



# 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.....	15

### INLINE

Básico.....	17
Sub Divisional C.....	18
Sub Divisional B.....	19
Sub Divisional A.....	20

### ADULTOS

Eficiencia Básica.....	22
Eficiencia Promocional.....	23
Eficiencia Elite.....	23
Eficiencia Leyenda.....	25

### GUÍA PARA JUECES Y PENALIZACIONES

Copa Roberto Rodríguez.....	26
Copa González Molina.....	30
Sub Divisional B.....	32
Sub Divisional A.....	33

### GUÍA PARA PANEL TÉCNICO

Copa Roberto Rodríguez.....	35
Copa González Molina.....	37
Sub Divisional B.....	38
Sub Divisional A.....	39
Inline.....	41
Adultos.....	41

### ANEXOS

Aclaraciones Reglamento General.....	41
Correlativas en Sistema Rollart.....	43

## COPA ROBERTO RODRÍGUEZ

### ESCUELA FORMATIVA

Tiempo de programa: Máximo 1:30 min.

### FIGURAS

- Figuras hacia adelante sin combinar (máximo **cuatro**). Las posiciones deben realizarse en diferentes bases (uprigh, sit, camel) y solo una podrá repetirse.

Mínimo una **(1) figura Sit de posición base obligatoria.**

*Se permiten únicamente posiciones difíciles de upright.*

### 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.~~

### 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**
- Cruce por detrás**
- Swing**
- Raised chasse**
- Body movement (alto, medio o bajo)**

Máximo 30 segundos.

## EFICIENCIA QUINTA

Tiempo de programa: Máximo 1:30 min.

### FIGURAS

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

### SALTOS

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

### 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.~~

### 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 o por detrás)**
- **Open mohawk**
- **Choctaw de adelante hacia atrás**
- **Raised chasse**
- **Body movement (alto, medio o bajo)**

**Máximo treinta (30) seg.**

## EFICIENCIA CUARTA

**(NO se utilizará Gestchamp. Se utilizará Sistema Rollart)**

Tiempo de programa: Máximo 1:30 min

## SALTOS

- Se permiten 5 saltos sin combinar (Waltz Jump. Toe loop. Salchow)  
**Mínimo un waltz (1) obligatorio.**  
**Mínimo un toe loop obligatorio.**  
**Los saltos pueden repetirse dos veces en el programa.**

## 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.**~~

## ~~CHOREO STEP SEQUENCE~~

- ~~Choreo Step Sequence (ChSt)  
Elemento obligatorio. Máximo 30 segundos.~~

## FOOTWORK SEQUENCE

**Una footwork sequence máximo nivel 1.**

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

**Se contarán:**

- Giro de tres interno**
- Giro de tres externo**
- Open mohawk**
- Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos)**
- Body movement (alto, medio o bajo)**

**Máximo treinta (30) seg.**

## COPA ERNESTO GONZÁLEZ MOLINA

### EFICIENCIA TERCERA GM

**Tiempo de programa:** 1:40 min. +/- 5 seg.

#### SALTOS

- **Máximo 6 (seis) saltos en total.**
  - Se permite Toe Loop (1T), Salchow (1S), Flip (1F), Loop (1Lo), **thoren (1Th)** y Waltz Jump (1W).
- **Una combinación de máximo dos (2) saltos.**  
Puede incluir waltz, toe loop, salchow, **flip**
- **Un Waltz Jump y Un Toe Loop debe presentarse obligatoriamente en el programa suelto o combinado.**

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

- **El mismo salto no puede presentarse más de dos veces en el programa.**

#### 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. ( se permite un solo trompo en filo interno como máximo)**

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
- Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos)
- Body movement (alto, medio o bajo)-

Máximo treinta (30) seg.

### EFICIENCIA SEGUNDA GM

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

#### 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 (**Debe ser 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
- Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos)
- Body movement (alto, medio o bajo)

Máximo treinta (30) seg.

---

### EFICIENCIA PRIMERA GM

**Tiempo de programa: 2:15 min. +/-10 seg.**

#### 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.

## 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
- Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos)
- Body movement (alto, medio o bajo)

Máximo treinta (30) seg.

---

## ACLARACIONES GENERALES COPA ROBERTO RODRIGUEZ Y GONZÁLEZ MOLINA

### SALTOS

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

### TROMPOS

**Para todas las eficiencias de La Copa GM: se permiten variaciones y posiciones difíciles (excepto Biellman).**

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

**Todas las posiciones difíciles se permiten una sola vez por programa. Si se presenta por segunda vez, la posición base (Upright y Sit) se anulará (\*) y NO tendrá valor.**

Para más detalles referirse al documento World Skate Free Skating 2025 (4.2)

## FOOTWORK SEQUENCE

### Secuencia de Pasos Nivel Base

~~La secuencia de pasos deberá cubrir al menos  $\frac{3}{4}$  de la pista.~~ **El patrón es libre.**

Para que el panel técnico llame el nivel los patinadores deberán incluir variedad de pasos /pasos de enlace. Puede presentarse como máximo 5 (cinco) de los pasos listados. Si se presentan más, el TP descenderá un nivel. **(De L1 a Base y si el nivel es base, quedará base).**

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



## CAMPEONATO NACIONAL SUB DIVISIONAL B

### EFICIENCIA PROMOCIONAL B TODAS LAS EDADES

Todas las edades

**Tiempo de programa:** 2:15 min. +/-10 seg.

#### 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. Solo están permitidos Upright y Sit.

- 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 **MINI** EN ADELANTE

**Tiempo de programa:** 2:15 min. +/-10 seg.

#### 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 de una rotación **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 Upright y Sit) y debe incluir un trompo Sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto en posición Camel.

## FOOTWORK SEQUENCE

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

## EFICIENCIA SEGUNDA B MINIS INFANTIL EN ADELANTE

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

## 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 ( 2T).
- Axel y **dobles** pueden 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.~~
- El mismo salto de una rotación no puede presentarse más de tres veces en el programa

Los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos.

**Simples de una rotación 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 4 posiciones ) y debe incluir un trompo Sit y Camel
- 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~~ dos trompos 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 B CADETE EN ADELANTE

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

## 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, o doble lutz suelto o combinado~~
- 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. **Y camel**
- 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~~ dos trompos 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.**

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

**Todas las posiciones difíciles se permiten una sola vez por programa. Si se presenta por segunda vez, la posición base (Camel, Sit, Upright, Broken, Inverted, Heel) se anulará (\*) y NO tendrá valor.**

Para más detalles referirse al documento World Skate Free Skating 2025 (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.)

**Un trompo camel con la pierna libre plegada para alcanzar el número mínimo de rotaciones, (que no sea una standard variation) recibirá un QOE obligatorio de -2 por los jueces.**

## FOOTWORK SEQUENCE

### Footwork Sequence Nivel 1 y 2:

**El patrón es libre.**

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.

**Se recomienda declarar el primer giro / BM que cuente para el nivel.**

**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 MINIS

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

#### SALTOS

Se permite un **máximo de doce (12) saltos**. Entre estos doce (12) saltos están permitidos el Axel, 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 (1) footwork sequence máximo nivel 2, máximo 30 (seg.).

### EFICIENCIA NACIONAL CATEGORÍA INFANTIL EN ADELANTE

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

#### 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).
- Es obligatorio presentar un salto doble flip o doble lutz, suelto o combinado
- 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 y **un camel**.
- 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~~ **dos** 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 (seg.).

## EFICIENCIA ELITE

### CADETE, JUVENIL, JUNIOR Y SENIOR

### PROGRAMA CORTO OBLIGATORIO

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

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. Saltos triples no están permitidos en el programa corto.**

### Elementos obligatorios:

- Un Axel simple o doble. **Para Junior y Senior debe ser doble obligatoriamente.**
- 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) saltos dobles. DEBE haber al menos un salto de conexión de una rotación para combinaciones de tres (3) o (4) saltos.**
- 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 seg.

### SALTOS

- Máximo ocho **(8) saltos**, 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) doble Axel (2A)** que puede ser **presentado suelto o en combinación.**  
En categorías Junior y Senior Es obligatorio que sea presentado DOBLE en todas las categorías. 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

**Máximo dos (2) elementos de trompos pueden ser presentados.**

- Uno de ellos debe ser una combinación **que incluya un SIT spin.**
- Las combinaciones de trompos pueden tener un **máximo de cuatro (4) posiciones.**
- El mismo tipo de trompo no puede presentarse mas de dos veces en todo el programa (ej: máximo dos RBO Camels, máximo dos LBI Sit, etc).
- Los dos combos **deben ser diferentes.**

### FOOTWORK SEQUENCE

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



## ACLARACIONES GENERALES SUB DIVISIONAL A

### SALTOS

En eficiencia ELITE , los llamados registrarán bajo Reglas **WS 2025. (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 **Cadete**, Juvenil, 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. Se podrá presentar un máximo de dos veces en el programa independientemente del pie, filo o dirección.**

Todas las posiciones difíciles se permiten una sola vez por programa. Si se presenta por segunda vez, la posición base (Camel, Sit, Upright, Broken, Inverted, Heel) se anulará (\*) y NO tendrá valor.

## CAMPEONATO NACIONAL INTERNACIONAL

SE REGISTRÁ POR LAS REGLAS WS 2025.

## 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 BÁSICO

TODAS LAS EDADES

Tiempo de programa: 1:45 +/- 5 seg

### SALTOS

- Se permiten 5 saltos sin combinar (Waltz Jump. Toe loop. Salchow. )  
**Mínimo un waltz (1) obligatorio.**  
**Mínimo un toe loop obligatorio.**  
**Los saltos pueden repetirse dos veces en el programa.**

### TROMPOS

Máximo dos (2) trompos Upright. No se permiten combos. Pueden ser iguales o diferentes.

### 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 de patinaje.
- 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.
- Debe incluir una figura sostenida por un mínimo de 3 segundos.

### FOOTWORK SEQUENCE

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

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

Se contarán:

- Giro de tres interno
- Giro de tres externo
- Open mohawk
- Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos)
- Body movement (alto, medio o bajo)

## EFICIENCIA PRELIMINAR

### TODAS LAS EDADES

Tiempo de programa: 2:00 +/- 5 seg.

## 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).
- **Es obligatorio presentar 1 Loop suelto o en combinación.**
- 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) seg.**

**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
- Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos)
- Body movement (alto, medio o bajo)

## SECUENCIA COREOGRÁFICA (CHST)

- Una secuencia coreográfica que debe completamente la superficie de la pista por un mínimo de 15 seg. cubrir  $\frac{3}{4}$  de la pista en un máximo de 30 seg. 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 seg.

#### 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 y **un doble** suelto o en combinación.
- Es obligatorio presentar un elemento toe loop (simple o doble), solo o en combinación. (1T o 2T)
- Axel **y dobles** 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 **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 Heel e Invertido.

#### FOOTWORK SEQUENCE

- Una footwork sequence Máximo Nivel **2**. Máximo 30 segundos.

#### SECUENCIA COREOGRÁFICA (CHST)

Una secuencia coreográfica que debe cubrir  $\frac{3}{4}$  de la pista en un máximo de 30 seg. **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 seg.

#### 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, **flip o lutz doble**, solo o en combinación.
- 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 Invertido.

#### **FOOTWORK SEQUENCE**

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

#### **SECUENCIA COREOGRÁFICA (CHST)**

Una secuencia coreográfica que debe cubrir  $\frac{3}{4}$  de la pista en un máximo de 30 seg. 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 2025.**

## CAMPEONATO ADULTOS ESPECIALIDAD LIBRE

---

### EFICIENCIA BÁSICA

#### TODAS LAS CATEGORÍAS

Tiempo de programa: 2:00 +/- 5 seg.

### 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
- Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos)
- Body movement (alto, medio o bajo)

Máximo treinta (30) seg.

---

## EFICIENCIA PROMOCIONAL

### TODAS LAS CATEGORÍAS

Tiempo de programa: 2:00 +/- 5 seg.

#### 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 seg.

#### 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 **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 seg.

## 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 (seg.).

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 EF y quinta

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
Footwork Sequence	FoSq No level				0.0			
	FoSq level base	0.6	0.4	0.2	1.0	0.2	0.4	0.6
	FoSq level 1	0.7	0.5	0.3	1.5	0.3	0.5	0.7
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
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <del>Posición difícil en una posición base ejecutada correctamente:</del> (Ejemplo: posición Split para Upright — posición Behind para Sit — posición Forward para Camel, etc.)</li> <li>● Muy buen filo durante la ejecución.</li> <li>● Excelente posición.</li> <li>● Excelente control</li> <li>● Muy buena cobertura de la pista, velocidad y desplazamiento.</li> <li>● Fluidez, la figura luce sin esfuerzo aparente.</li> </ul>
Salto
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Excelente control en todas las fases del salto (preparación, cargamento, despegue, fase de vuelo y aterrizaje).</li> <li>● Muy buena altura y longitud.</li> <li>● Muy buena extensión durante el aterrizaje.</li> <li>● Muy buena fluidez y velocidad horizontal en el despegue y aterrizaje.</li> <li>● No mostrar tensión o esfuerzo durante la ejecución del elemento (por ej. el salto luce sin esfuerzo aparente).</li> <li>● Ejecución del elemento con la estructura musical.</li> </ul>
Trompos
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Buena habilidad para centrar el trompo rápidamente</li> <li>● Buen control del trompo durante su ejecución (entrada, rotaciones, salida).</li> <li>● Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.</li> <li>● Número de rotaciones mayor al mínimo requerido.</li> <li>● Ejecución del elemento con la estructura musical.</li> <li>● Variación difícil (more than six revolutions en trompos en dos pies o Upright).</li> </ul>
Footwork Sequence
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Filos profundos y limpios (incluyendo entrada y salida de cambios de dirección).</li> <li>● Claridad y precisión.</li> <li>● Buen control y participación de todo el cuerpo. El uso del cuerpo significa el uso claro de los brazos, la cabeza, los hombros, el busto y la pierna libre en forma combinada al menos en tres (3) momentos de la secuencia de trabajo de piso. Estos movimientos deben afectar el equilibrio del cuerpo.</li> <li>● Buena energía de ejecución.</li> <li>● Buena velocidad y aceleración durante la ejecución.</li> <li>● Coincidencia de la ejecución del elemento con la estructura musical.</li> <li>● Musicalidad</li> <li>● Creatividad y originalidad.</li> <li>● Patrón intrincado.</li> <li>● Distribución uniforme y lógica de pasos/giros en todo momento.</li> </ul>

## QOE negativo COPA RR

Errores donde el QOE DEBE ser el que se presenta	Valores	Errores donde el QOE puede variar	Valores
<b>Salto</b>			
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		
<b>Trompos</b>			
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
<b>Footwork Sequence</b>			
Fall – (Caída)	-3	Tropezón	-1 o -2
		Fuera de tiempo	-1 o -2
		Deficiente en velocidad y aceleración	-1
		Deficiente en filos	2
		Deficiente en patrón	-2
		Falta de musicalidad	-1 a -3
		Deficiente en distribución	-2
<b>Secuencia de Skating Skill (SSSQ)</b>			
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)	<del>-1 o -2</del>
<b>Figuras</b>			
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		
Figura Sit no confirmada en CoFig	-3		

### 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**. Excepto en Eficiencia Cuarta que se evaluarán los 4 (cuatro) componentes del 0.25 al 5.00.

El factor para los Componentes de las **Eficiencias Formativa y Quinta** 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) seg.	0.5 puntos
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 seg.	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	<b>1.0 punto por vez</b>

### 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
Salto de una rotación o más durante el programa <b>de EF y Quinta</b>	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.

### FIGURAS

- En caso de que la posición obligatoria no esté confirmada, los jueces deberán otorgar un QOE obligatorio de -3 a la CoFig. En el caso de eficiencia cuarta, con que una sola de las posiciones obligatorias no este confirmada, también se deberá aplicar ese QOE

## COPA GONZÁLEZ MOLINA

### Features

Referirse al listado internacional World Skate Free Skating **2025**.

### 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 **2025**”.

## 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) seg.	<b>1.0 punto</b>
Violación de vestuario (con la opinión de los jueces)	<b>1.0 punto</b>
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 seg.	<b>0.5 puntos</b>
Tiempo del programa menor al mínimo	<b>0.5 puntos cada 10 seg. o parte del mismo</b>
Música con letras inapropiadas o groseras en cualquier idioma o palabras habladas (narración) que infrinjan las Reglas generales	<b>1.0 punto</b>
Patinar fuera de la superficie de competición designada o tocar la barrera de la superficie de patinaje durante el programa.*	<b>0.5 puntos</b>
Entrada y salida de la pista no respetando el tiempo permitido	<b>0.5 puntos</b>
Falls – Caídas (cada una)	<b>1.0 punto</b>



Interrupción injustificada en el programa	1.0 punto por vez
---	-------------------

**\*En campeonatos asociativos / federativos el Referee podrá optar por no aplicar esta penalización de acuerdo a las medidas de la pista.**

## 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

## SUB DIVISIONAL B

### FEATURES Y QOES NEGATIVOS

Referirse al listado internacional World Skate Free Skating **2025**.

**Un trompo camel con la pierna libre plegada para alcanzar el número mínimo de rotaciones, (que no sea una standard variation) recibirá un QOE obligatorio de -2 por los jueces.**

### 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 2025".

## 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) seg.	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 seg.	0.5 puntos
Tiempo del programa menor al mínimo	0.5 puntos cada 10 seg. o parte del mismo
Música con letras inapropiadas o groseras en cualquier idioma o palabras habladas (narración) que infrinjan las Reglas generales	1.0 punto
Patinar fuera de la superficie de competición designada o tocar la barrera de la superficie de patinaje durante el programa.*	0.5 puntos
Entrada y salida de la pista no respetando el tiempo permitido	0.5 puntos
Falls – Caídas (cada una)	1.0 punto

\*En campeonatos asociativos / federativos el Referee podrá optar por no aplicar esta penalización de acuerdo a las medidas de la pista.

### 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 2025.

### 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 en eficiencia nacional A y de 0.25 al 7.00 para la eficiencia Elite

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

Referirse para más detalles, al documento internacional World Skate “Impresión Artística **2025**”.

## PENALIZACIONES

### Por el Árbitro

Arrodillarse o acostarse sobre el suelo más de una vez o por más del máximo de cinco (5) seg.	<b>1.0 punto</b>
Violación de vestuario (con la opinión de los jueces)	<b>1.0 punto</b>
Tiempo del programa menor al mínimo	<b>0.5 puntos cada 10 seg. o parte del mismo</b>
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 seg.	<b>0.5 puntos</b>
Música con letras inapropiadas o groseras en cualquier idioma o palabras habladas (narración) que infrinjan las Reglas generales	<b>1.0 punto</b>
Patinar fuera de la superficie de competición designada o tocar la barrera de la superficie de patinaje durante el programa.*	<b>0.5 puntos</b>
Entrada y salida de la pista no respetando el tiempo permitido	<b>0.5 puntos</b>
Falls en Eficiencia Nacional (cada una)	<b>1.0 punto</b>
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.	<b>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</b>

**\*En campeonatos asociativos / federativos el Referee podrá optar por no aplicar esta penalización de acuerdo a las medidas de la pista.**

## Por el Panel Técnico

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

## 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 confirmadas.
- Figuras en dos pies serán consideradas como elementos coreográficos.
- En caso de que la posición obligatoria no esté confirmada, los jueces deberán otorgar un QOE obligatorio de -3 a la CoFig. En el caso de eficiencia quinta, con que una sola de las posiciones obligatorias no esté confirmada, también se deberá aplicar ese QOE.
- En caso de que ocurra un **break** en la CoFig de Eficiencia Quinta ~~y Cuarta~~ y **haya una sola posición confirmada previa a la interrupción**, (caída, dos cambios de pie consecutivos sin realizar una posición, etc) a diferencia de cómo se procede con los trompos, **la CoFig tendrá valor completo (1.0 punto de valor base) si es que el patinador logra confirmar mínimo dos posiciones después de la interrupción**. Los jueces deberán otorgar el QOE correspondiente de -2 o -3 según la gravedad de la interrupción. **Los bonus ejecutados no serán otorgados por el TP.**

**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
Posición difícil de upright en EF	20% a la posición
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 Cuatro 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 tercer 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).
- No se permiten posiciones difíciles ni variaciones difíciles en los trompos. De presentarse, ***se anulará el trompo y se aplicará una deducción de 0.5 puntos por elemento ilegal.***
- **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

El panel técnico **dará nivel a la secuencia** de acuerdo a los requerimientos de la misma, los jueces otorgarán QOE basándose en la tabla 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.
- A partir de la eficiencia primera de la copa Gonzalez Molina, donde una posición Sit debe presentarse combinada, ese ítem es obligatorio (no opcional. Aunque el reglamento indique 2 (dos) elementos de trompos, el CSp con Sit es un elemento obligatorio, el otro elemento (SSp) será opcional presentarlo o no. Si el patinador se cae, en la entrada (traveling) de un combo spin, se considerará un intento de ese tipo de elemento, y el TP no penalizará por posición obligatoria no intentada, sin embargo el referee debe aplicar la

penalización por caída.

- **Para todas las eficiencias de esta Copa: se permiten variaciones y posiciones difíciles excepto Biellmann.**  
La misma variación contará máximo una (1) vez en todo el programa.  
**Todas las posiciones difíciles se permiten una sola vez por programa.**  
**Si se presenta por segunda vez, la posición base (Sit, Upright ) se anulará (\*) y NO tendrá valor.**

Para más detalles referirse al documento World Skate Free Skating 2025 (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).
- El nivel 1 sólo podrá otorgarse si se cumplen los cuatro requerimientos.
- 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 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, el Panel Técnico llamará todos los saltos.*
- **Eficiencias 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.
- **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.
- En divisional B , donde una posición Sit debe presentarse combinada, ese ítem es obligatorio (no opcional). Aunque el reglamento indique 2 (dos) elementos de trompos, el CSp con Sit es un elemento obligatorio, el otro elemento (SSp) será opcional presentarlo o no.

Si el patinador se cae, en la entrada (traveling) de un combo spin, se considerará un intento de ese tipo de elemento, y el TP no penalizará por posición obligatoria no intentada, sin embargo el referee debe aplicar la penalización por caída.

- 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 regirse bajo las reglas Rollart **Internacionales 2025.**

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.
- 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 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 2025.

**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:** 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.

En divisional A, donde una posición Sit debe presentarse combinada, ese ítem es obligatorio (no opcional). Aunque el reglamento indique 2 (dos) elementos de trompos, el CSp con Sit es un elemento obligatorio, el otro elemento (SSp) será opcional presentarlo o no.

Si el patinador se cae, en la entrada (traveling) de un combo spin, se considerará un intento de ese tipo de elemento, y el TP no penalizará por posición obligatoria no intentada, sin embargo el referee debe aplicar la penalización por caída. En los programas largo de elite, se procederá como en los programas largos de WS.

**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 regirán 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).

Las secuencias deberán regirse bajo las reglas Rollart Internacionales **2025**.

---

## INLINE

### CAÍDAS

Sub Divisional C (Preliminar): 1.0 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. Esta penalización debe ser notificada por el Referee a los jueces.
- 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 cualquier causa 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 en adelante, si el patinaje es interrumpido por cualquier causa 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.
- De interrumpirse el patinaje por causa injustificada en la Sub Divisional B, A y WS, se aplicarán las reglas WS.
- De haber un elemento obligatorio no realizado se realizará el descuento correspondiente
- Se aplicarán las deducciones por faltante de tiempo hasta el tiempo mínimo (Excepto Copa RR).

Para demás reglas referirse a Reglamento General World Skate **2025**.

## CORRELATIVAS DE CARGA AL SISTEMA ROLLART

EFICIENCIA	CORRELATIVA ROLLART	SALTOS EN LA SEGUNDA MITAD	COMBOS SIN SALTOS DE ENLACE
<b>COPA RR</b>			
<b>Eficiencia Cuarta</b>	<b>Carga en MINIS BASIC</b>	<b>Sin Time Bonus</b>	-
<b>COPA GM</b>			
<b>Eficiencia Tercera y Segunda</b>	<b>Carga en MINIS BASIC</b>	<b>Sin Time Bonus</b>	-
<b>Eficiencia Primera</b>	<b>Carga en ESPOIR BASIC</b>	<b>Sin Time Bonus</b>	-
<b>SUB DIVISIONAL B</b>			
<b>Eficiencia Promocional y Tercera</b>	<b>Carga en CADET BASIC</b>	<b>Sin Time Bonus</b>	-
<b>Eficiencia Segunda</b>	<b>Carga en ESPOIR INTERMEDIATE</b>	<b>Sin Time Bonus</b>	-
<b>Eficiencia Primera</b>	<b>Carga en YOUTH, JUNIOR, SENIOR INTERMEDIATE</b>	<b>Sin Time Bonus</b>	-
<b>SUB DIVISIONAL A</b>			
<b>Eficiencia Nacional Infantil a Senior</b>	<b>Carga en YOUTH, JUNIOR, SENIOR INTERMEDIATE</b>	<b>Sin Time Bonus</b>	-
<b>Eficiencia Elite Programa Corto</b>	<b>Carga en CADET WS</b>	<b>Sin Time Bonus</b>	<b>Sin bonus Doble - Doble</b>
<b>Eficiencia Elite Programa Largo</b>		<b>Bonus Time</b>	<b>Bonus Doble - Doble</b>

INLINE			
EFICIENCIA	CORRELATIVA ROLLART	Saltos en la segunda mitad	Combos sin saltos de enlace
<b>BÁSICO</b>	Carga en <b>MINIS BASIC</b>	Sin Time Bonus	-
<b>PRELIMINAR</b>	Carga en <b>MINIS BASIC</b>	Sin Time Bonus	-
<b>INTERMEDIO</b>	Carga en <b>ESPOIR INTERMEDIATE</b>	Sin Time Bonus	-
<b>AVANZADO</b>	Carga en <b>YOUTH, JUNIOR, SENI INTERMEDIATE</b>	Sin Time Bonus	-

ADULTOS			
EFICIENCIA	CORRELATIVA ROLLART	Saltos en la segunda mitad	Combos sin saltos de enlace
<b>BÁSICA</b>	Carga en <b>MINIS BASIC</b>	Sin Bonus Time	-
<b>PROMOCIONAL</b>	Carga en <b>CADET BASIC</b>	Sin Bonus Time	-
<b>ELITE</b>	Carga en <b>ESPOIR INTERMEDIATE</b>	Sin Bonus Time	-
<b>LEYENDA</b>	Carga en <b>YOUTH, JUNIOR, SENIOR INTERMEDIATE</b>	Sin Bonus Time	-

**Todas las categorías del reglamento CNPA,  
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.
- 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.

**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.