



**Manual General de Requisitos Técnicos, Cálculos y  
Comportamiento para todas las Disciplinas y  
Categorías de la Federación Peruana de Patinaje  
sobre Hielo**



## IMPORTANTE

Las regulaciones contenidas en este documento fueron redactadas en base a las disposiciones del libro de reglas de patinaje artístico de los Estados Unidos 2019/2020, sus revisiones hasta el 1 de abril de 2020, la Unión Internacional de Patinaje (ISU) y el Reglamento Regional de Patinaje Artístico Sobre Hielo. Sin embargo, el contenido de estas reglamentaciones no es una copia textual de dichos documentos, sino que se han adaptado a las realidades y dificultades estructurales y técnicas del patinaje en Perú, en un esfuerzo por asegurar deportistas completos, fomentar el desarrollo de programas de patinaje artístico en todo el país y moverlos gradualmente hacia los máximos estándares internacionales.

Se espera que todos los competidores y entrenadores estén familiarizados con estas reglas, que se cumplan en su totalidad y que ejemplifiquen los más altos estándares de imparcialidad, comportamiento ético y conducta deportiva en relación a los demás. Cualquier persona cuyos actos y/o declaraciones sean consideradas perjudiciales para el bienestar del patinaje artístico sobre hielo, podrá ser descalificada de la competencia y su caso se elevará al comité de disciplina de la Federación Peruana de Patinaje sobre Hielo para su revisión y/o evaluación.

La federación peruana de patinaje sobre hielo cumplirá con las regulaciones del Instituto Peruano de Deportes en materia antidopaje y acepta las regulaciones y la jurisdicción de la ISU en tales asuntos, en la medida en que no entren en conflicto con las Leyes nacionales.



## Tabla de contenido

<b>1. CAMPEONATOS DE LA FEDERACIÓN PERUANA DE PATINAJE SOBRE HIELO .....</b>	<b>4</b>
<b>1.1. Requisitos para la audiencia, padres y familiares.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. Requisitos de entrenamiento: todas las disciplinas.....</b>	<b>4</b>
1.2.1. Entrenamiento lateral .....	4
<b>1.3. Hojas de contenido del programa planificado (PPCS).....</b>	<b>5</b>
<b>1.4. Comportamiento de los competidores durante las competencias .....</b>	<b>5</b>
<b>1.5. Sistemas de Juzgamiento para los Campeonatos .....</b>	<b>5</b>
<b>1.6. Regulaciones de Participación .....</b>	<b>5</b>
1.6.1. Grupos de edad: Singles .....	6
1.6.2. Sorteo de la competencia.....	6
1.6.3. Ropa y Equipamiento: Singles .....	6
1.6.4. Música - Singles .....	7
1.6.5. Tiempo de acondicionamiento del hielo .....	7
1.6.6. Tiempos de calentamiento y tamaño de grupos de calentamiento: todos los singles (excepto exhibition) ...	8
1.6.7. Composición de eventos individuales .....	11
1.6.8. Elementos y movimientos ilegales .....	12
<b>2. REQUISITOS TÉCNICOS PARA COMPETENCIA Y TEST.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1. BASICS .....</b>	<b>12</b>
2.1.1. FREE SKATE.....	14
2.1.2. PRE-PRELIMINARY - SENIOR .....	17
2.1.3. ADULTS.....	31
<b>3. ANEXOS.....</b>	<b>40</b>
<b>3.1. DEFINICIONES .....</b>	<b>40</b>
3.1.1. PATINAJE LIBRE INDIVIDUAL .....	40
3.1.2. SALTOS .....	40
3.1.3. SECUENCIA DE MOVES IN THE FIELD.....	42
3.1.4. SPINS .....	42
3.1.5. SPIRALS.....	45
3.1.6. SECUENCIA DE PASOS.....	45
3.1.7. STEPS Y TURNS .....	47
3.1.8. Términos utilizados para describir Turns (giros), Steps (pasos) y Linking Steps (pasos de enlace).....	48
<b>3.2. MARCADO DEL PROGRAMA LIBRE DE CATEGORÍAS INDIVIDUALES.....</b>	<b>54</b>
3.2.1. Marcado de Individuales .....	54
3.2.2. Principios Básicos del Cálculo IJS.....	58
3.2.3. Determinación de resultados en cada segmento de una competencia .....	61
3.2.4. Determinación de los Resultados Finales.....	61
3.2.5. Determinación de los resultados finales para un solo competidor en el evento/categoría .....	61
<b>3.3. Scale of Values (SOV) .....</b>	<b>62</b>
<b>3.4. Directrices para el marcado + GOE de los elementos individuales de patinaje .....</b>	<b>68</b>



## **1. CAMPEONATOS DE LA FEDERACIÓN PERUANA DE PATINAJE SOBRE HIELO**

### **1.1. Requisitos para la audiencia, padres y familiares.**

Durante los ejercicios de calentamiento y presentación de los deportistas, el público se esforzará por permanecer callado, excepto por aplausos razonables. Megáfonos, tambores, silbatos y otros dispositivos para hacer ruido están estrictamente prohibidos. Cualquier individuo o grupo de personas que viole esta regla será invitado por la seguridad a abandonar el lugar de la competencia.

Al finalizar el desempeño de cada patinador, los peluches pueden arrojarse al hielo si están completamente encerrados en una bolsa de plástico. Ningún objeto que pueda deteriorar la calidad del hielo o que represente un riesgo de caída para los patinadores posteriormente puede arrojarse sobre la superficie de patinaje. Esto incluye flores (salvo que estén completamente envueltas). A las personas que violen esta regla se les pedirá que abandonen las instalaciones permanentemente. Las delegaciones de los clubes deben tomar todas las medidas posibles para garantizar el cumplimiento de esta regla. De lo contrario, puede llevar a una acción disciplinaria.

Patinadores, entrenadores, padres, familiares y allegados son responsables de cuidar todos los artículos personales. El Comité Organizador no será responsable por el daño o la desaparición de cualquier propiedad dentro o en las instalaciones del establecimiento donde se realiza el evento.

### **1.2. Requisitos de entrenamiento: todas las disciplinas**

#### **1.2.1. Entrenamiento lateral**

Los patinadores pueden recibir indicaciones desde fuera del perímetro lateral de la pista mientras están en el hielo durante el período de calentamiento y también pueden abandonar la superficie del hielo, siempre que tal acción no interfiera con la evaluación de otro patinador. Sin embargo, no se permiten indicaciones durante la actuación real del patinador ante los jueces, ni el entrenador puede estar en el hielo con el patinador. A los efectos de esta regla, entrenamiento se considerará cualquier comunicación entre el patinador y un entrenador, padre o cualquier otra persona. El árbitro puede excluir de la pista a cualquiera que no tenga en cuenta esta regla y puede descalificar a cualquier patinador que reciba entrenamiento en violación de la misma.



### **1.3. Hojas de contenido del programa planificado (PPCS)**

Los PPCS son obligatorios para todos los niveles y se deben presentar en el momento de la inscripción para el evento. Las inscripciones que no estén acompañadas por una Hoja del Programa de Contenido Planeado y / o el pago de la tarifa correspondiente se considerarán incompletas e inadmisibles. Los PPCS que contengan errores atroces en el contenido, el formato y / o la nomenclatura se devolverán al representante del club y podrán volver a enviarse dentro de los tres días hábiles. Se cobrará una tarifa de 150 soles por la nueva presentación de los PPCS. Los patinadores no serán incluidos en la lista del campeonato hasta que se realice dicho pago. Si la nueva presentación continúa incluyendo errores, se contactará de nuevo al representante del club y se le ofrecerá una segunda oportunidad de rectificación, siempre que el campeonato no esté programado para dentro de los próximos 30 días. El formulario puede volver a presentarse por segunda vez, con el correspondiente pago de revisión de 150 soles. Si después de dos revisiones, la opinión del Comité Técnico de la FPPH es que el formulario continúa conteniendo errores graves, la participación del patinador será cancelada. El registro y las tarifas de revisión de PPCS NO serán reembolsadas.

### **1.4. Comportamiento de los competidores durante las competiciones**

Los competidores deberán en todo momento respetar y obedecer las instrucciones del oficial a cargo de la competencia, las mejores prácticas para el deporte y esforzarse por aplicar el sentido común. Los competidores que directa o indirectamente, o por escrito, se expresan de manera inapropiada con respecto a los oficiales o sus decisiones o el marcado de los jueces pueden ser suspendidos o excluidos de la competencia.

### **1.5. Sistemas de Juzgamiento para los Campeonatos**

El IJS (International Judging System) se utilizará para juzgar y calificar los campeonatos.

El Panel de Jueces estará compuesto por tres jueces y un Árbitro como mínimo, los cuales deberán estar debidamente calificados y capacitados en los sistema de evaluación utilizado.

### **1.6. Regulaciones de Participación**

La Federación Peruana de Patinaje sobre Hielo acordó utilizar las siguientes normas basadas en el Reglamento de Patinaje Artístico de los Estados Unidos 2019/2020 y la ISU, debidamente adaptado a las necesidades del patinaje artístico peruano en la actualidad.



### **1.6.1. Grupos de edad: Singles**

- Menos de 5 años de edad – PRE-MINORS
- 5 - 7 años de edad - MINORS
- 8 - 10 años de edad - CHILDREN
- 11 - 13 años - PRE-TEENS
- 14 - 17 años - TEENS
- 18 - 27 años - ADULTS
- Después de 28 años de edad - MASTERS

El grupo de edad del competidor se determinará en función de la edad del patinador al 1 de julio de cada año. Si el cumpleaños del competidor es el 1 de julio, se aplicará la categoría de edad más avanzada.

### **1.6.2. Sorteo de la competencia**

El orden de patinaje dentro de cada categoría se definirá por sorteo, realizado a través de una reunión presencial de los delegados de los clubes. La fecha del sorteo se hará pública a través de la página de la federación con suficiente antelación al evento.

### **1.6.3. Ropa y Equipamiento: Singles**

- A. La ropa de los competidores debe ser modesta, digna y apropiada para la competencia, no de diseño chillón o teatral. La ropa debe, sin embargo, reflejar el carácter de la música elegida;
- B. La ropa de patinaje usada en la competencia real no debe llevar ninguna forma de publicidad. Sin embargo, los trajes de calentamiento pueden llevar el nombre de un patrocinador. El nombre del mismo no debe exceder los 30 centímetros cuadrados;
- C. La ropa no puede dar la apariencia de una desnudez excesiva. Si bien el uso razonable de telas de color de piel es aceptable, los deportistas y entrenadores deben considerar la edad, la madurez y el desarrollo del patinador y asegurarse de que el uso de tales telas sea apropiado y de buen gusto;
- D. Los objetos que puedan caer sobre la superficie del hielo están prohibidos; cualquier adorno adherido a la ropa debe estar firmemente fijado para que no se caiga mientras se patina en condiciones competitivas normales;
- E. Los hombres deben usar pantalones; no medias. Las mujeres pueden usar faldas, pantalones y mallas;



F. Todos los competidores deben mantener sus equipos y vestimenta con cuidado. Las botas se presentarán de la mejor manera posible. Se pueden usar cubiertas de protección. Las cuchillas deben afilarse para producir una fricción transversal plana a cóncava sin cambios en el ancho de la cuchilla. Sin embargo, se permite un ligero estrechamiento de la sección transversal de la cuchilla.

#### **1.6.4. Música - Singles**

##### **A. Tipo de música**

A.1. La música en eventos de Singles será seleccionada por el competidor; para todos los programas, las voces están permitidas. La coreografía debe ser apropiada para la música.

A.2. Ningún tipo de indicación o señal (pitido, campanas, etc.) puede preceder a la música del patinador.

##### **B. Duración del patinaje – Singles**

B.1. El tiempo comienza desde el momento en que el patinador comienza a moverse o patinar. El mismo se detiene cuando el patinador finaliza por completo el programa;

B.1.2. Si la música termina antes de que el patinador concluya la presentación, solo se calificarán los elementos ejecutados hasta el final de la música. Una deducción de 0.1 se aplicará también a la parte artística;

B.1.3. Si el patinador concluye la presentación antes del final de la música, se aplicará una deducción de 0.1 a la puntuación artística.

##### **B.2. Tiempo permitido**

B.1. Los patinadores pueden terminar todos los programas de patinaje libre dentro de los 10 segundos más o menos el tiempo requerido;

B.1.1. Cualquier elemento realizado después del tiempo permitido se considerará omitido en la marca;

B.1.2. Si el programa se encuentra a 30 o más segundos del rango prescrito, no se otorgarán marcas.

#### **1.6.5. Tiempo de acondicionamiento del hielo**

El tiempo de espera para el mantenimiento de la superficie de hielo se determinará, inicialmente, un mes después de la fecha límite de registro y se publicará con la orden de



patinaje. No obstante, el Árbitro tendrá la discreción de modificar el cronograma según sea necesario.

**1.6.6. Tiempos de calentamiento y tamaño de grupos de calentamiento: todos los singles (excepto exhibition)**

Un período de calentamiento debe preceder inmediatamente a un grupo de patinaje competitivo. En caso de interrupción en la competencia de más de 10 minutos, debido a circunstancias imprevistas, a los patinadores en cuestión se les permitirá un segundo período de calentamiento de seis minutos.

**A. Tiempo asignado**

Para singles, a menos que el árbitro autorice lo contrario, después de que un segmento de competencia haya comenzado, ningún competidor, independientemente de su orden de salida, podrá practicar en la superficie de hielo oficial o cualquier otra superficie de hielo hasta que el segmento de competencia haya concluido. Esta regla no afecta al grupo de calentamiento oficial del patinador ni al momento de la llamada por su nombre por parte del locutor. Un patinador que viole esta regla será descalificado de la competencia.





Antes del comienzo de cualquier competencia, el árbitro debe permitir un período de calentamiento en grupos de la siguiente manera:

COMPETENCIA	MÁXIMO DE PARTICIPANTES POR GRUPO	MINUTOS
Basics 1-6 & Pre-Free Skate	6	4
Free Skate 1-6	6	5
Pre-preliminary hasta Senior	6	6
Adults hasta Pre-Bronze	6	5
Adults hasta Masters Junior-Senior	6	6

## B. Inicio o reinicio diferido - Singles

B.1. Si el tempo o la calidad de la música es deficiente, el competidor debe dejar de patinar y notificar al árbitro de la competencia. No se puede reiniciar si el competidor no informa al árbitro del evento dentro de los 30 segundos del inicio. Si la interrupción ocurre después de la marca de 30 segundos, la actuación continuará desde el punto de interrupción. La música de respaldo debe estar disponible en la zona de asistencia técnica. El árbitro o los jueces del evento no harán ninguna deducción.

B.2. Si ocurre una interrupción externa, interrupción en la música o cualquier otra condición adversa no relacionada con el competidor, como iluminación, condición de hielo, etc., el competidor debe dejar de patinar ante la señal acústica de el árbitro de la competencia. Inmediatamente después de que se haya resuelto el problema, el competidor continuará desde el punto de interrupción. Sin embargo, si la interrupción dura más de 10 minutos, habrá un segundo período de calentamiento de acuerdo con la regla.

B.3. Si un competidor resulta lesionado durante la ejecución u otra condición adversa relacionada al competidor (como problemas de salud, daños inesperados en la ropa o patines) que impida el patinaje, este debe dejar de patinar y hacer una señal al árbitro de la competencia.



**B.3.1.** Si las condiciones adversas pueden remediarse sin demora y el competidor reanuda el programa sin informar al árbitro del evento, este aplicará una deducción por la interrupción de la competencia (ver la regla Principios Básicos de Cálculo - Patinaje todas las disciplinas (B)) dependiendo de la duración de la interrupción. Este período de tiempo comienza inmediatamente después de que el competidor deja de realizar el programa o el árbitro del evento indique (lo que ocurra primero). Durante este período de tiempo, la música del competidor continuará sonando. Si el competidor no reanuda el programa en 40 segundos se considerará retirado;

**B.3.2.** Si las condiciones adversas no pueden remediarse sin demora y el competidor informa al árbitro de la competencia en 40 segundos, este permitirá un período adicional de hasta tres minutos para que el competidor reanude el patinaje. El período de tiempo adicional comienza en el momento en que el competidor informa al árbitro. Este aplicará una deducción en el programa (ver según la regla Principios Básicos de Cálculo - Todas las Disciplinas de Patinaje (B)) para toda la interrupción. Si el competidor no se presenta al árbitro dentro de los 40 segundos o no reanuda el programa dentro del período adicional de tres minutos, el competidor se considerará retirado.

**B.3.2.a.** El árbitro del evento decidirá e indicará al controlador técnico dónde está el punto de interrupción. Si el panel técnico decide que la interrupción ocurrió en la entrada o durante un elemento, el panel técnico llamará al elemento de acuerdo con los principios habituales de la llamada, y el controlador técnico informará al árbitro del evento de esas decisiones. El punto desde donde el competidor debe continuar el programa será decidido y comunicado al competidor, los jueces y al panel técnico por el árbitro del evento.

**B.4.** Si, en opinión del árbitro del evento, se requiere atención médica, el árbitro del evento debe detener la rutina. El árbitro del evento, después de consultar con el personal médico disponible, decidirá si el competidor está en condiciones de continuar su programa sin más riesgos para sí mismo. Habrá un máximo de una asignación de tres minutos para la evaluación antes de que se requiera que el árbitro tome su decisión. Si el árbitro del evento determina que el competidor no está en condiciones de continuar, el competidor será considerado retirado.

**B.5.** Si un competidor con el número inicial del grupo resulta lesionado o cualquier otra condición adversa relacionada con el que impida el patinaje durante el período de calentamiento, y el tiempo anterior al inicio del programa no es suficiente para remediar la condición adversa, el árbitro del evento permitirá al competidor hasta tres minutos adicionales antes de que el competidor sea llamado al comienzo. No se aplica ninguna deducción.

**B.6.** Si algún competidor entra al hielo y se le presenta una situación adversa que impida el patinaje, y el tiempo anterior al inicio del programa no es suficiente para remediar el daño, el árbitro del evento permitirá al competidor hasta tres minutos adicionales antes de que el competidor vuelva a ser llamado. El árbitro del evento aplicará una deducción según la regla Permiso de Inicio diferido o Reinicio - Singles (B.3.1.).



B.7. Si cualquier competidor entre ser llamado al comienzo y tomar la posición de inicio se lesiona o se produce cualquier otra condición adversa relacionada con el competidor que impida el patinaje, se aplica la regla Llamar al inicio. Si sesenta (60) segundos no son suficientes para remediar la condición adversa, el árbitro del evento le permitirá al competidor hasta tres minutos adicionales, aplicando una deducción por toda la interrupción según la regla Permiso de Inicio diferido o Reinicio - Singles (B. 3.1.).

B.8. No se permiten reinicios de todo el programa, a excepción de música deficiente; ver regla Permiso de inicio diferido o reinicio - Singles (B).

B.9. Si un competidor no puede completar el programa, no se otorgarán marcas, y el competidor será considerado como retirado. Lo mismo se aplica a la situación cuando a un competidor se le ha dado la oportunidad de continuar el programa desde el punto de interrupción y una vez más no puede completar el programa.

### C. Llamada al inicio

Antes de cada actuación, se llamará por el nombre del competidor y club.

C.1 Cada competidor debe tomar la posición inicial de cada segmento de la competencia a más tardar 30 segundos después que el nombre del mismo haya sido anunciado. Si este no ha tomado su posición inicial dentro de los 30 segundos después de que se haya anunciado por su nombre, el árbitro deducirá 1.00. Si el deportista no ha tomado su posición inicial dentro de los 60 segundos después de que se anuncia su nombre, se considerará retirado.

C.2 Si un competidor no se ha registrado, entregado música o se ha presentado para el calentamiento, dicho competidor será considerado oficialmente retirado, y el nombre del competidor no será anunciado.

C.3. Los competidores deben recibir sus elogios y aplausos en el centro del hielo y salir sin demora indebida.

#### 1.6.7. Composición de eventos individuales

A. Para los campeonatos de la federación las asignaciones de todos los tiempos se basan en el libro de reglas de patinaje artístico de los Estados Unidos 2019/2020 y la ISU.

B. Las hojas de contenido del programa planificado se presentarán para todas las categorías. Los organizadores no son responsables de los errores cometidos por entrenadores o deportistas. Los PPCS presentados a los jueces que contengan errores atroces darán como resultado un puntaje sin valor para el elemento. Dichos puntajes no serán elegibles para la apelación.



### 1.6.8. Elementos y movimientos ilegales

Los saltos de tipo mortal, acostarse en el hielo, arrodillarse de forma prolongada o estacionaria sobre ambas rodillas y colocar ambas piernas planas sobre el hielo (incluidos los splits) en cualquier momento es ilegal.

## 2. REQUISITOS TÉCNICOS PARA COMPETENCIA Y TEST

### 2.1. BASICS

Requisitos generales:

- Los requisitos de competencia son iguales a los requisitos para test.

El orden de patinaje de los elementos requeridos es opcional. Los elementos no están restringidos en cuanto al número de veces que se ejecutan o la longitud de los deslizamientos, número de revoluciones, etc., a menos que se especifique lo contrario. La música vocal está permitida.

- Se debe patinar sobre la superficie completa del hielo.
- El patinador puede usar elementos de un nivel anterior.
- Se tomará una deducción de 0.2 por cada elemento realizado de un nivel superior.
- Los patinadores deben detenerse por completo cuando se indique una parada (Stop)
- Todos los deslizamientos deben ejecutarse durante al menos un conteo de cuatro
- Todos los Three turns y relacionados deben ser claramente perceptibles.
- Todos los Spirals deben ejecutarse con la pierna libre paralela a la superficie del hielo y con un ángulo no menor a los noventa grados con respecto a la pierna de base. La posición debe ser mantenida al menos por un conteo de cuatro para garantizar que sea visible e identificable.
- Al realizar un Dip, el patinador debe tener ambas piernas paralelas a la superficie del hielo. Al realizar el Dip en un pie, la pierna libre del atleta debe estar paralela a la superficie del hielo. El patinador debe regresar a la posición de pie en una pierna. En ambos casos, la posición se mantendrá por un conteo de cuatro para garantizar que la posición sea fácilmente visible e identificable.
- Todos los requerimientos deben ser visibles e identificables para los jueces
- La duración del tiempo para todos los niveles de beginners (1:15 min) no debe exceder el tiempo máximo permitido, pero puede ser menor, siempre que se incluyan todos los elementos técnicos.



<b>BASICS - Competencia &amp; Test</b>		
<b>BASIC 1:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sentarse y pararse en el hielo</li><li>• Marchar en el hielo</li><li>• Deslizamiento en dos pies para adelante en una recta</li><li>• Dip</li><li>• Swizzles para adelante: 6-8 en una recta</li><li>• Wiggles hacia atrás: en una recta</li><li>• Snowplow Stop inicial (en 1 pie <u>o</u> 2 pies).</li></ul>	<b>BASIC 2:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Scooter Pushes – D <u>e</u> l</li><li>• Deslizamiento para adelante en un pie en una línea recta – D <u>e</u> l</li><li>• Deslizamiento en dos pies para atrás en una recta</li><li>• Rocking Horse (repetir dos veces: un Swizzle para adelante, un Swizzle para atrás)</li><li>• Swizzles para atrás: 6-8 en una recta</li><li>• Giro en dos pies en el lugar de adelante hacia atrás (Horario y Antihorario)</li><li>• Snowplow Stop en movimiento.</li></ul>	<b>BASIC 3:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Stroking para adelante mostrando el uso correcto de los filos (no más de 4 pasos de inicio)</li><li>• ½ Swizzle Pumps consecutivos para adelante en un círculo Horario y Antihorario (6-8)</li><li>• Giro en dos pies de adelante hacia atrás en movimiento en un círculo (Horario y Antihorario)</li><li>• Deslizamiento inicial hacia atrás en un pie en una línea recta - D <u>o</u> l - foco en el balance</li><li>• Snowplow Stop para atrás – D <u>e</u> l</li><li>• Slalom para adelante.</li></ul>
<b>BASIC 4:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Filo externo para adelante en un círculo – D <u>e</u> l</li><li>• Filo interno para adelante en un círculo – D <u>e</u> l</li><li>• Crossovers para adelante (Horario y Antihorario) (no más de 5 crossovers)</li><li>• ½ Swizzle Pumps para atrás en un círculo (Horario y Antihorario)</li><li>• Deslizamiento para atrás en un pie en una línea recta – D <u>e</u> l</li><li>• Spin en dos pies inicial (no más de 2 revoluciones).</li></ul>	<b>BASIC 5:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Filo externo para atrás en un círculo – D <u>e</u> l</li><li>• Filo interno para atrás en un círculo – D <u>e</u> l</li><li>• Crossovers para atrás (Horario y Antihorario)</li><li>• Tres externo para adelante desde posición de detención – D <u>e</u> l</li><li>• Spin en dos pies avanzado (de 4 a 6 revoluciones)</li><li>• Frenada de Hockey (ambas direcciones).</li></ul>	<b>BASIC 6:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tres interno para adelante – D <u>e</u> l</li><li>• Giro en dos pies de atrás para adelante en un círculo en movimiento (Horario y Antihorario)</li><li>• Stroking para atrás (no más de 4 pasos)</li><li>• Spin en 1 pie inicial (de 2 a 4 revoluciones)</li><li>• Frenada en T – D <u>e</u> l</li><li>• Bunny Hop</li><li>• Spirals para adelante en una línea recta – D <u>o</u> l.</li></ul>



## 2.2. FREE SKATE

Requisitos generales:

- Los requisitos de competencia son iguales a los requisitos para test.

El orden de patinaje de los elementos requeridos es opcional. Los elementos no están restringidos en cuanto al número de veces que se ejecutan ni la longitud de los deslizamientos, número de revoluciones, etc., a menos que se especifique lo contrario. La Música vocal está permitida.

- Patinar en toda la superficie del hielo.
- El patinador puede usar elementos de un nivel anterior.
- Se tomará una deducción de 0.3 por cada elemento realizado de un nivel superior.
- Al realizar una frenada, el competidor debe detenerse por completo.
- Al realizar un deslizamiento, el patinador debe permanecer en posición durante un conteo de al menos cuatro, a excepción de las posiciones de Landing que deben mantenerse durante al menos un conteo de tres.
- Para ser válidos, los giros de tres, los Mohawks y las Secuencias de pasos deben ser claramente visibles e identificables para los jueces.
- Todos los Spirals deben ejecutarse con la pierna libre paralela a la superficie del hielo y con un ángulo no menor a los noventa grados con respecto a la pierna de base. La posición debe ser mantenida al menos por un conteo de cuatro para garantizar que sea visible e identificable.
- Al realizar un Dip, el patinador debe tener ambas piernas paralelas a la superficie del hielo. Al realizar el Dip en un pie, la pierna libre del atleta debe estar paralela a la superficie del hielo. El patinador debe regresar a la posición de pie en una pierna. En ambos casos, la posición se mantendrá por un conteo de cuatro para garantizar que la posición sea fácilmente visible e identificable.
- Todos los saltos requeridos se deben ejecutar como saltos individuales a menos que se indique lo contrario
- Todos los pasos deben ser visibles e identificables para ser juzgados
- La duración del tiempo para todos los niveles intermedios (1:30 min) no debe exceder el tiempo máximo permitido, pero puede ser menor, siempre que se incluyan todos los elementos técnicos.



## FREE SKATE - Competencia & Test

### PRE-FREE SKATE:

- Mohawk abierto interno para adelante desde posición de detención (D a l e l a D)
- Crossovers hacia atrás a filo externo hacia atrás (posición de Landing) (Horario y Antihorario)
- Transición de filo externo hacia atrás a filo externo hacia adelante (Horario y Antihorario)
- Secuencia de mohawks internos para adelante (Dos crossovers hacia adelante a mohawk interno de adelante hacia atrás, cruce por detrás, cruce por delante mohawk interno de atrás para adelante – Horario y Antihorario)
- Upright spin en 1 pie, entrada opcional y posición libre del pie (mínimo tres revoluciones)
- Mazurka – D e l
- Salto de Waltz.

### FREE SKATE 1:

- Power Stroking para adelante (Horario y Antihorario)
- Power Pulls para adelante básicos (De 4 a 6 filos consecutivos)
- Tres externo para atrás (D e l)
- Upright spin con entrada desde crossovers hacia atrás (min. cuatro revoluciones)
- ½ Flip
- Toe Loop.

### FREE SKATE 2:

- Alternar Spirals externos e internos para adelante en un eje continuo (Dos sets)
- Filos Consecutivos internos o Externos (De cuatro a seis filos consecutivos)
- Tres interno para atrás (D e l)
- Backspin Inicial (min 2 revoluciones)
- ½ Lutz
- Salchow.

### FREE SKATE 3:

- Alternar crossovers hacia atrás a filo externo hacia atrás – Cuatro sets
- Secuencia de mohawks alternados con crossovers (D a l e l a D)
- Tres de Waltz (tres externo para adelante, cambio de pie a filo externo hacia atrás – Horario y Antihorario)
- Back Spin avanzado con la pierna libre cruzada (min. tres revoluciones) /
- Loop
- Combinación de Salto de Waltz-toe Loop o Salchow - toe Loop.

### FREE SKATE 4:

- Power Three - Turns para adelante (D e l – 3 sets)
- Waltz Eight (Horario y Antihorario) (\*Por favor ver diagrama mas adelante)
- Upright Spin a Back Upright Spin (min 3 revoluciones con cada pie)
- Sit Spin (no más de tres revoluciones)
- ½ Loop / Flip.

### FREE SKATE 5:

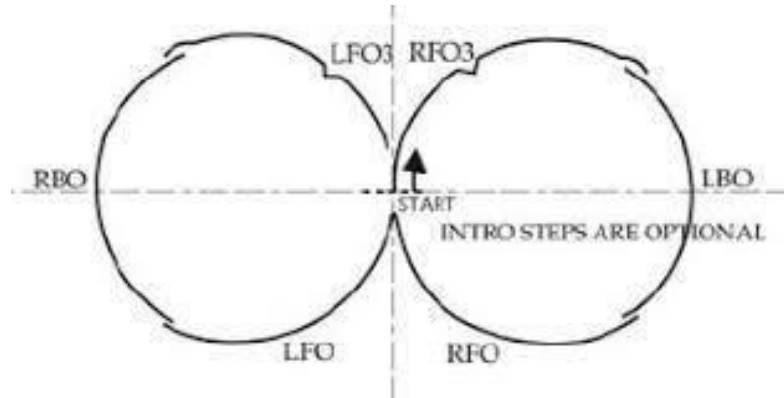
- Power Three - Turns para atrás – Horario y Antihorario)
- Secuencia Five-step mohawk (Horario y Antihorario)
- Camel spin (mínimo tres revoluciones)
- Combinación de Salto de Waltz Jump - Loop
- Lutz.

### FREE SKATE 6:

- Power pulls para adelante (D e l)
- Secuencia de pasos creativa, a elección del patinador, usando una variedad de giros de tres, mohawks y toe steps
- Combinación de Camel-sit spin (mínimo dos revoluciones en cada posición)
- Layback Spin, Attitude spin o Cross-foot Spin (tres revoluciones)
- Secuencia de Salto de Waltz- ½ loop-Salchow
- Axel inicial.



**\* FREE SKATE 4 – Waltz Eight Pattern:**



**RFO 3 = Right Forward Three Turn (Tres externo con derecho)**

**LBO = Left Backward Outside (Izquierdo externo atrás)**

**RFO = Right Forward Outside (Derecho externo adelante)**

**LFO 3 = Left Forward Outside Three Turn (Tres externo con izquierdo)**

**RBO = Right Backward Outside (Derecho externo atrás)**

**LFO = Left Forward Outside (Izquierdo externo adelante)**





### 2.3. PRE-PRELIMINARY - SENIOR

Requisitos generales:

- Los requisitos de competencia varían de los requisitos para test.
- A partir de la categoría Juvenil, se patinan dos programas para competencia (Short Program + Free Skate).

El orden de patinaje de los elementos requeridos es opcional. Los elementos no están restringidos en cuanto al número de veces que se ejecutan ni la longitud de los deslizamientos, número de revoluciones, etc., a menos que se especifique lo contrario. La Música vocal está permitida.

- Se debe patinar en toda la superficie del hielo.
- El patinador puede usar elementos de un nivel inferior.
- Se tomará una deducción de 0.3 por cada elemento realizado de un nivel superior
- En la ejecución de pasos difíciles (Brackets, Loops, Counters, Rockers, Choctaws, etc.) y Secuencias de pasos y / o secuencias coreográficas, los movimientos deben ser muy perceptivos e identificables, con los filos correctos para ser considerados válidos por los jueces
- Todos los Spirals deben ejecutarse con la pierna libre paralela a la superficie del hielo y con un ángulo no menor a los noventa grados con respecto a la pierna de base. La posición debe ser mantenida al menos por un conteo de cuatro para garantizar que sea visible e identificable.
- Todos los saltos requeridos deben ejecutarse como saltos individuales a menos que se indique lo contrario.
- Los Spins solo se tendrán en cuenta si se realizan correctamente: en el Sit Spin, la pierna flexionada debe estar al menos paralela a la superficie del hielo; en Camel Spin, la pierna libre debe estar a un ángulo de al menos 90 grados con respecto al hielo. Las rotaciones de giro se contarán desde el momento en que el patinador adopta la posición correcta. Si el patinador sale de esta posición y vuelve a la posición correcta, se reiniciará el conteo de vueltas.
- El tiempo de patinaje varía según el nivel y no debe exceder el tiempo máximo permitido. Los patinadores pueden, sin embargo, utilizar menos del tiempo prescrito, siempre que se presenten todos los elementos obligatorios, bajo pena de una deducción por los no realizados.



<b>A. PRE-PRELIMINARY</b> <b>Free Skate Damas y Caballeros</b> <b>Tiempo Máximo: 1:40 MIN</b>		
<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	<b>TEST:</b> Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados. <u>Nota:</u> El patinador puede elegir completar los elementos dentro de un programa (con o sin música) o individualmente como elementos aislados.
<b>SALTOS</b>	<b>Cinco elementos de salto máximo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se permiten todos los saltos individuales, incluido el Axel. No se permiten los saltos dobles, triples y cuádruples.</li><li>• El Axel puede hacerse una vez como salto suelto y una vez en una secuencia o combinación.</li><li>• El número de saltos individuales no está limitado siempre que no se exceda el número máximo permitido de elementos de saltos.</li><li>• Hasta dos elementos de salto pueden ser combinaciones o secuencias; Las combinaciones de salto están limitadas a dos saltos, excepto que los patinadores puedan realizar una de tres saltos.</li><li>• Las secuencias de salto están limitadas a un máximo de tres saltos individuales.</li></ul>	<b>Cinco elementos de salto que deben incluir:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un waltz jump o un single Axel*</li><li>• Cuatro saltos diferentes, de los cuales dos deben ser saltos simples. Los otros dos saltos pueden ser medios saltos (half Lutz and half flip), saltos simples o uno de cada uno.*</li></ul> <p>*Puede ser ejecutado como salto individual o como parte de una combinación o secuencia permitida, pero ningún elemento podrá contar como más de un requerimiento de salto.</p>
<b>SPINS</b>	<b>Dos elementos de spins máximo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Todos los Spins deben ser de un carácter diferente.</li><li>• Cada Spin debe tener un mínimo de tres revoluciones.</li><li>• Los Spins pueden cambiar de pies y / o posición.</li><li>• Los Spins pueden comenzar con una entrada en Flying.</li><li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de Spins que pretendan ejecutar dentro de los tipos permitidos.</li></ul>	<b>Dos elementos de spins:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul> <p><u>Nota:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un spin en dos pies es de diferente carácter que un spin en un pie, y será considerado como requerimiento para uno de los spins de este test.</li><li>• Sólo para este test, un backward upright spin en un solo pie es considerado de diferente carácter que un forward upright spin de un solo pie, por lo que ambos pueden ser ejecutados.</li><li>• Para este test, si un patinador ejecuta un sit o camel spin, la posición debe ser reconocible pero NO necesita cumplir con los criterios de posición básica definidos en el anexo de este reglamento.</li></ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	<b>Una secuencia de pasos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Debe utilizar la mitad de la superficie del hielo.</li><li>• Saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li><li>• Las secuencias de pasos que son demasiado cortas y apenas visibles no pueden considerarse como tal. Los pasos de enlace están permitidos y podrán ser usados a discreción del patinador.</li><li>• Otras secuencias de Moves in the Field y secuencias de Spirals están permitidas, pero no se contarán como elementos.</li></ul>	<b>Una secuencia de pasos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta el test como un programa, otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>



<b>B. PRELIMINARY</b> <b>Free Skate Damas y Caballeros</b> <b>Tiempo Máximo: 1:40 MIN +/- 10 Segundos</b>		
<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	<b>TEST:</b> Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
<b>SALTOS</b>	<p>Cinco elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uno debe ser un Axel o un salto de vals.</li> <li>• Todos los saltos individuales, incluido el Axel, están permitidos. Solo se pueden intentar dos saltos dobles diferentes, elegidos entre Salchow, Toe Loop y Loop.</li> <li>• Doble Flip, doble Lutz, doble Axel, saltos triples y cuádruples no están permitidos.</li> <li>• Un Axel y dos dobles diferentes pueden repetirse una vez (pero no más) como saltos individuales o como parte de una secuencia o combinación.</li> <li>• El número de saltos individuales no está limitado siempre que no se exceda el número máximo permitido de elementos de saltos.</li> <li>• Hasta dos elementos de saltos pueden ser combinaciones o secuencias.</li> <li>• Las combinaciones de saltos están limitadas a dos saltos, excepto que los patinadores puedan realizar una combinación de tres saltos con un máximo de dos saltos dobles.</li> <li>• Las secuencias de salto están limitadas a un máximo de tres saltos simples o dobles.</li> </ul>	<p>Cinco elementos de salto que deben incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un waltz jump o un single Axel*</li> <li>• Tres diferentes saltos simples o dobles dentro de los permitidos. *</li> <li>• Una combinación de dos o tres saltos que incluya dos saltos simples, un salto simple y uno doble (en cualquier orden), o dos saltos dobles, siempre dentro de los permitidos.</li> </ul> <p>*Puede ser ejecutado como salto individual o como parte de una combinación o secuencia permitida, pero ningún elemento podrá contar como más de un requerimiento de salto.</p>
<b>SPINS</b>	<p>Dos elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los spins deben ser de un carácter diferente.</li> <li>• Cada girspino debe tener un mínimo de tres revoluciones.</li> <li>• Los spins pueden cambiar de pies y / o posiciones.</li> <li>• Los spins pueden comenzar con una entrada en Flying.</li> <li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretendan ejecutar dentro de los permitidos.</li> </ul>	<p>Dos elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para este test, si un patinador ejecuta un sit o camel spin, la posición debe ser reconocible pero NO necesita cumplir con los criterios de posición básica definidos en el anexo de este reglamento.</li> </ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe utilizar la mitad de la superficie del hielo.</li> <li>• Saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li> <li>• Las secuencias de pasos que son demasiado cortas y apenas visibles no pueden considerarse como tal. Los pasos de enlace están permitidos y podrán ser usados a discreción del patinador.</li> <li>• Otras secuencias de Moves in the Field y las secuencias de Spirals están permitidas, pero no se contarán como elementos.</li> </ul>	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li> <li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li> </ul>



**C. PRE-JUVENILE**  
**Free Skate Damas y Caballeros**  
**Tiempo Máximo: 2:00 MIN +/- 10 Segundos**

PROGRAMA	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	TEST: Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
SALTOS	<p>Cinco elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uno debe ser un salto tipo Axel.</li><li>• Todos los saltos simples y dobles están permitidos excepto doble Axel.</li><li>• No se permiten el doble Axel, saltos triples o cuádruples.</li><li>• Un Axel y hasta tres saltos dobles diferentes pueden repetirse una vez como saltos individuales o como parte de una secuencia o combinación.</li><li>• El número de saltos individuales no está limitado siempre que no se exceda el número máximo permitido de elementos de saltos.</li><li>• Hasta dos elementos de saltos pueden ser combinaciones o secuencias.</li><li>• Las combinaciones de saltos están limitadas a dos saltos, excepto que los patinadores puedan realizar una combinación de tres saltos con un máximo de dos saltos dobles.</li><li>• Las secuencias de salto están limitadas a un máximo de tres saltos simples o dobles.</li></ul>	<p>Cinco elementos de salto que deben incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un waltz jump o un single Axel*</li><li>• Tres diferentes saltos a elegir entre loop, flip, lutz, o Axel simples, o cualquier salto sobre. *</li><li>• Una combinación de dos o tres saltos que incluya dos saltos simples, un salto simple y uno doble (en cualquier orden), o dos saltos dobles, siempre dentro de los permitidos.</li></ul> <p>*Puede ser ejecutado como salto individual o como parte de una combinación o secuencia permitida, pero ningún elemento podrá contar como más de un requerimiento de salto.</p>
SPINS	<p>Dos elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uno debe ser una combinación de spins con al menos un cambio de posición y un mínimo de seis revoluciones.</li><li>• Uno debe ser un spin en una posición con un mínimo de cuatro revoluciones y sin cambio de pie.</li><li>• Todos los spins deben ser de un carácter diferente.</li><li>• En la combinación de spin, el cambio de pie es opcional.</li><li>• Ambos spins pueden tener entrada en Flying.</li><li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretenden ejecutar dentro de los permitidos.</li></ul>	<p>Dos elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
SECUENCIA DE PASOS	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Debe ser visible e identificable y debe realizarse utilizando casi toda la superficie de hielo.</li><li>• Saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li><li>• Las secuencias de pasos que son demasiado cortas y apenas visibles no pueden considerarse como tal. Los pasos de enlace están permitidos y podrán ser usados a discreción del patinador.</li><li>• Otras secuencias de Moves in the Field y las secuencias de Spirals están permitidas, pero no se contarán como elementos.</li></ul>	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
NOTAS	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>



<b>D. JUVENILE</b> <b>Short Program Damas y Caballeros</b> <b>Tiempo Máximo: 2:10 MIN +/- 10 Segundos</b>	
<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.
<b>SALTO TIPO AXEL</b>	Un salto Axel simple o Axel doble.
<b>SALTO SOLO</b>	Un salto simple o doble individual.
<b>COMBINACIÓN DE SALTOS</b>	Una combinación de saltos que incluya un salto simple y uno doble (en cualquier orden), o dos saltos dobles: <ul style="list-style-type: none"><li>• Los dos saltos realizados en la combinación pueden ser iguales o diferentes entre sí, pero deben ser distintos del salto solo.</li></ul>
<b>SPIN EN UNA POSICIÓN</b>	Un spin en una sola posición: <ul style="list-style-type: none"><li>• Sin cambio de pie.</li><li>• Mínimo 5 revoluciones.</li><li>• Puede comenzar con una entrada saltada.</li></ul>
<b>COMBINACIÓN DE SPINS</b>	Una combinación de spins: <ul style="list-style-type: none"><li>• Sólo un cambio de pie.</li><li>• Mínimo de dos posiciones básicas diferentes con 2 revoluciones como mínimo en cada posición.</li><li>• Mínimo 5 revoluciones en cada pie y 2 revoluciones en cada posición.</li><li>• No puede comenzar con una entrada saltada, pero el cambio de pie puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li></ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	Una secuencia de pasos coreográfica: <ul style="list-style-type: none"><li>• Debe ser visible e identificable y utilizar casi toda la superficie del hielo.</li><li>• Una secuencia de pasos que cumpla con los requisitos mínimos anteriores recibirá un valor base fijo y los jueces lo evaluarán en los GOE.</li><li>• La secuencia de pasos que no cumpla con estos requisitos mínimos no recibirá valor.</li></ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• No se permiten los saltos triples.</li><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta un mismo salto de forma individual (solo) y como parte de una combinación, el salto repetido se puntuará como sin valor (si la repetición es realizada como parte de la combinación de saltos, sólo el salto individual que no sea acorde a los requisitos será puntuado sin valor).</li></ul>



<b>E. JUVENILE</b> <b>Free Skate Damas y Caballeros</b> <b>Tiempo Máximo: 2:20 MIN +/- 10 Segundos</b>		
<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	<b>TEST:</b> Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
<b>SALTOS</b>	<p>Cinco elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uno debe ser un salto tipo Axel.</li><li>• Todos los saltos simples y dobles, incluido el doble Axel, están permitidos.</li><li>• No se permiten saltos triples o cuádruples.</li><li>• No se pueden repetir más de tres saltos dobles diferentes, y si se repiten, al menos un intento debe ser en una combinación de salto o en una secuencia de saltos. Si al menos una de estas ejecuciones está en una combinación o secuencia, ambas ejecuciones (del mismo salto doble) se evalúan de manera regular. Si ambas ejecuciones (del mismo salto doble) son como saltos individuales, el segundo de estos saltos sueltos recibirá el 70 por ciento de su valor base original.</li><li>• No se puede incluir el mismo salto doble más de dos veces.</li><li>• Hasta dos elementos de saltos pueden ser combinaciones o secuencias.</li><li>• Las combinaciones de saltos están limitadas a dos saltos, excepto que los patinadores puedan realizar una combinación de tres saltos con un máximo de dos saltos dobles.</li><li>• La cantidad de saltos en una secuencia no está limitada.</li></ul>	<p>Cinco elementos de salto que deben incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un Axel simple o un doble Axel.*</li><li>• Tres diferentes saltos simples o dobles.*</li><li>• Una combinación de dos o tres saltos que incluya dos saltos simples, un salto simple y uno doble (en cualquier orden), o dos saltos dobles, siempre dentro de los permitidos.</li><li>• Se permite ejecutar un salto triple como salto individual o dentro de una combinación o secuencia. Cumpliría como requerimiento de un elemento de salto.</li></ul> <p>*Puede ser ejecutado como salto individual o como parte de una combinación o secuencia permitida, pero ningún elemento podrá contar como más de un requerimiento de salto.</p>
<b>SPINS</b>	<p>Dos elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uno debe ser una combinación de spins con al menos un cambio de posición y un mínimo de ocho revoluciones.</li><li>• Uno debe ser un spin en una posición con un mínimo de cinco revoluciones y sin cambio de pie.</li><li>• Todos los spins deben ser de un carácter diferente.</li><li>• En la combinación de spins, el cambio de pie es opcional.</li><li>• Ambos spins pueden tener una entrada en flying.</li><li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretenden ejecutar dentro de los permitidos.</li></ul>	<p>Dos elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	<p>Una secuencia de pasos coreográfica:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Debe ser visible e identificable y utilizar casi toda la superficie del hielo.</li><li>• Una secuencia de pasos que cumpla con los requisitos mínimos anteriores recibirá un valor base fijo y los jueces lo evaluarán en los GOE.</li><li>• Los saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos;</li><li>• Las secuencias de pasos que son demasiado cortas y apenas visibles no pueden considerarse como tal. Los pasos de enlace están permitidos y podrán ser usados a discreción del patinador.</li><li>• Otras secuencias de Moves in the Field y las secuencias de Spirals están permitidas, pero no se contarán como elementos; en su lugar, se contarán como transiciones y se marcarán como tales.</li></ul>	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>



<p align="center"><b>E. INTERMEDIATE</b>  <b>Short Program</b>  <b>Tiempo Máximo: 2:10 MIN +/- 10 Segundos</b></p>		
	SINGLES CABALLEROS	SINGLES DAMAS
PROGRAMA	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.
SALTO TIPO AXEL	Un salto Axel simple o Axel doble.	Un salto Axel simple o Axel doble.
SALTO SOLO	Un salto doble o triple individual.	Un salto doble o triple individual.
COMBINACIÓN DE SALTOS	<p>Una combinación de saltos que incluya un salto simple y uno doble (en cualquier orden), dos saltos dobles, un salto simple y uno triple (en cualquier orden), un salto doble y uno triple (en cualquier orden), o dos saltos triples.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los dos saltos realizados en la combinación pueden ser iguales o diferentes entre sí, pero deben ser distintos del salto solo.</li> </ul>	<p>Una combinación de saltos que incluya un salto simple y uno doble (en cualquier orden), dos saltos dobles, un salto simple y uno triple (en cualquier orden), un salto doble y uno triple (en cualquier orden), o dos saltos triples.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los dos saltos realizados en la combinación pueden ser iguales o diferentes entre sí, pero deben ser distintos del salto solo.</li> </ul>
SPIN EN UNA POSICIÓN	<p>Un camel spin sin cambio de posición:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sin cambio de pie.</li> <li>Mínimo 5 revoluciones.</li> <li>Puede comenzar con una entrada saltada.</li> </ul>	<p>Un spin spin en una sola posición:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sin cambio de pie.</li> <li>Mínimo 5 revoluciones.</li> <li>Puede comenzar con una entrada saltada.</li> </ul>
COMBINACIÓN DE SPINS	<p>Una combinación de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sólo un cambio de pie.</li> <li>Mínimo de dos posiciones básicas diferentes con 2 revoluciones como mínimo en cada posición.</li> <li>Mínimo 5 revoluciones en cada pie y 2 revoluciones en cada posición.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada, pero el cambio de pie puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> </ul>	<p>Una combinación de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sólo un cambio de pie.</li> <li>Mínimo de dos posiciones básicas diferentes con 2 revoluciones como mínimo en cada posición.</li> <li>Mínimo 5 revoluciones en cada pie y 2 revoluciones en cada posición.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada, pero el cambio de pie puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> </ul>
SECUENCIA DE PASOS	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Solo la variedad simple (siete giros) y la rotación en cada dirección que cubra al menos 1/3 del patrón en total, se evaluarán para un máximo de Nivel 2.</li> <li>Debe ser visible e identificable y utilizar casi toda la superficie del hielo.</li> </ul>	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sólo variación simple (siete turns) y rotación en cada dirección cubriendo al menos 1/3 del patrón en total para cada dirección rotacional será evaluado como máximo de Nivel 2.</li> <li>Debe ser visible e identificable y utilizar casi toda la superficie del hielo.</li> </ul>
NOTAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>Si se ejecuta un mismo salto de forma individual (solo) y como parte de una combinación, el salto repetido se puntuará como sin valor (si la repetición es realizada como parte de la combinación de saltos, sólo el salto individual que no sea acorde a los requisitos será puntuado sin valor).</li> <li>Si se ejecuta un salto extra, sólo el salto individual que no sea acorde a los requisitos será puntuado sin valor. Los saltos es consideran en orden de ejecución.</li> </ul>	





**G. INTERMEDIATE**  
**Free Skate Damas y Caballeros**  
**Tiempo Máximo: 3:00 MIN +/- 10 Segundos**

PROGRAMA	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	TEST: Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
SALTOS	<p>Seis elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un salto debe ser de tipo Axel.</li><li>• Todos los saltos simples, dobles y triples están permitidos. Los saltos cuádruples no están permitidos.</li><li>• No se pueden repetir más de dos saltos diferentes con dos vueltas y ½ de rotación o tres revoluciones.</li><li>• Si se repiten saltos dobles o triples, incluido el doble Axel, al menos un intento debe ser parte de una combinación o secuencia. Si al menos una de estas ejecuciones está en una combinación o una secuencia, ambas ejecuciones (del mismo salto doble o triple) se evalúan de manera regular. Si ambas ejecuciones (del mismo salto doble o triple) son como saltos sueltos, el segundo de estos saltos recibirá el 70 por ciento de su valor base original.</li><li>• No se puede incluir salto doble o triple más de dos veces.</li><li>• Hasta tres elementos de saltos pueden ser combinaciones o secuencias.</li><li>• Las combinaciones de saltos están limitadas a dos saltos, excepto una puede contener tres saltos.</li><li>• La cantidad de saltos en una secuencia no está limitada.</li></ul>	<p>Seis elementos de salto que deben incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un Axel simple o un doble Axel.*</li><li>• Un salto doble o triple.*</li><li>• Una combinación de dos o tres saltos que incluya al menos un salto doble o un salto triple.</li><li>• Tres elementos de salto adicionales, lo cuales deben incluir como mínimo un salto listado que puede ser simple, doble o triple, y puede ser igual a los realizados anteriormente.*</li></ul> <p>*Puede ser ejecutado como salto solo individual o como parte de una combinación o secuencia permitida, pero ningún elemento podrá contar como más de un requerimiento de salto.</p>
SPINS	<p>Dos elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uno debe ser una combinación de spins con al menos un cambio de posición, cambio de pie opcional, y un mínimo de ocho revoluciones.</li><li>• Uno debe ser un spin en una posición con un mínimo de cinco revoluciones y sin cambio de pie.</li><li>• Todos los spins deben ser de un carácter diferente.</li><li>• Ambos spins pueden tener una entrada flying.</li><li>• Cada posición básica debe mantenerse por un mínimo de dos revoluciones para ser tenida en cuenta.</li><li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretenden ejecutar dentro de los permitidos.</li></ul>	<p>Dos elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
SECUENCIA DE PASOS	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Solo la variedad simple (siete giros) y la rotación en cada dirección que cubra al menos 1/3 del patrón en total, se evaluarán para un máximo de Nivel 2.</li><li>• Debe ser visible e identificable y debe realizarse utilizando casi toda la superficie de hielo.</li><li>• Los saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li><li>• Las secuencias de pasos que son demasiado cortas y apenas visibles no pueden considerarse como tal. Los pasos de enlace están permitidos y podrán ser usados a discreción del patinador.</li><li>• Otras secuencias de Moves in the Field y las secuencias de Spirals están permitidas, pero no se contarán como elementos; en su lugar, se contarán como transiciones y se marcarán como tales.</li></ul>	<p>Una secuencia de pasos utilizando toda la superficie del hielo. Patrón sin restricciones.</p>
NOTAS	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>





**H. NOVICE**  
**Short Program**  
**Tiempo Máximo: 2:30 MIN +/- 10 Segundos**

	SINGLES CABALLEROS	SINGLES DAMAS
<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.
<b>SALTO TIPO AXEL</b>	Un salto Axel simple o Axel doble.	Un salto Axel simple o Axel doble.
<b>SALTO SOLO</b>	Un salto doble o triple individual.	Un salto doble o triple individual.
<b>COMBINACIÓN DE SALTOS</b>	Una combinación de saltos que incluya dos saltos dobles, un salto doble y uno triple (en cualquier orden), o dos saltos triples.  <ul style="list-style-type: none"> <li>Los dos saltos realizados en la combinación pueden ser iguales o diferentes entre sí, pero deben ser distintos del salto solo.</li> </ul>	Una combinación de saltos que incluya dos saltos dobles, un salto doble y uno triple (en cualquier orden), o dos saltos triples.  <ul style="list-style-type: none"> <li>Los dos saltos realizados en la combinación pueden ser iguales o diferentes entre sí, pero deben ser distintos del salto solo.</li> </ul>
<b>SPIN EN UNA POSICIÓN</b>	Un camel spin:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Con un sólo cambio de pie que puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> <li>Mínimo 5 revoluciones en cada pie.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada.</li> </ul>	Un layback/sideways spin, sit spin o camel spin sin cambio de pie:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Mínimo 6 revoluciones en posición.</li> <li>Si se realiza layback o sideways spin, cualquier variación de posición es permitida siempre y cuando la posición básica de layback o sideways se mantenga por al menos 6 revoluciones sin incorporarse en una posición upright. Luego de las revoluciones requeridas se puede ejecutar la posición Biellmann.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada.</li> </ul>
<b>COMBINACIÓN DE SPINS</b>	Una combinación de spins:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Sólo un cambio de pie.</li> <li>Mínimo de dos posiciones básicas diferentes con 2 revoluciones como mínimo en cada posición.</li> <li>Mínimo 5 revoluciones en cada pie y 2 revoluciones en cada posición.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada, pero el cambio de pie puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> </ul>	Una combinación de spins:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Sólo un cambio de pie.</li> <li>Mínimo de dos posiciones básicas diferentes con 2 revoluciones como mínimo en cada posición.</li> <li>Mínimo 5 revoluciones en cada pie y 2 revoluciones en cada posición.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada, pero el cambio de pie puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> </ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	Una secuencia de pasos:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Debe ser visible e identificable y utilizar casi toda la superficie del hielo.</li> </ul>	Una secuencia de pasos:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Debe ser visible e identificable y utilizar casi toda la superficie del hielo.</li> </ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>Si se ejecuta un mismo salto de forma individual (solo) y como parte de una combinación, el salto repetido se puntuará como sin valor (si la repetición es realizada como parte de la combinación de saltos, sólo el salto individual que no sea acorde a los requisitos será puntuado sin valor).</li> <li>Si se ejecuta un salto extra, sólo el salto individual que no sea acorde a los requisitos será puntuado sin valor. Los saltos se consideran en orden de ejecución.</li> </ul>	



<b>I. NOVICE</b> <b>Free Skate Damas y Caballeros</b> <b>Tiempo Máximo: 3:30 MIN +/- 10 Segundos</b>		
<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	<b>TEST:</b> Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
<b>SALTOS</b>	<p>Siete elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un salto debe ser de tipo Axel.</li><li>• Todos los saltos simples, dobles y triples están permitidos. Los saltos cuádruples no están permitidos.</li><li>• No se pueden repetir más de un Axel doble y dos saltos triples diferentes. Si se repiten al menos un intento debe ser parte de una combinación o secuencia.</li><li>• Si al menos una de estas ejecuciones está en una combinación o una secuencia, ambas ejecuciones (del mismo salto triple o Axel doble) se evalúan de manera regular. Si ambas ejecuciones (del mismo salto triple o doble Axel) son como saltos sueltos, el segundo de estos saltos recibirá el 70 por ciento de su valor base original.</li><li>• No hay límite para la cantidad de saltos dobles que pueden repetirse, pero no se puede incluir un salto doble o triple más de dos veces.</li><li>• Hasta tres elementos de saltos pueden ser combinaciones o secuencias.</li><li>• Las combinaciones de saltos están limitadas a dos saltos, excepto una puede contener tres saltos.</li><li>• La cantidad de saltos en una secuencia no está limitada.</li></ul>	<p>Siete elementos de salto que deben incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un Axel simple, un doble Axel, o un triple Axel.*</li><li>• Tres diferentes saltos dobles o triples.*</li><li>• Una combinación de dos o tres saltos que incluya dos saltos con al menos dos rotaciones.</li><li>• Dos elementos de salto adicionales, lo cuales deben incluir como mínimo un salto listado que puede ser simple, doble o triple, y puede ser igual a los realizados anteriormente.*</li></ul> <p>*Puede ser ejecutado como salto solo individual o como parte de una combinación o secuencia permitida, pero ningún elemento podrá contar como más de un requerimiento de salto.</p>
<b>SPINS</b>	<p>Tres elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uno debe ser una combinación de spins con un mínimo de 10 revoluciones. Cambio de pie opcional.</li><li>• Uno debe ser un spin con entrada Flying con un mínimo de seis revoluciones y sin cambio de posición o de pie.</li><li>• Todos los spins deben ser de un carácter diferente.</li><li>• Todos los spins pueden tener una entrada en Flying.</li><li>• Cada posición básica debe mantenerse durante un mínimo de dos revoluciones para que pueda ser contabilizada.</li><li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretendan ejecutar dentro de los permitidos.</li></ul>	<p>Tres elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Debe ser visible e identificable y debe realizarse utilizando casi toda la superficie de hielo.</li><li>• Saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li><li>• Las secuencias de pasos que son demasiado cortas y apenas visibles no pueden considerarse como tal, pero secuencias cortas de pasos de enlace adicionales podrán ser usadas a discreción del patinador.</li><li>• Otras secuencias de Moves in the Field y las secuencias de espirales están permitidas, pero no se contarán como elementos; en su lugar, se contarán como transiciones y se marcarán como tales.</li></ul>	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>



**J. JUNIOR**  
**Short Program**  
**Tiempo Máximo: 2:40 MIN +/- 10 Segundos**

	SINGLES CABALLEROS	SINGLES DAMAS
<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.
<b>SALTO TIPO AXEL</b>	Un salto Axel doble o Axel triple.	Un salto Axel doble.
<b>SALTO SOLO</b>	Un salto <u>loop</u> doble o triple individual.	Un salto <u>loop</u> doble o triple individual.
<b>COMBINACIÓN DE SALTOS</b>	Una combinación de saltos que incluya un salto doble y uno triple (en cualquier orden), o dos saltos triples.  <ul style="list-style-type: none"> <li>Los dos saltos realizados en la combinación pueden ser iguales o diferentes entre sí, pero deben ser distintos del salto solo.</li> </ul>	Una combinación de saltos que incluya dos saltos dobles, un salto doble y uno triple (en cualquier orden), o dos saltos triples.  <ul style="list-style-type: none"> <li>Los dos saltos realizados en la combinación pueden ser iguales o diferentes entre sí, pero deben ser distintos del salto solo.</li> </ul>
<b>SPIN EN UNA POSICIÓN</b>	Un flying <u>sit</u> spin: <ul style="list-style-type: none"> <li>Con un sólo cambio de pie que puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> <li>Mínimo 6 revoluciones en cada pie.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada.</li> </ul>	Un layback/sideways spin, o <u>camel</u> spin sin cambio de pie: <ul style="list-style-type: none"> <li>Mínimo 8 revoluciones en posición.</li> <li>Si se realiza layback o sideways spin, cualquier variación de posición es permitida siempre y cuando la posición básica de layback o sideways se mantenga por al menos 6 revoluciones sin incorporarse en una posición upright. Luego de las revoluciones requeridas se puede ejecutar la posición Biellmann.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada.</li> </ul>
<b>COMBINACIÓN DE SPINS</b>	Una combinación de spins: <ul style="list-style-type: none"> <li>Sólo un cambio de pie.</li> <li>Mínimo de dos posiciones básicas diferentes con 2 revoluciones como mínimo en cada posición.</li> <li>Mínimo 6 revoluciones en cada pie.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada, pero el cambio de pie puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> </ul>	Una combinación de spins: <ul style="list-style-type: none"> <li>Sólo un cambio de pie.</li> <li>Mínimo de dos posiciones básicas diferentes con 2 revoluciones como mínimo en cada posición.</li> <li>Mínimo 6 revoluciones en cada pie.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada, pero el cambio de pie puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> </ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	Una secuencia de pasos: <ul style="list-style-type: none"> <li>Debe ser visible e identificable y utilizar casi toda la superficie del hielo.</li> </ul>	Una secuencia de pasos: <ul style="list-style-type: none"> <li>Debe ser visible e identificable y utilizar casi toda la superficie del hielo.</li> </ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>Si se ejecuta un mismo salto de forma individual (solo) y como parte de una combinación, el salto repetido se puntuará como sin valor (si la repetición es realizada como parte de la combinación de saltos, sólo el salto individual que no sea acorde a los requisitos será puntuado sin valor).</li> <li>Si se ejecuta un salto extra, sólo el salto individual que no sea acorde a los requisitos será puntuado sin valor. Los saltos se consideran en orden de ejecución.</li> </ul>	



## K. JUNIOR

### Free Skate Damas y Caballeros Tiempo Máximo: 3:30 MIN +/- 10 Segundos

PROGRAMA	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	TEST: Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
SALTOS	<p>Siete elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un salto debe ser de tipo Axel.</li><li>• Los saltos pueden contener cualquier número de revoluciones.</li><li>• Los saltos dobles (incluido el Axel) no pueden incluirse más de dos veces (como salto suelto o como parte de una combinación/secuencia).</li><li>• De todos los saltos triples y cuádruples, sólo dos pueden ejecutarse dos veces. Dos repeticiones pueden ser saltos cuádruples.<ul style="list-style-type: none"><li>• Si al menos una de esas ejecuciones está en una combinación o secuencia de saltos, ambas (del mismo salto triple o cuádruple) serán evaluadas de manera regular. Si ambas ejecuciones (del mismo salto triple o cuádruple) son saltos sueltos, el segundo de ellos solo recibirá el 70 por ciento de su valor original base.</li></ul></li><li>• Hasta tres elementos de saltos deben ser combinaciones o secuencias.<ul style="list-style-type: none"><li>• Las combinaciones están limitadas a dos saltos excepto una combinación que puede contener tres saltos.</li></ul></li></ul>	<p>Siete elementos de salto que deben incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un Axel simple, un doble Axel, o un triple Axel.*</li><li>• Cuatro diferentes saltos dobles, triples o cuádruples, uno de los cuales debe ser doble Flip, doble Lutz, salto triple o salto cuádruple.*</li><li>• Una combinación de dos o tres saltos que incluya dos saltos con al menos dos rotaciones.</li><li>• Un elemento de salto adicional, el cual debe incluir como mínimo un salto listado que puede ser simple, doble, triple o cuádruple, y puede ser igual a los realizados anteriormente.*</li></ul> <p>*Puede ser ejecutado como salto solo individual o como parte de una combinación o secuencia permitida, pero ningún elemento podrá contar como más de un requerimiento de salto.</p>
SPINS	<p>Tres elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uno debe ser una combinación de spins con un mínimo de 10 revoluciones.</li><li>• Uno debe ser un flying spin o un spin con entrada Flying con un mínimo de seis revoluciones.</li><li>• Uno debe ser un spin con una sola posición y un mínimo de 6 revoluciones.</li><li>• Todos los spins deben ser de un carácter diferente.</li><li>• En todos los spins el cambio de pie es opcional.</li><li>• Todos los spins pueden tener una entrada en Flying.</li><li>• Cada posición básica debe mantenerse durante un mínimo de dos revoluciones para que pueda ser contabilizada.</li><li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretendan ejecutar dentro de los requeridos.</li></ul>	<p>Tres elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
SECUENCIA DE PASOS	<p>Una secuencia de pasos máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Debe ser visible e identificable y debe realizarse utilizando casi toda la superficie de hielo.</li><li>• Saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li><li>• Las secuencias de pasos que son demasiado cortas y apenas visibles no pueden considerarse como tal, pero secuencias cortas de pasos de enlace adicionales podrán ser usadas a discreción del patinador.</li></ul>	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
NOTAS	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>



**L. SENIOR**  
**Short Program**

Tiempo Máximo: 2:40 MIN +/- 10 Segundos

	SINGLES CABALLEROS	SINGLES DAMAS
PROGRAMA	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.
SALTO TIPO AXEL	Un salto Axel doble o Axel triple.	Un salto Axel doble o Axel triple.
SALTO SOLO	Un salto triple o cuádruple suelto.	Un salto triple suelto.
COMBINACIÓN DE SALTOS	Una combinación de saltos que incluya un salto doble y uno triple (en cualquier orden), dos saltos triples, un salto doble y uno cuádruple (en cualquier orden), o un salto triple y uno cuádruple (en cualquier orden). <ul style="list-style-type: none"> <li>Los dos saltos realizados en la combinación pueden ser iguales o diferentes entre sí, pero deben ser distintos del salto solo.</li> </ul>	Una combinación de saltos que incluya un salto doble y uno triple (en cualquier orden), o dos saltos triples. <ul style="list-style-type: none"> <li>Los dos saltos realizados en la combinación pueden ser iguales o diferentes entre sí, pero deben ser distintos del salto solo.</li> </ul>
FLYING SPIN	Un flying spin: <ul style="list-style-type: none"> <li>Cualquier tipo de flying spin está permitido, pero la posición de landing debe ser diferente del spin en una sola posición.</li> <li>Mínimo de 8 revoluciones en la posición de landing, que puede ser diferente de la posición de flying. Las revoluciones requeridas pueden ser ejecutadas en cualquier variación de la posición de landing.</li> </ul>	Un flying spin: <ul style="list-style-type: none"> <li>Cualquier tipo de flying spin está permitido, pero la posición de landing debe ser diferente del spin en una sola posición.</li> <li>Mínimo de 8 revoluciones en la posición de landing, que puede ser diferente de la posición de flying. Las revoluciones requeridas pueden ser ejecutadas en cualquier variación de la posición de landing.</li> </ul>
SPIN EN UNA POSICIÓN	Un camel spin o sit spin: <ul style="list-style-type: none"> <li>Con un sólo cambio de pie que puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> <li>Mínimo 6 revoluciones en cada pie.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada.</li> </ul>	Un layback/sideways spin, sit spin o camel spin sin cambio de pie: <ul style="list-style-type: none"> <li>Mínimo 8 revoluciones en posición.</li> <li>Si se realiza layback o sideways spin, cualquier variación de posición es permitida siempre y cuando la posición básica de layback o sideways se mantenga por al menos 6 revoluciones sin incorporarse en una posición upright. Luego de las revoluciones requeridas se puede ejecutar la posición Biellmann.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada.</li> </ul>
COMBINACIÓN DE SPINS	Una combinación de spins: <ul style="list-style-type: none"> <li>Sólo un cambio de pie.</li> <li>Mínimo de dos posiciones básicas diferentes con 2 revoluciones como mínimo en cada posición.</li> <li>Mínimo 6 revoluciones en cada pie.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada, pero el cambio de pie puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> </ul>	Una combinación de spins: <ul style="list-style-type: none"> <li>Sólo un cambio de pie.</li> <li>Mínimo de dos posiciones básicas diferentes con 2 revoluciones como mínimo en cada posición.</li> <li>Mínimo 6 revoluciones en cada pie.</li> <li>No puede comenzar con una entrada saltada, pero el cambio de pie puede ser ejecutado en forma de paso (step over) o salto.</li> </ul>
SECUENCIA DE PASOS	Una secuencia de pasos: <ul style="list-style-type: none"> <li>Debe ser visible e identificable y utilizar casi toda la superficie del hielo.</li> </ul>	Una secuencia de pasos: <ul style="list-style-type: none"> <li>Debe ser visible e identificable y utilizar casi toda la superficie del hielo.</li> </ul>
NOTAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>Si se ejecuta un mismo salto de forma individual (solo) y como parte de una combinación, el salto repetido se puntuará como sin valor (si la repetición es realizada como parte de la combinación de saltos, sólo el salto individual que no sea acorde a los requisitos será puntuado sin valor).</li> <li>Si se ejecuta un salto extra, sólo el salto individual que no sea acorde a los requisitos será puntuado sin valor. Los saltos se consideran en orden de ejecución.</li> </ul>	



**M. SENIOR**  
**Free Skate Damas y Caballeros**  
**Tiempo Máximo: 4:00 MIN +/- 10 Segundos**

<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	<b>TEST:</b> Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
<b>SALTOS</b>	<p>Siete elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uno debe ser un salto tipo Axel.</li> <li>• Los saltos pueden contener cualquier cantidad de revoluciones. <ul style="list-style-type: none"> <li>• No se pueden incluir saltos dobles (incluido el doble Axel) más de dos veces (como salto suelto o como parte de una combinación/secuencia)</li> <li>• De todos los tipos de saltos triples y cuádruples, solo dos pueden ser ejecutados dos veces. De las dos repeticiones, sólo uno puede ser cuádruple.</li> <li>• Si al menos una de esas ejecuciones es en una combinación o secuencia de saltos, ambas ejecuciones (de el mismo salto triple o cuádruple) serán evaluadas de manera regular. Si ambas ejecuciones (de el mismo salto triple o cuádruple) son saltos sueltos, el segundo de ellos solo recibirá el 70 por ciento de su valor original base.</li> </ul> </li> <li>• Hasta tres elementos de saltos pueden ser combinaciones o secuencias. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las combinaciones están limitadas a dos saltos, excepto una que puede contener tres saltos.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Siete elementos de salto que deben incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un Axel simple, un doble Axel, o un triple Axel.*</li> <li>• Cuatro diferentes saltos dobles, triples o cuádruples, uno de los cuales debe ser doble Lutz, salto triple o salto cuádruple.*</li> <li>• Dos combinaciones de dos o tres saltos que incluya dos saltos, cada una incluyendo dos saltos con al menos dos rotaciones.</li> </ul> <p>*Puede ser ejecutado como salto solo individual o como parte de una combinación o secuencia permitida, pero ningún elemento podrá contar como más de un requerimiento de salto.</p>
<b>SPINS</b>	<p>Tres elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uno debe ser una combinación de spins con un mínimo de 10 revoluciones.</li> <li>• Uno debe ser un flying spin o un spin con entrada Flying con un mínimo de 6 revoluciones.</li> <li>• Uno debe ser un spin con una sola posición y un mínimo de 6 revoluciones.</li> <li>• Todos los spins deben ser de un carácter diferente.</li> <li>• En todos los spins el cambio de pie es opcional.</li> <li>• Todos los spins pueden tener una entrada en Flying.</li> <li>• Cada posición básica debe mantenerse durante un mínimo de dos revoluciones para que pueda ser contabilizada.</li> <li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretendan ejecutar dentro de los requeridos.</li> </ul>	<p>Tres elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	<p>Una secuencia de pasos máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe ser visible e identificable y debe realizarse utilizando casi toda la superficie de hielo.</li> <li>• Saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li> <li>• Las secuencias de pasos que son demasiado cortas y apenas visibles no pueden considerarse como tal, pero secuencias cortas de pasos de enlace adicionales podrán ser usadas a discreción del patinador.</li> </ul>	<p>Una secuencia de pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
<b>SECUENCIA COREOGRÁFICA</b>	<p>Una secuencia coreográfica máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe ser claramente visible.</li> <li>• Puede ser ejecutada antes o después de la secuencia de pasos.</li> </ul>	<p>Una secuencia coreográfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li> <li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li> </ul>





## 2.4. ADULTS

Requisitos generales:

- Los requisitos de competencia varían de los requisitos para test.

El orden de patinaje de los elementos requeridos es opcional. Los elementos no están restringidos en cuanto al número de veces que se ejecutan ni la de los deslizamientos, número de revoluciones, etc., a menos que se especifique lo contrario. La Música vocal está permitida.

- Patinar en toda la superficie del hielo.
- El patinador puede usar elementos de un nivel anterior. Los elementos mencionados pueden ser patinados en cualquier orden.
- En los niveles ADULTS BRONZE y PRE-BRONZE se tomará una deducción de 0.2 por cada elemento realizado de un nivel superior.
- En las categorías ADULT SILVER, ADULT GOLD, MASTER INTERMEDIATE -NOVICE y MASTER JUNIOR - SENIOR se tomará una deducción de 0.3 por cada elemento ejecutado desde un nivel superior.
- Las Secuencias de Pasos (Giros de tres, Mohawks, Choctaws, Counters, Rockers, Brackets, Loops, etc.) y movimientos deben ser ejecutados en los filos correctos, como así también visibles e identificables para que los jueces los consideren válidos.
- Todos los Spirals deben ser ejecutadas con la pierna libre al menos paralela a la superficie del hielo y mantenidas en su posición por al menos un conteo de cuatro.
- Al realizar un Dip, el patinador debe tener al menos ambas piernas paralelas a la superficie del hielo. Al realizar un Dip en un pie, la pierna libre del atleta debe estar al menos paralela a la superficie del hielo. El patinador debe regresar a la posición de pie en una pierna. En ambos casos, la posición se mantendrá por un conteo de cuatro.
- Todos los saltos requeridos deben ejecutarse como saltos sueltos o como se indica.
- El tiempo de patinaje varía según el nivel y no debe exceder el tiempo máximo permitido. Los patinadores pueden, sin embargo, utilizar menos tiempo del prescrito, siempre que se presenten todos los elementos obligatorios.



<b>A. ADULT BEGINNER</b> <b>Free Skate Damas y Caballeros</b> <b>Tiempo Máximo: 1:40 MIN +/- 10 Segundos</b>		
<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	<b>TEST:</b> Debe seguir los mismos requisitos de competencia.
<b>SALTOS</b>	<b>Cuatro elementos de salto máximo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sólo están permitidos el bunny hop, mazurka, ballet y Waltz jump.</li><li>• Máximo una secuencia o combinación de los saltos permitidos.</li><li>• Máximo dos saltos pueden repetirse.</li></ul>	<b>Cuatro elementos de salto:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>SPINS</b>	<b>Dos elementos de spins máximo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un máximo de dos forward upright spins.</li><li>• Los spins con entrada en Flying o cambio de pie no están permitidos.</li><li>• Los spins deben tener un mínimo de tres revoluciones.</li></ul>	<b>Dos elementos de spins:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	<b>Pasos de conexión durante el programa:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los pasos de enlace podrán ser usados a discreción del patinador.</li><li>• Otras secuencias de Moves in the Field y las secuencias de Spirals están permitidas, pero no se contarán como elementos.</li></ul>	<b>Pasos de conexión durante el programa:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>





**B. ADULT HIGH BEGINNER**  
**Free Skate Damas y Caballeros**  
**Tiempo Máximo: 1:40 MIN +/- 10 Segundos**

<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	<b>TEST:</b> Debe seguir los mismos requisitos de competencia.
<b>SALTOS</b>	<b>Cuatro elementos de salto máximo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sólo están permitidos el bunny hop, mazurka, ballet, Waltz, stag, split, ½ flip, ½ lutz, ½ loop, toe loop, Salchow.</li><li>• Máximo una secuencia o combinación de los saltos permitidos.</li><li>• Máximo dos saltos pueden repetirse.</li></ul>	<b>Cuatro elementos de salto:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>SPINS</b>	<b>Dos elementos de spins máximo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un máximo de dos upright spins.</li><li>• Cambio de pie opcional.</li><li>• Los spins con entrada en Flying no están permitidos.</li><li>• Los spins deben tener un mínimo de tres revoluciones.</li></ul>	<b>Dos elementos de spins:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	<b>Pasos de conexión durante el programa:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los pasos de enlace podrán ser usados a discreción del patinador.</li><li>• Otras secuencias de Moves in the Field y las secuencias de Spirals están permitidas, pero no se contarán como elementos.</li></ul>	<b>Pasos de conexión durante el programa:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>



<p align="center"><b>C. ADULT PRE-BRONZE</b>  <b>Free Skate Damas y Caballeros</b>  <b>Tiempo Máximo: 1:40 MIN +/- 10 Segundos</b></p>		
<b>PROGRAMA</b>	<p><b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.</p>	<p><b>TEST:</b> Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.  <b>Nota:</b> El patinador puede elegir completar los elementos dentro de un programa (con o sin música) o individualmente como elementos aislados.</p>
<b>SALTOS</b>	<p><b>Cuatro elementos de salto máximo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasta dos elementos de saltos pueden ser combinaciones o secuencias.</li> <li>• Una combinación o secuencia puede contener tres saltos, y la otra solo dos.</li> <li>• Cada salto puede repetirse solo una vez en combinación o secuencia.</li> <li>• Solo se permiten saltos de media y saltos simples.</li> <li>• No se permiten el Lutz, Axel o saltos dobles.</li> </ul>	<p><b>Dos elementos de salto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos diferentes 1/2 saltos o saltos permitidos.*</li> </ul> <p>*Pueden ser ejecutados como saltos solos o como parte de las combinaciones o secuencias permitidas.</p>
<b>SPINS</b>	<p><b>Dos elementos de spins máximo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los spins con entrada en Flying no están permitidos.</li> <li>• Los spins deben tener un mínimo de tres revoluciones y ser distintos entre sí.</li> <li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretendan ejecutar dentro de los permitidos.</li> </ul>	<p><b>Dos elementos de spins:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un spin en dos pies es de diferente carácter que un spin en un pie, y será considerado como requerimiento para uno de los spins de este test.</li> <li>• Sólo para este test, un backward upright spin en un solo pie es considerado de diferente carácter que un forward upright spin de un solo pie, por lo que ambos pueden ser ejecutados.</li> <li>• Para este test, si un patinador ejecuta un sit o camel spin, la posición debe ser reconocible pero NO necesita cumplir con los criterios de posición básica definidos en el anexo de este reglamento.</li> </ul>
<b>PASOS</b>	<p><b>Pasos de conexión durante el programa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los pasos de enlace podrán ser usados a discreción del patinador.</li> <li>• Otras secuencias de Moves in the Field y las secuencias de Spirals están permitidas, pero no se contarán como elementos.</li> </ul>	<p><b>Pasos de conexión durante el programa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li> <li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li> </ul>



**D. ADULT BRONZE**  
**Free Skate Damas y Caballeros**  
**Tiempo Máximo: 1:50 MIN +/- 10 Segundos**

PROGRAMA	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	TEST: Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
SALTOS	<p>Cuatro elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Hasta dos elementos pueden ser combinaciones o secuencias.</li><li>Una combinación o secuencia de salto puede contener tres saltos y la otra solo dos.</li><li>Cada salto puede repetirse solo una vez en una combinación o secuencia.</li><li>Todos los saltos simples, excepto el Axel, están permitidos.</li><li>No se permiten saltos dobles ni triples.</li></ul>	<p>Cuatro elementos de salto que deben incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Tres saltos simples diferentes a elegir entre Toe Loop, Salchow, Loop, Flip o Lutz.*</li><li>Una combinación de dos o tres saltos incluyendo un salto de Waltz y/o saltos permitidos (sin giros ni cambio de pie entre saltos).</li></ul> <p>*Pueden ser ejecutados como saltos solos o como parte de las combinaciones o secuencias permitidas.</p>
SPINS	<p>Dos elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Máximo dos spins de carácter diferente.</li><li>Los spins con cambio de pie deben tener un mínimo de tres revoluciones al igual que los que no posean cambio de pie.</li><li>Debe haber un mínimo de dos revoluciones en cada posición o la posición no se contará.</li><li>Los spins con entrada en Flying no están permitidos.</li><li>Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que deseen ejecutar dentro de los permitidos.</li></ul>	<p>Dos elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Iguals requisitos que el programa de competencia.</li></ul> <p><u>Nota:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Para este test, si un patinador ejecuta un sit o camel spin, la posición debe ser reconocible pero NO necesita cumplir con los criterios de posición básica definidos en el anexo de este reglamento.</li></ul>
SECUENCIA DE PASOS	<p>Una secuencia de pasos coreográfica máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Puede incluir Moves in the Field y Spirals</li><li>Debe utilizar al menos la mitad de la superficie del hielo.</li><li>Saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li><li>Las secuencias de pasos que son demasiado cortas y apenas visibles no pueden considerarse como tal. Los pasos de enlace están permitidos y podrán ser usados a discreción del patinador.</li><li>Otras secuencias de Moves in the Field y secuencias de Spirals están permitidas, pero no se contarán como elementos.</li></ul>	<p>Una secuencia de pasos coreográfica:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Iguals requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
NOTAS	<ul style="list-style-type: none"><li>A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>



<b>E. ADULT SILVER</b> <b>Free Skate Damas y Caballeros</b> <b>Tiempo Máximo: 2:10 MIN +/- 10 Segundos</b>		
<b>PROGRAMA</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	<b>TEST:</b> Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
<b>SALTOS</b>	<b>Cinco elementos de salto máximo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hasta dos elementos de saltos pueden ser combinaciones o secuencias.</li><li>• Una combinación o secuencia puede contener tres saltos, y la otra solo dos.</li><li>• Se permiten secuencias de salto adicionales que contengan saltos de no más de una revolución dentro de los pasos de conexión que preceden a los saltos sueltos.</li><li>• Cada salto puede repetirse solo una vez en combinación o secuencia.</li><li>• Todos los saltos individuales, incluido el Axel, están permitidos.</li><li>• No se permiten saltos dobles o triples.</li></ul>	<b>Cuatro elementos de salto que deben incluir:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tres saltos simples diferentes, dos de los cuales deben ser Loop, Flip, Lutz o Axel.*</li><li>• Una combinación de dos o tres saltos que incluya dos saltos simples.</li><li>• Una secuencia de saltos o combinación adicional que contenga saltos de Waltz o saltos de una rotación completa.</li></ul> <p>*Pueden ser ejecutados como saltos solos o como parte de las combinaciones o secuencias permitidas.</p>
<b>SPINS</b>	<b>Dos elementos de spins máximo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Deben ser de carácter diferente.</li><li>• Los spins con cambio de pie deben tener un mínimo de tres revoluciones en cada pie, al igual que los que no posean cambio de pie.</li><li>• Debe haber un mínimo de dos revoluciones en cada posición, o la posición no se contará.</li><li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretenden ejecutar dentro de los permitidos.</li></ul>	<b>Dos elementos de spins:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Para este test, si un patinador ejecuta un sit o camel spin, la posición debe ser reconocible pero NO necesita cumplir con los criterios de posición básica definidos en el anexo de este reglamento.</li></ul>
<b>SECUENCIA DE PASOS</b>	<b>Una secuencia de pasos coreográfica máximo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Puede incluir Moves in the Field y Spirals</li><li>• Debe utilizar al menos la mitad de la superficie del hielo.</li><li>• Saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li><li>• Las secuencias de pasos que son demasiado cortas y apenas visibles no pueden considerarse como tal. Los pasos de enlace están permitidos y podrán ser usados a discreción del patinador.</li><li>• Otras secuencias de Moves in the Field y secuencias de Spirals están permitidas, pero no se contarán como elementos.</li></ul>	<b>Una secuencia de pasos coreográfica:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
<b>NOTAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>



**F. ADULT GOLD**  
**Free Skate Damas y Caballeros**  
**Tiempo Máximo: 2:40 MIN +/- 10 Segundos**

PROGRAMA	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	TEST: Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
SALTOS	<p>Cinco elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Hasta tres elementos de salto pueden ser combinaciones o secuencias.</li><li>Una combinación o secuencia puede contener tres saltos; las restantes están limitadas a dos.</li><li>Cada combinación o secuencia puede incluir sólo un salto doble.</li><li>Cada salto puede repetirse solo una vez suelto y en combinaciones o secuencias. Si al menos una de estas ejecuciones está en una combinación o secuencia, ambas ejecuciones (del mismo salto simple o doble) se evalúan de manera regular. Si ambas ejecuciones (del mismo salto simple o doble) son como saltos sueltos, el segundo de estos recibirá el 70 por ciento de su valor base original.</li><li>Están permitidos todos los saltos simples (incluido el Axel), el doble Toe Loop y doble Salchow.</li><li>Doble Loop, doble Flip, doble Lutz, doble Axel y saltos triples no están permitidos.</li></ul>	<p>Cuatro elementos de salto que deben incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Cuatro saltos simples o dobles permitidos, dos de los cuales deben ser Lutz, Axel simple, doble Toe Loop o doble Salchow.*</li><li>Una combinación de dos o tres saltos que incluya dos saltos de al menos una rotación completa.</li></ul> <p>*Pueden ser ejecutados como saltos solos o como parte de las combinaciones o secuencias permitidas.</p>
SPINS	<p>Tres elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Deben ser de carácter diferente.</li><li>Los spins con cambio de pie deben tener un mínimo de cuatro revoluciones en cada pie, al igual que los spins sin cambio de pie.</li><li>Debe haber un mínimo de dos revoluciones en cada posición, o la posición no se contará.</li><li>Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que deseen ejecutar dentro de los permitidos.</li></ul>	<p>Dos elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Iguals requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
SECUENCIA DE PASOS	<p>Una secuencia de pasos coreográfica máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Puede incluir Spirals y Moves in The Field.</li><li>Debe ser visible e identificable y debe realizarse utilizando casi toda la superficie de hielo.</li><li>Una secuencia que cumpla con los requisitos mínimos anteriores recibirá un valor base fijo y será evaluada por los jueces en GOE.</li><li>Una secuencia que no cumple con los requisitos mínimos anteriores no recibirá ningún valor.</li><li>Los saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li><li>No se puede considerar que las secuencias demasiado cortas y apenas visibles cumplen los requisitos.</li><li>Otras secuencias de Moves in the Field y secuencias de Spiral están permitidas, pero no se contarán como elementos; en su lugar, se contarán como pasos de transición y se marcarán como tales.</li></ul>	<p>Una secuencia de pasos coreográfica:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Iguals requisitos que el programa de competencia.</li></ul>
NOTAS	<ul style="list-style-type: none"><li>A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li><li>Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li><li>Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li></ul>



## G. MASTERS INTERMEDIATE - NOVICE

Free Skate Damas y Caballeros  
Tiempo Máximo: 3:10 MIN +/- 10 Segundos

PROGRAMA	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	TEST: Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
SALTOS	<p>Seis elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uno debe ser un Axel.</li> <li>• Hasta tres elementos de saltos pueden ser combinaciones o secuencias.</li> <li>• Una combinación o secuencia de salto puede contener tres saltos y las restantes están limitadas a dos saltos.</li> <li>• Solo una combinación o secuencia puede incluir dos saltos dobles.</li> <li>• Cada salto puede repetirse solo una vez suelto o en una combinación o secuencia. Si al menos una de estas ejecuciones está en una combinación o secuencia, ambas ejecuciones (del mismo salto simple o doble) se evalúan de manera regular. Si ambas ejecuciones (del mismo salto simple o doble) son como saltos sueltos, el segundo de estos saltos recibirá el 70 por ciento de su valor base original.</li> <li>• Se pueden realizar todos los saltos simples y los siguientes dobles: Toe Loop, Salchow y Loop.</li> <li>• Doble Flip, doble Lutz, doble Axel y saltos triples no están permitidos.</li> </ul>	<p>Seis elementos de salto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
SPINS	<p>Tres elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deben ser de carácter diferente.</li> <li>• Si un spin es con cambio de pie, debe tener un mínimo de cuatro revoluciones en cada posición. Todos los demás spins deben tener un mínimo de cinco revoluciones.</li> <li>• Debe haber un mínimo de dos revoluciones en cada posición para que sea contabilizado.</li> <li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretenden ejecutar dentro de los permitidos.</li> </ul>	<p>Tres elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
SECUENCIA DE PASOS	<p>Una secuencia de pasos coreográfica máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede incluir Spirals y Moves in The Field.</li> <li>• Debe ser visible e identificable y debe realizarse utilizando casi toda la superficie de hielo.</li> <li>• Una secuencia que cumpla con los requisitos mínimos anteriores recibirá un valor base fijo y será evaluada por los jueces en GOE.</li> <li>• Una secuencia que no cumple con los requisitos mínimos anteriores no recibirá ningún valor.</li> <li>• Los saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li> <li>• No se puede considerar que las secuencias demasiado cortas y apenas visibles cumplen los requisitos.</li> <li>• Otras secuencias de Moves in the Field y secuencias de Spiral están permitidas, pero no se contarán como elementos; en su lugar, se contarán como pasos de transición y se marcarán como tales.</li> </ul>	<p>Una secuencia de pasos coreográfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
NOTAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li> <li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li> </ul>



## M. MASTERS JUNIOR - SENIOR

### Free Skate Damas y Caballeros

Tiempo Máximo: 3:40 MIN +/- 10 Segundos

PROGRAMA	COMPETENCIA: Debe contener los siguientes elementos requeridos en cualquier orden.	TEST: Debe seguir los requisitos de competencia además de los requerimientos mínimos indicados.
SALTOS	<p>Siete elementos de salto máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uno debe ser un Axel.</li> <li>• Hasta tres elementos de saltos pueden ser combinaciones o secuencias.</li> <li>• Una combinación de salto puede contener tres saltos, mientras que las restantes están limitadas a dos saltos.</li> <li>• La cantidad de saltos en una secuencia no está limitada; sin embargo, solo se contarán los dos saltos de mayor valor en una secuencia.</li> <li>• No se pueden repetir los Axel o saltos de rotación múltiple más de una vez. Si se repiten deben ser en combinaciones o secuencias. Si al menos una de estas ejecuciones está en una combinación o secuencia, ambas ejecuciones (del mismo salto de Axel o de rotación múltiple) se evalúan de forma regular. Si ambas ejecuciones (del mismo salto de Axel o de rotación múltiple) son saltos sueltos, el segundo de estos recibirá el 70 por ciento del valor original base.</li> </ul>	<p>Siete elementos de salto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
SPINS	<p>Tres elementos de spins máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deben ser de carácter diferente.</li> <li>• Si un spin es con cambio de pie, debe tener un mínimo de cuatro revoluciones en cada posición. Todos los demás spins deben tener un mínimo de cinco revoluciones.</li> <li>• Debe haber un mínimo de dos revoluciones en cada posición para que sea contabilizado.</li> <li>• Los patinadores tienen la libertad de seleccionar los tipos de spins que pretenden ejecutar dentro de los permitidos.</li> </ul>	<p>Tres elementos de spins:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
SECUENCIA DE PASOS	<p>Una secuencia de pasos coreográfica máximo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede incluir Spirals y Moves in The Field.</li> <li>• Debe ser visible e identificable y debe realizarse utilizando casi toda la superficie de hielo.</li> <li>• Una secuencia que cumpla con los requisitos mínimos anteriores recibirá un valor base fijo y será evaluada por los jueces en GOE.</li> <li>• Una secuencia que no cumple con los requisitos mínimos anteriores no recibirá ningún valor.</li> <li>• Los saltos pueden estar incluidos en la secuencia de pasos.</li> <li>• No se puede considerar que las secuencias demasiado cortas y apenas visibles cumplen los requisitos.</li> <li>• Otras secuencias de Moves in the Field y secuencias de Spiral están permitidas, pero no se contarán como elementos; en su lugar, se contarán como pasos de transición y se marcarán como tales.</li> </ul>	<p>Una secuencia de pasos coreográfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iguales requisitos que el programa de competencia.</li> </ul>
NOTAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>• Si se ejecuta un salto adicional, este se puntuará como sin valor. Los saltos se considerarán en el orden de ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A menos que se indique lo contrario, todos los elementos deben cumplir los criterios generales y los requisitos básicos para ser contados.</li> <li>• Otros elementos pueden ser añadidos sin penalidad.</li> <li>• Dos elementos diferentes podrán ser repetidos, en caso de ser necesario.</li> </ul>





## 3. ANEXOS

### 3.1. DEFINICIONES

#### 3.1.1. PATINAJE LIBRE INDIVIDUAL

El patinaje libre consiste en un programa bien equilibrado de elementos como saltos, giros, pasos y otros movimientos de enlace ejecutados con ambos pies en armonía con la música elegida por el patinador.

Dentro de los requisitos del programa del nivel del patinador, este tiene total libertad para seleccionar los elementos de patinaje cuya suma conformará el programa. Todos los elementos deben estar unidos entre sí mediante pasos de conexión de diferente naturaleza y otros movimientos de patinaje libre, aprovechando al máximo toda la superficie de hielo (los Crossovers hacia delante y hacia atrás no se consideran pasos de conexión). Se debe prestar especial atención a la coreografía, la expresión, la interpretación de la música, el trabajo de pies intrincado y las transiciones entre elementos.

#### 3.1.2. SALTOS

A. Elementos de salto: Un salto individual, una combinación de saltos o una secuencia de saltos. (Ejemplo: Un salto individual se cuenta como un elemento de salto; una combinación se cuenta como un elemento de salto; una secuencia se cuenta como un elemento de salto.

A.1. Salto individual: Un salto realizado por sí mismo (por ejemplo, no como una combinación o secuencia de saltos). Los saltos individuales también se conocen como saltos sueltos.

A.2. Combinación de saltos: En una combinación de saltos, el pie de aterrizaje de un salto es el pie de despegue del siguiente salto. Una vuelta completa en el hielo entre los saltos (pudiendo el pie libre tocar el hielo, pero sin transferencia de peso) mantiene el elemento como una combinación (pero con un error). Una combinación puede consistir en saltos iguales o diferentes.

A.2.1. Si los saltos están conectados con un salto no listado, el elemento se denomina secuencia de saltos, independientemente de cuántos saltos listados se realizan consecutivamente;

A.2.2. Un medio Loop se considera como un salto listado con el valor de un Loop simple cuando se usa en combinaciones/secuencias para todos los niveles;

A.2.3. Si el primer salto de una combinación de dos saltos no tiene éxito y se convierte en un salto no listado, el elemento seguirá siendo considerado como una combinación de salto.

B. Secuencia de salto: Una secuencia de salto consiste en cualquier número de saltos de cualquier revolución vinculados por saltos no listados y/o brincos que se suceden inmediatamente mientras se mantiene el ritmo (rodilla).

No puede haber Turns (giros), Steps (pasos), Crossovers (cruces progresivos) o Stroking (empujes laterales) durante la secuencia. Se consideran giros a los: three turns, twizzles,





brackets, loops, counters y rockers. Steps (pasos) son: toe Steps, Chasses, mohawks, Choctaws, curvas con cambio de filo y Cross Rolls.

B.1. Una secuencia que consista en un solo salto listado junto a otros saltos no listados, no se considerará una secuencia, pero contará como salto suelto;

C. Repeticiones de saltos: Cada programa libre tiene diferentes limitaciones sobre qué saltos pueden repetirse; sin embargo, las siguientes reglas se aplican consistentemente en cada nivel:

C.1. Los saltos con el mismo nombre, pero con diferentes números de rotaciones se consideran saltos diferentes. Por ejemplo, un doble Loop se considera un salto diferente a un triple Loop;

C.2. Si un salto que sólo se permite repetir como parte de una combinación o secuencia se ejecuta dos veces como salto suelto, la segunda ejecución sólo recibirá el 70 por ciento del valor base y se puntuará de acuerdo con lo descrito a continuación:

Un programa no se considera equilibrado cuando contiene un número superior o inferior al número mínimo de elementos requeridos, o cuando carece de pasos de conexión entre los elementos. Cuando un programa no está bien equilibrado, se aplicará una deducción por cada elemento extra o faltante. Consulte la sección K a continuación.

C.3. Si un salto se ejecuta más veces de las permitidas, será tratado como un elemento adicional y no será considerado, pero contará con respecto al número máximo de elementos de saltos. Si el salto adicional se ejecuta en una combinación o secuencia, sólo el salto individual que no esté de acuerdo con los requisitos carece de valor. Los saltos se consideran en el orden de ejecución. Consulte la sección K a continuación.

C.4. Debido a que el Toe Loop y el Toe Walley son muy similares en naturaleza y valor, el patinador puede ejecutar sólo uno u otro, pero no ambos.

D. Saltos no listados: Los saltos que no están listados en el SOV (por ejemplo, el Walley, Split Jump, Inside Axel con cualquier número de revoluciones despegando desde el filo interno adelante, etc.) no contarán como un elemento de salto, pero pueden ser usados como una entrada dificultosa al salto, para ser considerado dentro de la marca de Transiciones. Ver regla Principios Básicos de Cálculo - Todas las Disciplinas de Patinaje (A.1.3).

E. Saltos Under- Rotated: un salto será considerado como "Under-Rotated" si le falta rotación de más de  $\frac{1}{4}$  de revoluciones, pero menos de  $\frac{1}{2}$  revolución. Un salto Under-Rotated será indicado por el Panel Técnico a los Jueces y en los protocolos con un símbolo "<" después del código del elemento.

F. Saltos Downgraded: un salto será considerado como "Downgraded" si le "falta  $\frac{1}{2}$  rotación o más". Un salto Downgraded será indicado por el Panel Técnico a los Jueces y en los protocolos con un símbolo "<<<" después del código del elemento.

G. Despegue engañoso: un despegue claro hacia adelante (hacia atrás en el caso del Axel) será considerado como un salto Downgraded. El Toe Loop es el salto con mayor tipo de error de despegue engañoso.

H. Intento de salto: se considera intento en principio a una preparación clara para despegar un salto, el paso por el filo de entrada o la colocación del Toepick en el hielo abandonando el mismo con o sin rotación. Este no recibe ningún valor.

I. Despegue desde el filo equivocado (Flip/Lutz): el Flip despega desde un filo interno hacia atrás; el Lutz despega desde un filo externo hacia atrás. Si el filo de despegue no está empleado



correctamente, el Panel Técnico indicará el error a los Jueces utilizando los signos "e" (borde) y "!" (atención).

J. Saltos extra: Si se ejecuta un salto extra, sólo el salto suelto que está fuera de los requisitos no tendrá ningún valor. Todos los saltos extra son llamados y marcados con un \*. Los saltos se consideran en el orden de ejecución.

K. Considerando que todos los campeonatos de la federación serán juzgados como Patinaje Libre, las siguientes reglas se aplican a las repeticiones:

K.1. Primera repetición de un salto Triple o Cuádruple: la primera repetición de un salto triple o cuádruple del mismo nombre y el mismo número de revoluciones sin que uno de ellos esté en una combinación o secuencia, se contará como salto suelto, pero el segundo de estos saltos se marcará con el signo "+REP" y recibirá el 70% del valor base.

K.2. Primera repetición de un salto doble: la primera repetición de un salto doble como salto suelto o en una combinación o secuencia recibirán el valor base completo.

K.3. Segunda/tercera repetición de un salto doble/triple/cuádruple: La segunda/tercera repetición de un salto doble, triple o cuádruple del mismo nombre y el mismo número de revoluciones suelto o en una combinación/secuencia no recibirán ningún valor, pero el resto de los saltos de la combinación/secuencia se contarán.

K.4. Segunda combinación con tres saltos: Sólo los saltos que no estén de acuerdo con los requisitos serán inválidos.

K.5. Más de 3 combinaciones o secuencias de saltos: Si el número de combinaciones o secuencias de saltos es superior a tres, sólo se contará el primer salto de la combinación o secuencia adicional. Este salto se marcará con el signo "+REP" y recibirá el 70% del valor base (como repetición de una combinación/secuencia de salto), por ejemplo, 3Lo+3T\*+REP, 3Lo+3T\*+2A\*+REP etc.

L. Ejecución de un salto no contabilizado en una combinación o secuencia de saltos: Si en una combinación o secuencia de saltos un patinador cae o sale de un salto en dos pies e inmediatamente ejecuta el otro, el salto después del error no cuenta como parte de combinación. De tal manera será llamado con el nombre del salto antes del error + combinación/secuencia +salto ejecutado. Los saltos después del error serán marcados con un \*.

### 3.1.3. **SECUENCIA DE MOVES IN THE FIELD**

Es una secuencia de movimientos que puede incluir Turns, Spirals, Arabesques, Spread Eagles, Ina Bauers y movimientos fluidos con filos consistentes, conectados con pasos de enlace y trabajo de pies. Los movimientos en las secuencias de Moves in the Field serán juzgados como transiciones en lugar de elementos separados, pero deberán ser visibles e identificables para ser considerados válidos.

### 3.1.4. **SPINS**

Un spin debe tener el número mínimo de revoluciones; sin embargo, un spin con menos de tres revoluciones, a menos que se indique lo contrario en los elementos requeridos correspondientes, se considera un movimiento de patinaje y no un spin. Para cualquier spin con cambio de pie, el cambio debe ser precedido por una posición de spin con al menos tres revoluciones. El número mínimo de revoluciones requerido debe ser contado desde la



entrada del spin hasta su salida (excepto en los spins con cambio de posición o entrada en Flying).

**A. Hay tres posiciones básicas de spins:**

1. **Camel:** Pierna libre hacia atrás con la rodilla al nivel de la cadera como mínimo y la cara interna del patín hacia la superficie del hielo. El Lay back, Biellmann y variaciones similares se consideran Uprights.
2. **Sit:** La pierna de base permanece al menos paralela al hielo y la pierna libre extendida hacia adelante.
3. **Upright:** Cualquier posición con la pierna de base extendida o ligeramente doblada que no sea una posición de camel.
  - a. **Lay back Spin:** Un spin vertical en el que la cabeza y los hombros se inclinan hacia atrás con la espalda arqueada. La posición de la pierna libre es opcional.
  - b. **Sideway Spin:** Un spin vertical en el que la cabeza y los hombros se inclinan lateralmente y la parte superior del cuerpo está arqueada. La posición de la pierna libre es opcional.

Todas las posiciones de spins que no se ajusten a las definiciones anteriores se consideran posiciones no básicas.

**B. Si un patinador se cae al entrar un spin, se le permitirá un movimiento de trompo u otro spin inmediatamente después de la caída con el propósito de llenar el tiempo. Este movimiento adicional no se contará como un elemento.**

**D. Tipos de Spins:**

**A. Combinación de spins:** Debe tener un mínimo de dos posiciones básicas diferentes con dos revoluciones en cada una de estas posiciones. Puede tener cambio de pie y/o posición según se especifique. Un cambio de pie y un cambio de posición pueden hacerse al mismo tiempo o por separado. Para recibir el valor completo, una combinación de debe incluir las tres posiciones básicas.

- a. Si entre una posición y la siguiente o el cambio de un pie al otro los spins están demasiado separados y no llegan a cumplir con los requisitos de posiciones básicas, sólo la parte antes del cambio de pie será contada y considerada para las características de nivel.
- b. El número de revoluciones en posiciones que no son básicas se cuenta en el total de revoluciones en conjunto con la posición básica, pero no es contado como cambio de posición. Este último solo se cuenta cuando se cambia entre posiciones básicas. Ej: camel+sit spin.

**B. Spin en una posición:** Puede cambiar de pie (si se permite) pero no puede cambiar de posición. Las posiciones no básicas son permitidas y contabilizadas en el número total de revoluciones, pero no son elegibles para incrementar el nivel.

- a. La posición vertical de salida de los spins no se considera otra posición, independientemente del número de revoluciones, siempre que no se intente ninguna característica adicional (cambio de filo, variación de posición, etc.).



- C. Flying Spin:** es un spin con una entrada en Flying, sin cambio de pie y sin cambio de posición. Las posiciones no básicas son permitidas y contabilizadas en el total de revoluciones, pero no son elegibles para incrementar el nivel.
- La posición vertical de salida de los spins no se considera otra posición, independientemente del número de revoluciones, siempre que no se intente ninguna característica adicional (cambio de filo, variación de posición, etc.).
  - Un spin que comienza con un salto y cambia de pie y/o posición se considera un spin con una entrada en flying, no un flying spin.
  - Cuando se comienza un spin con un salto, no se permite ninguna rotación en el hielo antes del despegue.
- D. Carácter:** En un programa libre bien equilibrado, cada spin realizado debe tener un carácter diferente (abreviatura). Las abreviaturas figuran en la escala de valores de Individuales de la ISU (SOV). El carácter también se conoce como "naturaleza".
- Un spin que comienza con una entrada hacia atrás y uno que comienza con una entrada hacia adelante se consideran del mismo carácter. Por ejemplo: un sit spin y un back sit spin tienen la misma abreviatura, al igual que una combinación de giros con cambio de pie y entrada hacia adelante con respecto a una con entrada hacia atrás.
  - 4.2. Un spin con una entrada en flying tiene un carácter diferente que un spin sin entrada en flying.
  - 4.3. Un spin con cambio de pie tiene un carácter diferente que un spin sin cambio de pie.
  - 4.4. Todas las combinaciones de spins sin cambio de pie y sin entrada en flying se consideran con el mismo carácter, independientemente del número o tipo de posiciones. (Lo mismo es para las combinaciones de spins con entrada en flying)
  - 4.5. Se considera que todas las combinaciones de spins con cambio de pie y sin entrada en flying tienen el mismo carácter, independientemente del número o tipos de posiciones o cambios de pie. (Lo mismo aplica para las combinaciones de spins con entrada en flying)
- E. Niveles de dificultad:** Los niveles de dificultad de giros van desde sin Nivel hasta Básico (B), 1, 2, 3 y 4, dependiendo del nivel técnico del patinador y del número de variaciones que muestre.
- Aclaración de las características de los tipos de dificultades.
    - Una variación difícil de posición es un movimiento de una parte del cuerpo, pierna, brazo, mano o cabeza que requiera fuerza física o flexibilidad y que tiene un efecto en el equilibrio del eje principal del cuerpo. Sólo estas variaciones pueden aumentar el nivel. Hay 11 categorías de variaciones dificultosas, entre ellas 3 en la posición del camel basadas en la línea de los hombros: camel hacia adelante (CF) - con la línea de los hombros paralelas al hielo; camel hacia los lados (CS) - con la línea de los hombros torcida a una posición vertical; camel hacia arriba (CU) - con la línea del hombro torcida más que la posición vertical.



Si la pierna libre cae durante mucho tiempo mientras se prepara para una variación difícil de camel, la característica de nivel correspondiente es otorgada, pero los Jueces aplicarán la reducción GOE para "posición(es) pobre(s) / incómoda(s) / antiestética(s)".

- a.2. "Cambio de pie ejecutado por salto" y "Saltar dentro de un spin sin cambiar de pie": se conceden sólo si el patinador alcanza una posición básica dentro de las 2 primeras revoluciones después del aterrizaje.
- a.3. La ejecución de spins en ambas direcciones (horario y antihorario) que sucedan inmediatamente una de otra, se contarán como una característica de incrementación del nivel para las posiciones de sit spin y camel spin. Las curvas largas de salida después de la primera parte o entrada en la segunda, se reflejan en el GOE. Se requiere un mínimo de 3 revoluciones en cada dirección. Un spin ejecutado en ambas direcciones se considera un mismo giro.
- a.4. "Variación dificultosa en la posición de los flying spins o con entrada en flying": se concede sólo si la posición de vuelo es realmente difícil y los patinadores alcanzan una posición básica dentro de las 2 revoluciones después del aterrizaje. La entrada normal de flying camel no bloquea la posibilidad de contar como una característica de entrada dificultosa.
- a.5. Windmill (illusion) será considerado como una característica de nivel sólo la primera vez que se intenta.

### 3.1.5. **SPIRALS**

Es una posición con una cuchilla en el hielo y la pierna libre (incluyendo la rodilla y el pie) más altas que el nivel de la cadera con ambas piernas extendidas. Las posiciones de Spirals se clasifican según la pierna de base (derecha, izquierda), el filo (externo, interno), la dirección de desplazamiento (adelante, atrás) o la posición de la pierna libre (atrás, adelante, de lado).

A. Secuencia de Spiral: consiste principalmente en al menos dos posiciones de spirals con una duración mínima de tres segundos cada una o una posición con una duración mínima de cuatro.

### 3.1.6. **SECUENCIA DE PASOS**

Es una serie de pasos, giros y/o movimientos no prescritos. Todas las secuencias de pasos deben ser ejecutadas de acuerdo al carácter de la música. Se permiten paradas cortas de acuerdo con la música. También se permiten saltos no listados y retrocesos. Turns y Steps deben tener una distribución equilibrada a lo largo de la secuencia. Los three turns, twizzles, brackets, loops, counters, rockers, steps, toe steps, chasses, mohawks, choctaws, cambios de filo, cross rolls y running steps están permitidos. Los patrones no están restringidos.

A. Niveles de dificultad:

- A.1. Turns y Steps de variedad mínima (nivel 1), variedad simple (nivel 2), variedad (nivel 3), complejidad (nivel 4).
- A.2. Rotaciones en cualquier dirección (izquierda y derecha) con todo el cuerpo que cubra al menos 1/3 del patrón en total para cada dirección de rotación.



A.3. Uso de movimientos corporales durante al menos 1/3 del patrón

A.4. Dos combinaciones diferentes de 3 giros difíciles con diferente pie ejecutados con un ritmo claro dentro de la secuencia. Sólo se puede contar la primera combinación en cada pie.

**IMPORTANTE:**

Los tipos de turns y steps difíciles son: twizzles, brackets, loops, counters, rockers y choctaws.

La variedad mínima incluye al menos 5 turns y steps difíciles, ninguno puede contarse más de dos veces.

La variedad simple incluye por lo menos 7 turns y steps difíciles, ninguno puede contarse más de dos veces.

La variedad incluye por lo menos 9 turns y steps difíciles, ninguno se puede contar más de dos veces.

La complejidad incluye por lo menos 11 turns y steps difíciles, ninguno puede ser contado más de dos veces, 5 tipos deben ser ejecutados en ambas direcciones.

El uso de movimientos corporales significa el uso visible, en al menos 1/3 del patrón, de cualquier movimiento de brazos, cabeza, torso, caderas y piernas que tenga un efecto sobre el equilibrio del eje principal del cuerpo.

Dos combinaciones de turns difíciles se consideran iguales si consisten en las mismas vueltas hechas en el mismo orden, en el mismo filo y en el mismo pie.

**B. Secuencia coreográfica de pasos:** Debe ajustarse a la definición de una secuencia de pasos y utilizar casi completamente la superficie de hielo. Para estos eventos en los niveles Advanced 3 e inferiores, todas las Secuencias de Pasos se llamarán Secuencias de Pasos Coreográficas, confirmadas o no confirmadas. Para todos los niveles por encima de Advanced 3, se considerará lo que dictan los requisitos Técnicos para Individuales. Para todos los niveles individuales de Adults, todas las secuencias de pasos se llamarán secuencias coreográficas, confirmadas o no confirmadas, y pueden incluir moves in the field (MIF) y spirals.

**C. Secuencia Coreográfica:** Consiste en todo tipo de movimientos como steps, turns, spirals, arabesques, spread eagles, Ina Bauers, hydro blading, saltos con un máximo de dos revoluciones, spins, etc. Los elementos listados incluidos en la secuencia coreográfica no serán detallados. El patrón no está restringido, pero la secuencia debe ser claramente visible. La secuencia coreográfica comienza con el primer movimiento de patinaje y concluye con la preparación del siguiente elemento (si la secuencia coreográfica no es el último elemento del programa). Puede realizarse antes o después de la secuencia de pasos. Si no se cumple este requisito, la secuencia no tendrá ningún valor. En los campeonatos de la Federación, si la secuencia coreográfica cumple con estos requisitos, se le otorgará un valor base fijo y será evaluado por los jueces en GOE.





3.1.7.

**STEPS Y TURNS**

- A. Turn: Un movimiento rotacional en el cual el patinador se mueve de adelante hacia atrás o de atrás hacia adelante usando un pie, en un filo y eje.
  - A.1. Bracket: es un giro en un pie desde un filo externo a un filo interno o viceversa, con la curva de salida hacia fuera del lobe. El patinador gira en la dirección opuesta al giro.
  - A.2. Counter: es un giro ejecutado en un pie desde un filo externo a un filo interno o viceversa, con la curva de salida en el lobe opuesto al de entrada. El patinador gira en la dirección opuesta a la curva de entrada (es decir, en la dirección de la curva de salida).
  - A.3. Loop: es un movimiento de un pie donde el patinador recorre un patrón ovalado usando el mismo filo. La entrada y la salida del loop deben cruzarse. El loop debe tener un corte limpio, sin rasguños ni puntas.
  - A.4. Rocker: es un giro ejecutado en un pie de un filo externo a un filo interno o viceversa, con la curva de salida en el lobe opuesto al de la curva de entrada. El patinador gira en la dirección de la curva de entrada.
  - A.5. Three Turn: es un giro ejecutado en un pie desde un filo externo a un filo interno o viceversa, con la curva de salida dentro del mismo lobe que la curva de entrada. El patinador gira en la dirección de la curva de entrada.
  - A.6. Twizzle: en un giro de desplazamiento en un pie con una o más rotaciones que gira rápidamente con una acción continua (ininterrumpida). El peso permanece en el pie de base con el pie libre en cualquier posición durante el giro. Una serie de giros de tres chequeados no es aceptable, ya que esto no constituye una acción continua. Si la acción de desplazamiento se detiene durante la ejecución, el twizzle se convierte en un giro en suelto.
- B. Step: una clase de giro que se ejecuta utilizando dos pies como choctaws y mohawks.
  - B.1. Choctaw: es un paso de un pie al otro en el que la curva del filo de salida es opuesta a la de entrada. El cambio de pie es de un filo externo a interno o viceversa. El filo de entrada y salida es de igual profundidad.
  - B.2. Mohawk: es un paso de un pie al otro en el que las curvas de entrada y salida son continuas y de igual profundidad. El cambio de pie es de un filo al mismo filo.
- C. Pasos de enlace: El trazado visible en el hielo que se ejecuta en uno o dos pies. Pueden consistir en un filo, cambio de fillos, chasses, cross rolls, crossovers, progressives, toe steps, saltos de baile y pequeños saltos. Los pasos de enlace se pueden utilizar como pasos de conexión entre los giros de la secuencia de pasos.
  - C.1. Cambio de Filo: El trazo visible en el hielo que cambia de una curva a otra distinta sin cambio de pie.
  - C.2. Chasse: es una serie de dos fillos (generalmente externo e interno) en los que, en el segundo filo, el pie libre se coloca en el hielo al lado del pie de base en posición paralela, y el pie libre se levanta con la hoja paralela al hielo.
  - C.3. Cross Roll: se inicia un desplazamiento con la acción del pie libre acercándose al pie de patinaje desde el lado opuesto para aterrizar en el hielo casi en





ángulos rectos con respecto al pie de base, comenzando hacia adelante con los pies cruzados por delante o hacia atrás con los pies cruzados por detrás.

C.4. Crossover: un paso o secuencia de pasos en los que el pie libre cruza el pie de patinaje completamente antes de colocarlo en el hielo.

C.5. Dance Jump: Un pequeño salto de no más de una vuelta para cambiar de pie o de dirección de patinaje.

D. Filo: El trazado visible en el hielo producido por un patinador deslizando en un pie en una curva.

D.1. Flat: El trazo recto y visible en el hielo (impreso por el patinador deslizando en un pie o en ambos).

D.2. Progressive /Run: Un paso o secuencia de pasos en los cuales el pie libre sobrepasa al pie de base antes de que se coloque en el hielo, sacando así el nuevo pie libre del hielo siguiendo al nuevo pie de patinaje.

D.3. Small hop: Un salto pequeño sin revolución.

E. Toe Step: Un paso donde los patinadores se mueven de un Toepick al otro sin saltar, con o sin rotaciones a medida que deslizan por el hielo.

### 3.1.8. **Términos utilizados para describir Turns (giros), Steps (pasos) y Linking Steps (pasos de enlace)**

A. Para diferentes giros/pasos: es un término que incluye cada uno de los tipos de giros o pasos, enumerados, más los cuatro métodos diferentes de ejecución.

B. Para diferentes tipos de giros y pasos: es un término que incluye cada uno de los giros y pasos enumerados.

C. Giros difíciles: son los Rockers, Counters, Brackets, Twizzles con una y media rotación o más.

D. Giros y pasos listados: son los Three Turns, Mohawks, Choctaws, Twizzles, Rockers, Counters, Brackets y Loops.

E. Método de ejecución: Término que describe las cuatro maneras diferentes en que se pueden ejecutar cada turn/step, teniendo en cuenta el filo de entrada: a) interno adelante, b) externo adelante, c) interno atrás y b) externo atrás.

F. Método de giro: Una técnica en la cual un movimiento de rotación (turn o step) ocurre usando uno o el mismo lobe (Bracket, Three-tum, Twizzle) o dos lobes diferentes (Counter, Rocker) durante la entrada y salida de cada giro.

G. Turn/Step: Un término usado cuando sólo se requiere un paso de los giros o pasos listados.

H. Turns/Steps: Un término usado cuando se requieren al menos dos giros o pasos listados.

I. Turns/Steps y pasos de enlace: Términos usados cuando se requieren al menos dos giros o pasos listados y pasos de enlace.



Nomenclatura para las Hojas de Contenido Planificado (PPCS)

<b>COD IGO S</b>	<b>DESCRIPCION</b>
<b>Snw Stp1</b>	<b>Snow Plow Stop, One Foot</b>
<b>Snw Stp2</b>	<b>Snow Plow Stop, Two Feet</b>
<b>TStp L</b>	<b>T-Stop Left Foot</b>
<b>TStp R</b>	<b>T-Stop Right Foot</b>
<b>Hky Stp</b>	<b>Hockey Stop</b>
<b>Dip</b>	<b>Dip</b>
<b>LGli de</b>	<b>Left Foot Glide</b>
<b>RGli de</b>	<b>Right Foot Glide</b>
<b>FSw z</b>	<b>Forward Swizzles</b>
<b>BSw z</b>	<b>Backward Swizzles</b>
<b>BWi g</b>	<b>Backward Wiggles</b>
<b>FStr k</b>	<b>Forward Stroking</b>
<b>BStr k</b>	<b>Backward Stroking</b>
<b>AFX ov</b>	<b>Counter-clockwise (R/L) Forward Crossovers</b>
<b>CFX ov</b>	<b>Clockwise (R/L) Forward Crossovers</b>
<b>ABX ov</b>	<b>Counter-clockwise (R/L) Backward Crossovers</b>
<b>CBX ov</b>	<b>Clockwise (R/L) Backward Crossovers</b>



<b>F8X ov</b>	<b>Forward Crossovers Figure 8</b>
<b>B8X ov</b>	<b>Backward Crossovers Figure 8</b>
<b>FOE</b>	<b>Consecutive Forward Outside Edges</b>
<b>FIE</b>	<b>Consecutive Forward Inside Edges</b>
<b>FOI E</b>	<b>Consecutive Forward Outside/Inside Edges</b>
<b>BOE</b>	<b>Consecutive Backward Outside Edges</b>
<b>BIE</b>	<b>Consecutive Backward Inside Edges</b>
<b>BOI E</b>	<b>Consecutive Backward Outside/Inside Edges</b>
<b>FO3</b>	<b>Alternating Forward Outside Threes</b>
<b>FI3</b>	<b>Alternating Forward Inside Threes</b>
<b>BO3</b>	<b>Alternating Backward Outside Threes</b>
<b>BI3</b>	<b>Alternating Backward Inside Threes</b>
<b>RFI Mo</b>	<b>Right Forward Inside Mohawks</b>
<b>LFI Mo</b>	<b>Left Forward Inside Mohawks</b>
<b>FSp r1</b>	<b>Forward Spiral, either foot</b>
<b>BSp r1</b>	<b>Backward Spiral, either foot</b>
<b>FSp r2</b>	<b>Forward Right-Left Spirals</b>
<b>BSp r2</b>	<b>Backward Right-Left Spirals</b>
<b>FAb q</b>	<b>Forward Arabesque</b>
<b>BAb q</b>	<b>Backward Arabesque</b>
<b>FAb qSq</b>	<b>Forward Arabesques Sequence</b>
<b>BAb qSq</b>	<b>Backward Arabesques Sequence</b>



**Saltos Iniciales**

<b>COD ES</b>	<b>DESCRIPTIONS</b>
<b>1Wz *</b>	<b>Waltz Jump</b>
<b>1BH</b>	<b>Bunny Hop</b>
<b>1FL</b>	<b>Falling Leaf</b>
<b>1Ba</b>	<b>Ballet Jump</b>
<b>1Mz</b>	<b>Mazurka Jump</b>
<b>1HF</b>	<b>Half Flip</b>
<b>1HL z</b>	<b>Half Lutz</b>
<b>1HL o</b>	<b>Half Loop</b>
<b>2FtU Sp</b>	<b>Two – Foot</b>
<b>FPv</b>	<b>Forward Pivot, Inside or Outside</b>
<b>BPv</b>	<b>Backward Pivot, Inside or Outside</b>
<b>StDu ck</b>	<b>Shoot the Duck</b>
<b>Lun ge</b>	<b>Lunge</b>
<b>ISEg l</b>	<b>Inside Spread Eagle</b>
<b>OSE gl</b>	<b>Outside Spead Eagle</b>
<b>Bau er</b>	<b>Ina Bauer, any pattern</b>

\*El salto de vals (1Wz) recibirá créditos en los niveles Pre-Advanced y Advanced 1. También recibirá crédito en los niveles de Adults hasta la categoría Adult Amethyst inclusive.



**Salto Avanzados**

1A	Simple Axel Jump
2A	Double Axel Jump
3A	Triple Axel Jump
1Aof	One-Foot Axel or Inside Axel
1S	Salchow Jump
2S	Double Salchow Jump
3S	Triple Salchow Jump
1W	Walley Jump
1T	Toe Loop or Toe Walley Jump
2T	Double Toe Loop or Toe Walley Jump
3T	Triple Toe Loop or Toe Walley Jump
1Lo	Loop Jump
2Lo	Double Loop Jump
3Lo	Triple Loop Jump
1F	Flip Jump
2F	Double Flip Jump
3F	Triple Flip Jump
1F^	Split Jump or Russian Split Jump
1Lz	Lutz Jump
2Lz	Double Lutz Jump
3Lz	Triple Lutz Jump
1Lz^	Split Lutz Jump

**OBSERVACIONES:** una combinación de saltos debe estar marcada con el signo "+" entre los dos o tres saltos ejecutados y la secuencia de saltos debe contener el signo "+" entre los saltos, pero al final debe estar señalada con "+ SEQ".



Spins

US p	Upright Spin
LS p	Layback Spin
CS p	Camel Spin
SS p	Sit Spin
FU Sp	Flying Upright Spin
FL Sp	Flying Layback Spin
FC Sp	Flying Camel Spin
FS Sp	Flying Sit Spin
(F) CU Sp	Upright Spin with one change of foot and no change of position
(F) CL Sp	Layback Spin with one change of foot and no change of position
(F) CC Sp	Camel Spin with one change of foot and no change of position
(F) CS Sp	Sit Spin with one change of foot and no change of position
(F) Co Sp	Spin Combination with change of position and no change of foot
(F) CC oS p	Spin Combination with change of position and change of foot



### Step Sequences (Secuencia de Pasos)

StS q	Step Sequence
Ch StS q	Choreographic Step Sequence
Ch Sq	Choreographic Sequence

**IMPORTANTE:** Los jueces determinarán el nivel correspondiente para todos los Spins y Secuencias de Pasos. Por lo tanto, el PPCS sólo debe indicar el elemento, no el nivel previsto.

## 3.2. MARCADO DEL PROGRAMA LIBRE DE CATEGORÍAS INDIVIDUALES

### 3.2.1. **Marcado de Individuales**

#### A. Puntaje Técnico - Individuales (Singles)

A.1. Escala de valores: La Escala de Valores contiene valores base de todos los elementos y ajustes para la calidad de su ejecución.

A.2. Valores de referencia: Los valores base de los elementos se miden en puntos y aumentan con la dificultad creciente de los elementos. La dificultad de un elemento depende:

- a. Para saltos: En los saltos listados en el orden de su dificultad (loop, Salchow, loop, flip, Lutz y Axel) y el número de revoluciones;
- b. Los jueces deben recompensar la dificultad añadida bien ejecutada en sus notas GOE.

A.3. Niveles de Elementos: El panel técnico determinará el nombre y el nivel de dificultad (cuando sea necesario) de los elementos.

- a. Los giros y las secuencias de pasos (excepto las secuencias coreográficas y las secuencias de pasos coreográficas) se dividen, en función de su dificultad, en cinco niveles: Nivel Básico (B) en caso de no haber características, Nivel 1 en caso de una característica, Nivel 2 en caso de dos características, Nivel 3 en caso de tres características y Nivel 4 en caso de cuatro características.
- b. Los jueces deben recompensar la dificultad añadida bien ejecutada en sus notas GOE.





#### A.4. Grado de ejecución (GOE):

- a. Cada juez debe marcar la calidad de ejecución de cada elemento en función de las características positivas y errores de ejecución del mismo.
- b. El GOE se marca entre +5, +4, +3, +2, +1, 0 (valor base), -1, -2, -3, -4, -5

#### B. Elementos/Movimientos Ilegales

Cada elemento/movimiento ilegal realizado en el programa será penalizado con una deducción (ver regla Principios Básicos de Cálculo). Si se realiza un elemento/movimiento ilegal durante la ejecución del programa, se aplicará la deducción por elemento/movimiento ilegal, y el elemento se llamará Nivel Básico (si se cumplen los requisitos al menos para el Nivel Básico). Son considerados elementos/movimientos ilegales: saltos tipo mortal, estar acostado en el hielo, y arrodillarse prolongada y/o inmóvil sobre ambas rodillas en el hielo en cualquier momento.

#### C. Puntuación de Componente del Programa - Individuales

Además de la puntuación técnica, todo el rendimiento del patinador es evaluado por los componentes del programa.

- C.1. Para los niños y niñas de Pre-Juvenile y menores estos tres componentes serán:  
(1) Habilidades de Patinaje; (2) Interpretación; y (3) Interpretación de la Música.

CATEGORÍA	SS	TR	PE	CO	IN
PRE-PRELIMINARY	X		X		X
PRELIMINARY	X		X		X
PRE-JUVENILE	X		X		X

- C.2. Para Juvenile e Intermediate damas y caballeros, estos cuatro componentes serán:  
(1) Habilidades de Patinaje; (2) Interpretación; (3) Composición; y (4) Interpretación de la Música.

categoria	SS	TR	PE	CO	IN
JUVENILE	X		X	X	X
INTERMEDIATE	X		X	X	X



C.3. Para Novice, Junior, Senior y Adult Pre-Bronze en adelante, damas y caballeros, estos cinco componentes serán: (1) Habilidades de Patinaje; (2) Transiciones; (3) Interpretación; (4) Composición; y (5) Interpretación de la Música.

Categoría	SS	TR	PE	CO	IN
NOVICE	X	X	X	X	X
JUNIOR	X	X	X	X	X
SENIOR	X	X	X	X	X
ADULT Pre-Bronze en adelante	X	X	X	X	X

C.4. Para las damas y los hombres adultos de Adult Beginner y High Beginner, estos tres componentes serán: (1) Habilidades de Patinaje; (3) Desempeño y (5) Interpretación de la Música.

Categoría	SS	TR	PE	CO	IN
ADULT RUBELLITE & AMETHYST	X		X		X

#### D. Definiciones y criterios para analizar los componentes del programa

D.1. Habilidades de Patinaje (SS): Definido por la limpieza general y la seguridad, el control de los filos y el flujo sobre la superficie de hielo demostrado por un dominio de los elementos de patinaje (filos, pasos, giros, etc.), la claridad de la técnica y el uso de la potencia sin esfuerzo para acelerar y variar la velocidad. Al evaluar las Habilidades de Patinaje, lo siguiente debe ser considerado:

- a. Uso de filos profundos, pasos y giros;
- b. Equilibrio, acción rítmica de la rodilla y precisión en la colocación del pie;
- c. Flujo y deslizamiento;
- d. Uso variado de potencia, velocidad y aceleración;
- e. Uso del patinaje multidireccional;
- f. Uso de patinaje de un pie.

D.2. Transiciones (TR): El uso variado e intrincados de movimientos de pies, posiciones y movimientos que unen todos los elementos. Al evaluar las Transiciones, se debe considerar lo siguiente:

- a. Continuidad de movimientos de un elemento a otro;
- b. Variedad;
- c. Dificultad;
- d. Calidad.



**D.3. Desempeño (PE):** entrega del patinador física, emocional e intelectualmente a la música y composición. Al evaluar el Desempeño, se debe considerar lo siguiente:

- a. Participación y proyección física, emocional e intelectual;
- b. Transporte y claridad de movimiento;
- c. Variedad y contraste de movimientos y energía;
- d. Individualidad / personalidad.

**D.4. Composición (CO):** Un desarrollo intencionalmente y/o original de todo tipo de movimientos de acuerdo a los principios de la musical, espacio, patrón y estructura. Al evaluar la Composición, se debe considerar lo siguiente:

- a. Propósito (idea, concepto, visión, estado de ánimo);
- b. Patrón / cobertura de hielo;
- c. Uso multidimensional del espacio y diseño de movimientos;
- d. Frase y forma (movimientos y partes estructuradas a juego con la frase musical);
- e. Originalidad de la composición.

**D.5. Interpretación de la Música (IN):** La traducción personal, creativa y genuina del ritmo, carácter y contenido de la música al movimiento sobre hielo. Al evaluar la Interpretación de la Música, se debe considerar lo siguiente:

- a. Movimiento y pasos al compás de la música (timing);
- b. Expresión del carácter/ sentimiento y ritmo de la música, cuando sea claramente identificable;
- c. Uso de la delicadeza para reflejar los detalles y matices de la música (delicadeza es la refinada e ingeniosa manipulación del patinador de los detalles y matices de la música a través del movimiento. Es único para el patinador y demuestra un sentimiento interior por la música y la composición. Los matices son las formas personales de aportar variaciones sutiles a la intensidad, el tempo y la dinámica de la música hecha por el compositor y/o los músicos).

## E. Marcas para componentes del programa

**E.1.** Los componentes del programa se marcan en una escala de 0,25 a 10,00 en incrementos de 0,25, con una marca separada para cada componente del programa:

0,25 – 0,75	Extremadamente Pobre
1,00 – 1,75	Muy Pobre
2,00 – 2,75	Pobre
3,00 – 3,75	Debil
4,00 – 4,75	Justo
5,00 – 5,75	Regular
6,00 – 6,75	Medio
7,00 – 7,75	Bueno



8,00 – 8,75	Muy Bueno
9,00 – 9,75	Superior
10,00	Sobresaliente

E.2. Los incrementos se utilizan para la evaluación de actuaciones que contienen algunas características de uno o siguiente grado.

### 3.2.2. Principios Básicos del Cálculo IJS

#### A. Puntuación técnica total para cada segmento (programa libre)

A.1. Escala de valores (SOV): Cada sección de cada elemento (es decir, el elemento requerido de un programa libre) tiene un cierto valor base indicado en la Escala de Valores (SOV).

A.1.2. Este reglamento se actualiza según los suplementos de revisión publicados hasta 2 meses antes de la divulgación oficial del mismo a través de los medios de comunicación habituales.

A.1.3. Los elementos que no se encuentran en la Escala de Valores (SOV) se consideran elementos no listados y no tienen valores si se realizan. Los elementos no listados que no son ilegales, deben ser evaluados como transiciones/enlaces por los jueces.

A.2. Las puntuaciones del panel para todos los elementos se suman para determinar la puntuación técnica total del patinador para el segmento (TES).

A.3. En Individuales:

a. Las combinaciones de saltos se evalúan como una unidad sumando los valores base de los saltos incluidos y aplicando el grado de ejecución con el valor numérico del salto más difícil.

b. Las secuencias de salto se evalúan como una unidad sumando los valores base de los dos saltos de mayor valor, multiplicando el resultado por 0,8 y aplicando el grado de ejecución con el valor numérico del salto más difícil.

c. Cualquier elemento(s) adicional(es) que exceda (n) los números prescritos no se contará(n) en el resultado del participante y no tendrá (n) ningún valor.

Sólo se considerará el primer intento (o número permitido de intentos) de un elemento.

d. Factor Especial:

- Todos los niveles en los que se aplica el sistema IJS, los valores base (pero no el Grado de Ejecución - GOE) de todos los elementos de salto iniciados en la segunda mitad del programa se multiplicarán por un factor especial de 1.1



con el fin de dar crédito por la distribución uniforme de las dificultades en el programa;

- Cada valor de referencia ponderado se redondeará a dos decimales;
- La segunda mitad comienza en la mitad del tiempo requerido sin considerar el margen de más o menos 10 segundos. Sin embargo, en el caso de una interrupción de hasta tres minutos (ver regla comienzo retrasado o reinicio de las categorías individuales), el factor 1.1 se utilizará sólo para los elementos de salto que se iniciaron en la segunda mitad del programa, pero antes de la interrupción.

## B. Se aplican deducciones por cada violación

### B.1. Tiempo programado de violaciones:

- a. -0,25 por cada cinco segundos que falten o excedan para eventos de beginners Intermediate y Rubellite.
- b. -0.5 por cada cinco segundos faltantes o en exceso para el Avanzado 4, Avanzado 5 y todos los eventos de Adultos Individuales, excepto Adult Rubellite.
- c. -1.0 por cada cinco segundos faltantes o en exceso para eventos de individuales Avanzados 6, Junior y Senior.

### B.2. Violación por elemento ilegal: -2.0 por violación

### B.3. Violación de vestuario y accesorios: -1.0 por programa

### B.4. Parte del traje/decoración cae en el hielo: -1.0 por programa

### B.5. Caídas e interrupciones:

**Definición:** Una caída se define como la pérdida de control por parte de un patinador con el resultado de que la mayor parte de su propio peso corporal se encuentra sobre el hielo y es soportado por cualquier parte del cuerpo que no sean las cuchillas, por ejemplo, las manos, las rodillas, la espalda, los glúteos o cualquier parte del brazo. Una caída en sí misma no es un obstáculo para ganar un evento.

#### B.5.1. Caídas - Sin responsabilidad del patinador

- a. Si se cae debido a la condición del hielo o por agente externo, el arbitro dirigirá al patinador a comenzar de nuevo después del período de descanso que considere aconsejable, y los jueces marcarán solamente el nuevo programa.

#### B.5.2. Caídas - Por responsabilidad del patinador

- a. Un patinador que se caiga en un evento, deberá continuar patinando sin una extensión de la duración de tiempo prescrita. Un movimiento estropeado por una caída no debe ser marcado. Si una caída es culpa del competidor, debe reflejarse en la marca de los elementos técnicos. Si la caída interrumpe la composición armoniosa, debe reflejarse en ambas marcas. Un descuento debe ser reflejado en el marcaje de acuerdo a su gravedad.



- b. Los jueces no podrán tener en cuenta los accidentes personales debidos a la culpa del patinador.

#### B.5.3. Caídas en individuales:

- a. 0,25 por cada cinco segundos que falten o excedan para eventos Rubellite Adulto.
  - b. 0.5 por cada cinco segundos faltantes o en exceso para el Avanzado 4, Avanzado 5 y todos los eventos de Adultos, excepto Adult Rubellite.
  - c. -1.0 por cada cinco segundos faltantes o en exceso para eventos de individuales Avanzados 6, Junior y Senior.
- C. En eventos de senior: -1.0 cada uno para la primera y segunda caída. -2.0 cada uno para la tercera y cuarta caída. -3.0 cada uno para la quinta y cualquier otra caída.
- D. Por cada interrupción en la ejecución del programa: -1,0 (para interrupción de 11 a 20 segundos), -2,0 (para interrupción de 21 a 30 segundos) y -3,0 (para interrupción de 31 a 40 segundos), etc. Después de 1:00 minuto, si el patinador no se ha reportado al árbitro del evento, el competidor(es) es considerado retirado(s).
- E. La deducción por una interrupción en la ejecución del programa será aplicada por el árbitro, en el caso sea responsabilidad del patinador(es), si no hay lesión u otra circunstancia que cause que el patinador se detenga. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a, una caída en la que el patinador tarda más de 10 segundos en recuperarse y continuar el programa o un error en un giro en el que el patinador se para y espera más de 10 segundos antes de continuar el programa.

### TODOS LOS INDIVIDUALES

#### A. Para saltos, giros y trabajo de pies

- A.1. Juvenile y superiores, Adult Bronze y superiores = 1.00 (excepto Interrupción en excesos = 0.25)
- A.2. Preliminary, Pre-Juvenile, Adult High Beginner y Pre-Bronze = 0.50 (excepto Interrupción en excesos = 0.25)
- A.3. Pre-Preliminary/Adult Beginner e inferior = 0.25 (incluyendo Interrupción en exceso)

B. Caídas: -1.0 por cada caída del patinador. Ver Definición de Caídas en la regla Principios Básicos de Cálculo - Todas las Disciplinas de Patinaje (B-5).

#### C. Por cada interrupción en la ejecución del programa

- a. -1.0 (por interrupción de 11-20 segundos)
- b. 2,0 (durante una interrupción de 21-30 segundos)
- c. 3,0 (durante una interrupción de 31-40 segundos)
- d. 4,0 (más de 40 segundos de interrupción para uno o varios patinadores)



### **3.2.3. Determinación de resultados en cada segmento de una competencia**

- A. La puntuación total del segmento para cada patinador se calcula sumando la puntuación técnica total y la puntuación total del componente del programa y restando cualquier deducción por infracciones de acuerdo con las reglas de la disciplina en particular. El resultado es la puntuación total del segmento.
- B. El patinador con la puntuación total de segmento más alta se coloca en primer lugar, el que tiene la siguiente puntuación total de segmento más alta se coloca en segundo lugar, y así sucesivamente.
- C. Si dos o más patinadores tienen la misma puntuación total en el segmento:
  - C.1. La puntuación técnica total romperá el empate entre ellos. Si las puntuaciones técnicas totales también son iguales, serán considerados empatados.
  - C.2. La puntuación total de los componentes del programa romperá el empate en el programa libre. Si las puntuaciones de los componentes del programa también son iguales, serán considerados empatados.
- D. Para cualquier segmento en el que se aplica un factor de segmentación, las notas de segmento ponderadas se redondean a dos decimales.

### **3.2.4. Determinación de los Resultados Finales**

- A. La puntuación total del para cada segmento, se multiplica por el factor de segmento actual y luego se suma. El resultado constituye la puntuación final de un patinador en un evento.
- B. El patinador con la puntuación final más alta es el primero, etc.
- C. En caso de empate en la puntuación total del segmento para cualquier resultado combinado o resultado final, prevalecerá el lugar más alto para el último segmento patinado.
- D. Si hay un empate para el último segmento de patinaje, la colocación del siguiente segmento previamente determinará el mejor lugar, etc. Si no hay un segmento anterior, los patinadores están empatados.
- E. No se deberá registrar ninguna colocación final para competidores que no completen un evento. La única colocación registrada para tales competidores será la colocación ganada por la parte del evento que ellos completaron.

### **3.2.5. Determinación de los resultados finales para un solo competidor en el evento/categoría**

- A. Si hay un patinador en un evento, este ganará el primer o segundo lugar de acuerdo a los puntos porcentuales que obtenga del total de puntos posibles en ese evento;
  - 1er Lugar: Si el patinador obtiene el 80% o más del total de puntos posibles;
  - 2do Lugar: Si el patinador obtiene un 79,9% o menos del total de puntos posibles.No es posible bajar del 2º puesto en pruebas con un solo patinador.





### 3.3. Scale of Values (SOV)

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
<b>SINGLE SKATING</b>										
<b>Jumps</b>										
Single Toeloop	1T	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Single Salchow	1S	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Single Loop	1Lo	0,6	0,4	0,2	0,5	0,4		-0,1	-0,2	-0,3
Single Flip	1F	0,6	0,4	0,2	0,5	0,4	0,3	-0,1	-0,2	-0,3
Single Lutz	1Lz	0,6	0,4	0,2	0,6	0,5	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
<b>Double Jumps</b>										
Single Axel	1A	0,6	0,4	0,2	1,1	0,8		-0,2	-0,4	-0,6
Double Toeloop	2T	0,6	0,4	0,2	1,3	0,9		-0,2	-0,4	-0,6
Double Salchow	2S	0,6	0,4	0,2	1,3	0,9		-0,2	-0,4	-0,6
Double Loop	2Lo	0,9	0,6	0,3	1,8	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Double Flip	2F	0,9	0,6	0,3	1,9	1,4	1,3	-0,3	-0,6	-0,9
Double Lutz	2Lz	0,9	0,6	0,3	2,1	1,5	1,4	-0,3	-0,6	-0,9
<b>Triple Jumps</b>										
Double Axel	2A	1,5	1,0	0,5	3,3	2,3		-0,5	-1,0	-1,5
Triple Toeloop	3T	2,1	1,4	0,7	4,3	3,0		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3S	2,1	1,4	0,7	4,4	3,1		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3Lo	2,1	1,4	0,7	5,1	3,6		-0,7	-1,4	-2,1



Triple Flip	3F	2,1	1,4	0,7	5,3	3,7	3,2	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Lutz	3Lz	2,1	1,4	0,7	6,0	4,2	3,6	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel										
Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	8,5	5,9		-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	10,3	8,0		-1,2	-2,4	-4,0
Quad Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	10,5	8,1		-1,2	-2,4	-4,0
Quad Loop	4Lo	3,0	2,0	1,0	12,0	8,4		-1,2	-2,4	-4,0
Quad Flip	4F	3,0	2,0	1,0	12,3	8,6	8,0	-1,2	-2,4	-4,0
Quad Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	13,6	9,5	8,4	-1,2	-2,4	-4,0
Quad Axel	4A	3,6	2,4	1,2	15,0	10,5		-1,2	-2,4	-4,0
<b>Spins</b>										
Spin in one position and no change of foot (upright, layback, camel or sit)										
Upright Level B	USpB	1,5	1,0	0,5	1,0			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	USp1	1,5	1,0	0,5	1,2			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	USp2	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	USp3	1,5	1,0	0,5	1,9			-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	USp4	1,5	1,0	0,5	2,4			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level B										
Layback Level B	LSpB	1,5	1,0	0,5	1,2			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	LSp1	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9



Layback Level 2	LSp2	1,5	1,0	0,5	1,9			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	LSp3	1,5	1,0	0,5	2,4			-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	LSp4	1,5	1,0	0,5	2,7			-0,3	-0,6	-0,9

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
Camel Level B	CSpB	1,5	1,0	0,5	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 1	CSp1	1,5	1,0	0,5	1,4			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	CSp2	1,5	1,0	0,5	1,8			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	CSp3	1,5	1,0	0,5	2,3			-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	CSp4	1,5	1,0	0,5	2,6			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	SSpB	1,5	1,0	0,5	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	SSp1	1,5	1,0	0,5	1,3			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	SSp2	1,5	1,0	0,5	1,6			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	SSp3	1,5	1,0	0,5	2,1			-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	SSp4	1,5	1,0	0,5	2,5			-0,3	-0,6	-0,9
<b>Flying Spin (any position – upright, layback, camel or sit)</b>										
Upright Level B	FUSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	FUSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9



<b>Upright Level 2</b>	<b>FUSp2</b>	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Upright Level 3</b>	<b>FUSp3</b>	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Upright Level 4</b>	<b>FUSp4</b>	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Layback Level B</b>	<b>FLSpB</b>	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Layback Level 1</b>	<b>FLSp1</b>	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Layback Level 2</b>	<b>FLSp2</b>	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Layback Level 3</b>	<b>FLSp3</b>	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Layback Level 4</b>	<b>FLSp4</b>	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Camel Level B</b>	<b>FCSpB</b>	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Camel Level 1</b>	<b>FCSp1</b>	1,5	1,0	0,5	1,9	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Camel Level 2</b>	<b>FCSp2</b>	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Camel Level 3</b>	<b>FCSp3</b>	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Camel Level 4</b>	<b>FCSp4</b>	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Sit Level B</b>	<b>FSSpB</b>	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Sit Level 1</b>	<b>FSSp1</b>	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Sit Level 2</b>	<b>FSSp2</b>	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Sit Level 3</b>	<b>FSSp3</b>	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8		-0,3	-0,6	-0,9



Sit Level 4	FSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Spin with one change of foot and no change of position (upright, layback, camel or sit)</b>										
Upright Level B	(F)CUSp B	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 1	(F)CUSp 1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 2	(F)CUSp 2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 3	(F)CUSp 3	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Upright Level 4	(F)CUSp 4	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
Layback Level B	(F)CLSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 1	(F)CLSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 2	(F)CLSp2	1,5	1,0	0,5	2,4	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 3	(F)CLSp3	1,5	1,0	0,5	2,9	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Layback Level 4	(F)CLSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Camel Level B</b>										
Camel Level B	(F)CCSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9



Camel Level 1	(F)CCSp1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 2	(F)CCSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 3	(F)CCSp3	1,5	1,0	0,5	2,8	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Camel Level 4	(F)CCSp4	1,5	1,0	0,5	3,2	2,2		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level B	(F)CSSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 1	(F)CSSp1	1,5	1,0	0,5	1,9	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 2	(F)CSSp2	1,5	1,0	0,5	2,3	1,6		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 3	(F)CSSp3	1,5	1,0	0,5	2,6	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Sit Level 4	(F)CSSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Spin Combination with change of position and no change of foot</b>										
Level B	(F)CoSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CoSp1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp2	1,5	1,0	0,5	2,0	1,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp3	1,5	1,0	0,5	2,5	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CoSp4	1,5	1,0	0,5	3,0	2,1		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Spin Combination with change of position and change of foot</b>										
Level B	(F)CCoSp B	1,5	1,0	0,5	1,7	1,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	(F)CCoSp 1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp 2	1,5	1,0	0,5	2,5	2,0		-0,3	-0,6	-0,9



Level 3	(F)CCoSp 3	1,5	1,0	0,5	3,0	2,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp 4	1,5	1,0	0,5	3,5	3,0		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Step and Choreographic Sequences</b>										
Level B	StSqB	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Level 1	StSq1	1,5	1,0	0,5	1,8			-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	StSq2	1,5	1,0	0,5	2,6			-0,5	-1,0	-1,5
Level 3	StSq3	1,5	1,0	0,5	3,3			-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	StSq4	2,1	1,4	0,7	3,9			-0,7	-1,4	-2,1
Choreo Sequence	ChSq	2,1	1,4	0,7	2,0			-0,5	-1,0	-1,5

### 3.4. Directrices para el marcado + GOE de los elementos individuales de patinaje

Estas directrices son herramientas que deben utilizarse junto con los gráficos GOE. El GOE final de un elemento realizado se basa en la combinación de aspectos positivos y negativos. Es importante que el GOE final refleje los aspectos positivos, así como cualquier posible reducción que pueda aplicarse.

El GOE final de un elemento se calcula teniendo en cuenta en primer lugar los aspectos positivos del mismo. A continuación, un Juez reduce el GOE según las directrices de posibles errores y el resultado, este es el GOE final del elemento.

Para establecer el GOE inicial, los jueces deben tener en cuenta los requisitos de cada elemento. Es a discreción de cada Juez decidir el número de requisitos para cualquier actuación, pero las recomendaciones generales son las siguientes:

PARA + 1: 1 requisito      PARA + 2: 2 requisitos      PARA + 3: 3 requisitos

PARA + 4: 4 requisitos      PARA + 5: 5 o más requisitos

PARA + 4 y + 5 **LOS PRIMEROS TRES** requisitos resaltados en negrita deben estar presentes





## Patínaje Individual

Elementos de Salto	<ol style="list-style-type: none"><li>1) <b>muy buena altura y muy buena longitud (de todos los saltos en un combo o secuencia)</b></li><li>2) <b>buen despegue y aterrizaje</b></li><li>3) <b>sin esfuerzo en todo momento (incluido el ritmo en la combinación Jump)</b></li><li>4) pasos antes del salto, entrada inesperada o creativa</li><li>5) muy buena posición del cuerpo desde el despegue hasta el aterrizaje</li><li>6) el elemento coincide con la música</li></ol>
Giros (Spins)	<ol style="list-style-type: none"><li>1) <b>buena velocidad y / o aceleración durante el giro</b></li><li>2) <b>buena(s) posición(es) clara(s) controlada (incluida la altura y / la posición de landing en flying spin)</b></li><li>3) <b>sin esfuerzo en todo</b></li><li>4) mantener un giro centrado</li><li>5) creatividad <u>y / u</u> originalidad</li><li>6) el elemento coincide con la música</li></ol>

Secuencia de Pasos	<ol style="list-style-type: none"><li>1) <b>filos profundos, pasos y giros limpios</b></li><li>2) <b>el elemento coincide con la música</b></li><li>3) <b>sin esfuerzo en todo momento con buena energía, flujo y ejecución</b></li><li>4) creatividad <u>y / u</u> originalidad</li><li>5) excelente compromiso y control de todo el cuerpo</li><li>6) buena aceleración y desaceleración</li></ol>
Secuencia Coreográfica	<ol style="list-style-type: none"><li>1) <b>creatividad y / u originalidad (inusual)</b></li><li>2) <b>el elemento coincide con la música y refleja el concepto / carácter del programa</b></li><li>3) <b>sin esfuerzo en todo momento con buena energía, flujo y ejecución</b></li></ol>



- 4) buena cobertura de hielo o patrón interesante
- 5) buena claridad y precisión
- 6) excelente compromiso y control de todo el cuerpo