

Por medio de la presente se adjuntan los baremos de competición de los niveles de iniciación de las modalidades LIBRE, PAL y PAREJAS DE ARTÍSTICO, que se valorarán con sistema White.

**BAREMOS PATINAJE ARTÍSTICO LIBRE - L**

**NIVEL L1 – (Duración 2 min).**

1.	Ocho progresivos hacia delante. 0.1: Intento. 0.2- 0-6: Intentan flexión, empuje, cruce no completo. 0,7- 1: Velocidad, hay flexión y empuje, cruces completos y profundos.
2.	Ángel Adelante. 0.1: Intento. 0.2-0.8: Figura correcta a valorar velocidad y nivel de flexibilidad. 0.9- 1.2: Figura correcta con velocidad y flexibilidad demostrada además de posición coreográfica o arriesgada.
3.	1 salto de media rotación en 2 pies. 0.1: Intento. 0.2-0.5: Salto comenzado hacia adelante. 0.6-0.8: Salto comenzado hacia adelante con brazos coreografiados. 0.9- 1.2: Salto comenzado hacia atrás. 1.3- 1.5: Salto comenzado hacia atrás con brazos coreografiados.
4.	Patada de la Luna. 0.1: Intento. 0.2-0.5: No existe desplazamiento de atrás hacia adelante en pierna libre. 0.5- 0.8: Existe desplazamiento de atrás hacia adelante, pero imprecisiones en la salida del elemento (ejemplo no aguantar, o rozar freno). 0.9-1.2: Correcta ejecución del elemento a valorar con entrada inesperada o coreografiada.
5.	Cañón en línea recta. 0.1: Intento o bajada con dos pies. 0.2-0.5: No abarcan $\frac{3}{4}$ partes del lado largo de la pista. 0.6-0.8: Correcto. 0.9-1: Correcto y suben con 1 pierna. 1-1.3: Cuben con una pierna y hay velocidad, coreografiado o posición arriesgada en la subida.

**NIVEL L2 – (Duración 2 min).**

1.	<p>Ocho progresivos hacia atrás.</p> <p>0.1: Intento.</p> <p>0.2- 0-6: Intentan flexión, empuje, cruce no completo.</p> <p>0,7- 1: Velocidad, hay flexión y empuje, cruces completos y profundos.</p>
2.	<p>Waltz Jump con entrada libre.</p> <p>0.1: Intento.</p> <p>0.2-0.4: Falta vuelta o caída freno rueda.</p> <p>0.5-0.8: Correcto.</p> <p>0.9-1.1: Correcto y con entrada.</p> <p>0.2- 1.4: Velocidad, altura y entrada difícil.</p>
3.	<p>Pirqueta Upright de 2 pies con al menos 3 vueltas y con salida.</p> <p>0.1: Intento.</p> <p>0.2-0.6: 3 vueltas justas y velocidad estable.</p> <p>0.7-1: más de 3 vueltas con buena velocidad durante toda la pirqueta.</p> <p>1.1-1.4: además de lo anterior, coreografían brazos.</p>
4.	<p>Posición Camel Forward o Biellman en línea recta.</p> <p>0.1: Intento.</p> <p>0.2-0.8: Forward correcta.</p> <p>0.9- 1.1: Forward correcta con velocidad y algún elemento novedoso o coreografiado.</p> <p>1.2-1.4: Biellman correcta.</p> <p>1.5-1.7: Biellman correcta con velocidad y algún elemento novedoso o coreografiado.</p>
5.	<p>Ángel – Cañón en diagonal.</p> <p>0.1: Intento.</p> <p>0.2-0.4: Apoyan dos pies antes de bajar al cañón.</p> <p>0.5-0.8: Correcta ejecución del elemento.</p> <p>0.9-1.2: Correcta ejecución del elemento con coreografía en cañón y suben con un pie.</p> <p>1.3- 1.5: Correcta ejecución del elemento con coreografía en ángel y suben con un pie el cañón.</p> <p>1.6:1.8: Correcta ejecución del elemento con coreografía durante todo el elemento y suben con un pie el cañón.</p>

**NIVEL L3 – (Duración 2 min).**

1.	<p>Ocho con Chassé y Swing.</p> <p>0.1: Intento (no hay correcta ejecución del cruce ni del Ch ni Sw).          0.2-0.5: Cruce correcto pero incorrecto Ch y Sw.          0.6-0.8: Cruce correcto y Ch o Sw correctos.          0.9-1.1: Cruce y Ch y Sw correctos.          1.2-1.5: Cruce con velocidad y profundidad de filos, coreografía y musicalidad en Ch y Sw.</p>
2.	<p>Waltz Jump con entrada en exterior atrás.</p> <p>0.1: Intento.          0.2-0.4: Falta vuelta o caída freno rueda.          0.5-0.8: Correcto.          0.9-1.1: Correcto y con entrada difícil.</p>
3.	<p>Salchow o Toe Loop.</p> <p>Salchow: 1.3          Toe loop: 1.5</p>
4.	<p>Águila horario o antihorario.</p> <p>0.1: Intento.          0.2-0.5: Inestabilidad o lentitud.          0.7-1: Correcto.          1.2-1.4: postura novedosa, velocidad, coreografía.</p>
5.	<p>Pirueta Upright interior atrás con entrada obligatoria.</p> <p>0.1: Intento          0.2-0.5: Salida escapada o al freno.          0.6-0.9: correcta 3 vueltas justas.          1-1.4: más de 3 vueltas y velocidad constante.          1.5-1.7: más de 6 vueltas y/o posición difícil.</p>
6.	<p>Body Movement en serpentina adelante.</p> <p>0.1: No se reconoce ningún body movement.          0.2-0.5: reconocemos 1 body movement.          0.6-0.9: reconocemos 2 body movement.          1-1.2: reconocemos 2 body movement y es una serpentina al ritmo de la música coreografiada y con velocidad.</p>

**NIVEL L4 – (Duración 2´30 min).**

1.	<p>Toe Loop.</p> <p>1.2</p> <p>* +0.1 en caso de ser el elegido con posición/entrada difícil.</p>
2.	<p>Salchow.</p> <p>1.0</p> <p>* +0.1 en caso de ser el elegido con posición/entrada difícil.</p>
3.	<p>Combo Jump Patada de la Luna-Waltz-Toe Loop.</p> <p>Intento: 0.1</p> <p>Toe under: 0.5</p> <p>Toe half: 0.3</p> <p>Toe down: 0.2</p> <p>Correcto: 0.8-1.4</p>
4.	<p>Body Movement en serpentina atrás.</p> <p>0.1: No se reconoce ningún body movement.</p> <p>0.2-0.5: reconocemos 1 body movement.</p> <p>0.6-0.9: reconocemos 2 body movement.</p> <p>1-1.2: reconocemos 2 body movement y es una serpentina al ritmo de la música coreografiada y con velocidad.</p>
5.	<p>Pirueta Upright exterior con entrada libre.</p> <p>0.1: Intento.</p> <p>0.2-0.5: Salida escapada o al freno.</p> <p>0.6-0.9: correcta 3 vueltas justas.</p> <p>1-1.4: más de 3 vueltas y velocidad constante.</p> <p>1.5-1.7: más de 6 vueltas y/o posición difícil.</p>
6.	<p>Secuencia de pasos.</p> <p>0.1: Intento (ningún paso).</p> <p>0.2-0.4: 2 pasos.</p> <p>0.5-0.7: 4 pasos.</p> <p>0.8-1: 5 pasos.</p> <p>1.1-1.3: 6 pasos.</p>

**NIVEL L5 – (Duración 2'30 min).**

1.	Flip. 1.4
2.	Jump: Thoren o Loop. Thoren: 1.2 Loop: 1.0
3.	Salchow-Toe Loop// Toe Loop-Toe Loop. Salchow/ Toe down o half: máx 0.5 Salchow/ Tope under: máx 0.7 Correctos: 0.8-1.3
4.	Tres vueltas de Vals con pie izquierdo. 0.3- 0.9
5.	Combo Spin Upright. Interior con exterior Hasta 1.2 Exterior con exterior Hasta 1.4
6.	Secuencia de pasos. 0.1: Intento (no se reconoce nada). 0.2-0.4: Reconocemos BM. 0.5-0.7: Reconocemos BM + CH. 0.8-1.1: Reconocemos BM+ CH+ 1BR. 1.2-1.4: Reconocemos todo.

**NIVEL L6 - (Duración 2'30 min).**

1.	Loop. 1.0 Pierna sin cruzar o asistencia de freno: 0.2
2.	Thoren. 1.2
3.	Combo Jump de tres saltos diferentes (obligatorio el Flip). Combo con salchoow y toe y thoren en medio: hasta 1.4 Como con thoren al principio o al final: hasta 1.1 Loop- thoren- flip: hasta 1.7
4.	Pirqueta Upright adelante exterior con o sin entrada. 0.1: Intento.

	<p>0.2-0.6: 3 vueltas sin entrada.          0.7-0.9: más de 3 vueltas sin entrada.          0.6-0.8: 3 vueltas con entrada.          0.9-1.1: más de 3 vueltas con entrada.</p>
5.	<p>Secuencia de Travelling.          0.1: intento.          0.2-0.5: solo 1 travelling.          0.6-0.8: dos travelling correctos o 1 muy bueno y otro justo.          0.9-1.2: dos travelling muy buenos con feature.</p>
6.	<p>Tres vueltas de Vals con pie derecho.          0.3-0.9</p>

**NIVEL L7 - (Duración 2'30 min).**

1.	<p>8 Jumps.          Inglés: 0.4          Salchow: 0.6          Toe loop: 0.8          Loop: 1          Thoren: 1.1          Flip: 1.3          Lutz: 1.5</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El que se realice con entrada difícil tendrá bonus de 0.1</li> </ul>
2.	<p>Combinado Combo Jump de cuatro saltos.          Salchow y Toe: hasta 0.6          Incluye Loop: Hasta 0.8          Incluye Thoren Salchow y Toe: Hasta 0.9          Incluye Thoren y Loop: Hasta 1.1          Incluye Flip y Loop o Thoren: Hasta 1.3          Incluye Flio, Loop y thoren: Hasta 1.6          Lutz con toe y salchow: Hasta 1.7          Lutz con Loop o Thoren: Hasta 1.9</p>
3.	<p>Combo Spin de tres posiciones con entrada obligatoria.          Tres upright: Hasta 0.7          Dos upright y una sit: Hasta 1          Dos sit y una upright: Hasta 1.4          Variación difícil confirmada +0.2 máximo 1 vez la misma posición difícil          Más de 3 vueltas en todas las piruetas de la combo +0.2</p>
4.	<p>Secuencia de pasos Nivel Base.          0.5-1.1</p>

**NIVEL L8 - (Duración 2'30 min).**

1.	Axel. 1.2
2.	2 Combo Jump. Combo con axel: hasta 1.6 Como con lutz: hasta 1.4 Combo con flip: hasta 1.2 Combo con loop: hasta 1.0 Combo con toe: hasta 0.8 Combo con salchow: hasta 0.6 Combo con inglés: hasta 0.4
3.	Solo Spin Sit o Camel. Sit sin travelling: hasta 0.8 Sit con travelling: hasta 1.1 Camel sin travelling: hasta 1 Camel con travelling: hasta 1.3 Bonus 0.2 + 5 vueltas
4.	Combo Spin. Combo con sit: hasta 1 Sit between: hasta 1.1 Combo con sit siendo la sit la primera posición y con travelling: hasta 1.3 Combo con camel hasta 1.2 Como con camel y siendo la camel la primera posición y con travelling: hasta 1.5 Bonus +0.2 si hay posición difícil en la sit o camel.
5.	Secuencia de pasos Nivel 1. 0.6-1.2

**BAREMOS PATINAJE ARTÍSTICO EN LINEA - PAL**

**NIVEL P1 - (Duración 2'30 min).**

1.	<p>Ocho con Mohawks.</p> <p>0.1: Intento 0.2-0.6: Ocho correcto (con flexión, empuje, velocidad) pero MH no 0.7-1: Ocho y MH correctos 1.1-1.4: velocidad, MH bien ejecutados y al ritmo de la música</p>
2.	<p>Figura de equilibrio en línea recta, Ángel.</p> <p>0.1: Intento. 0.2-0.8: Figura correcta a valorar velocidad y nivel de flexibilidad. 0.9- 1.2: Figura correcta con velocidad y flexibilidad demostrada además de posición coreográfica o arriesgada.</p>
3.	<p>Waltz Jumps.</p> <p>0.1: Intento. 0.2-0.4: Falta más de ¼. 0.5-0.8: Correcto. 0.9-1.1: Correcto y con entrada difícil.</p>
4.	<p>Upright Spin de dos pies.</p> <p>0.1: Intento. 0.2-0.6: 3 vueltas justas y velocidad estable 0.7-1: más de 3 vueltas con buena velocidad durante toda la pirueta 1.1-1.4: además de lo anterior, coreografían brazos</p>
5.	<p>Secuencia de filos adelante y atrás.</p> <p>0.1: Intento sin filos. 0.2-0.5: hay filos pero no ocupan espacio requerido. 0.6-0.8: hay filos y espacio, pero falta profundidad. 0.9-1.2: todo correcto con velocidad. 1.3-1.5: además de lo anterior incluyen brazos o elemento que afecta al equilibrio.</p>



**NIVEL P2 - (Duración 2'30 min).**

1.	<p>Combinado Salchow + Toe Loop.</p> <p>0.1: intento o salchow girado más de ¼ 0.2-0.5: salchow escapado antes del toe. 0.6-0.8: correcto. 0.9-1.1: velocidad constante durante el combo y altura. 1.2-1.4: entrada difícil o posición difícil en alguno de los saltos.</p>
2.	<p>Flip.</p> <p>1.5</p>
3.	<p>Loop.</p> <p>Sin cruzar o girado más de ¼: 0.2 1.2</p>
4.	<p>Vueltas de Vals.</p> <p>0.3-0.9</p>
5.	<p>Uprithg Spin.</p> <p>0.1: Intento. 0.2-0.5: Salida escapada o al freno. 0.6-0.9: correcta 3 vueltas justas. 1-1.4: más de 3 vueltas y velocidad constante. 1.5-1.7: más de 6 vueltas y/o posición difícil.</p>
6.	<p>Figuras de serpiente.</p> <p>0.1: caída o no se reconoce ninguna de las figuras de altura requeridas. 0.2-0.6: se reconoce solo 1 figura de altura. 0.6-0.8: se reconocen dos figuras. 0.9-1.2: se reconocen las dos figuras incluyéndose posición difícil o arriesgada en una de ellas. 1.3-1.5_ se reconocen las dos figuras y se incluye posición difícil o arriesgada en ambas.</p>

**NIVEL P3 - (Duración 2'30 min).**

1.	Axel Simple. 1.4
2.	Combinado Loop+Loop. Girado más de ¼ cualquiera de los loop: 0.2 Excesivamente pausado, pero loop ejecutados: 0.4 Correcto: 0.5-0.8 Entrada con velocidad o difícil: 0.9-1.1 Entrada con velocidad o difícil y salida coreografiada: 1.2-1.4
3.	Lutz. 1.6
4.	Sit Spin o Camel Spin. Solo Spin Sit o Camel. Sit sin travelling: hasta 0.8 Sit con travelling: hasta 1.1 Camel sin travelling: hasta 1 Camel con travelling: hasta 1.3 Bonus 0.2 + 4 vueltas .
5.	Upright Spin con cambio de pie. Combo Spin Upright. Interior con exterior Hasta 1.2. Exterior con exterior Hasta 1.4
6.	Secuencia de pasos. 0.1: 1 giro. 0.4: 2 giros. 0.6: 3 giros. 0.9: 4 giros. 1.1: 5 giros.
7.	Secuencia Coreográfica. Valor fijo de 1,2 puntos siempre que se realicen todos los elementos requeridos. La falta o mala ejecución de cualquiera de ellos directamente supondrá considerarlo un intento, es decir 0.1

**BAREMOS PAREJAS ARTISTICO – PA.**

**Nivel PA1. Duración 2'15"+5".**

1.	<p>Ocho con progresivos adelante y atrás.</p> <p>0.1: Intento.</p> <p>0.2- 0-6: Intentan flexión, empuje, cruce no completo, o poco descoordinados.</p> <p>0,7- 1: Velocidad, hay flexión y empuje, cruces completos y profundos.</p> <p>1.2-1.4: además de lo anterior hay coordinación perfecta.</p>
2.	<p>Waltz Jump simétrico.</p> <p>0.1: Intento o frenos de hombre en la entrada.</p> <p>0.2-0.4: Falta vuelta o caída freno rueda.</p> <p>0.5-0.8: Correcto.</p> <p>0.9-1.1: Correcto y con entrada con una clara elevación.</p> <p>0.2- 1.4: Velocidad, altura y entrada difícil o salida coreografiada.</p>
3.	<p>Uprith Spin de 2 pies Simétrica. Mínimo 2 vueltas.</p> <p>0.1: Intento.</p> <p>0.2-0.6: 2 vueltas justas y velocidad estable.</p> <p>0.7-1: más de 2 vueltas con buena velocidad durante toda la pirueta.</p> <p>1.1-1.4: además de lo anterior, coreografían brazos y no se pierde la simetría en ningún momento.</p>
4.	<p>Catorce.</p> <p>Valor fijo de 1 punto</p>
5.	<p>Patada a la Luna simétrica.</p> <p>0.1: Intento.</p> <p>0.2-0.5: No existe desplazamiento de atrás hacia adelante en pierna libre.</p> <p>0.5- 0.8: Existe desplazamiento de atrás hacia adelante, pero imprecisiones en la salida del elemento (ejemplo no aguantar, o rozar freno).</p> <p>0.9-1.2: Correcta ejecución del elemento a valorar con entrada inesperada o coreografiada.</p>
6.	<p>Ángel cogidos en serpentina.</p> <p>0.1: Intento.</p> <p>0.2-0.8: Figura correcta a valorar velocidad y nivel de flexibilidad.</p> <p>0.9- 1.2: Figura correcta con velocidad y flexibilidad demostrada además de posición coreográfica o arriesgada.</p>

**Nivel PA2. Duración 2'15" +5".**

1.	<p>Toe Loop Simétrico.</p> <p>Correcto: 1.5 Under: 1 Half: 0.6 Down: 0.3</p>
2.	<p>Ángel Hacia atrás agarrados con Cambio de filo.</p> <p>0.1: Intento. 0.2-0.8: Figura correcta a valorar velocidad y nivel de flexibilidad, pero imprecisiones en el filo. 0.9-1.1: todo lo anterior y cambio de filo correcto. 1.2-1.4: Figura correcta con velocidad y flexibilidad demostrada además de posición coreográfica o arriesgada.</p>
3.	<p>Upright interior atrás simétrica con entrada libre.</p> <p>0.1: Intento. 0.2-0.5: Salida escapada o al freno. 0.6-0.9: correcta 3 vueltas justas. 1-1.4: más de 3 vueltas y velocidad y simetría constante. 1.5-1.7: más de 6 vueltas y/o posición difícil y simétrica durante toda la pirueta.</p>
4.	<p>Salchow Lanzado. No debe haber freno ni a la entrada ni a la salida del salto, tampoco por parte del hombre, además, la correcta ejecución de este elemento se ajustará a lo dispuesto en el reglamento de libre.</p> <p>Intento o frenos en entrada y salida: 0.1 Down: 0.2 Half: 0.5 Under: 0.7 Correcto: hasta 1 Despegue correcto con posición original o difícil: hasta 1.2</p>
5.	<p>Piruetas opuestas cara a cara upright atrás interior con entrada.</p> <p>No hay "espejo" pero alcanzan las 3 vueltas y hay entrada: hasta 0.5 Hay espejo, pero las 3 vueltas son justas: hasta 0.7 Hay espejo más de 3 vueltas y velocidad constante: hasta 1 Todo lo anterior y además buena velocidad: hasta 1.2 Entrada original y todo lo anterior: hasta 1.4</p>
6.	<p>Ángel Canadiense.</p> <p>Valor fijo 1.5</p>
7.	<p>Secuencia de pasos Nivel Base.</p> <p>0.3-1</p>

**Nivel PA3. Duración 2'15" +10".**

1.	<p>Loop simétrico.</p> <p>1.0</p> <p>Pierna sin cruzar o asistencia de freno: 0.2</p> <p>Loop correcto, pero sin simetría: 0.5</p>
2.	<p>Upright exterior atrás simétrica con entrada.</p> <p>0.1: Intento</p> <p>0.2-0.5: Salida escapada o al freno.</p> <p>0.6-0.9: correcta 3 vueltas justas.</p> <p>1-1.4: más de 3 vueltas y velocidad y simetría constante.</p> <p>1.5-1.7: más de 6 vueltas y/o posición difícil y simétrica durante toda la pirueta.</p>
3.	<p>Media espiral exterior atrás.</p> <p>Valor fijo 1.2</p>
4.	<p>Figura de Altura (desde infantil en adelante) con entrada Flip o Axel.</p> <p>Valor fijo 1.5</p> <p>El empleo de frenos en la elevación supondrá que el elemento no podrá obtener más de 0,3</p>
5.	<p>Loop Lanzado.</p> <p>Caida directa a freno o suelo 0.1</p> <p>Caida freno, rueda, freno 0.3</p> <p>No se aprecia lanzamiento claro 0.4</p> <p>Correcto 0.5-0.7</p> <p>Velocidad en entrada y salida y buena altura 0.9</p> <p>Todo lo anterior con entrada difícil o posición difícil en el aire hasta 1.2</p>
6.	<p>Piruetas opuestas cara a cara exterior atrás.</p> <p>No hay "espejo" pero alcanzan las 3 vueltas y hay entrada: hasta 0.5</p> <p>Hay espejo, pero las 3 vueltas son justas: hasta 0.7</p> <p>Hay espejo más de 3 vueltas y velocidad constante: hasta 1</p> <p>Todo lo anterior y además buena velocidad: hasta 1.2</p> <p>Entrada original y todo lo anterior: hasta 1.4</p>
7.	<p>Secuencia de pasos máximo Nivel 1</p> <p>0.5-1.2</p>

**Nivel PA4. Duración 2'30" +5"**

- **Hasta Infantil.**

1.	<p>Axel simétrico.</p> <p>Axel correcto, pero sin simetría: 0.5</p> <p>Axel correcto, simetría correcta, pero fallos en la salida: 0.7</p> <p>Correcto: hasta 1</p> <p>Entrada con velocidad y salida coreografiada: hasta 1.1</p> <p>Entrada y salida difícil: hasta 1.5</p>
2.	<p>Piruetas de contacto en posición de Vals: Interior o exterior atrás.</p> <p>1.2</p>
3.	<p>Espiral.</p> <p>1.5</p>
4.	<p>Figura: Axel (2 vueltas) 1.5 o Ciervo (3 vueltas). 1.3</p>
5.	<p>Twist Lutz Lanzado. 1.6</p> <p>En caso de que no haya un claro Split el elemento no obtendrá más de 0.4</p> <p>En caso de que haya frenos del chico en la elevación el elemento no obtendrá más de un 0,3</p>
6.	<p>Camel o Sit Simétrica con entrada.</p> <p>Sit: hasta 1.1</p> <p>Camel: hasta 1.3</p> <p>Para obtener la máxima puntuación debe mantenerse la simetría desde el primer travelling hasta la salida de la pirueta</p> <p>Cuanto mayor sea la distancia de los patinadores menor será la puntuación. En ningún caso podrá haber más de 0,5 metros de distancia, de lo contrario, se considerará un intento= 0.1</p> <p>Bonus 0.2 + 5 vueltas</p>
7.	<p>Secuencia de pasos Nivel 1.</p> <p>0.5-1.2</p>

- **Categoría Cadete -Juvenil- Junior y Senior.**

1.	<p>Axel Simétrico.</p> <p>Axel correcto, pero sin simetría: 0.5</p> <p>Axel correcto, simetría correcta, pero fallos en la salida: 0.7</p> <p>Correcto: hasta 1</p> <p>Entrada con velocidad y salida coreografiada: hasta 1.1</p> <p>Entrada y salida difícil: hasta 1.5</p>
----	---

2.	Pirueta Kilian Camel. 1.5
3.	Espiral. 1.3
4.	Figura de altura Press Lift: 1.5
5.	Twist Lutz lanzado. 1.6 En caso de que no haya un claro Split el elemento no obtendrá más de 0.4 En caso de que haya frenos del chico en la elevación el elemento no obtendrá más de un 0,3.
6.	Camel o Sit simétrica con entrada. Sit: hasta 1.1 Camel: hasta 1.3 Para obtener la máxima puntuación debe mantenerse la simetría desde el primer travelling hasta la salida de la pirueta. Cuanto mayor sea la distancia de los patinadores menor será la puntuación. En ningún caso podrá haber más de 0,5 metros de distancia, de lo contrario, se considerará un intento= 0.1 Bonus 0.2 + 5 vueltas.
7.	Secuencia de pasos Nivel 1 0.5-1.2

En Maspalomas a 9 de enero de 2023

Sergio Choolani Fray  
Responsable del Comité de Jueces.  
F.C.P.