



# FIGURAS

COMITÉ NACIONAL DE PATINAJE ARTÍSTICO  
CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE PATÍN

## ÍNDICE

### COPAS

Copa Roberto Rodríguez .....	3
Copa González Molina .....	3

### SUB DIVISIONAL B

Eficiencia Promocional .....	4
Eficiencia Tercera .....	4
Eficiencia Segunda .....	4
Eficiencia Primera .....	5

### SUB DIVISIONAL A

Eficiencia Nacional .....	6
Eficiencia Elite .....	7
Aclaraciones .....	8

### INTERNACIONAL

Eficiencia Internacional .....	9
Eficiencia única - Leyenda .....	10

### NACIONAL ADULTOS

Eficiencia Básica .....	11
Eficiencia Pre Elite .....	11
Eficiencia Elite .....	11

### JUZGAMIENTO

Rango de puntuación .....	13
Deducciones .....	

### FIGURAS SINCRONIZADAS

Reglas generales .....	15
Deducciones .....	16
Nivel C .....	17
Nivel B .....	18
Nivel A e Internacional .....	20

## COPA ROBERTO RODRÍGUEZ

### NO HABRÁ FIGURAS OBLIGATORIAS EN EFICIENCIA FORMATIVA Y QUINTA

EFICIENCIA		FIGURAS	
CUARTA	G1	1 a/b	1S (se inicia con el pie izquierdo desde un extremo)
	G2	2 a/b	1S

- Se incorpora la categoría kids (6 y 7 años)

## COPA GONZÁLEZ MOLINA

EFICIENCIA		FIGURAS	
TERCERA		2 a/b	3 a/b
SEGUNDA		3S (se inicia con el pie derecho desde un extremo)	5 a/b
PRIMERA Todas las edades	G1	3 a/b	8 a/b
	G2	4 a/b	8 a/b

- Se incorpora la categoría kids (6 y 7 años) en tercera.

## ACLARACIONES

- Todas las figuras deben realizarse en juegos de círculos del mismo tamaño y las edades de 6 a 11 años inclusive pueden ejecutar las figuras en círculos de 5 metros. **A partir de los doce años deben ser realizadas en círculos de 6 metros.**
- Se deben ejecutar **dos (2) vueltas** en todas las figuras.
- El patinador debe estar atento a la cantidad de vueltas que ejecuta, ya que si concluye la figura antes de tiempo por haber escuchado el silbato de otro círculo **recibirá una penalización de 1.0 puntos aplicada por el Juez Árbitro.**
- Los patinadores que no realicen una de **las partidas hacia atrás** codificadas según la figura (detalladas en el **Manual Argentino de Figuras – Copas 2021**), recibirán una penalización de 0.5 puntos aplicada por el Juez Árbitro.

## SUB DIVISIONAL B

### EFICIENCIA PROMOCIONAL

Tots y Minis, Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y Senior

Grupo 1	8 a /b	10 a/b
Grupo 2	9 a/b	10 a/b

### EFICIENCIA TERCERA

Tots, Minis e Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y Senior

Grupo 1	10 a/b	27 a/b
Grupo 2	11 a	26 a/b

### EFICIENCIA SEGUNDA

Tots, Minis

Grupo 1	10 a/b	14 a/b
Grupo 2	11 a	14 a/b
Grupo 3	28 a/b	14 a/b
Grupo 4	27 a/b	14 a/b

Infantil

Grupo 1	11 a	14 a/b
Grupo 2	13 a	14 a/b
Grupo 3	27 a/b	14 a/b
Grupo 4	28 a/b	14 a/b

## Cadete, Juvenil, Junior y Senior

Grupo 1	12 a/b	14 a/b
Grupo 2	13 a	14 a/b
Grupo 3	22 a/b	14 a/b
Grupo 4	28 a/b	14 a/b

## EFICIENCIA PRIMERA

### ~~Tots, Mini, Infantil,~~ Cadete, Juvenil, Junior y Senior

Grupo 1	12 a/b	15 a
Grupo 2	13 a	14 a/b
Grupo 3	22 a/b	15 a
Grupo 4	18 a/b	14 a/b
Grupo 5	19 a/b	15 a

## ACLARACIONES – SUB DIVISIONAL B

- Todas las figuras deben realizarse en juegos de círculos del mismo tamaño y las edades de 8 a 11 años inclusive (Tots y Minis) pueden ejecutar las figuras en círculos de 5 metros. A partir de los doce años deben ser realizadas en círculos de 6 metros.
- Se debe sortear el pie de salida, excepto para las figuras 4, 11, 13 y 15.
- Se deben ejecutar dos (2) vueltas en todas las figuras.
- En todas las eficiencias se competirá con dos (2) figuras. ~~Por lo tanto, en aquellas eficiencias en donde haya tres figuras, se debe eliminar por sorteo una figura, excepto los bucles (figura coloreada y en cursiva). La figura coloreada y en cursiva NO se elimina del sorteo.~~

## SUB DIVISIONAL A

### EFICIENCIA NACIONAL

#### Minis

<b>Grupo 1</b>	13 a	22 a/b	28 a/b	14 a/b
<b>Grupo 2</b>	12 a/b	22 a/b	28 a/b	14 a/b

#### Infantil

<b>Grupo 1</b>	19 a/b	22 a/b	28 a/b	15 a
<b>Grupo 2</b>	12 a/b	19 a/b	22 a/b	14 a/b
<b>Grupo 3</b>	13 a	18 a/b	22 a/b	14 a/b
<b>Grupo 4</b>	18 a/b	22 a/b	28 a/b	15 a

#### Cadete

<b>Grupo 1</b>	19 a/b	21 a/b	28 a/b	30 a/b
<b>Grupo 2</b>	12 a/b	19 a/b	20 a/b	15 a
<b>Grupo 3</b>	13 a	18 a/b	22 a/b	30 a/b
<b>Grupo 4</b>	18 a/b	23 a/b	28 a/b	15 a

#### Juvenil, Junior y Senior

<b>Grupo 1</b>	21 a/b	28 a/b	32 a/b	30 a/b
<b>Grupo 2</b>	12 a/b	20 a/b	33 a/b	15 a
<b>Grupo 3</b>	13 a	22 a/b	33 a/b	30 a/b
<b>Grupo 4</b>	23 a/b	28 a/b	32 a/b	15 a

## EFICIENCIA ELITE

### Cadete

<b>Grupo 1</b>	54 a/b	32 a/b	16 a/b
<b>Grupo 2</b>	55 a/b	33 a/b	30 a/b
<b>Grupo 3</b>	54 a/b	32 a/b	30 a/b
<b>Grupo 4</b>	55 a/b	33 a/b	16 a/b

### Juvenil - Junior

<b>Grupo 1</b>	54 a/b	32 a/b	16 a/b
<b>Grupo 2</b>	55 a/b	33 a/b	30 a/b
<b>Grupo 3</b>	54 a/b	32 a/b	30 a/b
<b>Grupo 4</b>	55 a/b	33 a/b	17 a

### EFICIENCIA PRE ELITE – Senior

<b>Grupo 1</b>	54 a/b	32 a/b	16 a/b
<b>Grupo 2</b>	55 a/b	33 a/b	30 a/b
<b>Grupo 3</b>	54 a/b	33 a/b	30 a/b
<b>Grupo 4</b>	55 a/b	32 a/b	17 a

### EFICIENCIA ELITE - Senior

<b>Grupo 1</b>	42 a/b	36 a/b	38 a/b
<b>Grupo 2</b>	43 a/b	40 a/b	31 a/b
<b>Grupo 3</b>	44 a/b	41 a/b	38 a/b
<b>Grupo 4</b>	45 a/b	37 a/b	31 a/b

## ACLARACIONES - SUB DIVISIONAL A

- Todas las figuras deben realizarse en juegos de círculos del mismo tamaño y las edades de **8 a 11 años inclusive (Tots y Minis)** pueden ejecutar las figuras en círculos de 5 metros. **A partir de los doce años deben ser realizadas en círculos de 6 metros.**
- Se deben ejecutar **dos (2) vueltas** en todas las figuras. **Excepto para las Categorías Elite, las figuras 54 Y 55 se realiza sólo una vuelta de estas figuras.**
- Se debe sortear el pie de salida, **excepto para las figuras 11 – 13 – 15 - 17.**
- **Excepto para las Categorías Pre elite y Elite,** se debe eliminar por sorteo una figura del grupo de competencia **(exceptuando de dicho sorteo a los bucles y a las figuras coloreadas en verde).**



## DIVISIONAL INTERNACIONAL

### INTERNACIONAL

#### Tots

<b>Grupo 1</b>	3 a/b	8 a/b	10 a/b	14 a/b
<b>Grupo 2</b>	4 a/b	9 a/b	11 a/b	14 a/b

#### Minis

<b>Grupo 1</b>	12 a/b	18 a/b	28 a/b	14 a/b
<b>Grupo 2</b>	13 a	19 a/b	22 a/b	14 a/b

#### Infantil

<b>Grupo 1</b>	13 a	22 a/b	28 a/b	30 a/b
<b>Grupo 2</b>	12 a/b	19 a/b	23 a/b	15 a
<b>Grupo 3</b>	13 a	22 a/b	28 a/b	15 a
<b>Grupo 4</b>	12 a/b	18 a/b	23 a/b	30 a/b

#### Cadete

<b>Grupo 1</b>	13 a	19 a/b	20 a/b	15 a
<b>Grupo 2</b>	18 a/b	21 a/b	28 a/b	30 a/b
<b>Grupo 3</b>	19 a/b	22 a/b	28 a/b	16 a/b
<b>Grupo 4</b>	13 a	18 a/b	23 a/b	30 a/b

#### Juvenil

<b>Grupo 1</b>	20 a/b	33 a/b	36 a/b	16 a/b
<b>Grupo 2</b>	21 a/b	32 a/b	29 a/b	17 a
<b>Grupo 3</b>	22 a/b	33 a/b	36 a/b	17 a
<b>Grupo 4</b>	23 a/b	32 a/b	29 a/b	30 a/b

## Junior

Grupo 1	42 a/b	38 a/b	36 a/b
Grupo 2	43 a/b	31 a/b	40 a/b
Grupo 3	44 a/b	38 a/b	40 a/b
Grupo 4	45 a/b	31 a/b	37 a/b

## Senior

Grupo 1	46 a/b	39 a/b	47 a/b
Grupo 2	48 a/b	38 a/b	49 a/b
Grupo 3	50 a/b	39 a/b	51 a/b
Grupo 4	52 a/b	38 a/b	53 a/b

## EFICIENCIA ÚNICA – CATEGORÍA LEYENDA

Grupo 1	22 a/b	36 a/b	30 a/b
Grupo 2	23 a/b	32 a/b	30 a/b

## ACLARACIONES - DIVISIONAL INTERNACIONAL

- Se deben ejecutar **dos (2) vueltas** en todas las figuras, **excepto en Categoría Cadete, Juvenil, Junior y Senior Internacional.**
- El Referee ***no hará sonar el silbato al finalizar la figura.***
- ***Rango de puntuación: 0.1 a 10.0 puntos***

## NACIONAL ADULTOS

### Eficiencia Básica

Grupo 1	1 b	2 S (inicia con pie derecho desde un extremo)
Grupo 2	2 a	1 S (inicia con pie izquierdo desde un extremo)

### Eficiencia Pre Elite

Grupo 1	8 a/b	11 a
Grupo 2	9 a/b	10 a/b

### Eficiencia Elite

Grupo 1	12 a/b	22 a/b	14 a/b
Grupo 2	13 a	22 a/b	30 a/b

### ACLARACIONES

- Se deben ejecutar **dos (2) vueltas** en todas las figuras.
- Los patinadores deben ejecutar las figuras en ***círculos de seis (6) metros*** de diámetro.

## RANGO DE PUNTUACIÓN

El rango de puntuación será para todas las categorías de 0,1 a 10 puntos.

## DEDUCCIONES

Las deducciones por **falta mayor** serán del **10% del puntaje máximo (1 punto)** y las deducciones por **falta menor** serán del **5% del puntaje máximo (0,5 puntos)**.

## ACLARACIONES GENERALES

- La diferencia máxima sugerida entre las puntuaciones de los jueces en cada patinador, ***será del 10% del puntaje máximo. Los jueces cuyas puntuaciones estén fuera de este rango, serán alertados por el Árbitro, pero no están obligados a modificar su puntaje.***
- En caso de que el Juez Árbitro ***considere necesario alertar a jueces con diferencias menores,*** teniendo en cuenta el seguimiento que realiza de cada juez, tendrá la libertad de hacerlo.
- En el puntaje promedio de cada categoría (puntuación del primer patinador), ***tanto en Copas como en Sub Divisionales B y A,*** los jueces tendrán la libertad de adjudicar ***una puntuación de hasta 2 décimas por arriba o por debajo del puntaje promedio.*** (Ejemplo: El Árbitro indica que el promedio es 3.0, por lo tanto, el juez puede asignar desde 2.8 hasta 3.2 de puntuación para el primer patinador).
- **VER RG.18.1**

### Divisionales “A”, Nacional e Internacional

La asistencia está prohibida durante la competencia, esto es, una vez que el árbitro silba indicando el inicio de la figura. Cuando el patinador es llamado al círculo auxiliar puede recibir asistencia sin entorpecer la competencia.

**DIEZ MINUTOS DE PRECALENTAMIENTO ANTES DE COMENZAR EL TORNEO EN LAS FIGURAS DE CÍRCULO** (de acuerdo a la cantidad de participantes se dividirán en grupos de hasta 10 deportistas), si sólo hubiese un Juego de círculos el máximo será de 6 patinadores.

**CINCO MINUTOS DE PRECALENTAMIENTO ANTES DE COMENZAR EL TORNEO EN FIGURAS DE BUCLE** (de acuerdo a la cantidad de participantes se dividirán en grupos de hasta 10 deportistas), si sólo hubiese un Juego de círculos el máximo será de 6 patinadores.

Cuando haya dos juegos de círculos por panel los patinadores podrán elegir en cual competir.

LOS PRIMEROS CUATRO (4) COMPETIDORES EMPEZARÁN SU COMPETENCIA DE CALENTAMIENTO DOS MINUTOS ANTES QUE COMIENCE EL EVENTO.

### **Sub Divisional "B"**

La asistencia está prohibida durante la competencia, esto es, una vez que el árbitro silba indicando el inicio de la figura. Cuando el patinador es llamado al círculo auxiliar puede recibir asistencia sin entorpecer la competencia

**CINCO MINUTOS DE PRECALENTAMIENTO ANTES DE COMENZAR EL TORNEO EN FIGURAS DE CIRCULO** (de acuerdo a la cantidad se dividirán en grupos de hasta 10 deportistas).

**TRES MINUTOS DE PRACTICA PARA EL BUCLE** (de acuerdo a la cantidad se dividirán en grupos de hasta 10 deportistas).

Cuando haya dos juegos de círculos por panel los patinadores podrán elegir en cual competir.

Cuando se realice tri simultánea o simultánea y no haya dos juegos de círculos por panel, se establecerá círculo oficial y se extenderá el tiempo de práctica.

En caso que los juegos de bucle estén dentro del círculo oficial serán considerados (ambos) oficiales, no importa si hubiera simultánea.

LOS PRIMEROS CUATRO (4) PARTICIPANTES EMPEZARÁN SU COMPETENCIA DE CALENTAMIENTO UN MINUTO ANTES QUE COMIENCE EL EVENTO.

**NOTA:** EN LAS CATEGORÍAS DE CUALQUIER DIVISIONAL CUANDO SEAN MENOS DE TRES PATINADORES, EL TIEMPO DE PRACTICA SERA DE 2 MINUTOS POR FIGURA. INTERCALADA LA PRÁCTICA CON LA COMPETENCIA DE CADA UNA DE LAS FIGURAS.

## FIGURAS SINCRONIZADAS (SINCRO)

### Definición

Consiste en realizar una serie de ejercicios establecidos con figuras obligatorias, en simultáneo con el compás de la música.

### Reglas generales

- Los equipos deben ser de **4 atletas de cualquier sexo (pueden ser mixtos)**.
- Habrá tres niveles de competencia: **Nivel A, Internacional, Nivel B (Inicial y Avanzado) y Nivel C**.
- Los equipos competirán en el Campeonato Nacional de su nivel correspondiente.
- Para el Sincro de **cuatro (4) patinadores** se utilizarán **dos (2) juegos de círculos** paralelos a lo largo de la pista.
- La **vestimenta será de libre elección**, teniendo en cuenta la reglamentación vigente para la disciplina Figuras Obligatorias.
- **No se permite el uso de accesorios de ningún tipo.**

### Calentamiento competitivo

Cada equipo tendrá un calentamiento competitivo de **tres minutos (3:00) sin música para el Nivel B y C** y de **cuatro minutos (4:00) sin música para el nivel A e Internacional**.

### Música

- La música será de libre elección. Se podrá realizar **una introducción y una salida de hasta veinte (20) segundos cada una (con o sin música)**.
- Cada nivel tendrá un tiempo de música establecido. Este tiempo tendrá una tolerancia de **quince (15) segundos** de más o de menos.
- El tiempo de la rutina comenzará a contar cuando comience el circuito obligatorio.
- Se podrán realizar **diferentes movimientos corporales acordes a la música** en cualquier parte del círculo, **excepto en los giros**, teniendo en cuenta que, en una partida, retoma, ocambio de filo, lo realizado como movimiento extra no podrá afectar a la dificultad en sí. **Se permiten cinco (3) movimientos como máximo**

## Juzgamiento

- Los jueces evaluarán las **dificultades técnicas, la originalidad de los movimientos y la sincronización de los patinadores.**
- En los **Campeonatos Nacionales**, para los equipos de cuatro (4) patinadores, se ubicarán **cinco (5) jueces en la pista, más el Referee y cinco (5) jueces en la tribuna, más el Asistente** (si la cantidad de jueces lo permite). De no ser así, la cantidad de jueces deberá ser tres (3) jueces en la pista más el Referee y tres (3) jueces en la tribuna, más el Asistente.
- ~~En el caso de los equipos de dos (2) patinadores, se ubicarán tres (3) jueces en la pista, más el Referee y tres (3) jueces en la tribuna, más el Asistente.~~
- Se otorgarán dos puntuaciones separadas:
  - **Dificultad técnica:** será otorgada por los **jueces de la pista** y consiste en la evaluación de las **dificultades técnicas** de las figuras obligatorias. Cada juez asignará una sola puntuación (Puntuación A).
  - **Sincronización:** será otorgada por los **jueces de la tribuna**, quienes evaluarán la **sincronización, armonía, musicalidad y movimientos** de la rutina. Cada juez asignará una sola puntuación (Puntuación B).
- **Primero se leerá la puntuación de Dificultad Técnica (A) y luego la de Sincronización (B).**
- Las dos puntuaciones se sumarán, como un programa único con Sistema White y **el total obtenido definirá el posicionamiento de los equipos.**
- **En caso de empate en la suma total entre dos equipos, ganará el equipo con la puntuación de Sincronización más alta.**

## Deducciones

- Las **deducciones** habituales de figuras obligatorias (apoyos, caídas, etc) **serán aplicadas únicamente por los jueces de la pista y no por los de la tribuna.** El Referee comprobará dichas deducciones, informará a los jueces de la pista y cada uno aplicará la penalización correspondiente.
- La deducción por cualquier **falta mayor** será del **10% del puntaje máximo permitido** para el nivel. La deducción por cualquier **falta menor** será del **5% del puntaje máximo permitido** para el nivel.
- Se aplicarán las mismas reglas vigentes para el juzgamiento de figuras obligatorias en cuanto a penalizaciones.
- Si ocurre cualquier **interrupción de patinaje por causa justificada**, el equipo tendrá la posibilidad de repatinar, **comenzando la rutina desde el principio**, los jueces comenzarán a juzgar a partir del punto de interrupción y NO habrá penalización.
- Si ocurre cualquier **interrupción de patinaje por causa injustificada**, el equipo tendrá la posibilidad de repatinar, **comenzando la rutina desde el principio**, los jueces comenzarán a juzgar a partir del punto de interrupción y aplicarán la deducción correspondiente por falta mayor en la nota A. **No habrá deducción** en la nota B, pero los jueces de la tribuna deberán considerarlo en su puntuación.
- Si alguno de los integrantes del equipo realiza una **partida fallida**, pueden volver a partir por segunda vez sin penalización como en figuras obligatorias, debiendo comenzar desde el principio y realizar nuevamente la introducción.

- **La penalización por la realización de más de tres (3) movimientos corporales será del 10% del puntaje máximo por cada movimiento extra en todos los niveles y será aplicada únicamente por los jueces de la tribuna (Sincronización).** El Asistente será quien informe a los jueces de la tribuna para que apliquen la deducción.
- La penalización por **violación de las reglas de vestuario** (uso de accesorios, uso excesivo de transparencias o demasiada apariencia de desnudez), será considerada una falta mayor y será aplicada por los **jueces de la tribuna**. El Asistente será quien informe a los jueces de la tribuna para que apliquen la deducción **10% del puntaje máximo** permitido para el nivel.
- Si la música y el circuito tienen una duración menor al mínimo establecido para cada nivel (considerando la tolerancia de 15 segundos), **se aplicará una deducción de 0.5 puntos por cada diez (10) segundos de faltante de música o parte del mismo. Esta deducción será informada por el Asistente y aplicada por los jueces de la tribuna.**
- Si la música y el circuito tienen una duración mayor al máximo establecido para cada nivel (considerando la tolerancia de 15 segundos), el Asistente tocará el silbato cuando se alcance el tiempo máximo. **Si en ese tiempo el equipo no llegó a completar el circuito completo, recibirá una penalización del 10% del puntaje máximo por cada fase del circuito no patinada. Esta deducción será informada por el Asistente y aplicada por los jueces de la tribuna.**

Ante cualquier situación no prevista en el reglamento para Figuras Sincronizadas, el Árbitro y/o el Asistente **tendrán la autoridad para resolverla, siempre pensando en el buen interés del deporte.**

## DEDUCCIONES

POR EL REFEREE	
ÍTEM	DEDUCCIÓN
Falta mayor	1.0 punto
Falta menor	0.5 puntos
Interrupción injustificada	1.0 punto

POR EL ASISTENTE	
ÍTEM	DEDUCCIÓN
Más de 3 (tres) movimientos corporales	1.0 punto por cada movimiento adicional
Entrada o salida mayor a 20 (veinte) segundos	0.5 puntos
Tiempo inferior al mínimo	0.5 puntos por cada 10 segundos o parte del mismo
Circuito incompleto al finalizar la música	1.0 punto por cada fase del circuito no patinada

## Rangos de puntuación

Máximo **10.0** puntos.



## Requerimientos técnicos

### NIVEL C

Se divide en dos categorías:

- **Nivel C:** hasta 13 años
- **Nivel C:** 14 años en adelante

**Tiempo de música:** 1:15 minutos +/- 15 segundos.

Habrà un solo circuito.

Se inicia desde los **extremos**.

Figura	Fase
1S	Segunda fase (daE)
7 b	Primera fase (iaE)
Choctaw	
1 a	Primera fase (daE)
5 b	Primera fase (iaE)
9 a	Primera fase (dal)
3 b	Primera Fase (itE)

## NIVEL B INICIAL

Tiempo de música: 1:30 minutos +/- 15 segundos.

Se divide en dos categorías:

- Nivel B Inicial hasta Infantil
- Nivel B Inicial de Cadete en adelante.

Habrà un solo circuito. Se inicia desde la **intersección**.

Figura	Fase
26 a	Primera fase (daE)
9 a	Segunda fase (itE)
11 a	Primera fase (dal)
19 b	Primera fase (ial)
3 a	Primera fase (dtE)
26 a	Segunda fase (itE)
22 a	Primera fase (daE)

## NIVEL B AVANZADO

Tiempo de música: 1:30 minutos +/- 15 segundos.

Se divide en dos categorías:

- Nivel B Avanzado hasta Infantil
- Nivel B Avanzado de Cadete en adelante.

Habrà dos circuitos.

El circuito con el que se competirá se sorteará unos días antes de la competencia.

Se inicia desde los **extremos**.

Circuito 1		Circuito 2	
Figura	Fase	Figura	Fase
28 b	Primera fase (iaE)	26 b	Primera fase (iaE)
9 a	Primera fase (dal)	12 a	Primera fase (dtE)
22 a	Segunda fase (itE)	29 b	Primera fase (itE)
10 a	Primera fase (daE)	8 b	Segunda fase (dtl)
8 b	Primera fase (iaE)	10 a	Segunda fase (iaE)
13 a	Primera fase (dtl)	28 a	Primera fase (daE)
18 a	Segunda fase (iti)	19 b	Primera fase (ial)

## NIVEL A

Tiempo de música: 2:15 minutos +/- 15 segundos.

Se divide en dos categorías:

- Nivel Internacional hasta Infantil
- Nivel Internacional de Cadete en adelante.

Se inicia desde la *intersección*.

Circuito Único	
Figura	Fase
42 a	Segunda fase (ial)
46 a	Primera fase (daE)
43 a	Segunda fase (itE)
32 a	Primera fase (daE)
37 b	Primera fase (itE)
44 b	Segunda fase (dtI)

## NIVEL INTERNACIONAL

Tiempo de música: 2:15 minutos +/- 15 segundos.

Se divide en dos categorías:

- Nivel Internacional hasta Infantil
- Nivel Internacional de Cadete en adelante.

*Habrán dos circuitos.*

*El circuito con el que se competirá se sorteará unos días antes de la competencia.*

Se inicia desde la *intersección*.

Circuito 1	
Figura	Fase
46 b	Primera fase (iaE)
12 a	Primera fase (dtE)
19 a	Segunda fase (itE)
23 a	Primera fase (dal)
37 a	Segunda fase (itI)
43 b	Segunda fase (dtE)
42 b	Primera fase (iaE)
11 a	Primera fase (dal)

Circuito 2	
Figura	Fase
43 b	Primera fase (iaE)
29 a	Primera fase (dtE)
45 a	Segunda fase (itI)
22 b	Segunda fase (dtE)
50 b	Primera fase (iaE)
53 a	Primera fase (dtE)