



LIBRE

COMITÉ NACIONAL DE PATINAJE ARTÍSTICO
CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE PATÍN

ÍNDICE

COPA ROBERTO RODRÍGUEZ

Escuela Formativa	3
Eficiencia Quinta	4
Eficiencia Cuarta.....	5

COPA GONZÁLEZ MOLINA

Eficiencia Tercera	6
Eficiencia Segunda	7
Eficiencia Primera	7

SUB DIVISIONAL B

Eficiencia Promocional.....	9
Eficiencia Tercera	9
Eficiencia Segunda	10
Eficiencia Primera	11

SUB DIVISIONAL A

Eficiencia Nacional	14
Eficiencia Elite	16

INLINE

Sub Divisional C.....	19
Sub Divisional B.....	20
Sub Divisional A.....	21

ADULTOS

Eficiencia Básica	23
Eficiencia Promocional.....	24
Eficiencia Elite	24
Eficiencia Leyenda.....	25

GUÍA PARA JUECES Y PENALIZACIONES

Copa Roberto Rodríguez	27
Copa González Molina	32
Sub Divisional B.....	33
Sub Divisional A.....	34

GUÍA PARA PANEL TÉCNICO

Copa Roberto Rodríguez	36
Copa González Molina	38
Sub Divisional B.....	39
Sub Divisional A.....	41
Inline	42
Adultos	42

ANEXOS

Aclaraciones Reglamento General.....	43
Correlativas en Sistema Rollart	44

COPA ROBERTO RODRÍGUEZ

ESCUELA FORMATIVA

Tiempo de programa máximo 1:30 min

FIGURAS

- Figuras hacia adelante sin combinar (máximo tres).
Mínimo una (1) figura sit **de posición base obligatoria**.

TROMPOS

- Trompos en dos pies.
Mínimo uno (1) obligatorio, máximo dos (2).

SECUENCIA DE SKATING SKILLS

- Secuencia de Skating Skill (SSSQ) **hacia adelante**. “Deslizamiento en serpentina”: la forma es a elección del patinador, pero **debe contener al menos dos (2) curvas definidas**. El patinador podrá comenzar el elemento **desde cualquier lugar del lado corto**, pudiendo realizar mayores o menores trayectos según su distancia del eje largo, **y finalizar en cualquier lugar del lado corto opuesto**.
Debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista.

CHOREO STEP SEQUENCE

- Choreo Step Sequence (ChSt)**
Elemento obligatorio. Máximo 30 segundos.
Los patinadores deben demostrar la habilidad de patinar sobre la música y de interpretar la música usando elementos técnicos. Se debe incluir una variedad de los siguiente elementos: **pasos hacia adelante como raised chasse, cruce por delante, cruce por detrás, swing, slide, paso cortado, toques, brincos sin giro (bunny hop), pivot hacia adelante, body movements y arabescos**.
La secuencia debe comenzar desde una posición estacionaria o stop and go y debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista.
Si estos dos requisitos no se cumplen el panel técnico no confirmará el elemento.
-

EFICIENCIA QUINTA

Tiempo de programa máximo 1:30 min

FIGURAS

- Una (1) combinación de Figuras hacia adelante.
Mínimo dos (2) y máximo cuatro (4) posiciones. **Elemento obligatorio.**
Debe contener una posición sit **base**.

TROMPOS

- Trompos en dos pies.
Mínimo uno (1) obligatorio, máximo dos (2).

SECUENCIA DE SKATING SKILLS

- Secuencia de Skating Skill (SSSQ) hacia atrás. “Deslizamiento en serpentina”: la forma es a elección del patinador, pero debe contener **al menos dos (2) curvas definidas**. El patinador podrá comenzar el elemento **desde cualquier lugar del lado corto**, pudiendo realizar mayores o menores trayectos según su distancia del eje largo, **y finalizar en cualquier lugar del lado corto opuesto**. **Debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista.**

CHOREO STEP SEQUENCE

- **Choreo Step Sequence (ChSt)**
Elemento obligatorio. Máximo 30 segundos.
Los patinadores deben demostrar la habilidad de patinar sobre la música y de interpretar la música usando elementos técnicos. Se debe incluir una variedad de los siguiente elementos: **pasos hacia adelante y hacia atrás como raised chasse, cruce por delante, cruce por detrás, swing, slide, paso cortado, toques, brincos con o sin giro, pivot hacia adelante y atrás, body movements, arabescos y giros en dos pies tales como mohawks y choctaws.**
La secuencia debe comenzar desde una posición estacionaria o stop and go y debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista.
Si estos dos requisitos no se cumplen el panel técnico no confirmará el elemento.

EFICIENCIA CUARTA

Tiempo de programa máximo 1:30 min

FIGURAS

- Una (1) combinación de Figuras (mínimo dos (2) y máximo cuatro (4) posiciones).
DEBE presentar al menos un (1) cambio de dirección y dos (2) filos diferentes (externo e interno).
Elemento obligatorio.
Debe contener una posición sit **base** y una posición camel.

SALTOS

- Waltz Jump.
Mínimo uno (1) obligatorio, máximo dos (2).

TROMPOS

- Máximo dos (2) trompos Upright (**interno adelante o interno atrás**).
Pueden ser iguales o diferentes.

SECUENCIA DE SKATING SKILLS

- Secuencia de Skating Skill (SSSQ) **hacia adelante y hacia atrás**. “Deslizamiento en serpentina”: la forma es a elección del patinador, pero debe contener **al menos dos (2) curvas definidas**. El patinador podrá comenzar el elemento **desde cualquier lugar del lado corto**, pudiendo realizar mayores o menores trayectos según su distancia del eje largo, **y finalizar en cualquier lugar del lado corto opuesto. Debe cubrir al menos ¾ partes de la pista.**
Sólo en esta eficiencia: los patinadores podrán demostrar deslizamiento hacia adelante y hacia atrás que incluya variedad de pasos y giros en dos pies, siempre y cuando presente la cantidad suficiente de pasos cruzados en cada segmento, demostrando su habilidad para realizar los mismos.

CHOREO STEP SEQUENCE

- Choreo Step Sequence (ChSt)**
Elemento obligatorio. Máximo 30 segundos.
Los patinadores deben demostrar la habilidad de patinar sobre la música y de interpretar la música usando elementos técnicos. Se debe incluir una variedad de los siguiente elementos: **pasos hacia adelante y hacia atrás como raised chasse, cruce por delante, cruce por detrás, swing, slide, paso cortado, toques, brinco con o sin giro, pivot hacia adelante y hacia atrás, body movements, arabescos, mohawks, choctaws y giros de tres.**
La secuencia debe comenzar desde una posición estacionaria o stop and go y debe cubrir al menos ¾ partes de la pista.
Si estos dos requisitos no se cumplen el panel técnico no confirmará el elemento.

COPA ERNESTO GONZÁLEZ MOLINA

EFICIENCIA TERCERA

Tiempo de programa 1:30 min +/- 5 segundos

SALTOS

- **Máximo 5 (cinco) saltos en total.**
 - Se permite Toe Loop (1T), Salchow (1S), Flip (1F), **Loop (1Lo)** y Waltz Jump (1W).
- **Una combinación de máximo dos (2) saltos.**
Puede incluir Waltz , Toe Loop, Salchow.
- **Un Waltz Jump y un Toe Loop deben presentarse obligatoriamente en el programa sueltos o combinados.**

A elección del patinador, sólo uno (1) de los saltos puede repetirse dos (2) veces en el programa, a excepción del **Loop (1Lo)**.

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- **Uno de ellos debe ser combinación (máximo dos posiciones)**
- **Uno debe ser un trompo solo**

Solo están permitidos trompos upright.

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

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

Cuatro (4) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1.

Se contarán:

- **Cruce por delante**
- **Giro de tres interno**
- **Giro de tres externo**
- **Open mohawk**
- **Body movement (alto, medio, bajo)**

Máximo treinta (30) segundos.

EFICIENCIA SEGUNDA

Tiempo de programa 2:00 min +/- 5 segundos

SALTOS

- **Máximo 8 saltos de una rotación son permitidos, incluyendo el salto de vals.**
- **Máximo dos combinaciones de saltos son permitidas. El número de saltos en la combinación NO puede ser más de dos (2).**
- **El mismo salto no puede presentarse más de dos veces en el programa. Si se presenta dos veces, al menos uno debe estar incluido en una combinación.**

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- **Uno de ellos debe ser combinación (máximo tres posiciones). Solo se permiten uprights.**
- **Uno debe ser un trompo solo (puede ser upright o sit).**

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

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

Cuatro (4) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1.

Se contarán:

- **Cruce por delante**
- **Giro de tres interno**
- **Giro de tres externo**
- **Open mohawk**
- **Body movement (alto, medio, bajo)**

Máximo treinta (30) segundos.

EFICIENCIA PRIMERA

Tiempo de programa 2:00 min +/- 5 segundos

SALTOS

- **Máximo diez (10) saltos simples de una vuelta, sueltos y/o combinados.**
- **Máximo dos (2) combinaciones de saltos. Si se presentan dos, una debe ser de máximo cuatro (4) saltos y una de máximo dos (2) saltos.**
- **Es obligatorio presentar un elemento toe loop simple (1T), suelto o combinado.**

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

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo 3 posiciones) y DEBE incluir un trompo sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto (Sit).

Solo se permiten trompos Upright y Sit.

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

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

Cuatro (4) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1.

Se contarán:

- Cruce por delante
- Giro de tres interno
- Giro de tres externo
- Open mohawk
- Body movement (alto, medio, bajo)

Máximo treinta (30) segundos.

ACLARACIONES GENERALES COPA GONZÁLEZ MOLINA

SALTOS

Si la categoría permite dos combinaciones de saltos, éstas deben ser diferentes.

TROMPOS

Para todas las eficiencias de esta Copa: se permiten variaciones y posiciones difíciles.

La misma variación contará máximo una (1) vez en todo el programa.

Para más detalles referirse al documento World Skate Free Skating 2023 (4.2)

FOOTWORK SEQUENCE

Secuencia de Pasos Nivel Base

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

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

~~La secuencia no tendrá un límite de tiempo, pero~~ Los patinadores deberán declarar el tiempo de inicio y finalización de la misma en la Planilla de Declaración de Elementos del Programa.

Se permitirá sólo un giro de tres extra, (tres giros serán permitidos en total pero sólo se contabilizará uno en interno y uno en externo para otorgar el nivel 1).

CAMPEONATO NACIONAL SUB DIVISIONAL B

EFICIENCIA PROMOCIONAL

Tiempo de programa 2:00 min +/- 5 segundos

SALTOS

- Máximo doce (12) saltos simples de una vuelta y Axel están permitidos, **incluyendo el salto de vals.**
- Máximo dos (2) combinaciones de saltos.
El número de saltos incluidos en la combinación no puede ser más de cuatro (4).
- **Es obligatorio realizar un loop simple (1Lo) suelto o combinado.**
- Máximo un (1) Axel suelto (1A) incluido dentro de los doce (12) saltos permitidos. Elemento obligatorio.

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

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos **DEBE** ser una combinación de trompos (máximo de 3 posiciones) y debe incluir un trompo Sit.
- Uno **DEBE** ser un trompo suelto (Sit).

FOOTWORK SEQUENCE

- Una footwork sequence. Máximo Nivel 1. Máximo 30 segundos.

EFICIENCIA TERCERA

Tiempo de programa 2:00 min +/- 5 segundos.

SALTOS

- Máximo doce (12) saltos simples de una vuelta y Axel están permitidos, **incluyendo el salto de vals.**
- Máximo dos (2) combinaciones de saltos.
El número de saltos incluidos en la combinación no puede ser más de cuatro (4).
- **Es obligatorio realizar un loop simple (1Lo) suelto o combinado.**

- Es obligatorio realizar un Axel, el mismo puede presentarse dos veces, (una como mínimo). Si se presenta dos veces, al menos uno debe estar en combinación.

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

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo de 3 posiciones) y debe incluir un trompo sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto (Camel).

FOOTWORK SEQUENCE

- Una footwork sequence. Máximo Nivel 1. Máximo 30 segundos.

EFICIENCIA SEGUNDA MINIS EN ADELANTE

Tiempo de programa 2:45 min +/- 10 segundos.

SALTOS

- Máximo doce (12) saltos.
Se pueden incluir saltos de y una (1) rotación, Axel, Doble Toe Loop (2T) y Doble Salchow (2S).
- Máximo dos (2) combinaciones están permitidas.
El número de saltos de la combinación no puede ser mayor a cuatro (4).
El Axel y los dobles pueden combinarse únicamente con saltos simples de una rotación.
- Es obligatorio presentar un Axel suelto o en combinación.
- Es obligatorio presentar un elemento toe loop (simple o doble), suelto o en combinación (1T o 2T).
- Axel puede presentarse dos veces en el programa.
Si se presenta dos veces al menos uno debe estar incluido en una combinación.
- Máximo dos saltos dobles (2T o 2S) sueltos o combinados. Ambos dobles deben ser diferentes.

Los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos.
Simples de una rotación y Axel no pueden presentarse más de tres (3) veces en el programa. Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos.

Todas las combinaciones deben ser diferentes.

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo tres (3) posiciones) y debe incluir un trompo sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto.
- Si se presentan dos combinaciones, una puede ser de máximo tres (3) posiciones y otra de máximo dos (2) posiciones.

Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (suelto o combinado).

Todos los trompos están permitidos excepto Broken, Heel e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

- Una footwork sequence Máximo Nivel 1. Máximo 30 segundos.

EFICIENCIA PRIMERA INFANTIL EN ADELANTE

Tiempo de programa 3:00 min +/- 10 segundos

SALTOS

- **Máximo ocho (8) saltos** están permitidos excluyendo los saltos de conexión en las combinaciones. (doble Axel y triples no están permitidos).
- Máximo dos (2) combinaciones están permitidas.
El número de saltos en las combinaciones no puede ser mayor a cuatro (4) incluyendo los saltos de conexión.
 - **Una combinación puede ser de saltos simples con un doble.**
 - **Una combinación puede contener saltos simples y dos dobles (2T y/o 2S).**
- Es obligatorio presentar un Axel simple que puede ser presentado solo o en combinación.
- **Es obligatorio presentar un salto loop, simple o doble, suelto o combinado (1Lo o 2Lo).**
- **Es obligatorio presentar un salto doble flip, doble lutz o doble loop.**
- **Axel** y saltos dobles no pueden presentarse más de dos veces en el programa.
Si se presentan dos veces, al menos uno debe estar en una combinación.
- **El mismo salto de una rotación, si es un ítem técnico con valor, no puede presentarse más de tres (3) veces en el programa.**
Si se presenta dos o tres veces al menos uno debe estar incluido en una combinación.

Los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos, cuando se coloquen en la primera o última posición del Combo Jump, el resto se considerará saltos de conexión y, por lo tanto, serán llamados No Jump (NJ).

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos.

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un trompo sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto.

Si se presentan dos (dos) combinaciones, una puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y una puede ser de máximo tres (3) posiciones. Las combinaciones deben ser diferentes.

Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (suelto o combinado).

Todos los trompos están permitidos excepto Broken e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

- Una (1) footwork sequence máximo **nivel 2**, máximo 30 (segundos).

ACLARACIONES GENERALES SUB DIVISIONAL B

SALTOS

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

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

Si se presentan dos combinaciones de saltos, éstas deben ser diferentes.

TROMPOS

Para toda la Sub Divisional B: **se permiten variaciones y posiciones difíciles. un máximo de tres (3) variaciones difíciles (incluidas las posiciones).**

La misma variación contará máximo una (1) vez en todo el programa.

Para más detalles referirse al documento World Skate Free Skating 2023 (4.2)

Únicamente para Eficiencia Tercera de la Sub Divisional B: los trompos Camel sueltos serán confirmados por el panel técnico con **dos (2) rotaciones en posición y filo correcto.**

Para que dos Combo Spin sean considerados "iguales" por el panel técnico, deben tener:

1. Las **mismas dos posiciones con valor base**
2. En el **mismo filo** y en el **mismo pie**
3. Ejecutadas **una después de la otra (consecutivamente)**
4. En el **mismo orden en cualquier parte del combo**

El mismo tipo de trompo **NO puede ejecutarse más de dos (2) veces en todo el programa** (por ejemplo: máximo dos (2) camel externo adelante, máximo dos (2) Heel adelante, etc.)

FOOTWORK SEQUENCE

Footwork Sequence Nivel 1 y 2 :

La secuencia tendrá un límite de tiempo de 30 segundos.

Los patinadores deberán declarar el tiempo de inicio de la misma en la Planilla de Declaración de Elementos del Programa.

Deberá cumplir con el nivel base y deberá contener cuatro (4) giros confirmados y una (1) feature para el nivel 1 y seis (6) giros confirmados y dos (2) features para el nivel 2.

Al menos una de las features confirmadas debe ser Body Movements o Choctaws.

El patinador podrá presentar un giro adicional al requerido para el nivel máximo de la categoría.

Si el patinador presenta más de un giro adicional al requerido para el nivel máximo de la categoría, el nivel se reducirá en uno (1).

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

CAMPEONATO NACIONAL SUB DIVISIONAL A

EFICIENCIA NACIONAL CATEGORÍA TOTS

Tiempo de programa **2:45 min** +/- 10 segundos

SALTOS

- Máximo doce (12) saltos.
Se pueden incluir saltos de y una (1) rotación, Axel, Doble Toe Loop (2T) y Doble Salchow (2S).
- Máximo dos (2) combinaciones están permitidas.
El número de saltos de la combinación **no puede ser mayor a cuatro (4).**
El Axel y los dobles pueden combinarse únicamente con saltos simples de una rotación.
- Es obligatorio presentar un Axel suelto o en combinación.
- Es obligatorio presentar un elemento toe loop (simple o doble), suelto o combinado (1T o 2T).
- Axel puede presentarse dos veces en el programa.
Si se presenta dos veces al menos uno debe estar incluido en una combinación.
- Máximo dos saltos dobles (2T o 2S) sueltos o combinados. **Ambos dobles deben ser diferentes.**

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

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos.

Todas las combinaciones deben ser diferentes.

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un trompo sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto.
- Si se presentan dos combinaciones, una puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y otra de máximo tres (3) posiciones.

Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (suelto o combinado).

Todos los trompos están permitidos excepto Broken, Heel e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

- Secuencia de pasos **máximo Nivel 1. Duración máxima 30". Elemento obligatorio.**

EFICIENCIA NACIONAL CATEGORÍA MINIS

Tiempo de programa 2:45 min +/- 10 segundos

SALTOS

- Se permite un **máximo de doce (12) saltos**. Entre estos doce (12) saltos están permitidos el Axel, doble toe loop y doble salchow.
- Máximo **dos (2) combinaciones de saltos**. El número de saltos dentro de la combinación **no puede ser mayor a cuatro (4)**.
- Es obligatorio presentar un elemento toe loop (simple o doble), suelto o combinado (1T o 2T).
- **Axel** y dobles no pueden presentarse más de dos veces en el programa. Si se presenta dos veces, al menos uno debe estar en una combinación.

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

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos.

Todas las combinaciones deben ser diferentes.

- Uno de ellos **DEBE** ser una combinación de trompos (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un trompo sit.
- Uno **DEBE** ser un trompo suelto.
- Si se presentan dos combinaciones, una puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y otra de máximo tres (3) posiciones.

Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (solo o combinado).

Todos los trompos están permitidos excepto Broken, Heel e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

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

EFICIENCIA NACIONAL CATEGORÍA INFANTIL EN ADELANTE

Tiempo de programa **3:00 min** +/- 10 segundos.

SALTOS

- **Máximo ocho (8) saltos están permitidos, excluyendo los saltos de conexión en las combinaciones** (doble Axel y triples no están permitidos).
- Máximo **dos (2) combinaciones** están permitidas. **El número de saltos en las combinaciones no puede ser mayor a cuatro (4), incluyendo los saltos de conexión.**

- Es obligatorio presentar un Axel simple que puede ser presentado solo o en combinación.
- Es obligatorio presentar un salto loop, simple o doble, suelto o combinado (1Lo o 2Lo).

Axel y saltos dobles no pueden presentarse más de dos veces en el programa.
Si se presentan dos veces, al menos uno debe estar en una combinación.

El mismo salto de una rotación, si es un ítem técnico con valor, no puede presentarse más de tres (3) veces en el programa.
Si se presenta dos o tres veces, al menos uno debe estar incluido en una combinación.

Los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos, cuando se coloquen en la primera o última posición del Combo Jump, el resto se considerará saltos de conexión y, por lo tanto, serán llamados No Jump (NJ).

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un trompo sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto.
- Si se presentan dos (dos) combinaciones, una puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y una puede ser de máximo tres (3) posiciones. Las combinaciones deben ser diferentes.

Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (suelto o combinado).

Todos los trompos están permitidos excepto Broken e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 3, máximo 30 (segundos).

EFICIENCIA ELITE CATEGORÍA CADETE, JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR

PROGRAMA CORTO OBLIGATORIO

Tiempo de programa corto 2:30 min +/- 5 segundos.

El mismo salto solo se puede presentar una vez, con la excepción de un (1) salto a elección del patinador, que se puede presentar dos veces.

Cuando se presenta un salto dos veces, al menos uno debe estar en combinación.

Elementos obligatorios:

- Un Axel simple o doble.
- Un (1) salto individual, simple o doble (no puede ser Axel).

- Una (1) combinación de **dos (2) a cuatro (4) saltos**, incluidos los saltos de conexión (de una rotación). **No se permiten más de tres (3) triples y/o dobles dentro de la combinación.**
- Un (1) **trompo suelto.**
- Una (1) **combinación de trompos**, de **máximo cuatro (4) posiciones**. Debe incluir un Sit spin. **No está permitido Broken para las categorías Cadete y Juvenil.**
- Una secuencia de pasos de **máximo 30 segundos. Máximo nivel 3.**

PROGRAMA LARGO

Tiempo de programa 3:30 min +/-10 segundos.

SALTOS

- Máximo ocho **(8) saltos para mujeres y nueve (9) para hombres**, excluyendo los saltos de conexión de una (1) rotación en la combinación.
- Máximo **tres (3) combinaciones de saltos.**
El número de saltos dentro de la combinación no puede ser más de cinco (5), incluyendo los saltos de conexión.
- **Máximo dos (2) saltos triples (Toeloop y/o Salchow), pueden ser presentados sueltos o uno suelto y el otro combinado.**
- El programa **DEBE contener mínimo un (1) Axel (1A)** que puede ser **presentado suelto o en combinación.**
En categorías Junior y Senior es obligatorio que sea presentado DOBLE. Elemento obligatorio.
- **Saltos de una rotación (excepto NJ), Axel, dobles y triples no pueden ser presentados más de dos (2) veces en el programa. Si se presentan por segunda vez, uno debe ser en combinación.**

TROMPOS

Mínimo dos (2) y máximo tres (3) elementos de trompos pueden ser presentados.

- Una combinación de **máximo cuatro (4) posiciones.**
- Una combinación de **máximo tres (3) posiciones.**
- **Una de las combinaciones de trompos debe incluir un sit. Elemento obligatorio.**
- Un trompo suelto a elección. **Elemento obligatorio.**

FOOTWORK SEQUENCE

- Una secuencia de pasos de **máximo 30 segundos. Máximo nivel 3. Elemento obligatorio.**

CHOREO STEP SEQUENCE

- Duración máxima 30 segundos.
- Para ser confirmada, deberá cumplir los dos requerimientos mínimos de WS.
- Elemento obligatorio únicamente desde Juvenil en adelante.
Para Categoría Cadete, la ChSt NO es un elemento requerido y no será cargado en el sistema en caso de presentarse, al igual que Reglas WS.

ACLARACIONES GENERALES SUB DIVISIONAL A

SALTOS

En eficiencia ELITE , los llamados regirán bajo Reglas **WS 2023**. (para programa corto y largo)

Los saltos de una rotación cuando son presentados sueltos se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos. En Junior y Senior, cuando se coloquen en la primera o última posición del Combo Jump, serán llamados NJ y contarán para el número total de saltos permitidos. **El DO deberá ingresar estos NJ con [X] en lugar de 0 para que ocupe un box en el número de saltos permitidos.**

Los saltos de conexión serán llamados No Jump (NJ) y no se contabilizan para el número total de saltos.

Las combinaciones de saltos presentadas deben ser diferentes entre sí.

TROMPOS

Para que dos Combo Spin sean considerados “iguales” por el panel técnico, deben tener:

1. Las **mismas dos posiciones con valor base**
2. En el **mismo filo** y en el **mismo pie**
3. Ejecutadas **una después de la otra (consecutivamente)**
4. En el **mismo orden en cualquier parte del combo**

El mismo tipo de trompo **NO puede ejecutarse más de dos (2) veces en todo el programa** (por ejemplo: máximo dos (2) invertidos, máximo dos (2) Heel adelante, etc.

Broken está permitido solo para categoría Junior y Senior.

CAMPEONATO NACIONAL INTERNACIONAL

SE REGISTRARÁ POR LAS REGLAS WS 2023.

CAMPEONATO NACIONAL MODALIDAD INLINE

Divisional C: Eficiencia: **Preliminar:** Tots, Minis, Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y Senior.

Divisional B: Eficiencia: **Intermedio:** Tots, Minis, Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y Senior.

Divisional A: Eficiencia: **Avanzado:** Minis, Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y Senior.

Internacional WS Tots, Minis, Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y Senior.

MODALIDAD INLINE DIVISIONAL C

EFICIENCIA PRELIMINAR

TODAS LAS EDADES

Tiempo de programa 2:00 +/- 5 segundos

SALTOS

- Máximo 8 saltos de una rotación son permitidos, incluyendo el salto de vals.
- Máximo dos combinaciones de saltos son permitidas. El número de saltos en la combinación NO puede ser más de dos (2)
- El mismo salto no puede presentarse más de dos veces en el programa.

TROMPOS

Dos (2) elementos de trompos deben incluirse

- Uno de ellos debe ser combinación (máximo tres posiciones).
Solo están permitidos trompos Upright
- Uno debe ser un trompo suelto
Puede ser Upright o Sit

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1. Máximo treinta (30) segundos.

Cuatro (4) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1.

Se contarán:

- Cruce por delante
- Giro de tres interno
- Giro de tres externo
- Open mohawk
- Body movement (alto, medio, bajo)

SECUENCIA COREOGRAFICA (CHST)

- Una secuencia coreográfica que debe completamente la superficie de la pista por un mínimo de 15 segundos cubrir $\frac{3}{4}$ de la pista en un máximo de 30 segundos. NO SIGUE UN PATRÓN (patrón libre) pero este elemento debe cumplir los siguientes requisitos:
 1. Debe comenzar desde una posición estacionaria o un stop and go.
 2. Debe incluir un claro y visible elemento de patinaje (Ina Bauer, spread eagle, camel, posición parada artística sobre un pie, etc)
 Este elemento se llama ChSq 1 (si es una secuencia coreográfica confirmada) o ChSq0 (si no está confirmado). Su valor de base es 2.0.

MODALIDAD INLINE DIVISIONAL B

EFICIENCIA INTERMEDIO

TODAS LAS EDADES

Tiempo de programa 2:45 +/- 10 segundos.

SALTOS

- Máximo doce (12) saltos.
Se pueden incluir saltos de y una (1) rotación, Axel, Doble Toe Loop (2T) y Doble Salchow (2S).
- Máximo dos (2) combinaciones están permitidas. El número de saltos de la combinación no puede ser mayor a cuatro (4). **El Axel y los dobles pueden combinarse únicamente con saltos simples de una rotación.**
- Es obligatorio presentar un Axel suelto o en combinación.
- Es obligatorio presentar un elemento toe loop (simple o doble), solo o en combinación. (1T o 2T)
- Axel puede presentarse dos veces en el programa, si presenta dos veces al menos uno debe estar incluido en una combinación.
- Dobles pueden presentarse solo una vez en el programa. Los dobles presentados deben ser diferentes.
- Simples de una rotación y Axel **no pueden presentarse más de tres (3) veces en el programa. Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.**

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos.

Todas las combinaciones deben ser diferentes.

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo tres (3) posiciones) y debe incluir un trompo sit.
- Uno DEBE ser un trompo solo.

- Si se presentan dos combinaciones, una puede ser de máximo tres (3) posiciones y otra de máximo dos (2) posiciones.

Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (solo o combinado)

Todos los trompos están permitidos excepto Broken, Heel e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

- Una footwork sequence Máximo Nivel 1. Máximo 30 segundos.

SECUENCIA COREOGRAFICA (CHST)

Una secuencia coreográfica que debe cubrir $\frac{3}{4}$ de la pista en un máximo de 30 segundos. NO SIGUE UN PATRÓN (patrón libre) pero este elemento debe cumplir los siguientes requisitos:

1. Debe comenzar desde una posición estacionaria o un stop and go.
2. Debe incluir un claro y visible elemento de patinaje (Ina Bauer, spread eagle, camel, posición parada artística sobre un pie, etc)

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

MODALIDAD INLINE DIVISIONAL A

EFICIENCIA AVANZADO

TODAS LAS EDADES

Tiempo de programa 3:00 +/- 10 segundos.

SALTOS

- Máximo ocho (8) saltos están permitidos excluyendo los saltos de conexión en las combinaciones. (doble Axel y triples no están permitidos).
- Máximo dos (2) combinaciones están permitidas. El número de saltos en las combinaciones no puede ser mayor a cuatro (4) incluyendo los saltos de conexión.
- Es obligatorio presentar un Axel simple que puede ser presentado solo o en combinación.
- Es obligatorio presentar un salto loop, simple o doble, solo o en combinación. (1Lo o 2Lo)
- Axel y saltos dobles no pueden presentarse más de dos veces en el programa. Si se presentan dos veces, al menos uno debe estar en una combinación.
- El mismo salto de una rotación si es un ítem técnico con valor, no puede presentarse más de tres (3) veces.

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un trompo de posición sit.
- Uno DEBE ser un trompo solo.
- Si se presentan dos (dos) combinaciones, uno puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y uno puede ser de máximo tres (3) posiciones. Las combinaciones deben ser diferentes.

Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (solo o en combinación).

Todos los trompos están permitidos excepto Broken e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 3, máximo 30 (segundos).

SECUENCIA COREOGRAFIADA (CHST)

Una secuencia coreográfica que debe cubrir $\frac{3}{4}$ de la pista en un máximo de 30 segundos. NO SIGUE UN PATRON (patrón libre) pero este elemento debe cumplir los siguientes requisitos:

Debe comenzar desde una posición estacionaria o un stop and go.

Debe incluir un claro y visible elemento de patinaje (Ina Bauer, spread eagle, camel, posición parada artística sobre un pie, etc)

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

MODALIDAD INLINE DIVISIONAL INTERNACIONAL

SE REGISTRÁ POR REGLAS WS 2023.

CAMPEONATO ADULTOS ESPECIALIDAD LIBRE

EFICIENCIA BÁSICA TODAS LAS CATEGORÍAS

Tiempo de programa 2:00 +/- 5 segundos

SALTOS

- Máximo 8 saltos de una rotación son permitidos, incluyendo el salto de vals.
- Máximo dos combinaciones de saltos son permitidas. El número de saltos en la combinación NO puede ser más de dos (2).
- El mismo salto no puede presentarse mas de dos veces en el programa.

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos debe ser combinación (máximo tres posiciones)
- Uno debe ser un trompo solo

Solo están permitidos trompos upright.

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

Cuatro (4) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1.

Se contarán:

- Cruce por delante
- Giro de tres interno
- Giro de tres externo
- Open mohawk
- Body movement (alto, medio, bajo)

Máximo treinta (30) segundos.

EFICIENCIA PROMOCIONAL

TODAS LAS CATEGORÍAS

Tiempo de programa 2:00 +/- 5 segundos

SALTOS

- Máximo doce (12) saltos simples de una vuelta y Axel están permitidos, **incluyendo el salto de vals**
- Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos incluidos en la combinación no puede ser más de cuatro (4).
- **Es obligatorio realizar un loop simple (1Lo) solo o en combinación.**
- Máximo un (1) Axel suelto (1A) incluido dentro de los doce (12) saltos permitidos. Elemento obligatorio.

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

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo de 3 posiciones) y debe incluir un trompo sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto (Sit)

Sólo se permiten posiciones Upright y Sit.

El mismo trompo (posición base, pie y filo) no puede presentarse más de dos veces.

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence. Máximo Nivel 1. Máximo 30 segundos.

EFICIENCIA ELITE

TODAS LAS CATEGORÍAS

Tiempo de programa 2:45 +/- 10 segundos.

SALTOS

- Máximo doce (12) saltos.
Se pueden incluir saltos de y una (1) rotación, Axel, Doble Toe Loop (2T) y Doble Salchow (2S).

- Máximo dos (2) combinaciones están permitidas. El número de saltos de la combinación no puede ser mayor a cuatro (4). **El Axel y los dobles pueden combinarse únicamente con saltos simples de una rotación.**
- Es obligatorio presentar un Axel suelto o en combinación.
- Es obligatorio presentar un elemento toe loop (simple o doble), solo o en combinación. (1T o 2T)
- Axel puede presentarse dos veces en el programa, si presenta dos veces al menos uno debe estar incluido en una combinación.
- Dobles pueden presentarse solo una vez en el programa. Los dobles presentados deben ser diferentes.
- Simples de una rotación y Axel **no pueden presentarse más de tres (3) veces en el programa. Si se presenta dos (2) o tres (3) veces un mismo salto al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.**

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos.
Todas las combinaciones deben ser diferentes.

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo tres (3) posiciones) y debe incluir un trompo sit.
- Uno DEBE ser un trompo solo.
- Si se presentan dos combinaciones, una puede ser de máximo tres (3) posiciones y otra de máximo dos (2) posiciones.

Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (suelto o combinado).
Todos los trompos están permitidos excepto Broken, Heel e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

- Una footwork sequence Máximo Nivel 1. Máximo 30 segundos.

EFICIENCIA LEYENDA
TODAS LAS CATEGORÍAS

Tiempo de programa 3:00 +/- 10 segundos.

SALTOS

- Máximo ocho (8) saltos están permitidos excluyendo los saltos de conexión en las combinaciones. (doble Axel y triples no están permitidos).
- Máximo dos (2) combinaciones están permitidas. El número de saltos en las combinaciones no puede ser mayor a cuatro (4) incluyendo los saltos de conexión.
- Es obligatorio presentar un Axel simple que puede ser presentado solo o en combinación.
- Es obligatorio presentar un salto loop, simple o doble, solo o en combinación. (1Lo o 2Lo)
- Axel y saltos dobles no pueden presentarse más de dos veces en el programa. Si se presentan dos veces, al menos uno debe estar en una combinación.
- El mismo salto de una rotación si es un ítem técnico con valor, no puede presentarse más de tres (3) veces.

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un trompo de posición sit.
- Uno DEBE ser un trompo solo.
- Si se presentan dos (dos) combinaciones, uno puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y uno puede ser de máximo tres (3) posiciones. Las combinaciones deben ser diferentes.

Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (suelto o en combinación).

Todos los trompos están permitidos excepto Broken e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 3, máximo 30 (segundos).

Los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos, cuando se coloquen en la primera o última posición del Combo Jump, el resto se considerará saltos de conexión y, por lo tanto, serán llamados No Jump (NJ).

ANEXO VALORES COPA RR

Free Skating Values Copa Roberto Rodríguez

Elemento	Código	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Figuras sueltas	SFig	0.3	0.2	0.1	0.5	0.1	0.2	0.3
Combo de figuras	CoFig	0.6	0.4	0.2	1.0	0.2	0.4	0.6
Trompo	SSp	0.3	0.2	0.1	0.5	0.1	0.2	0.3
Waltz Jump	SJu	0.3	0.2	0.1	0.5	0.1	0.2	0.3
Choreo Step Sequence	ChSt	0.6	0.4	0.2	1.0	0.2	0.4	0.6
Skating Skill Sequence	SSSQ	0.6	0.4	0.2	1.0	0.2	0.4	0.6

GUÍA PARA JUECES Y PENALIZACIONES

COPA ROBERTO RODRIGUEZ

Features Copa RR

Se refiere a una cualidad única o una parte importante del elemento técnico.

Secuencia de Skating Skill (SSSQ)

- Excelente postura y líneas corporales (carriage).
- Muy buena inclinación.
- Muy buena acción de la rodilla.
- Muy buenos empujes.
- Muy buena velocidad y aceleración.
- Excelente calidad de filos.
- Excelente control, fluidez y cobertura de la pista.
- En timing y caracterización musical.
- **Solo para eficiencia Cuarta RR:** variedad de dirección y sentidos mediante pasos y giros en dos pies.

Figuras

- Posición difícil en una posición base ejecutada correctamente:
(Ejemplo: posición Split para Upright – posición Behind para Sit – posición Forward para Camel, etc.)
- Muy buen filo durante la ejecución.
- Excelente posición.
- Excelente control
- Muy buena cobertura de la pista, velocidad y desplazamiento.
- Fluidez, la figura luce sin esfuerzo aparente.

Salto
<ul style="list-style-type: none"> • Excelente control en todas las fases del salto (preparación, cargamento, despegue, fase de vuelo y aterrizaje). • Muy buena altura y longitud. • Muy buena extensión durante el aterrizaje. • Muy buena fluidez y velocidad horizontal en el despegue y aterrizaje. • No mostrar tensión o esfuerzo durante la ejecución del elemento (por ej. el salto luce sin esfuerzo aparente). • Ejecución del elemento con la estructura musical.
Trompos
<ul style="list-style-type: none"> • Buena habilidad para centrar el trompo rápidamente • Buen control del trompo durante su ejecución (entrada, rotaciones, salida). • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • Número de rotaciones mayor al mínimo requerido. • Ejecución del elemento con la estructura musical. • Variación difícil (more than six revolutions en trompos en dos pies o upright).
Secuencia de pasos
<ul style="list-style-type: none"> • Filos profundos y limpios • Limpieza/claridad y precisión. • Buen control e involucramiento de todo el cuerpo. Usar el cuerpo significa utilizar claros movimientos de brazos, cabeza, hombros, torso y pierna libre. • Buena energía de ejecución. • Buena velocidad y aceleración durante la ejecución. • Ejecución del elemento con la estructura musical. • Musicalidad. • Creatividad y originalidad. • Distribución uniforme y lógica de pasos / giros a lo largo de la secuencia.
Choreo Step Sequence
<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos pasos, nueva secuencia de pasos. • Patrón intrincado. • Originalidad. • Variedad. • Musicalidad. • Coincidencia con el tema y la música. • Movimientos claros. • Buena energía. • Buen control y participación de todo el cuerpo.

QOE negativo COPA RR

Errores donde el QOE DEBE ser el que se presenta	Valores	Errores donde el QOE puede variar	Valores
Salto			
Fall – (Caída)	-3	Lento, sin altura, sin desplazamiento, mala posición en el aire	-1 o -2
Aterrizaje en dos pies o en el pie incorrecto	-3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
Stepping out	-2 o -3	Aterrizaje incorrecto (mala posición/filo incorrecto/en freno)	-1 o -2
Ambas manos sobre el suelo en el aterrizaje	-3	Mano o pierna libre en el suelo en el aterrizaje	-1
Doble tres o medio toe-loop luego del aterrizaje	-2 o -3		
Aterrizaje directo y prolongado sobre el freno	-3		
Trompos			
Dos manos en el piso para evitar la caída	-3	Mala posición. Lento	-1 a -3
Fall - (Caída)	-3	Desplazado / no centralizado	-2 o -3
Pumping	-2 o -3	Mano o pierna libre sobre el suelo para evitar la caída	-2 o -3
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición).	-2
Secuencia de pasos (Footwork Sequence)			
Fall – (Caída)	-3	Tropezón	-1 o -2
		Fuera de música	-1 o -2
		Pobre en velocidad y aceleración	-1
		Pobre en filos	-2
		Patrón pobre	-2
		Falta de musicalidad	-1 a -3
		Pobre en distribución	-2
Choreo Sequence (ChSt)			
Fall – (Caída)	-3	Falta de musicalidad	-1 a -3
		Tropezar	-1 o -2
		Fuera de tiempo	-1 o -2
		Pobre en energía	-1 o -2
		Bajo rendimiento	-1 o -2
		Pobre en originalidad	-1
		Patrón pobre	-2
Secuencia de Skating Skill (SSSQ)			
Frenos en la mayoría de la secuencia	-3	Pobre en postura e inclinación	-1 a -3

Fall – (Caída)	-3	Pobre acción de la rodilla	-1 o -2
Cobertura de la pista no adecuada (curvas cortas o poco profundas)	-2 o -3	Falta de control y fluidez	-1 o -2
		Pobre en velocidad y aceleración	-1 o -2
		Errores en los cruzados	-2
		Tropezón	-1
		Errores en giros en dos pies (solo para eficiencia Cuarta)	-1 o -2
Figuras			
Caída previa o durante la ejecución del elemento	-3	Figura pobre en filos	-1 a -3
Dos manos sobre el suelo para evitar la caída	-3	Desplazamiento o velocidad pobre	-1 a -3
Figuras pobres en posición (al límite de ejecución)	-2 o -3	Leve toque de la pierna libre y reanudación de la figura	-2
Figura Sit verticalizada en dos pies en la salida	-3		
Figura Sit sin verticalización antes del descenso	-2		

Componentes Artísticos

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

El factor para los Componentes de la Copa Roberto Rodríguez será de 0.8

Rangos de juzgamiento:

Skating Skills

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

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

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

Performance

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

1.0 - 2.00: habilidades titubeantes. Poca extensión. Poca demostración de personalidad, teatralidad. Involucramiento pobre.

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

PENALIZACIONES

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

Por el árbitro

Arrodillarse o acostarse sobre el suelo más de una vez o por más de un máximo de cinco (5) segundos.	0.5 puntos
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 segundos	0.5 puntos
Música con letra inapropiada o indecente en cualquier idioma	0.5 puntos
Violación de vestuario (con la opinión de los jueces)	0.5 puntos
Interrupción injustificada en el programa	1.0 punto por vez

Por el Panel Técnico

Deslizar hacia atrás en Eficiencia Formativa (Elemento ilegal)	0.5 puntos
Elemento obligatorio faltante	0.5 puntos
Elemento ilegal	0.5 puntos

GENERAL

- No se realizarán deducciones por caídas, las mismas serán tomadas en consideración por los jueces al evaluar la Performance.
- El tiempo del programa comenzará a contar desde el inicio de la música.
- Las features de despegue difícil y aterrizaje creativo no aplican para el waltz jump.

COPA GONZÁLEZ MOLINA

Features

Referirse al listado internacional World Skate Free Skating 2023.

Componentes Artísticos

El puntaje de la impresión artística será la suma de **cuatro (4)** componentes.

Para cada uno de ellos los jueces deberán otorgar un puntaje de:

- **0.25 al 5.00 en todas las Eficiencias.**

- Habilidades de patinaje (Skating Skills)
- Transiciones (Transitions)
- Performance
- Coreografía (Choreography)

Para más detalles, referirse al documento internacional World Skate “Impresión Artística 2023”.

PENALIZACIONES

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

Por el árbitro

Arrodillarse o acostarse sobre el suelo más de una vez o por más del máximo de cinco (5) segundos.	0.5 puntos
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 segundos.	0.5 puntos
Tiempo del programa menor al mínimo	0.5 puntos cada 10 segundos o parte del mismo
Música con letra inapropiada o indecente en cualquier idioma.	0.5 puntos
Violación de vestuario (con la opinión de los jueces).	0.5 puntos
Interrupción injustificada en el programa	1.0 punto por vez
Falls – Caídas (cada una)	0.5 puntos *

*Las caídas se aplicarán como time violation.

Por el Panel Técnico

Más de un (1) salto o de más de una (1) rotación en la Footwork Sequence.	0.5 puntos
Elemento obligatorio faltante	0.5 puntos
Elemento ilegal	0.5 puntos

*Los descuentos aparecerán como time violation.

GENERAL

- ~~No se realizarán descuentos por caídas.~~ Las caídas tendrán una deducción de 0.5 puntos.
- Elementos en exceso, a excepción de elementos ilegales, no serán penalizados pero serán anulados por el panel técnico.
- **Para todas las eficiencias GM:** NO aplicará el bonus del 10% para saltos ejecutados en la segunda mitad del programa.
- El tiempo del programa comenzará a contar ~~desde el inicio de la música~~ desde el primer movimiento del patinador.

SUB DIVISIONAL B

FEATURES Y QOES NEGATIVOS

Referirse al listado internacional World Skate Free Skating 2023.

COMPONENTES ARTÍSTICOS

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

- Habilidades de patinaje (Skating Skills).
- Transiciones (Transitions).
- Performance.
- Coreografía/Composición (Choreography/Composition).

Para más detalles, referirse al documento internacional World Skate "Impresión Artística 2023".

PENALIZACIONES

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

Por el Árbitro

Arrodillarse o acostarse sobre el suelo más de una vez o por más del máximo de cinco (5) segundos.	1.0 punto
Violación de vestuario (con la opinión de los jueces)	1.0 punto
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 segundos	0.5 puntos
Tiempo del programa menor al mínimo	0.5 puntos cada 10 segundos o parte del mismo
Música con letra inapropiada o indecente en cualquier idioma	1.0 punto
Falls – Caídas (cada una)	1.0 punto

Por el Panel Técnico

Más de un (1) salto o de más de una (1) rotación en la Footwork Sequence.	1.0 punto
Elemento obligatorio faltante	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto

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

SUB DIVISIONAL A

Features y QOE's negativos

Referirse al listado internacional World Skate Free Skating 2023.

COMPONENTES ARTÍSTICOS

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

- Habilidades de patinaje (skating skills).
- Transiciones (transitions).
- Performance.
- Coreografía/Composición (Choreography/Composition).

Referirse para más detalles, al documento internacional World Skate "Impresión Artística 2023".

PENALIZACIONES

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

Por el Árbitro

Arrodillarse o acostarse sobre el suelo más de una vez o por más del máximo de cinco (5) segundos.	1.0 punto
Violación de vestuario (con la opinión de los jueces)	1.0 punto
Tiempo del programa menor al mínimo	0.5 puntos cada 10 segundos o parte del mismo
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 segundos	0.5 puntos
Música con letra inapropiada o indecente en cualquier idioma	1.0 punto
Falls en Eficiencia Nacional (cada una)	1.0 punto
Falls – Caídas (Solo para Eficiencia Elite) Por cada caída después de la segunda, la penalización se incrementará con otros 0,3 (Tots, Minis) y 0,5 (Infantil a Senior) Por ejemplo, en Infantil a Senior: 1.0 en la primera y segunda caída, adicionalmente 1,5 para la tercera caída (3.5 total), adicionalmente 2,0 para la cuarta caída (5.5 total), adicionalmente 2.5 para la quinta caída (8.0 total) etc.	1.0 punto para la primera y segunda caída. La penalización incrementará por cada caída posterior a la segunda. +0.3 Tots y Minis +0.5 Infantil a Senior

Por el Panel Técnico

Más de un (1) salto o de más de una (1) rotación en la Footwork Sequence.	1.0 punto
Elemento obligatorio faltante	1.0 punto
Elemento ilegal	1.0 punto
Posición obligatoria en un elemento de trompo no intentada	1.0 punto

GUÍA PARA EL PANEL TÉCNICO

COPA ROBERTO RODRIGUEZ

SECUENCIA DE SKATING SKILL (SSSQ)

El panel técnico llamará la secuencia como confirmada o no confirmada basado en los requerimientos del elemento.

La secuencia tendrá un valor base y los jueces otorgarán un QOE acorde a la ejecución.
Sólo para eficiencia cuarta: los patinadores podrán demostrar deslizamiento adelante y atrás incluyendo variedad de pasos y giros en dos pies.

La secuencia no es considerada un elemento obligatorio y si la cobertura de pista no es la adecuada pero el elemento es presentado, deberá llamarse y reflejar este error en el QOE de los jueces, y no deberá penalizarse.

FIGURAS

- Para validar las figuras el panel técnico considerará la posición de base y la calidad del filo.
Figuras en línea recta no serán llamadas.
- Figuras en dos pies serán consideradas como elementos coreográficos.

Posiciones básicas:

- * **Upright:** todas las figuras en posición vertical: el cuerpo permanece de pie. La pierna de patinaje debe estar estirada o ligeramente doblada.
- * **Sit:** las caderas no pueden estar por encima de la rodilla de la pierna de base.
- * **Camel:** pierna libre (rodilla y talón) no deben estar por debajo de la cadera.

POSICIONES DIFÍCILES

COPA ROBERTO RODRIGUEZ BONUS FIGURAS Y COMBINACIONES DE FIGURAS	
Posición difícil en combo de figuras	20% a todo el combo
Sit between camels	15% a todo el combo

El panel técnico confirmará posición difícil solo para las combo de figuras **y se adicionará un 20% del valor total de la combinación (si es que se confirman al menos dos posiciones)**

El panel técnico confirmará la variación sit between camels (con las mismas características de las combinaciones de trompos de WS) **y se adicionará un 15 % del valor total del combo de figuras.**

Eficiencia Formativa/Quinta y Cuarta:

FIGURA SIT o CAMEL OBLIGATORIA. Si la figura no se presenta en el programa recibirá una deducción de 0,5 puntos por el Panel Técnico.

FORMATIVA: Si se presentan tres o más figuras y seguidamente la figura Sit, esta se llamará y el patinador no recibirá penalidad, pero se anulará la Sit al igual que todas aquellas que hayan sido presentadas después de la segunda figura.

Eficiencia Quinta y Cuarta:

- Si se presentan Figuras sueltas hacia adelante o hacia atrás no recibirán ningún crédito y no serán penalizadas.
- Se permite ejecutar en el combo de figuras cambios de pie, posiciones en dirección horaria y anti horaria, choctaws, mohawks y saltos según requerimiento de la eficiencia.
- Saltos sueltos podrán ejecutarse sobre cualquier eje de la superficie.
- Waltz Jump: Se podrá ejecutar en fase de cargamento hacia adelante y no afectará el QOE por parte del juez.

Para todas las eficiencias: no habrá bonus por saltos ejecutados en la segunda mitad del programa.

TROMPOS

- Se permiten variaciones de brazos para el trompo en dos pies mientras no alteren la posición base del elemento (Ejemplo: elevar los dos brazos).
- **En todas las eficiencias de la Copa RR:** se podrá repetir máximo dos (2) veces el mismo trompo.
- **6R en trompos en dos pies será una feature para el juez y no habrá bonus por el Panel Técnico**
- **6R en trompos en un pie recibirá el bonus del 20%, que deberá aplicar manualmente el Data Operator.**

FOOTWORK SEQUENCE

~~Habrán dos (2) niveles: Nivel Base y Nivel 1.~~

CHOREO STEP SEQUENCE

El panel técnico confirmará la secuencia de acuerdo a los requerimientos de la misma, los jueces otorgarán QOE basándose en la tabla de WS.

COPA GONZÁLEZ MOLINA

SALTOS

- Si se presenta dos o tres veces el mismo salto, mínimo uno deberá estar en combinación
- **Eficiencia Primera:** Si se presenta dos o tres veces un mismo salto como Solo Jump, inclusive por una falla en el programa, el panel técnico anulará UNO O DOS DE LOS SALTOS.
- **Eficiencia Primera:** Si se presenta la misma combinación de saltos, la segunda será anulada por el panel técnico y no será penalizado.

TROMPOS

- **Para eficiencia tercera y segunda GM:** ninguno de los trompos podrá repetirse, si esto sucede el panel técnico anulará la posición.
- **Eficiencia Primera GM:** aplicará la regla internacional World Skate: la misma posición de trompo no podrá presentarse más de dos veces en todo el programa.
- Los ítems de trompos presentados deberán ser los solicitados en el reglamento y los patinadores no podrán incluir o cambiar los ítems a su elección, pero sí podrán en cambio, optar por no presentar alguno de los elementos requeridos sin penalización.
- **Para todas las eficiencias de esta Copa: se permiten variaciones y posiciones difíciles.**
La misma variación contará máximo una (1) vez en todo el programa.
Para más detalles referirse al documento World Skate Free Skating 2023 (4.2)

FOOTWORK SEQUENCE

Habrán dos (2) niveles: Nivel Base y Nivel 1.

- Los patinadores podrán optar por presentar un nivel base o nivel 1 acorde a los requerimientos de cada nivel.
- Si no se confirman los elementos de un nivel 1, pero la secuencia cumple con lo solicitado para un nivel básico, el panel técnico llamará el nivel más bajo (StB).
- Se permite un máximo de tres (3) giros en un pie. El nivel 1 sólo podrá otorgarse si se cumplen los cuatro requerimientos y se valida un giro sobre el derecho y uno sobre el pie izquierdo.
- Si el patinador presenta más de un giro adicional al requerido para el nivel máximo de la categoría, el nivel se reducirá en uno (1) y no habrá penalización.

SUB DIVISIONAL B

SALTOS

- Si se presenta dos veces el mismo salto simple (incluido Axel) al menos uno debe estar en combinación.
- Si se presenta tres veces el mismo salto simple, ~~incluido el Axel~~, mínimo uno deberá estar en combinación.
- Si se presenta dos veces el mismo salto doble, uno deberá estar en combinación. ~~(excepto eficiencia segunda minis)~~
- Si se presenta dos veces un mismo salto simple (incluido el Axel) o doble como Solo Jump, inclusive por una falla en el programa, el panel técnico anulará uno de los saltos. ~~(excepto eficiencia segunda minis)~~
- Si se presenta tres veces un mismo salto simple (incluido el Axel) como Solo Jump, inclusive por una falla en el programa, el panel técnico anulará DOS DE LOS SALTOS.
- Si se presenta la misma combinación de saltos, la segunda será anulada por el panel técnico y no será penalizada.
- **Todo Solo Jump, incluidos los saltos simples, serán llamados en todas las categorías**
- Desde la Eficiencia **Promocional a Segunda Mini**, el Panel Técnico llamará todos los saltos. ~~(También en Eficiencia Primera Minis)~~
- **Eficiencias Segunda y Primera Infantil en adelante:**
Infantil a Senior, los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos, cuando se coloquen en la primera o última posición del Combo Jump, el resto se considerará saltos de conexión y, por lo tanto, serán llamados No Jump (NJ).
- Para todas las eficiencias Sub Divisional B: Si un salto doble se transforma en un salto simple por una falla en el programa, si es de calidad, será llamado.
- Se aceptará un Waltz Jump como un intento del Axel requerido.
- Se permiten todas las variaciones de features positivas de saltos.
- **Para todas las eficiencias:** no habrá bonus por saltos ejecutados en la segunda mitad del programa.
- **Eficiencia Primera:** **NO** aplicará el bonus del 10% por doble – doble.

TROMPOS

- Para las eficiencias donde corresponda: aplicará la regla internacional World Skate, la misma posición de trompo no podrá presentarse más de dos (2) veces en todo el programa.
- ~~Los ítems de trompos presentados deberán ser los solicitados en el reglamento y los patinadores no podrán incluir o cambiar los ítems a su elección, pero sí podrán en cambio, optar por no presentar alguno de los elementos requeridos sin penalización.~~
- **Combo Spin: No se otorgará ningún valor a los sits obligatorios no confirmados; sin embargo, si se confirman dos o más posiciones dentro de la combinación, estas obtendrán solamente el 50% de su valor.**
- La regla WS sobre los trompos upright al final del combo no aplicará en esta Divisional. Serán llamados si se presentan con posición base, posición artística o posición difícil.

Para que dos Combo Spin sean considerados “iguales” por el panel técnico, deben tener:

- *Las mismas dos posiciones con valor base*
- *En el mismo filo y en el mismo pie*
- *Ejecutadas una después de la otra (consecutivamente)*
- *En el mismo orden en cualquier parte del combo*

Únicamente para Eficiencia Tercera de la Sub Divisional B: los trompos Camel sueltos serán confirmados por el panel técnico con **dos (2)** rotaciones en posición y filo correcto.

FOOTWORK SEQUENCE

El patinador podrá presentar un giro adicional al requerido para el nivel máximo de la categoría. Si el patinador presenta más de un giro adicional al requerido para el nivel máximo de la categoría, el nivel se reducirá en uno (1).

Habrán **tres (3)** niveles: Nivel Base, Nivel 1 y **Nivel 2.**

Las secuencias deberán registrarse bajo las reglas Rollart Internacionales 2023.

Tots será igual que el resto de las edades.

SUB DIVISIONAL A

SALTOS

- Todo solo jump, incluidos los saltos simples, serán llamados en todas las categorías
- Si se presenta dos veces el mismo salto simple, al menos uno debe estar en combinación.
- Si se presenta tres veces el mismo salto simple, mínimo uno deberá estar en combinación.
- Si se presenta dos veces Axel, un mismo salto doble o triple como Solo Jump, inclusive por una falla en el programa, el panel técnico anulará uno de los saltos. (excepto en eficiencia nacional tots y minis)
- Si se presenta tres veces Axel o un mismo salto doble o triple como Solo Jump, inclusive por una falla en el programa, el panel técnico anulará DOS DE LOS SALTOS.

Nacional Tots - Minis:

El panel técnico llamará todos los saltos.

Nacional Infantil en adelante:

Infantil a Senior, los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos, cuando se coloquen en la primera o última posición del Combo Jump, el resto se considerará saltos de conexión y, por lo tanto, serán llamados como No Jump (NJ).

Eficiencia Elite:

Se registrará bajo las reglas de llamados de Rollart Internacional – Documento Free Skating 2023.

Nacional Mini - Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y Senior: **NO** recibirán bonus del 10% por doble – doble sin saltos de enlace.

Elite Programa Corto: tendrán bonus por combo de doble – doble.

Elite Programa Largo: no tendrán bonus time por saltos ejecutados en la segunda mitad del programa pero tendrán bonus por combo de doble – doble.

NO APLICARÁ la regla WS PARA JUNIOR Y SENIOR: “Si entre los dobles y / o los triples hay más de un salto de conexión, el siguiente salto no tendrá el porcentaje de aumento de su valor en un salto combinado”.

TROMPOS

Combo Spin: Si la combinación no confirma la posición requerida ~~el combo entero será anulado.~~

Combo Spin: No se otorgará ningún valor a los sits obligatorios no confirmados; sin embargo, si se confirman dos o más posiciones dentro de la combinación, estas obtendrán

solamente el 50% de su valor.

NO SE APLICARÁ LA REGLA WS para Cadete a Senior: La entrada de un SSp debe ser sin una preparación larga. El máximo permitido será de cuatro (4) giros de tres.

Se registrarán bajo las reglas de llamados de Rollart Internacional - Documento Free Skating 2023.

Para que dos Combo Spin sean considerados “iguales” por el panel técnico, deben tener:

- Las *mismas dos posiciones con valor base*
- En el *mismo filo* y en el *mismo pie*
- Ejecutadas *una después de la otra (consecutivamente)*
- En el *mismo orden en cualquier parte del combo*

FOOTWORK SEQUENCE

El patinador podrá presentar un giro adicional al requerido para el nivel máximo de la categoría. Si el patinador presenta más de un giro adicional al requerido para el nivel máximo de la categoría, el nivel se reducirá en uno (1).

CHOREO SEQUENCE

Si el inicio y/o finalización de la secuencia no es claro o no cumple con los requerimientos de la disciplina el panel llamará NO LEVEL. **Máximo 30 segundos.**

INLINE

CAÍDAS

Sub Divisional C (Preliminar): **0.5 por cada caída.**

Sub Divisional B (Intermedio): **1.0 por cada caída.**

Sub Divisional A (Avanzado): **1.0 por cada caída.**

ADULTOS

CAÍDAS

Todas las eficiencias: La deducción por caída será de 0.5 puntos por cada una.

ACLARACIONES REGLAMENTO GENERAL

TIEMPOS DE PROGRAMA

Copa RR: El tiempo de programa comenzará a contar a partir del primer golpe musical.

Copa GM, Sub Divisional B, Sub Divisional A Nacional y Elite: El tiempo de programa comenzará a contar a partir del primer movimiento del patinador.

ELEMENTOS EN EXCESO Y ELEMENTOS ILEGALES

Elementos en exceso (permitidos dentro de la categoría) no serán penalizados pero deberán ser anulados por el panel.

Los elementos ilegales quedarán a total responsabilidad del panel técnico.

- Secuencias de pasos de niveles más altos a los requeridos harán descender el nivel en uno y no recibirán penalización.
- **Trompos:** realizar un trompo no requerido deberá ser anulado por el panel técnico y NO será penalizado.

INTERRUPCIONES DE PATINAJE

- De interrumpirse el patinaje por causa injustificada en la **Copas RR y GM**, se permitirá el repatinaje, con una **deducción de 1.0 punto por cada vez que se abandone el programa**, y puntuaciones de 0.25 en los componentes Performance y Choreography si lo hubiese.
- De interrumpirse el patinaje por causa injustificada en la **Sub Divisional B** ~~que tienen reglamentado tiempo máximo de patinaje, se otorgará el puntaje obtenido hasta el momento de la interrupción y no se descalificará al patinador.~~ **se aplicarán las reglas WS.**
- De haber un elemento obligatorio no realizado se realizará el descuento correspondiente. Este tipo de interrupciones afectará directamente en los componentes del programa.
- De interrumpirse el patinaje por causa justificada **en la Copa RR únicamente**, el deportista iniciará el repatinaje desde el principio, los jueces evaluarán desde el punto de interrupción.
- Desde la **Copa GM Sub Divisional B** en adelante, si el patinaje es interrumpido por causa justificada antes del primer minuto, el deportista iniciará el repatinaje desde el principio. Si ha pasado más de un minuto, iniciará el repatinaje desde el punto de interrupción.

Para demás reglas referirse a Reglamento General World Skate 2023.

CORRELATIVAS DE CARGA AL SISTEMA ROLLART

EFICIENCIA	CORRELATIVA ROLLART	Saltos en la segunda mitad	Combos sin saltos de enlace
COPA GM Eficiencia Tercera y Segunda	Cargar en MINIS BASIC	Sin Bonus de Tiempo	-
COPA GM Eficiencia Primera	Cargar en ESPOIR BASIC	Sin Bonus de Tiempo	-
SUB DIVISIONAL B			
Eficiencia Promocional y Tercera	Cargar en CADET BASIC	Sin Bonus de Tiempo	-
Eficiencia Segunda	Cargar en ESPOIR INTERMEDIATE	Sin Bonus de Tiempo	-
Eficiencia Primera	Cargar en ESPOIR INTERMEDIATE	Sin Bonus de Tiempo	-
SUB DIVISIONAL A			
Eficiencia Nacional Tots	Cargar en ESPOIR INTERMEDIATE	Sin Bonus de Tiempo	-
Eficiencia Nacional Minis	Cargar en ESPOIR INTERMEDIATE	Sin Bonus de Tiempo	-
Eficiencia Nacional Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y Senior	Cargar en ESPOIR, CADET, YOUTH, JUNIOR, SENIOR INTERMEDIATE	Sin Bonus de Tiempo	-
Eficiencia Elite Programa Corto	Cargar en ESPOIR WS	Sin Bonus de Tiempo	Bonus por Doble - Doble
Eficiencia Elite Programa Largo			

Todas las categorías del reglamento CNPA, ~~no harán uso del~~ **podrán utilizar** el “check” del sistema.

USO DEL CHECK

- Si bien el check, colabora con el control del programa, el TP deberá siempre chequear que el programa cumpla con las reglas establecidas para cada eficiencia.
- De utilizar el check en eficiencia segunda de la copa Gonzalez Molina aparecerá asterisco (*) si el SSp es de posición SIT, por lo tanto el controller deberá señalar esto al DO para retirar el asterisco (*) manualmente.
- De utilizar el check en eficiencia tercera de la divisional B, aparecerá asterisco (*) si el SSp es de posición CAMEL, por lo tanto el controller deberá señalar esto al DO para retirar el asterisco (*) manualmente.
- En todas las Eficiencias Nacionales el desempate será basado en la nota de componentes artísticos (automático por el sistema). Si continúa el empate aún en esta nota, los Data Operators deberán desempatar basándose en la nota técnica, si ambas notas presentan el mismo puntaje será un empate cerrado y compartirán el puesto.
- En eficiencia Elite, la carga en programas únicos y largos corresponde a incentivar en la categoría los combos sin saltos de enlace incluso en programa corto.
- Bonus por saltos en la segunda mitad del programa corresponderá sólo a programas largos de Cadete, Juvenil, Junior y Senior Internacional, y el bonus de combos será sólo por doble- triple, triple-doble, o triple-triple (Doble Axel será considerado como salto triple para este propósito).

CAÍDAS: en donde las caídas tengan un descuento de 0.5, el Referee deberá ingresarlas como TIME VIOLATION.

En Copa GM, en caso de presentarse situaciones de tres caídas por ejemplo, el Referee deberá utilizar la sección de 1.00 punto de la interfaz de caída, junto a la de violación de música de 0.5 para llegar al descuento final de 1.5.

CARGA DE DATOS EN EL SISTEMA

- En los programas máximos el Panel Técnico dejará de ver al patinador una vez que se haya cumplido el tiempo.
- Si el patinador continúa patinando los elementos realizados fuera del tiempo no serán llamados, ni ingresados al sistema.
- Si un elemento obligatorio quedase fuera del tiempo máximo, se aplicará el descuento correspondiente.
- En **Copa GM**, y en las Sub Divisionales **B** y **A** se aplicará la Regla WS.