

Rollart



**NUEVO SISTEMA DE JUZGAMIENTO PARA
COMPETENCIAS DE PATINAJE ARTÍSTICO**

PAREJA

Por
Nicola Genchi

ÍNDICE

1. PROPIEDAD	3
2. PAREJA	3
3. CONTENIDO TÉCNICO	3
3.1 PROGRAMA CORTO.....	3
3.2 PROGRAMA LARGO.....	4
3.3 SALTOS LADO A LADO.....	4
3.4 PIRUETAS LADO A LADO.....	4
3.5 PIRUETAS DE CONTACTO	4
Bonus para variaciones difíciles.....	5
Variaciones difíciles para combinación de piruetas de contacto.....	5
Aclaraciones.....	5
3.6 <i>THROW JUMPS</i>	5
3.7 <i>DEATH SPIRALS</i>	5
Niveles.....	5
<i>Death spirals – features</i>	6
3.8 SECUENCIA DE PASOS	6
Definiciones	6
Niveles.....	6
Aclaraciones.....	6
3.9 ELEVACIONES	7
Niveles.....	8
Airplane – Pancake – Reversed loop – Axel – Flip – Low Milatano – Low Kennedy: <i>features</i>	8
Press – <i>features</i>	8
Pancake twist airplane – <i>features</i>	8
Kennedy – <i>features</i>	8
Milatano – <i>features</i>	9
Reversed cartwheel – <i>features</i>	9
Spin pancake – <i>features</i>	9
Combinación de elevaciones.....	9
Niveles.....	9
Combinación de elevaciones – <i>features</i>	9
Aclaraciones para elevaciones	10
3.10 TWIST	10
Niveles.....	10
<i>Features twist</i>	10
4. QOE POSITIVO.....	10
5. QOE NEGATIVO.....	12
6. IMPRESIÓN ARTÍSTICA.....	14
6.1 HABILIDADES DE PATINAJE.....	14
6.2 TRANSICIONES.....	14
6.3 PERFORMANCE.....	14
6.4 COREOGRAFÍA/COMPOSICIÓN.....	14
7. ELEMENTOS ILEGALES.....	15

1. PROPIEDAD

Este documento ha sido escrito y editado por Nicola Genchi – COMITÉ TÉCNICO DE ARTÍSTICO FIRS, por lo tanto, no puede ser copiado.

NOTA: en el reglamento se mantienen términos técnicos en inglés.

2. PAREJA

Este reglamento se refiere a competencias de categorías junior y senior.

La competencia de pareja consiste en dos partes: un programa corto de 2:45 minutos y un programa largo de 4:30 minutos.

El puntaje del programa corto y largo está conformado por dos partes:

- Contenido técnico.
- Impresión artística.

3. CONTENIDO TÉCNICO

El contenido técnico es la suma de los valores dados a cada elemento técnico presentado por la pareja. Para consultar los valores de los elementos individuales, consulte la hoja de cálculo de Excel.

Los elementos técnicos de pareja son:

- Elevaciones.
- Saltos lado a lado.
- Piruetas lado a lado.
- Saltos lanzados (*throw jumps*).
- Saltos twist (*twist jump*).
- Piruetas de contacto.
- Espirales de la muerte (*death spirals*).
- Secuencias de pasos.

3.1 Programa corto

Elementos requeridos en el programa corto para junior y senior:

- Un twist o throw jumps (se decide cada año).
- Una pirueta de contacto (puede ser una posición o combinada, se decide cada año).
- Un salto lado a lado (no combinación).
- Una pirueta lado a lado (puede ser una posición o combinada, se decide cada año).
- Un *death spiral* (se decide cada año).
- Una secuencia de pasos (se decide cada año).

Senior:

- Una elevación de una posición de no más de cuatro (4) rotaciones del hombre.
- Una combinación de elevaciones de no más de ocho (8) rotaciones del hombre, y no más de dos (2) cambios de posición de la mujer (3 posiciones).

Junior:

- Dos (2) elevaciones de una posición de no más de cuatro (4) rotaciones del hombre.
- Elementos adicionales no serán considerados y no serán penalizados.
- Todos los despegues de las elevaciones deben ser diferentes entre si.

- Todos los intentos van a ocupar una casilla en el sistema, si se repite no se considerará.
- Los grupos de elevaciones serán escogidos cada año por ATC.

3.2 Programa largo

Reglas del programa largo para junior y senior:

- Máximo dos (2) *throw jumps*.
- Un (1) salto *twist*.
- Máximo una (1) pirueta de contacto (se decide cada año). Si el elemento a ejecutar es una combinación de piruetas, esta debe contener máximo cuatro (4) posiciones.
- Dos (2) saltos lado a lado. Uno (1) debe ser un solo salto, el otro puede ser una combinación de saltos (no más de cuatro (4) saltos). El valor técnico de la combinación es la sumatoria de los saltos en la combinación. Los saltos de conexión no serán calculados (solo dobles y triples en la combinación tendrán un valor).
- Máximo una (1) pirueta lado a lado, combinada o sencilla (se decide cada año).
- Un (1) *death spiral* (se decide cada año).
- Una (1) secuencia de pasos entre serpentina, círculo, diagonal, línea recta.

Senior:

- Máximo tres (3) elevaciones: una (1) de una posición (no más de cuatro (4) rotaciones del hombre) y dos (2) combinaciones de no más de diez (10) rotaciones del hombre y no más de tres (3) cambios de posición de la mujer (cuatro (4) posiciones).

Junior:

- Dos (2) elevaciones: una (1) de una posición (no más de cuatro (4) rotaciones del hombre) y una (1) combinación de no más de diez (10) rotaciones del hombre y no más de tres (3) cambios de posición de la mujer (cuatro (4) posiciones).
- Los grupos de las elevaciones serán elegidos por ATC cada año.
- Todos los despegues de las elevaciones deben ser diferentes entre si.

3.3 Saltos lado a lado

Serán juzgados y llamados como en libre, tanto por el panel técnico como por los jueces.

Algunas aclaraciones:

- Para reglas generales, por favor referirse al documento de Libre.
- Si el número de rotaciones es diferente para los dos patinadores, se llamará el salto con menor valor (ej. el hombre ejecuta un doble axel y la mujer un axel).
- Si un patinador ejecuta un salto con falta de rotación y el otro hace un salto completo, se llamará el salto con falta de rotación.
- En general, cualquiera sea el error, será considerado como ejecutado por ambos patinadores.

3.4 Piruetas lado a lado

Serán juzgadas y llamadas como en libre, tanto por el panel técnico como por los jueces.

Algunas aclaraciones:

- Para reglas generales, por favor referirse al documento de Libre.
- Si los patinadores ejecutan piruetas diferentes, se llamará la pirueta con menor valor (ej. el hombre un heel y la mujer un camel).
- En general, cualquiera sea el error, será considerado como ejecutado por ambos patinadores.

3.5 Piruetas de contacto

A continuación, la lista de clases de piruetas de contacto que pueden ser llamadas por el panel técnico.

Para cada clase están de la más fácil a la más difícil.

CLASE	DESCRIPCIÓN
D	Outer back upright
	Inside back upright
C	Face to face inner back sit
	Face to face outer back sit
	Hazel spin
B	Pull around camel to catch the waist camel
	Kilian camel spin
	Lay Over Camel
	Camel con la pierna del hombre sobre la mujer
	Tango position camel spin (hombre RFI, mujer en LBI)
	Impossible camel
A	Reverse lay over camel (la pierna del hombre sobre la mujer)
	Impossible sit (sleeping beauty)

Bonus para variaciones difíciles

A continuación, los bonus llamados por el panel técnico en variaciones de las piruetas:

- Entrada difícil -> más 10% sobre el valor de la pirueta.
- Posición difícil del hombre -> más 10% sobre el valor de la pirueta.
- Posición difícil de la mujer -> más 10% sobre el valor de la pirueta.
- Más de tres (3) rotaciones -> más 10% sobre el valor de la pirueta.
- Para los imposibles e imposibles sit el twist de la mujer o una posición difícil de la mujer -> más 25% sobre el valor de la pirueta.

Variaciones difíciles para combinación de piruetas de contacto

- Cambio de posición difícil en combinación -> más 10% sobre el valor total de la combinación.

Aclaraciones

- Para llamar una pirueta de contacto, una de las posiciones DEBE tener mínimo dos (2) rotaciones, de lo contrario se llamará un NO SPIN.
- Máximo cuatro (4) posiciones pueden ser ejecutadas en combinación de piruetas de contacto.
- El sistema adiciona los valores de cada pirueta llamada por el panel técnico.
- Si una o más posiciones solo tienen una rotación, el QOE no puede ser mayor a 0.

3.6 Throw jumps

Serán llamados como saltos individuales.

3.7 Death spirals

Espirales pueden ser:

- Camel spirals: solo habrá un nivel.
- *Death spirals*: tendrán cuatro (4) niveles.

El concepto del pivote debe mantenerse todo el tiempo.

Niveles

- Nivel 1 – ejecución correcta del *death spiral* básico.
- Nivel 2 – básico + una (1) *feature*.
- Nivel 3 – básico + dos (2) *features*.
- Nivel 4 – básico + tres (3) *features*.

Death spirals – features

- Entrada difícil (antes del inicio del elemento) y/o salida difícil.
- Cambios de agarre (cambio de mano entre hombre y mujer) – debe haber mínimo una (1) rotación en ambos agarres para que se considere como *feature*.
- Más de una (1) rotación (una *feature* para cada rotación adicional).
- Posición difícil de la mujer.
- Mano izquierda del hombre.
- Mano izquierda de la mujer.
- Posición difícil del hombre.

3.8 Secuencia de pasos

Para el programa corto y largo, la secuencia de pasos obligatoria puede incluir sólo un (1) salto de máximo una (1) rotación (incluso salto no reconocido). Un salto extra será considerado un elemento ilegal y será penalizado como tal.

Definiciones

Giros: son todas las dificultades técnicas enumeradas y que implican un cambio de dirección en el mismo pie: travelling (doble tres - una rotación completa debe ser ejecutada rápidamente para ser considerado, de otra manera se considerará como tres), tres, brackets, loops, counters, rockers.

Pasos: son todas las dificultades técnicas que se pueden ejecutar manteniendo la misma dirección o cambiando de dirección cambiando también el pie: pasos de freno, chasses, mohawks, choctaws, cambio de filo, cross rolls.

Cluster: secuencia de al menos tres giros diferentes ejecutados en un solo pie, el tres será contado como giro para el cluster. No se permite un cambio de filo. Cambio de filo se permitirá después del 3^{er} paso, si el patinador decide hacer un cluster de más de tres (3) pasos.

Movimientos del cuerpo: los movimientos coreográficos de los brazos, el pecho, la cabeza, la pierna libre, deben afectar claramente al equilibrio de los patinadores durante al menos 1/3 de la secuencia. Al menos dos partes del cuerpo deben ser usadas.

Niveles

- Nivel 1 – debe incluir al menos cuatro (4) giros.
- Nivel 2 – debe incluir al menos seis (6) giros.
- Nivel 3 – debe incluir al menos tres (3) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (seis (6) giros en total). Se debe agregar un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 4 – debe incluir al menos cuatro (4) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (ocho (8) en total). Se debe agregar un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).
- Nivel 5 – debe incluir al menos cinco (5) giros, ejecutados al menos una vez en cada dirección (diez (10) en total). Se debe agregar un (1) cluster y un (1) choctaw en ambas direcciones (horario y anti horario).

Aclaraciones

- Los giros pueden ser ejecutados simultáneamente o no.
- Ninguno de los tipos puede ser contado más de dos (2) veces.
- El tres no será considerado como giro para ser contado para alcanzar el nivel.
- Ejecutar un cluster aumentará el nivel de uno en los niveles 2 y 3.
- Los pasos del cluster están incluidos en los requeridos para alcanzar el nivel.
- Para que los giros sean considerados como tal, deben mostrar filos claros antes y después del cambio de dirección y las cúspides deben ser claras.

- Si un patinador apoya la pierna libre en el piso a la salida de un giro, este giro no será considerado.
- Para niveles 3, 4, 5 es obligatorio el uso de movimientos del cuerpo durante mínimo 1/3 de la secuencia. Esto significa que, si esta *feature* no es presentada, el nivel puede bajar.
- Para niveles 3, 4, 5 cada paso debe ser ejecutado en el timing correcto de la música. Para cualquier ejecución fuera de música, nivel 2 es el máximo que se puede dar, así la definición de un nivel mayor sea alcanzada.
- Giros y/o pasos deben estar distribuidos en toda la secuencia. No debe haber partes sin giros o pasos. Si esto no se logra, el nivel no puede ser mayor a 1.
- Se permiten paradas rápidas si es necesario caracterizar la música y se permite patinar sobre el patrón que se acaba de ejecutar.
- La secuencia de pasos DEBE comenzar desde una posición parada.

3.9 Elevaciones

- Para que una elevación sea llamada debe ejecutar mínimo dos (2) rotaciones.
- Si la pareja ejecuta el despegue, pero la mujer no llega a su posición y la elevación falla, el panel técnico llama la elevación que no tendrá valor (0) y ocupará un espacio en el sistema como elemento ejecutado.
- Si la pareja ejecuta más rotaciones de las permitidas, el panel técnico llamará la elevación. Las características presentadas en la parte ilegal no se considerarán. Los jueces deben dar un QOE negativo y la pareja será penalizada con 1.0 en el total.
- Está permitido ejecutar media rotación para entrar y media para salir de la elevación.

Lista de elevaciones y su clase de dificultad:

CLASE	DESCRIPCIÓN
D	Bucket
	One-arm pass over Axel
	Two-arms pass over axel
	Around the back
	Axel y Axel around the back
	Lutz or Flip
	Low Kennedy
	Low Militano
C	Airplane
	Pancake
	Press
	Press – Layout Position
	Press – Milatano Position
B	Cartwheel
	Cartwheel – T Position with a split
	Reversed Loop
	Pancake Twist Airplane
A	Kennedy
	Kennedy Layout Position
	Milatano
	Milatano – Star Position
	Reversed Cartwheel T Position with a split
	Reversed Cartwheel
	Spin Pancake

Grupos de elevaciones:

- Grupo 1: Airplane, press, pancake.
- Grupo 2: Cartwheel.
- Grupo 3: Kennedy.
- Grupo 4: Reversed cartwheel.
- Grupo 5: Milatano.
- Grupo 6: Spin pancake.

Cada año ATC escogerá el grupo que las parejas deberán usar en sus programas para elevaciones de un posición y combinación de elevaciones.

Niveles

- Nivel 1 – ejecución correcta de la elevación.
- Nivel 2 – básico + 1 *feature*.
- Nivel 3 – básico + 2 *feature*.
- Nivel 4 – básico + 3 *feature*.
- Nivel 5 – básico + 4 *feature*.

Airplane – Pancake – Reversed loop – Axel – Flip – Low Milatano – Low Kennedy: *features*

- Variación difícil del despegue.
- Sin mano/s de la mujer.
- Tipo de rotación difícil.
- Agarre de una mano (cuando es posible) por el hombre.
- Variación difícil de la posición de la mujer.
- Variación difícil en el aterrizaje.
- Pancake: agarre con la mano izquierda.

Press – *features*

- Variación difícil del despegue.
- Sin mano/s de la mujer (cuando es posible).
- Tipo de rotación difícil.
- Variación difícil de la posición de la mujer (split lateral, lay out, posición Milatano).
- Variación difícil en el aterrizaje.

Pancake twist airplane – *features*

- Variación difícil del despegue.
- Sin mano/s de la mujer (cuando es posible).
- Tipo de rotación difícil.
- Agarre de una mano por el hombre (cuando es posible).
- Variación difícil de la posición de la mujer.
- Variación difícil en el aterrizaje.

Kennedy – *features*

- Variación difícil del despegue (con los patinadores patinando adelante es considerado una variación difícil).
- Sin manos de la mujer.
- Tipo de rotación difícil.
- Agarre de una mano por el hombre (cuando es posible).
- Variación difícil de la posición de la mujer (split lateral, lay out).
- Variación difícil en el aterrizaje.

Milatano – features

- Variación difícil del despegue.
- Sin mano/s de la mujer.
- Tipo de rotación difícil.
- Agarre de una mano por el hombre.
- Variación difícil de la posición de la mujer (star).
- Variación difícil en el aterrizaje.

Reversed cartwheel – features

- Variación difícil del despegue.
- Sin mano/s de la mujer.
- Tipo de rotación difícil.
- Agarre de una mano por el hombre.
- Agarre del brazo izquierdo del hombre.
- Variación difícil de la posición de la mujer (split lateral).
- Variación difícil en el aterrizaje.

Spin pancake – features

- Variación difícil del despegue.
- Sin mano/s de la mujer.
- Tipo de rotación difícil.
- Agarre de una mano por el hombre.
- Agarre del brazo izquierdo del hombre.
- Variación difícil de la posición de la mujer.
- Variación difícil en el aterrizaje.

Combinación de elevaciones

La combinación de elevaciones será llamada por el panel técnico para aquellas elevaciones que presentan cambios de posición y/o agarre.

El despegue llamado es la elevación que da la dificultad real a la combinación.

Niveles

A cada nivel corresponde un porcentaje para calcular sobre el valor de la elevación utilizada para el despegue.

El “Combo Nivel 1” será llamado solo si hay al menos un (1) cambio de posición.

- Nivel 1 – valor del nivel 1 de la elevación de despegue + 20%
- Nivel 2 – 1 *feature* -> nivel 1 + 20% del nivel 1 de la elevación de despegue.
- Nivel 3 – 2 *features* -> nivel 2 + 20% del nivel 1 de la elevación de despegue.
- Nivel 4 – 3 *features* -> nivel 3 + 20% del nivel 1 de la elevación de despegue.
- Nivel 5 – 4 *features* -> nivel 4 + 20% del nivel 1 de la elevación de despegue.

Combinación de elevaciones – features

- Variación difícil del despegue.
- Sin manos de la mujer.
- Tipo de rotación difícil.
- Cambio de dirección de rotación durante la ejecución.
- Agarre con una mano del hombre.
- Agarre con la mano izquierda del hombre.
- Variación difícil en la posición de la mujer.

- Variación difícil en el aterrizaje.
- Cambio de posición, en general cuando la mujer cambia de eje.
 - Pancake Twist Airplane.
 - Cambio de Cartwheel a posición layback para la mujer.
 - Cambio de Cartwheel a Kennedy.
 - Cambio de Pancake a Milatano.

Aclaraciones para elevaciones

- La variación difícil en aterrizaje será considerada solo si la *feature* técnica del elemento es respetada.
- La *feature* “sin manos” será llamada si la posición se sostiene mínimo por una rotación y media.
- Un cambio de posición será llamado si la posición se sostiene mínimo por una rotación y media.
- Combinación de elevaciones: *feature* sin manos para la mujer será llamada si se hace en mínimo dos (2) posiciones.
- Combinación de elevaciones: un agarre para el hombre será llamado si se usa durante todas las posiciones donde es posible.
- Una rotación completa de la mujer en un eje, sin tocar al compañero con el cuerpo, puede considerarse variación difícil de aterrizaje.
- El uso de una mano en el aterrizaje puede considerarse variación difícil de aterrizaje.
- En el programa corto el número máximo de posiciones es tres (3) posiciones, en el largo, cuatro (4) posiciones.
- Variación difícil será contada si se mantiene mínimo por una rotación y media.
- Si la pareja hace solo una posición para la combinación de elevaciones, y no hace el intento de cambiar de posición, será llamada NO LEVEL, o será considerada una elevación de una posición y ocupará un box.

3.10 Twist

El salto lanzado twist será el Lutz. El panel técnico llama el elemento especificando el número de rotaciones.

Niveles

- Nivel 1 – ejecución correcta del elemento.
- Nivel 2 – básico + 1 *feature*.
- Nivel 3 – básico + 2 *features*.
- Nivel 4 – básico + 3 *features*.

Features twist

- Split de la mujer (cada pierna mínimo a 45° de eje del cuerpo).
- Posición original/difícil de la mujer durante el twist.
- Agarrar a la mujer de la cintura sin usar manos/brazos o cualquier parte del cuerpo para tocar al hombre
- Despegue difícil (pasos/movimiento de patinaje claros ejecutados por ambos antes del despegue).
- Brazos del hombre al lado, al menos al nivel de los hombros después de lanzar a la mujer al aire.

4. QOE POSITIVO

Jueces deben aplicar QOE con la siguiente guía:

- 0 cuando el patinador logra las características básicas del elemento.
- +1 si el patinador logra 1- 2 *features*.

- +2 si el patinador logra 3- 4 *features*.
- +3 si el patinador logra 5- 6 *features*.

ELEVACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Buen despegue y aterrizaje de ambos patinadores. • Posición correcta en el aire y artísticamente bien hecha. • Buen uso de la pista durante la ejecución del elemento. • Buena ejecución de los mohawks del hombre: pies cerca, filos claros y rápidos. • Buena velocidad y fluidez. • Que no se vea la fuerza. • Con la música.
THROW JUMPS	<ul style="list-style-type: none"> • Despegue original, creativo y difícil. • Buena posición del hombre antes de lanzar (freno). • Buena posición en el aire de la mujer. • Buena extensión y creatividad en el aterrizaje. • Buena altura, velocidad y longitud. • Buen control y fluidez durante el aterrizaje. • Con la música.
TWIST	<ul style="list-style-type: none"> • Buen despegue y aterrizaje para ambos. • Buena posición del hombre antes del despegue. • Buen uso de la pista durante la ejecución del elemento. • Buena velocidad y ritmo desde el inicio hasta el fin. • Buena altura de la mujer en el aire. • Que no se vea la fuerza en ambos. • Con la música.
PIRUETAS DE CONTACTO	<ul style="list-style-type: none"> • Buen control durante la ejecución del elemento (entrada, rotación, salida). • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • Variaciones difíciles (una posición y combinación ver 3.5) • Balance en número de rotaciones en cada posición. • Número de rotaciones mayor a la mínima. • Originalidad y creatividad. • Fluidez continua y fácil ejecución de la pirueta. • Con la música.
SPIRALS	<ul style="list-style-type: none"> • Buena fluidez en entrada y salida. • Buen control y velocidad cuando la posición es alcanzada. • Buena calidad en la posición de ambos (pivote hombre, posición mujer). • Filo del pivote claro y constante. • Posición controlada durante la entrada. • Que no se vea la fuerza en la ejecución del elemento. • Originalidad y creatividad. • Con la música.
SALTOS LADO A LADO	<ul style="list-style-type: none"> • Despegue original, creativo y difícil. • Pasos claros y reconocidos y movimientos de patinaje ejecutados justo antes del despegue. • Posición creativa en el aire y/o comenzar la rotación tarde en el aire. • Muy buena altura y longitud. • Buena extensión durante el aterrizaje y/o salida creativa y original. • Muy buena fluidez en la entrada y salida (y durante la ejecución de los saltos combinados). • Buen unísono y cercanía durante el elemento entre patinadores.

	<ul style="list-style-type: none"> • Que no se vea la fuerza en la ejecución del elemento. • Con la música.
PIRUETAS LADO A LADO	<ul style="list-style-type: none"> • Buen control de la pirueta (entrada, rotación, salida, cambio de pie). • Capacidad en centrar rápidamente la pirueta. • Número balanceado de rotaciones en cada posición. • Posición buena y pareja de ambos patinadores. • Buen unísono y distancia entre patinadores. • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • Número de rotaciones mayor a la mínima. • Con la música.
SECUENCIAS DE PASOS	<ul style="list-style-type: none"> • Buena energía y ejecución. • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • Claridad y precisión. • Filos claros y profundos (incluyendo entrada y salida de los cambios de dirección). • Buen control y participación de todo el cuerpo. • Variaciones: como sombra, espejo, sin mano, etc. • Con la música. • Buen unísono. • Creatividad y originalidad.

5. QOE NEGATIVO

Errores cuando el QOE TIENE que ser el que está en esta columna	Valores	Errores cuando el QOE puede variar	Valores
SALTOS – THROW JUMPS			
Caída	-3	Sin velocidad, altura, longitud y posición en el aire	-1 o -2
<i>Downgraded</i> (<<<)	-3	<i>Underrotated</i> (<)	-1
2 pies en el aterrizaje	-2	<i>Half rotated</i> (<<)	-2
Número de rotaciones diferente	-2	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
Stepping out	-2	Sin fluidez y ritmo entre saltos en la combinación	-1 o -2
Ambas manos en el piso en aterrizaje	-3	No hay aterrizaje limpio (posición incorrecta/ filo incorrecto, freno)	-1 o -2
Doble tres o medio toe-loop después del aterrizaje	-2	Larga preparación	-1 o -2
		Sin unísono	-1 o -2
		Mucha distancia (más de 1,5m) entre patinadores	-1 o -2
		Una mano o pierna libre en el piso durante el aterrizaje	-1
THROW JUMPS - TWIST			
Caída	-3	Sin altura y/o longitud	-1 a -3
La mujer cae sobre el hombre	-2 o -3	Despegue incorrecto (sin velocidad, apoyo freno)	-1 o -2
La mujer no es agarrada en el aterrizaje	-2	Uso de los hombros del hombre en aterrizaje	-1 o -2
Aterrizaje en dos pies	-2	Aterrizaje pobre (sin velocidad, posiciones incorrectas, no posición face to face)	-1 o -2

Ambas manos en el piso en aterrizaje	-2	No recibir a la mujer por la cintura	-2
<i>Downgraded</i> (<<<)	-3	Preparación larga	-1
		Hombre en dos pies	-1
		<i>Underrotated</i> (<)	-1
		<i>Half rotated</i> (<<)	-2
		Pierna libre en el piso en aterrizaje	-1
		Split no claro y evidente (mínimo 45°)	-3
PIRUETAS – PIRUETAS DE CONTACTO			
Caída	-3	Posición incorrecta o lento el travelling	-1 a -3
Dos manos en el piso para evitar la caída	-3	Camel Lay Over, cuando la pierna no siempre pasa sobre la mujer	-2
Impossible sit, el hombre se levanta en dos pies	-2	Cambio de pie malo (freno, filos no claros e incorrectos)	-1 a -3
		Una mano o pierna libre en el piso por pérdida de balance	-2 o -3
		Falta de unísono y distancia entre patinadores	-1 a -3
SECUENCIAS DE PASOS			
Caída	-3	Patrón incorrecto	-1 o -3
Falta de ejecución de pasos/cambios de dirección por mitad del patrón	-2 o -3	Tropezó	-1 a -2
		Fuera de tiempo	-1 a -2
		Programa corto: salto reconocido de una rotación o más	-1
		Falta de unísono	-1 o -2
ELEVACIONES			
Caída	-3	Posición mala en el aire y/o aterrizaje	-1 a -3
Grandes problemas durante el despegue (frenos)	-3	No buena calidad del despegue (fluidez)	-1
Caída de la mujer sobre el hombre	-2	Despegue incorrecto	-2
Despegue y/o aterrizaje de la mujer en dos pies	-2	Falta de velocidad y/o longitud de la elevación	-1 a -3
Usar hombro del hombre en aterrizaje	-2	Mohawks mal hechos	-1 a -3
		Uso de frenos en los mohawks	-2
		Preparación larga	-1
		Pierna libre en el piso al aterrizar	-1
DEATH SPIRALS			
Caída	-3	Mala posición de la mujer (posición reversada no buena, no al mismo nivel de la rodilla del pie de apoyo)	-1 a -3
Mala posición del pivote	-2 o -3	Errores en la salida	-1 a -3
		Reducción de la velocidad o lentitud	-1 o -2
		No hay filo claro y limpio de la mujer	-1 o -2
		Mala posición del hombre	-1
		No hay filo fluido del hombre	-2

6. IMPRESIÓN ARTÍSTICA

La puntuación de la impresión artística está constituida por 4 elementos. Para cada uno de ellos, los jueces deben dar un valor de 0.0 a 10.0 aumentándolo por 0.25.

- Habilidad de patinaje.
- Transiciones.
- Performance.
- Coreografía/composición.

6.1 Habilidades de patinaje

Calidad del patinaje básico: control de filos y fluidez sobre la superficie demostrando un dominio del vocabulario de patinaje (filos, pasos, giros, etc), la claridad de la técnica y el uso de la fuerza sin esfuerzo para acelerar y variar la velocidad.

Criterios:

- Postura.
- Buena flexión y empujes.
- Uso correcto de las inclinaciones.
- Limpieza y seguridad en profundidad de filos, pasos y giros.
- Balance de la técnica y habilidad de patinaje de la pareja.

6.2 Transiciones

Trabajo de pie variado y complicado, posiciones, movimientos y agarres que conectan todos los elementos y constituyen los distintos elementos técnicos.

Criterios:

- Variedad.
- Dificultad.
- Complejidad.
- Calidad.
- Fluidez.
- Balance de trabajo entre patinadores.

6.3 Performance

Es la conexión del patinador/pareja/equipos física, emocionalmente e intelectualmente mientras transmiten la intención de la música y coreografía. Ejecución: es la calidad del movimiento y la precisión en la entrega.

Criterios:

- Interpretación.
- Personalidad.
- Teatralidad.
- Conexión física y emocional.
- Seguridad, claridad y uso energético de las líneas y movimientos y buen uso de las variaciones de energía.
- Balance en performance entre patinadores.

6.4 Coreografía/Composición

Arreglo de movimientos intencional, desarrollado y/o original acorde a los principios de proporción, unidad, espacio, patrón, estructura y fraseo.

Criterios:

- Calidad en el diseño del programa.
- Patrón y cubrimiento de la pista.
- Uso del espacio personal.
- Originalidad.
- Unísono.
- Conexión de habilidades de patinaje con la música.
- Timing.

7. ELEMENTOS ILEGALES

Una deducción de un punto (1.0) será aplicada a la suma del contenido técnico y la impresión artística cada vez que uno de los siguientes es ejecutado:

- Más de 4 posiciones para combinaciones en piruetas de contacto.
- Mayor número de rotaciones para elevaciones (4, 8 y 12).
- Mayor número de posiciones en las elevaciones (3 y 4).
- Salto de más de una rotación en la secuencia de pasos.

General

- Violación de vestuario.
- Tiempo del programa menos del requerido.
- Caídas.
- Elementos obligatorios no presentados.