

CIR: ART. 1/2026

En, Las Palmas de GC a 13 de enero de 2026

Asunto: cuestiones varias

1. Se les adjunta tabla de equivalencias de cara a la temporada 2026, así como guía orientativa de Componentes.
2. Se informa que el día 7 de febrero de 2026 en modalidad ONLINE y en horario de 10:00 a 13:00 horas (hora canaria) se llevará a cabo un curso de actualización de contenidos y reglamento WORLD SKATE a cargo de Bruno Aceña (Juez Internacional) para las modalidades de LIBRE y SOLO DANCE.

El curso está abierto para entrenadores, jueces y patinadores a partir de juvenil.

Para el caso de jueces, al igual que aquellos que realicen el seminario de la RFEP, se valorará positivamente su asistencia, dado que este curso será intensivo en de las dos modalidades descritas y será impartido únicamente para nuestra federación, por lo que dará la oportunidad de plantear cuantas dudas y preguntas nos surjan de cara a la nueva temporada.

Precio: 20 €

Forma de inscripción remitir mail junto con justificante de pago en la cuenta de la FCP indicando nombre completo + curso reciclaje en el **concepto antes del 1 de febrero de 2026** al siguiente correo electrónico: patinajeartistico@fcpatinaje.org.

3. En relación con los niveles de la footwork sequence del reglamento de la FCP se aclara que no se podrá presentar más de un giro del máximo permitido por nivel y que, si esto sucede, se disminuirá un nivel del que el patinador haya obtenido.

Ejemplo: nivel FCP3 establece máximo 3 giros. Por tanto un patinador podrá presentar hasta 4 giros. En caso de presentar más de 4 se le reducirá un nivel del que haya obtenido.

Sergio Choolani

ADAPTACIÓN SISTEMA ROLLART Y VALORACIONES 2026

NIVEL L1 – (Duración 2:00/2:10).

1.	<p>Ocho progresivos hacia delante.</p> <p>Footwork Sequence</p>	<p>Se “cantará” siempre “BASE” excepto cuando no se termine el 8 completo o no se empiece desde posición estacionaria, que se cantará como “NO LEVEL”</p> <p>-3: caída, tropiezos, no hay intento de cruce</p> <p>-2: se aprecia intento de cruce aunque no hay flexión y empuje</p> <p>-1: vemos flexión, empuje y cruce casi completo pero fallan inclinaciones</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: cruce correcto con empuje y flexión</p> <p>+2: además de lo anterior buenas inclinaciones</p> <p>+3: todo lo anterior y velocidad</p>
2.	<p>Ángel Adelante.</p> <p>Camel Spin</p> <p>Aclaración: solo se podrá realizar hacia adelante.</p>	<p>-3-2: se confirma pero hay inestabilidad</p> <p>-1: figura correcta pero con imprecisiones en ascenso y bajada de la pierna</p> <p>0: correcta</p> <p>+1: velocidad, coreografía</p> <p>+2+3: flexibilidad, velocidad y coreografía</p> <p>No level: no se realizan ¾ partes de la pista</p>
3.	<p>1 salto de media rotación en 2 pies.</p> <p>Waltz Jump</p>	<p>-3: caído a freno o falta de vuelta</p> <p>-2-1: no se aguanta la salida</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: coreografiado</p> <p>+2+3: entrado desde atrás/coreografiado/brazos</p>

4.	<p>Patada de la Luna.</p> <p>Salchow jump</p>	<p>-3-2: no aguanta la salida, directo a freno</p> <p>-1: falta balanceo en la entrada</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: velocidad o entrada difícil</p> <p>+2+3: entrada difícil y manos coreografiadas, altura y desplazamiento</p>
5	<p>Cañón en línea recta.</p> <p>Sit Spin</p> <p>Aclaración: solo se podrá realizar hacia adelante.</p>	<p>-3: sube con dos piernas</p> <p>-2: apoya la pierna para bajar, roza el pie, inestable</p> <p>-1: leves imprecisiones en bajada y subida</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: velocidad, coreografía, sube y baja con 1 pie</p> <p>+2+3: lo anterior más salida o entrada difícil</p> <p>No level: no se realizan ¾ partes de la pista</p>

1.	<p>Ocho progresivos hacia atrás.</p> <p>Footwork Sequence</p>	<p>Se “cantará” siempre “BASE” excepto cuando no se termine el 8 completo o no se empiece desde posición estacionaria, que se cantará como “NO LEVEL”</p> <p>-3: caída, tropiezos, no hay intento de cruce</p> <p>-2: se aprecia intento de cruce aunque no hay flexión y empuje</p> <p>-1: vemos flexión, empuje y cruce casi completo pero fallan inclinaciones</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: cruce correcto con empuje y flexión</p> <p>+2: además de lo anterior buenas inclinaciones</p> <p>+3: todo lo anterior y velocidad</p>																																												
2.	<p>Waltz Jump con entrada libre.</p> <p>Waltz Jump</p>	<table><tr><th>Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista</th><th>Valores</th><th>Errores en los que el QOE puede variar</th><th>Valores</th></tr><tr><td colspan="4">SALTOS</td></tr><tr><td>Downgraded (<<<)</td><td>-3</td><td>Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Caída en dos pies o con el otro pie</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Stepping out (escapado)</td><td>-2 o -3</td><td>Despegue técnicamente incorrecto</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje</td><td>-3</td><td>Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje</td><td>-2 o -3</td><td>Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída directa y prolongada sobre el freno</td><td>-3</td><td>Preparación larga</td><td>-1</td></tr><tr><td>Usar el toe-loop como salto de conexión</td><td>-2 o -3</td><td>Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores	SALTOS				Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2	Caída	-3	Underrotated (<)	-1	Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2	Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2	Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2	Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2	Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1	Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1			Lutz no edge	-1
Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores																																											
SALTOS																																														
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2																																											
Caída	-3	Underrotated (<)	-1																																											
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2																																											
Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2																																											
Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2																																											
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2																																											
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1																																											
Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1																																											
		Lutz no edge	-1																																											
3.	<p>Pirqueta Upright de 2 pies con al menos 3 vueltas y con salida.</p> <p>Upright Spin</p> <p>Se permite otorgar Bonus R6</p>	<table><tr><td colspan="4">PIRUETAS</td></tr><tr><td>Apoyo de las dos manos para evitar la caída</td><td>-3</td><td>Posición incorrecta, lentitud</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Subida de la Sit con dos pies</td><td>-3</td><td>Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones</td><td>-2 o -3</td><td>Desplazada / mal centrada</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)</td><td>-2 o -3</td><td>Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Traveling mal ejecutado</td><td>-1</td></tr><tr><td>Pivotar</td><td>-2 o -3</td><td>Salida de la Sit con freno</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Cambio de pie desplazando el eje</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso</td><td>-2</td></tr></table>	PIRUETAS				Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3	Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3	Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3	Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3	Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1	Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2			Cambio de pie desplazando el eje	-2			Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2			Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2				
PIRUETAS																																														
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3																																											
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3																																											
Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3																																											
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3																																											
Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1																																											
Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2																																											
		Cambio de pie desplazando el eje	-2																																											
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2																																											
		Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2																																											

4.	<p>Figura Upright en línea recta.</p> <p>Aclaración: se permite realizar en diagonal</p> <p>Upright spin (con posibles posiciones difíciles)</p>	<p>-3-2: se confirma pero hay inestabilidad</p> <p>-1: figura correcta pero con imprecisiones en ascenso y bajada de la pierna</p> <p>0: correcta</p> <p>+1: velocidad, coreografía</p> <p>+2+3: flexibilidad, velocidad y coreografía</p> <p>Aclaración: Si no se confirma la posición difícil, pero sí la base (up) el panel técnico confirmará la posición base</p> <p>NO LEVEL: NO LLEGA 3/4</p>
5.	<p>Ángel – Cañón en diagonal hacia delante.</p> <p>Combo Spin Camel/Sit</p> <p>Al permitirse variaciones difíciles en las posiciones de camel y sit, en caso de confirmarse serán llamadas y añadidas a la posición base</p>	<p>-3-2: apoyo de pie en bajada al cañón, angel con pierna inestable o rodilla doblada, longitud dispar</p> <p>-1: inestable, lentitud, apoyo pierna al subir el cañón</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: velocidad durante todo el elemento, coreografía una figura</p> <p>+2: coreografía ambas figuras y demuestran flexibilidad</p> <p>+3: demuestran posiciones novedosas o arriesgadas</p> <p>Aclaración: realizar la bajada al cañón ligeramente adelantado o desplazado NO conllevará NO LEVEL. Sino que será un extremo a valorar en QOES (-2-3)</p> <p>Únicamente se dará No level al elemento cuando: no se confirme la posición de alguna de las dos figuras o haya caída en alguna de las dos figuras</p> <p>Si no se confirma una figura, por posición o longitud y otra si, esta otra se asteriscará</p>

NIVEL L3 – (Duración 2:00/2:10).

1.	<p>Ocho con Chassé y Swing.</p> <p>Footwork Sequence</p>	<p>Se “cantará” siempre “BASE” excepto cuando no se termine el 8 completo o no se presenten los correspondientes chassé y swing que se cantará como “NO LEVEL”</p> <p>-3: caída, tropiezos, no consiguen ni chassé ni swing</p> <p>-2: chassé y swing defectuosos</p> <p>-1: confirmamos o chassé o swing</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: confirmamos todo y además se ejecutan al ritmo de la música</p> <p>+2: además de lo anterior buenas inclinaciones durante el ocho</p> <p>+3: todo lo anterior, junto a una velocidad estable durante todo el ocho</p> <p>Aclaración: a los patinadores que se les confirmen todos los chassé y swing se les otorgará Nivel 1</p>
----	--	--

2.	Waltz Jump con entrada en exterior atrás.	<table><tr><th>Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista</th><th>Valores</th><th>Errores en los que el QOE puede variar</th><th>Valores</th></tr><tr><td colspan="4">SALTOS</td></tr><tr><td>Downgraded (<<<)</td><td>-3</td><td>Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Caída en dos pies o con el otro pie</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Stepping out (escapado)</td><td>-2 o -3</td><td>Despegue técnicamente incorrecto</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje</td><td>-3</td><td>Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje</td><td>-2 o -3</td><td>Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída directa y prolongada sobre el freno</td><td>-3</td><td>Preparación larga</td><td>-1</td></tr><tr><td>Usar el toe-loop como salto de conexión</td><td>-2 o -3</td><td>Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores	SALTOS				Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2	Caída	-3	Underrotated (<)	-1	Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2	Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2	Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2	Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2	Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1	Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1			Lutz no edge	-1
	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores																																										
SALTOS																																														
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2																																											
Caída	-3	Underrotated (<)	-1																																											
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2																																											
Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2																																											
Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2																																											
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2																																											
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1																																											
Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1																																											
		Lutz no edge	-1																																											
		Aclaración: Salto realizado sin intento de entrada se asteriscará																																												
3.	Salchow o Toe Loop.	<table><tr><th>Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista</th><th>Valores</th><th>Errores en los que el QOE puede variar</th><th>Valores</th></tr><tr><td colspan="4">SALTOS</td></tr><tr><td>Downgraded (<<<)</td><td>-3</td><td>Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Caída en dos pies o con el otro pie</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Stepping out (escapado)</td><td>-2 o -3</td><td>Despegue técnicamente incorrecto</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje</td><td>-3</td><td>Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje</td><td>-2 o -3</td><td>Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída directa y prolongada sobre el freno</td><td>-3</td><td>Preparación larga</td><td>-1</td></tr><tr><td>Usar el toe-loop como salto de conexión</td><td>-2 o -3</td><td>Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores	SALTOS				Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2	Caída	-3	Underrotated (<)	-1	Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2	Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2	Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2	Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2	Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1	Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1			Lutz no edge	-1
	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores																																										
SALTOS																																														
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2																																											
Caída	-3	Underrotated (<)	-1																																											
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2																																											
Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2																																											
Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2																																											
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2																																											
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1																																											
Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1																																											
		Lutz no edge	-1																																											
4.	Águila horario o antihorario.	-3-2: tambaleo -1: lento, tropiezo e entrada o salida 0: correcto +1: entrada o salida difícil +2: velocidad y movimientos novedosos +3: flexibilidad durante el ejercicio																																												
	Upright spin Aclaración: Si se hace el recorrido incorrecto o no se abarcan ¾ partes de la pista se llamará NO LEVEL Aclaración: lado corto de la pista en cualquier dirección																																													
5.	Pirqueta Upright interior atrás con o sin entrada	<table><tr><th colspan="4">PIRUETAS</th></tr><tr><td>Apoyo de las dos manos para evitar la caída</td><td>-3</td><td>Posición incorrecta, lentitud</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Subida de la Sit con dos pies</td><td>-3</td><td>Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones</td><td>-2 o -3</td><td>Desplazada / mal centrada</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)</td><td>-2 o -3</td><td>Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Traveling mal ejecutado</td><td>-1</td></tr><tr><td>Pivotar</td><td>-2 o -3</td><td>Salida de la Sit con freno</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Cambio de pie desplazando el eje</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso</td><td>-2</td></tr></table>	PIRUETAS				Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3	Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3	Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3	Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3	Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1	Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2			Cambio de pie desplazando el eje	-2			Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2			Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2				
	PIRUETAS																																													
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3																																											
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3																																											
Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3																																											
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3																																											
Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1																																											
Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2																																											
		Cambio de pie desplazando el eje	-2																																											
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2																																											
		Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2																																											

		<p>Aclaración: si se decide hacer con entrada, pero dicha entrada es “arrastrando el pie” llevará aparejado QO3 -3 (en caso de esta confirmada por vueltas y posición)</p> <p>Se permite otorgar Bonus R6</p>
6.	<p>Combinación de body Movement en serpentina adelante y atrás.</p> <p>Sit spin</p> <p>Se otorgará BONUS de Estándar Variation cuando se presenten 3 o mas BF confirmados de distintos espacios</p>	<p>Se confirmará siempre, excepto cuando no se haga el recorrido en serpentina o no se haga el cambio de sentido, se haga el cambio de sentido en un espacio incorrecto o no se presenten al menos 2 BM que se cantará como “NO LEVEL”</p> <p>-3: caída, tropiezos, BM poco aguantados</p> <p>-2-1: lento, inestable, BM sucios</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: confirmamos todo y además se ejecutan al ritmo de la música</p> <p>+2: además de lo anterior buenas inclinaciones durante la serpentina</p> <p>+3: todo lo anterior, junto a una velocidad estable durante toda la serpentina</p>

NIVEL L4 – Duración 2'30 +/- 10.

1.	<p>Toe Loop.</p> <p>Toe Loop</p> <p>Común al salchow y toe: si el Segundo presentado se hace sin posición difícil en el aire o entrada difícil, este se asteriscará</p>	
2.	<p>Salchow.</p> <p>Salchow</p> <p>Común al salchow y toe: si el</p>	

	Segundo presentado se hace sin posición difícil en el aire o entrada difícil, este se asteriscará	<table><tr><th>Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista</th><th>Valores</th><th>Errores en los que el QOE puede variar</th><th>Valores</th></tr><tr><td colspan="4">SALTOS</td></tr><tr><td>Downgraded (<<<)</td><td>-3</td><td>Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Caída en dos pies o con el otro pie</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Stepping out (escapado)</td><td>-2 o -3</td><td>Despegue técnicamente incorrecto</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje</td><td>-3</td><td>Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje</td><td>-2 o -3</td><td>Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída directa y prolongada sobre el freno</td><td>-3</td><td>Preparación larga</td><td>-1</td></tr><tr><td>Usar el toe-loop como salto de conexión</td><td>-2 o -3</td><td>Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores	SALTOS				Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2	Caída	-3	Underrotated (<)	-1	Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2	Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2	Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2	Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2	Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1	Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1			Lutz no edge	-1
Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores																																											
SALTOS																																														
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2																																											
Caída	-3	Underrotated (<)	-1																																											
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2																																											
Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2																																											
Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2																																											
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2																																											
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1																																											
Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1																																											
		Lutz no edge	-1																																											
3.	Combo Jump Waltz-Toe Loop Waltz- Toe																																													
4.	Pirueta Upright interior atrás con entrada obligatoria Upright Spin	<table><tr><th colspan="4">PIRUETAS</th></tr><tr><td>Apoyo de las dos manos para evitar la caída</td><td>-3</td><td>Posición incorrecta, lentitud</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Subida de la Sit con dos pies</td><td>-3</td><td>Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones</td><td>-2 o -3</td><td>Desplazada / mal centrada</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)</td><td>-2 o -3</td><td>Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Traveling mal ejecutado</td><td>-1</td></tr><tr><td>Pivotar</td><td>-2 o -3</td><td>Salida de la Sit con freno</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Cambio de pie desplazando el eje</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso</td><td>-2</td></tr></table> <p>Si la entrada se hace “arrastrando el pie” se pondrá QOE -3, siempre y cuando haya confirmación de vueltas y posición</p> <p>Se permite otorgar Bonus R6</p>	PIRUETAS				Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3	Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3	Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3	Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3	Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1	Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2			Cambio de pie desplazando el eje	-2			Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2			Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2				
PIRUETAS																																														
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3																																											
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3																																											
Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3																																											
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3																																											
Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1																																											
Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2																																											
		Cambio de pie desplazando el eje	-2																																											
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2																																											
		Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2																																											

5.	Footwork Sequence máx. nivel 1 FCP	SECUENCIA DE PASOS			
		Caída	-3	Tropezón	-1 o -2
				Fuera de tiempo	-1 o -2
				Pobre en velocidad y aceleración	-1
				Pobre en filos	-2
				Pattern pobre	-2
				Falta de musicalidad	-1 a -3
				Distribución pobre	-2
				Pobre en originalidad	-1
				Pattern pobre	-2

NIVEL L5 – Duración 2'30 +/- 10.

		Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores
		SALTOS			
1.	Flip.				
2.	Jump: Thoren o Loop	Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2
3.	Salchow-Toe Loop// Toe Loop-Toe Loop.	Caída	-3	Underrotated (<)	-1
		Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2
		Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
		Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2
		Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2
		Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1
		Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1
				Lutz no edge	-1

4.	Pirueta Upright Atras Exterior SPIN Aclaración: si se decide hacer con entrada, pero dicha entrada es "arrastrando el pie" llevará aparejado QO3 -3 (en caso de esta confirmada por vueltas y posición) Se permite otorgar Bonus R6	PIRUETAS			
		Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3
		Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3
		Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3
		Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3
		Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1
		Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2
				Cambio de pie desplazando el eje	-2
				Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2
				Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2
5.	Secuencia de pasos. Máx. nivel 2 FCP	SECUENCIA DE PASOS			
		Caída	-3	Tropezón	-1 o -2
				Fuera de tiempo	-1 o -2
				Pobre en velocidad y aceleración	-1
				Pobre en filos	-2
				Pattern pobre	-2
				Falta de musicalidad	-1 a -3
				Distribución pobre	-2
				Pobre en originalidad	-1
				Pattern pobre	-2

1.	Loop.	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores
2.	Thoren.	SALTOS			
3.	Combo Jump de tres saltos diferentes (obligatorio el Flip). No se presenta el flip: se asterisca todo el combo No se presentan tres saltos: se asterisca todo el combo Se presentan saltos repetidos: se asteriscan Además si la omisión del flip no se debe a una caída, se penalizará con "Missing element"	Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2
		Caída	-3	Underrotated (<)	-1
		Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2
		Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
		Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2
		Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2
		Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1
		Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1
				Lutz no edge	-1
4.	Spin Combo Spin Upright	PIRUETAS			
		Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3
		Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3
		Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3
		Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3
		Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1
		Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2
				Cambio de pie desplazando el eje	-2
				Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2
5.	Secuencia de pasos Máx. nivel 3 FCP	SECUENCIA DE PASOS			
		Caída	-3	Tropezón	-1 o -2
				Fuera de tiempo	-1 o -2
				Pobre en velocidad y aceleración	-1
				Pobre en filos	-2
				Pattern pobre	-2
				Falta de musicalidad	-1 a -3
				Distribución pobre	-2
				Pobre en originalidad	-1
				Pattern pobre	-2

NIVEL L7 - Duración 2'30 +/- 10.

1.	8 Jumps.																																													
2.	<p>Combo Jump de cuatro saltos.</p> <p>No se presentan cuatro saltos se asterisca todo el combo</p> <p>Se presentan más de dos saltos repetidos: se asteriscan</p> <p>Thoren al final del combo: se asterisca el thoren y se aplican las consecuencias que procedan con el resto del combo</p>	<table><tr><th>Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista</th><th>Valores</th><th>Errores en los que el QOE puede variar</th><th>Valores</th></tr><tr><th colspan="4">SALTOS</th></tr><tr><td>Downgraded (<<<)</td><td>-3</td><td>Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Caída en dos pies o con el otro pie</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Stepping out (escapado)</td><td>-2 o -3</td><td>Despegue técnicamente incorrecto</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje</td><td>-3</td><td>Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje</td><td>-2 o -3</td><td>Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída directa y prolongada sobre el freno</td><td>-3</td><td>Preparación larga</td><td>-1</td></tr><tr><td>Usar el toe-loop como salto de conexión</td><td>-2 o -3</td><td>Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores	SALTOS				Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2	Caída	-3	Underrotated (<)	-1	Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2	Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2	Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2	Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2	Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1	Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1			Lutz no edge	-1
Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores																																											
SALTOS																																														
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2																																											
Caída	-3	Underrotated (<)	-1																																											
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2																																											
Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2																																											
Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2																																											
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2																																											
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1																																											
Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1																																											
		Lutz no edge	-1																																											
3.	Solo Spin Combo Spin	<table><tr><th colspan="4">PIRUETAS</th></tr><tr><td>Apoyo de las dos manos para evitar la caída</td><td>-3</td><td>Posición incorrecta, lentitud</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Subida de la Sit con dos pies</td><td>-3</td><td>Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones</td><td>-2 o -3</td><td>Desplazada / mal centrada</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)</td><td>-2 o -3</td><td>Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Traveling mal ejecutado</td><td>-1</td></tr><tr><td>Pivotar</td><td>-2 o -3</td><td>Salida de la Sit con freno</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Cambio de pie desplazando el eje</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso</td><td>-2</td></tr></table>	PIRUETAS				Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3	Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3	Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3	Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3	Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1	Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2			Cambio de pie desplazando el eje	-2			Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2			Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2				
PIRUETAS																																														
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3																																											
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3																																											
Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3																																											
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3																																											
Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1																																											
Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2																																											
		Cambio de pie desplazando el eje	-2																																											
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2																																											
		Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2																																											

4. Secuencia de pasos máx. nivel 3 FCP	SECUENCIA DE PASOS			
	Caída	-3	Tropezón	-1 o -2
			Fuera de tiempo	-1 o -2
			Pobre en velocidad y aceleración	-1
			Pobre en filos	-2
			Pattern pobre	-2
			Falta de musicalidad	-1 a -3
			Distribución pobre	-2
			Pobre en originalidad	-1
			Pattern pobre	-2

NIVEL L8 - Duración 2'30 +/- 10.

1.	10 jumps.	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores
2.	2 Combo Jump.	SALTOS			
		Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2
		Caída	-3	Underrotated (<)	-1
		Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2
		Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2
		Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2
		Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2
		Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1
		Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1
				Lutz no edge	-1
3.	Solo Spin Combo spin	PIRUETAS			
		Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3
		Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3
		Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3
		Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSP)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3
		Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1
		Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2
				Cambio de pie desplazando el eje	-2
				Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2
				Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSP, ganando impulso	-2

4.	Secuencia de pasos Nivel 1 WORLD SKATE.	SECUENCIA DE PASOS			
		Caída	-3	Tropezón	-1 o -2
				Fuera de tiempo	-1 o -2
				Pobre en velocidad y aceleración	-1
				Pobre en filos	-2
				Pattern pobre	-2
				Falta de musicalidad	-1 a -3
				Distribución pobre	-2
				Pobre en originalidad	-1
				Pattern pobre	-2

NIVEL PAL 1 - Duración 2'30"+10".

1.	Ocho con Mohawks. Footwork Sequence	<p>Se "cantará" siempre "BASE" excepto cuando no se termine el 8 completo que se cantará como "NO LEVEL"</p> <p>-3: caída, tropiezos, no consiguen ningún mohawk</p> <p>-2: mohawk defectuoso</p> <p>-1: confirmamos 1 mohawk justo y el otro no</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: confirmamos todo y además se ejecutan al ritmo de la música</p> <p>+2: además de lo anterior buenas inclinaciones durante el ocho</p> <p>+3: todo lo anterior, junto a una velocidad estable durante todo el ocho</p>
----	---	--

3.	Waltz Jumps. Waltz Jump	<table><tr><th>Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista</th><th>Valores</th><th>Errores en los que el QOE puede variar</th><th>Valores</th></tr><tr><th colspan="4">SALTOS</th></tr><tr><td>Downgraded (<<<)</td><td>-3</td><td>Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Caída en dos pies o con el otro pie</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Stepping out (escapado)</td><td>-2 o -3</td><td>Despegue técnicamente incorrecto</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje</td><td>-3</td><td>Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje</td><td>-2 o -3</td><td>Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída directa y prolongada sobre el freno</td><td>-3</td><td>Preparación larga</td><td>-1</td></tr><tr><td>Usar el toe-loop como salto de conexión</td><td>-2 o -3</td><td>Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores	SALTOS				Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2	Caída	-3	Underrotated (<)	-1	Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2	Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2	Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2	Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2	Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1	Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1			Lutz no edge	-1
Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores																																											
SALTOS																																														
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2																																											
Caída	-3	Underrotated (<)	-1																																											
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2																																											
Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2																																											
Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2																																											
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2																																											
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1																																											
Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1																																											
		Lutz no edge	-1																																											
4.	Upright Spin de dos pies. Upright Spin	<table><tr><th colspan="4">PIRUETAS</th></tr><tr><td>Apoyo de las dos manos para evitar la caída</td><td>-3</td><td>Posición incorrecta, lentitud</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Subida de la Sit con dos pies</td><td>-3</td><td>Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones</td><td>-2 o -3</td><td>Desplazada / mal centrada</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)</td><td>-2 o -3</td><td>Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Traveling mal ejecutado</td><td>-1</td></tr><tr><td>Pivotar</td><td>-2 o -3</td><td>Salida de la Sit con freno</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Cambio de pie desplazando el eje</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso</td><td>-2</td></tr></table>	PIRUETAS				Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3	Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3	Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3	Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3	Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1	Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2			Cambio de pie desplazando el eje	-2			Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2			Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2				
PIRUETAS																																														
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3																																											
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3																																											
Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3																																											
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3																																											
Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1																																											
Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2																																											
		Cambio de pie desplazando el eje	-2																																											
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2																																											
		Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2																																											
5.	Secuencia de filos adelante y atrás. Sit spin	<p>Se confirmará siempre, excepto cuando no se presenten filos o no se abarquen al menos ¾ partes de la pista, en cuyo caso de cantará como “NO LEVEL”</p> <p>-3: caída, tropiezos, filos poco profundos</p> <p>-2-1: lento, inestable, filos saltados</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: confirmamos todo y además se ejecutan al ritmo de la música</p> <p>+2: además de lo anterior buenas flexiones y empujes</p> <p>+3: todo lo anterior, junto a una velocidad estable durante toda la secuencia</p>																																												

NIVEL PAL3 - Duración 2'30"+10".

1.	Axel Simple.																																									
2.	Combinado Loop+Loop.	<table><tr><th>Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista</th><th>Valores</th><th>Errores en los que el QOE puede variar</th><th>Valores</th></tr></table>	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores																																				
Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista	Valores	Errores en los que el QOE puede variar	Valores																																							
3.	Lutz.	<table><tr><th colspan="4">SALTOS</th></tr><tr><td>Downgraded (<<<)</td><td>-3</td><td>Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Caída en dos pies o con el otro pie</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Stepping out (escapado)</td><td>-2 o -3</td><td>Despegue técnicamente incorrecto</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje</td><td>-3</td><td>Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje</td><td>-2 o -3</td><td>Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td>Caída directa y prolongada sobre el freno</td><td>-3</td><td>Preparación larga</td><td>-1</td></tr><tr><td>Usar el toe-loop como salto de conexión</td><td>-2 o -3</td><td>Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	SALTOS				Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2	Caída	-3	Underrotated (<)	-1	Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2	Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2	Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2	Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2	Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1	Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1			Lutz no edge	-1
SALTOS																																										
Downgraded (<<<)	-3	Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire	-1 o -2																																							
Caída	-3	Underrotated (<)	-1																																							
Caída en dos pies o con el otro pie	-3	Half rotated (<<)	-2																																							
Stepping out (escapado)	-2 o -3	Despegue técnicamente incorrecto	-1 o -2																																							
Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje	-3	Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado	-1 o -2																																							
Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje	-2 o -3	Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)	-1 o -2																																							
Caída directa y prolongada sobre el freno	-3	Preparación larga	-1																																							
Usar el toe-loop como salto de conexión	-2 o -3	Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje	-1																																							
		Lutz no edge	-1																																							
4.	Sit Spin o Camel Spin.	<table><tr><th colspan="4">PIRUETAS</th></tr><tr><td>Apoyo de las dos manos para evitar la caída</td><td>-3</td><td>Posición incorrecta, lentitud</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Subida de la Sit con dos pies</td><td>-3</td><td>Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td>Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones</td><td>-2 o -3</td><td>Desplazada / mal centrada</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)</td><td>-2 o -3</td><td>Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída</td><td>-2 o -3</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Traveling mal ejecutado</td><td>-1</td></tr><tr><td>Pivotar</td><td>-2 o -3</td><td>Salida de la Sit con freno</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Cambio de pie desplazando el eje</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso</td><td>-2</td></tr></table>	PIRUETAS				Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3	Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3	Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3	Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3	Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1	Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2			Cambio de pie desplazando el eje	-2			Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2			Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2
PIRUETAS																																										
Apoyo de las dos manos para evitar la caída	-3	Posición incorrecta, lentitud	-1 a -3																																							
Subida de la Sit con dos pies	-3	Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo	-1 a -3																																							
Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones	-2 o -3	Desplazada / mal centrada	-2 o -3																																							
Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)	-2 o -3	Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída	-2 o -3																																							
Caída	-3	Traveling mal ejecutado	-1																																							
Pivotar	-2 o -3	Salida de la Sit con freno	-2																																							
		Cambio de pie desplazando el eje	-2																																							
		Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)	-2																																							
		Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso	-2																																							
5.	Upright Spin con cambio de pie.																																									
6.	Secuencia de pasos.	<table><tr><th colspan="4">SECUENCIA DE PASOS</th></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Tropezón</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Fuera de tiempo</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pobre en velocidad y aceleración</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pobre en filos</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pattern pobre</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Falta de musicalidad</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Distribución pobre</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pobre en originalidad</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pattern pobre</td><td>-2</td></tr></table>	SECUENCIA DE PASOS				Caída	-3	Tropezón	-1 o -2			Fuera de tiempo	-1 o -2			Pobre en velocidad y aceleración	-1			Pobre en filos	-2			Pattern pobre	-2			Falta de musicalidad	-1 a -3			Distribución pobre	-2			Pobre en originalidad	-1			Pattern pobre	-2
SECUENCIA DE PASOS																																										
Caída	-3	Tropezón	-1 o -2																																							
		Fuera de tiempo	-1 o -2																																							
		Pobre en velocidad y aceleración	-1																																							
		Pobre en filos	-2																																							
		Pattern pobre	-2																																							
		Falta de musicalidad	-1 a -3																																							
		Distribución pobre	-2																																							
		Pobre en originalidad	-1																																							
		Pattern pobre	-2																																							
7.	Secuencia Coreográfica. <div>Sit Spin</div>	Se confirmará siempre, excepto cuando no se presenten filos o no se abarquen al menos ¾ partes de la pista, en cuyo caso de cantará como “NO LEVEL”																																								

1.	Ocho con progresivos adelante y atrás. Footwork Sequence	<p>Se “cantará” siempre “BASE” excepto cuando no se termine el 8 completo que se cantará como “NO LEVEL”</p> <p>-3: caída, tropiezos, no hay intento de cruce, falta simetría</p> <p>-2: se aprecia intento de cruce aunque no hay flexión y empuje, hay veces que patinan simétricos y veces que no</p> <p>-1: vemos flexión, empuje y cruce casi completo pero fallan inclinaciones, patinan simétrico la mayor parte del tiempo</p> <p>0: correcto</p> <p>+1: cruce correcto con empuje y flexión</p> <p>+2: además de lo anterior buenas inclinaciones</p> <p>+3: todo lo anterior y velocidad</p>																																																
2.	Waltz Jump simétrico.	<table><tr><th>Errors for which the QOE MUST be the one listed</th><th>Values</th><th>Errors for which QOE can vary</th><th>Values</th></tr><tr><td colspan="4">JUMPS - THROW JUMPS</td></tr><tr><td>Fall</td><td>-3</td><td>No speed, height, length and poor position in the air</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Downgrade (<<<)</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Landing on two feet or wrong foot</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Different rotations between partners</td><td>-2 or -3</td><td>Take-off technically not correct</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Stepping out</td><td>-2 or -3</td><td>No fluidity and rhythm in between jumps in a combination</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Both hands on the floor during landing</td><td>-3</td><td>No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Double three or half toe-loop after landing</td><td>-2 or -3</td><td>Long preparation</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Direct and prolonged landing on toe-stop</td><td>-3</td><td>No unison</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Use of a toe-loop as a connecting jump</td><td>-2 or -3</td><td>One hand or free leg touching the floor during landing</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	Errors for which the QOE MUST be the one listed	Values	Errors for which QOE can vary	Values	JUMPS - THROW JUMPS				Fall	-3	No speed, height, length and poor position in the air	-1 or -2	Downgrade (<<<)	-3	Underrotated (<)	-1	Landing on two feet or wrong foot	-3	Half rotated (<<)	-2	Different rotations between partners	-2 or -3	Take-off technically not correct	-1 or -2	Stepping out	-2 or -3	No fluidity and rhythm in between jumps in a combination	-1 or -2	Both hands on the floor during landing	-3	No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)	-1 or -2	Double three or half toe-loop after landing	-2 or -3	Long preparation	-1 or -2	Direct and prolonged landing on toe-stop	-3	No unison	-1 or -2	Use of a toe-loop as a connecting jump	-2 or -3	One hand or free leg touching the floor during landing	-1			Lutz no edge	-1
Errors for which the QOE MUST be the one listed	Values	Errors for which QOE can vary	Values																																															
JUMPS - THROW JUMPS																																																		
Fall	-3	No speed, height, length and poor position in the air	-1 or -2																																															
Downgrade (<<<)	-3	Underrotated (<)	-1																																															
Landing on two feet or wrong foot	-3	Half rotated (<<)	-2																																															
Different rotations between partners	-2 or -3	Take-off technically not correct	-1 or -2																																															
Stepping out	-2 or -3	No fluidity and rhythm in between jumps in a combination	-1 or -2																																															
Both hands on the floor during landing	-3	No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)	-1 or -2																																															
Double three or half toe-loop after landing	-2 or -3	Long preparation	-1 or -2																																															
Direct and prolonged landing on toe-stop	-3	No unison	-1 or -2																																															
Use of a toe-loop as a connecting jump	-2 or -3	One hand or free leg touching the floor during landing	-1																																															
		Lutz no edge	-1																																															

3. Upright Spin de 2 pies
Simétrica. Mínimo 2
vueltas.

SPINS - CONTACT SPINS			
Fall	-3	Not correct position, slowness, traveling	-1 to -3
Two hands on the floor to avoid the fall	-3	Lay over Camel (leg over lady) where the leg does not always pass over the lady (minimum two revs following must be performed)	-2
Sit spin two feet exit	-3	Wrong change of foot (toe-stop, wrong and not clear edges)	-1 to -3
Inverted with bended leg to get to minimum rotations	-2 or -3	Hand or free leg on the floor to avoid the fall	-2 or -3
Sit Spin without verticalization before descending to the sit position (solo spin or first spin of a combo)	-2 or -3	Lack of unison and big distance between partners	-1 to -3



RULES FOR ARTISTIC SKATING | PAIRS | 2024
Updated on September 1st 2023

22

Pumping	-2 or -3	Impossible sit, the lady uses the free leg during the exit of the sit	-2
		Impossible sit, not a clear outside edge of the man for the entirety of the spin	-2
		Sit spin toe stop exit	-2
		Change of foot with traveling axis	-2
		Moving / not centralized	-2 or -3
		Poor control (entry, rotation, exit, position)	-2
		Two feet on the floor between spins of the combination with a momentum gain.	-2
		For Impossible spins. Lady using knee bend to assist the lift	-2


4. Catorce.

LIFTS			
Fall	-3	Wrong position in the air and/or during landing	-1 to -3
Big problems during take-off (toe-stops)	-3	Not good take off quality (fluidity)	-1
Fall of the lady over the partner	-2 or -3	Wrong take off	-2
Take off and/or landing of the lady on two feet	-2 or -3	Lack of speed and/or length of the lift	-1 to -3
Using man's shoulder to land	-2 or -3	Wrong/poor execution of mohawks	-1 to -3
For lifts below the head: sitting on man's back or shoulders	-3	Use of toe stops during the mohawks	-2
		Long preparation	-1
		Hand, free leg or toe-stops on the floor during landing	-1


5. Inglés simétrico.

Errors for which the QOE MUST be the one listed	Values	Errors for which QOE can vary	Values
JUMPS - THROW JUMPS			
Fall	-3	No speed, height, length and poor position in the air	-1 or -2
Downgrade (<<<)	-3	Underrotated (<)	-1
Landing on two feet or wrong foot	-3	Half rotated (<<)	-2
Different rotations between partners	-2 or -3	Take-off technically not correct	-1 or -2
Stepping out	-2 or -3	No fluidity and rhythm in between jumps in a combination	-1 or -2
Both hands on the floor during landing	-3	No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)	-1 or -2
Double three or half toe-loop after landing	-2 or -3	Long preparation	-1 or -2
Direct and prolonged landing on toe-stop	-3	No unison	-1 or -2
Use of a toe-loop as a connecting jump	-2 or -3	One hand or free leg touching the floor during landing	-1
		Lutz no edge	-1

6.	Ángel cogidos en serpentina.	LIFTS			
		Fall	-3	Wrong position in the air and/or during landing	-1 to -3
		Big problems during take-off (toe-stops)	-3	Not good take off quality (fluidity)	-1
		Fall of the lady over the partner	-2 or -3	Wrong take off	-2
		Take off and/or landing of the lady on two feet	-2 or -3	Lack of speed and/or length of the lift	-1 to -3
		Using man's shoulder to land	-2 or -3	Wrong/poor execution of mohawks	-1 to -3
		For lifts below the head: sitting on man's back or shoulders	-3	Use of toe stops during the mohawks	-2
				Long preparation	-1
				Hand, free leg or toe-stops on the floor during landing	-1

1.	Toe Loop Simétrico.	<table><tr><th>Errors for which the QOE MUST be the one listed</th><th>Values</th><th>Errors for which QOE can vary</th><th>Values</th></tr><tr><td colspan="4">JUMPS - THROW JUMPS</td></tr><tr><td>Fall</td><td>-3</td><td>No speed, height, length and poor position in the air</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Downgrade (<<<)</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Landing on two feet or wrong foot</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Different rotations between partners</td><td>-2 or -3</td><td>Take-off technically not correct</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Stepping out</td><td>-2 or -3</td><td>No fluidity and rhythm in between jumps in a combination</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Both hands on the floor during landing</td><td>-3</td><td>No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Double three or half toe-loop after landing</td><td>-2 or -3</td><td>Long preparation</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Direct and prolonged landing on toe-stop</td><td>-3</td><td>No unison</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Use of a toe-loop as a connecting jump</td><td>-2 or -3</td><td>One hand or free leg touching the floor during landing</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	Errors for which the QOE MUST be the one listed	Values	Errors for which QOE can vary	Values	JUMPS - THROW JUMPS				Fall	-3	No speed, height, length and poor position in the air	-1 or -2	Downgrade (<<<)	-3	Underrotated (<)	-1	Landing on two feet or wrong foot	-3	Half rotated (<<)	-2	Different rotations between partners	-2 or -3	Take-off technically not correct	-1 or -2	Stepping out	-2 or -3	No fluidity and rhythm in between jumps in a combination	-1 or -2	Both hands on the floor during landing	-3	No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)	-1 or -2	Double three or half toe-loop after landing	-2 or -3	Long preparation	-1 or -2	Direct and prolonged landing on toe-stop	-3	No unison	-1 or -2	Use of a toe-loop as a connecting jump	-2 or -3	One hand or free leg touching the floor during landing	-1			Lutz no edge	-1								
Errors for which the QOE MUST be the one listed	Values	Errors for which QOE can vary	Values																																																							
JUMPS - THROW JUMPS																																																										
Fall	-3	No speed, height, length and poor position in the air	-1 or -2																																																							
Downgrade (<<<)	-3	Underrotated (<)	-1																																																							
Landing on two feet or wrong foot	-3	Half rotated (<<)	-2																																																							
Different rotations between partners	-2 or -3	Take-off technically not correct	-1 or -2																																																							
Stepping out	-2 or -3	No fluidity and rhythm in between jumps in a combination	-1 or -2																																																							
Both hands on the floor during landing	-3	No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)	-1 or -2																																																							
Double three or half toe-loop after landing	-2 or -3	Long preparation	-1 or -2																																																							
Direct and prolonged landing on toe-stop	-3	No unison	-1 or -2																																																							
Use of a toe-loop as a connecting jump	-2 or -3	One hand or free leg touching the floor during landing	-1																																																							
		Lutz no edge	-1																																																							
2.	Ángel Hacia atrás agarrados con Cambio de filo.	<p>-3-2: se confirma pero hay inestabilidad</p> <p>-1: figura correcta pero con imprecisiones en ascenso y bajada de la pierna</p> <p>0: correcta</p> <p>+1: velocidad, coreografía</p> <p>+2+3: flexibilidad, velocidad y coreografía</p>																																																								
3.	Upright interior atrás simétrica con entrada libre.	<table><tr><th colspan="4">SPINS - CONTACT SPINS</th></tr><tr><td>Fall</td><td>-3</td><td>Not correct position, slowness, traveling</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>Two hands on the floor to avoid the fall</td><td>-3</td><td>Lay over Camel (leg over lady) where the leg does not always pass over the lady (minimum two revs following must be performed)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Sit spin two feet exit</td><td>-3</td><td>Wrong change of foot (toe-stop, wrong and not clear edges)</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>Inverted with bended leg to get to minimum rotations</td><td>-2 or -3</td><td>Hand or free leg on the floor to avoid the fall</td><td>-2 or -3</td></tr><tr><td>Sit Spin without verticalization before descending to the sit position (solo spin or first spin of a combo)</td><td>-2 or -3</td><td>Lack of unison and big distance between partners</td><td>-1 to -3</td></tr></table> <div><div></div><div><p>22</p><p>RULES FOR ARTISTIC SKATING PAIRS 2024</p><p>Updated on September 1st 2023</p></div></div> <table><tr><td>Pumping</td><td>-2 or -3</td><td>Impossible sit, the lady uses the free leg during the exit of the sit</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Impossible sit, not a clear outside edge of the man for the entirety of the spin</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Sit spin toe stop exit</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Change of foot with traveling axis</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Moving / not centralized</td><td>-2 or -3</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Poor control (entry, rotation, exit, position)</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Two feet on the floor between spins of the combination with a momentum gain.</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>For Impossible spins. Lady using knee bend to assist the lift</td><td>-2</td></tr></table>	SPINS - CONTACT SPINS				Fall	-3	Not correct position, slowness, traveling	-1 to -3	Two hands on the floor to avoid the fall	-3	Lay over Camel (leg over lady) where the leg does not always pass over the lady (minimum two revs following must be performed)	-2	Sit spin two feet exit	-3	Wrong change of foot (toe-stop, wrong and not clear edges)	-1 to -3	Inverted with bended leg to get to minimum rotations	-2 or -3	Hand or free leg on the floor to avoid the fall	-2 or -3	Sit Spin without verticalization before descending to the sit position (solo spin or first spin of a combo)	-2 or -3	Lack of unison and big distance between partners	-1 to -3	Pumping	-2 or -3	Impossible sit, the lady uses the free leg during the exit of the sit	-2			Impossible sit, not a clear outside edge of the man for the entirety of the spin	-2			Sit spin toe stop exit	-2			Change of foot with traveling axis	-2			Moving / not centralized	-2 or -3			Poor control (entry, rotation, exit, position)	-2			Two feet on the floor between spins of the combination with a momentum gain.	-2			For Impossible spins. Lady using knee bend to assist the lift	-2
SPINS - CONTACT SPINS																																																										
Fall	-3	Not correct position, slowness, traveling	-1 to -3																																																							
Two hands on the floor to avoid the fall	-3	Lay over Camel (leg over lady) where the leg does not always pass over the lady (minimum two revs following must be performed)	-2																																																							
Sit spin two feet exit	-3	Wrong change of foot (toe-stop, wrong and not clear edges)	-1 to -3																																																							
Inverted with bended leg to get to minimum rotations	-2 or -3	Hand or free leg on the floor to avoid the fall	-2 or -3																																																							
Sit Spin without verticalization before descending to the sit position (solo spin or first spin of a combo)	-2 or -3	Lack of unison and big distance between partners	-1 to -3																																																							
Pumping	-2 or -3	Impossible sit, the lady uses the free leg during the exit of the sit	-2																																																							
		Impossible sit, not a clear outside edge of the man for the entirety of the spin	-2																																																							
		Sit spin toe stop exit	-2																																																							
		Change of foot with traveling axis	-2																																																							
		Moving / not centralized	-2 or -3																																																							
		Poor control (entry, rotation, exit, position)	-2																																																							
		Two feet on the floor between spins of the combination with a momentum gain.	-2																																																							
		For Impossible spins. Lady using knee bend to assist the lift	-2																																																							

4.	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.	<table><tr><th>Errors for which the QOE MUST be the one listed</th><th>Values</th><th>Errors for which QOE can vary</th><th>Values</th></tr><tr><td colspan="4">JUMPS - THROW JUMPS</td></tr><tr><td>Fall</td><td>-3</td><td>No speed, height, length and poor position in the air</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Downgrade (<<<)</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Landing on two feet or wrong foot</td><td>-3</td><td>Half rotated (<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Different rotations between partners</td><td>-2 or -3</td><td>Take-off technically not correct</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Stepping out</td><td>-2 or -3</td><td>No fluidity and rhythm in between jumps in a combination</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Both hands on the floor during landing</td><td>-3</td><td>No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Double three or half toe-loop after landing</td><td>-2 or -3</td><td>Long preparation</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Direct and prolonged landing on toe-stop</td><td>-3</td><td>No unison</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Use of a toe-loop as a connecting jump</td><td>-2 or -3</td><td>One hand or free leg touching the floor during landing</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	Errors for which the QOE MUST be the one listed	Values	Errors for which QOE can vary	Values	JUMPS - THROW JUMPS				Fall	-3	No speed, height, length and poor position in the air	-1 or -2	Downgrade (<<<)	-3	Underrotated (<)	-1	Landing on two feet or wrong foot	-3	Half rotated (<)	-2	Different rotations between partners	-2 or -3	Take-off technically not correct	-1 or -2	Stepping out	-2 or -3	No fluidity and rhythm in between jumps in a combination	-1 or -2	Both hands on the floor during landing	-3	No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)	-1 or -2	Double three or half toe-loop after landing	-2 or -3	Long preparation	-1 or -2	Direct and prolonged landing on toe-stop	-3	No unison	-1 or -2	Use of a toe-loop as a connecting jump	-2 or -3	One hand or free leg touching the floor during landing	-1			Lutz no edge	-1
Errors for which the QOE MUST be the one listed	Values	Errors for which QOE can vary	Values																																															
JUMPS - THROW JUMPS																																																		
Fall	-3	No speed, height, length and poor position in the air	-1 or -2																																															
Downgrade (<<<)	-3	Underrotated (<)	-1																																															
Landing on two feet or wrong foot	-3	Half rotated (<)	-2																																															
Different rotations between partners	-2 or -3	Take-off technically not correct	-1 or -2																																															
Stepping out	-2 or -3	No fluidity and rhythm in between jumps in a combination	-1 or -2																																															
Both hands on the floor during landing	-3	No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)	-1 or -2																																															
Double three or half toe-loop after landing	-2 or -3	Long preparation	-1 or -2																																															
Direct and prolonged landing on toe-stop	-3	No unison	-1 or -2																																															
Use of a toe-loop as a connecting jump	-2 or -3	One hand or free leg touching the floor during landing	-1																																															
		Lutz no edge	-1																																															
5.	Pirqueta opuesta cara a cara upright atrás interior con entrada.	SPIN																																																
6.	Ángel Canadiense.	<table><tr><td colspan="4">SPIRALS</td></tr><tr><td>Fall</td><td>-3</td><td>Lady wrong position (not good reversed position, not at the same level of skating knee etc.)</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>Wrong pivot position</td><td>-2 or -3</td><td>Errors in the exit</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>Two handed entry</td><td>-2 or -3</td><td>Slowness or speed reduction</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Not clean and clear edge of the lady</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Wrong position of the man</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Not fluent edge of the man</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>No tension</td><td>-2</td></tr></table>	SPIRALS				Fall	-3	Lady wrong position (not good reversed position, not at the same level of skating knee etc.)	-1 to -3	Wrong pivot position	-2 or -3	Errors in the exit	-1 to -3	Two handed entry	-2 or -3	Slowness or speed reduction	-1 or -2			Not clean and clear edge of the lady	-1 or -2			Wrong position of the man	-1			Not fluent edge of the man	-2			No tension	-2																
SPIRALS																																																		
Fall	-3	Lady wrong position (not good reversed position, not at the same level of skating knee etc.)	-1 to -3																																															
Wrong pivot position	-2 or -3	Errors in the exit	-1 to -3																																															
Two handed entry	-2 or -3	Slowness or speed reduction	-1 or -2																																															
		Not clean and clear edge of the lady	-1 or -2																																															
		Wrong position of the man	-1																																															
		Not fluent edge of the man	-2																																															
		No tension	-2																																															
7.	Secuencia de pasos Nivel Base.	<table><tr><td colspan="4">SECUENCIA DE PASOS</td></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Tropezón</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Fuera de tiempo</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pobre en velocidad y aceleración</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pobre en filos</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pattern pobre</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Falta de musicalidad</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Distribución pobre</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pobre en originalidad</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pattern pobre</td><td>-2</td></tr></table>	SECUENCIA DE PASOS				Caída	-3	Tropezón	-1 o -2			Fuera de tiempo	-1 o -2			Pobre en velocidad y aceleración	-1			Pobre en filos	-2			Pattern pobre	-2			Falta de musicalidad	-1 a -3			Distribución pobre	-2			Pobre en originalidad	-1			Pattern pobre	-2								
SECUENCIA DE PASOS																																																		
Caída	-3	Tropezón	-1 o -2																																															
		Fuera de tiempo	-1 o -2																																															
		Pobre en velocidad y aceleración	-1																																															
		Pobre en filos	-2																																															
		Pattern pobre	-2																																															
		Falta de musicalidad	-1 a -3																																															
		Distribución pobre	-2																																															
		Pobre en originalidad	-1																																															
		Pattern pobre	-2																																															

1.	Loop simétrico.	<table><tr><th colspan="2">Errors for which the QOE MUST be the one listed</th><th>Values</th><th>Errors for which QOE can vary</th><th>Values</th></tr><tr><th colspan="5">JUMPS - THROW JUMPS</th></tr><tr><td>Fall</td><td></td><td>-3</td><td>No speed, height, length and poor position in the air</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Downgrade (<<<)</td><td></td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Landing on two feet or wrong foot</td><td></td><td>-3</td><td>Half rotated (<)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Different rotations between partners</td><td></td><td>-2 or -3</td><td>Take-off technically not correct</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Stepping out</td><td></td><td>-2 or -3</td><td>No fluidity and rhythm in between jumps in a combination</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Both hands on the floor during landing</td><td></td><td>-3</td><td>No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Double three or half toe-loop after landing</td><td></td><td>-2 or -3</td><td>Long preparation</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Direct and prolonged landing on toe-stop</td><td></td><td>-3</td><td>No unison</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td>Use of a toe-loop as a connecting jump</td><td></td><td>-2 or -3</td><td>One hand or free leg touching the floor during landing</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td>-1</td></tr></table>	Errors for which the QOE MUST be the one listed		Values	Errors for which QOE can vary	Values	JUMPS - THROW JUMPS					Fall		-3	No speed, height, length and poor position in the air	-1 or -2	Downgrade (<<<)		-3	Underrotated (<)	-1	Landing on two feet or wrong foot		-3	Half rotated (<)	-2	Different rotations between partners		-2 or -3	Take-off technically not correct	-1 or -2	Stepping out		-2 or -3	No fluidity and rhythm in between jumps in a combination	-1 or -2	Both hands on the floor during landing		-3	No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)	-1 or -2	Double three or half toe-loop after landing		-2 or -3	Long preparation	-1 or -2	Direct and prolonged landing on toe-stop		-3	No unison	-1 or -2	Use of a toe-loop as a connecting jump		-2 or -3	One hand or free leg touching the floor during landing	-1				Lutz no edge	-1									
Errors for which the QOE MUST be the one listed		Values	Errors for which QOE can vary	Values																																																																			
JUMPS - THROW JUMPS																																																																							
Fall		-3	No speed, height, length and poor position in the air	-1 or -2																																																																			
Downgrade (<<<)		-3	Underrotated (<)	-1																																																																			
Landing on two feet or wrong foot		-3	Half rotated (<)	-2																																																																			
Different rotations between partners		-2 or -3	Take-off technically not correct	-1 or -2																																																																			
Stepping out		-2 or -3	No fluidity and rhythm in between jumps in a combination	-1 or -2																																																																			
Both hands on the floor during landing		-3	No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)	-1 or -2																																																																			
Double three or half toe-loop after landing		-2 or -3	Long preparation	-1 or -2																																																																			
Direct and prolonged landing on toe-stop		-3	No unison	-1 or -2																																																																			
Use of a toe-loop as a connecting jump		-2 or -3	One hand or free leg touching the floor during landing	-1																																																																			
			Lutz no edge	-1																																																																			
2.	Upright exterior atrás simétrica con entrada.	<table><tr><th colspan="4">SPINS - CONTACT SPINS</th></tr><tr><td>Fall</td><td></td><td>-3</td><td>Not correct position, slowness, traveling</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>Two hands on the floor to avoid the fall</td><td></td><td>-3</td><td>Lay over Camel (leg over lady) where the leg does not always pass over the lady (minimum two revs following must be performed)</td><td>-2</td></tr><tr><td>Sit spin two feet exit</td><td></td><td>-3</td><td>Wrong change of foot (toe-stop, wrong and not clear edges)</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>Inverted with bended leg to get to minimum rotations</td><td></td><td>-2 or -3</td><td>Hand or free leg on the floor to avoid the fall</td><td>-2 or -3</td></tr><tr><td>Sit Spin without verticalization before descending to the sit position (solo spin or first spin of a combo)</td><td></td><td>-2 or -3</td><td>Lack of unison and big distance between partners</td><td>-1 to -3</td></tr></table> <div><div></div><div><div>22</div><div>RULES FOR ARTISTIC SKATING PAIRS 2024 Updated on September 1st 2023</div></div><table><tr><td>Pumping</td><td></td><td>-2 or -3</td><td>Impossible sit, the lady uses the free leg during the exit of the sit</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Impossible sit, not a clear outside edge of the man for the entirety of the spin</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Sit spin toe stop exit</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Change of foot with traveling axis</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Moving / not centralized</td><td>-2 or -3</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Poor control (entry, rotation, exit, position)</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Two feet on the floor between spins of the combination with a momentum gain.</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>For Impossible spins. Lady using knee bend to assist the lift</td><td>-2</td></tr></table></div>	SPINS - CONTACT SPINS				Fall		-3	Not correct position, slowness, traveling	-1 to -3	Two hands on the floor to avoid the fall		-3	Lay over Camel (leg over lady) where the leg does not always pass over the lady (minimum two revs following must be performed)	-2	Sit spin two feet exit		-3	Wrong change of foot (toe-stop, wrong and not clear edges)	-1 to -3	Inverted with bended leg to get to minimum rotations		-2 or -3	Hand or free leg on the floor to avoid the fall	-2 or -3	Sit Spin without verticalization before descending to the sit position (solo spin or first spin of a combo)		-2 or -3	Lack of unison and big distance between partners	-1 to -3	Pumping		-2 or -3	Impossible sit, the lady uses the free leg during the exit of the sit	-2				Impossible sit, not a clear outside edge of the man for the entirety of the spin	-2				Sit spin toe stop exit	-2				Change of foot with traveling axis	-2				Moving / not centralized	-2 or -3				Poor control (entry, rotation, exit, position)	-2				Two feet on the floor between spins of the combination with a momentum gain.	-2				For Impossible spins. Lady using knee bend to assist the lift	-2
SPINS - CONTACT SPINS																																																																							
Fall		-3	Not correct position, slowness, traveling	-1 to -3																																																																			
Two hands on the floor to avoid the fall		-3	Lay over Camel (leg over lady) where the leg does not always pass over the lady (minimum two revs following must be performed)	-2																																																																			
Sit spin two feet exit		-3	Wrong change of foot (toe-stop, wrong and not clear edges)	-1 to -3																																																																			
Inverted with bended leg to get to minimum rotations		-2 or -3	Hand or free leg on the floor to avoid the fall	-2 or -3																																																																			
Sit Spin without verticalization before descending to the sit position (solo spin or first spin of a combo)		-2 or -3	Lack of unison and big distance between partners	-1 to -3																																																																			
Pumping		-2 or -3	Impossible sit, the lady uses the free leg during the exit of the sit	-2																																																																			
			Impossible sit, not a clear outside edge of the man for the entirety of the spin	-2																																																																			
			Sit spin toe stop exit	-2																																																																			
			Change of foot with traveling axis	-2																																																																			
			Moving / not centralized	-2 or -3																																																																			
			Poor control (entry, rotation, exit, position)	-2																																																																			
			Two feet on the floor between spins of the combination with a momentum gain.	-2																																																																			
			For Impossible spins. Lady using knee bend to assist the lift	-2																																																																			
3.	Media espiral exterior atrás.	<table><tr><th colspan="4">SPIRALS</th></tr><tr><td>Fall</td><td></td><td>-3</td><td>Lady wrong position (not good reversed position, not at the same level of skating knee etc.)</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>Wrong pivot position</td><td></td><td>-2 or -3</td><td>Errors in the exit</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>Two handed entry</td><td></td><td>-2 or -3</td><td>Slowness or speed reduction</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Not clean and clear edge of the lady</td><td>-1 or -2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Wrong position of the man</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Not fluent edge of the man</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>No tension</td><td>-2</td></tr></table>	SPIRALS				Fall		-3	Lady wrong position (not good reversed position, not at the same level of skating knee etc.)	-1 to -3	Wrong pivot position		-2 or -3	Errors in the exit	-1 to -3	Two handed entry		-2 or -3	Slowness or speed reduction	-1 or -2				Not clean and clear edge of the lady	-1 or -2				Wrong position of the man	-1				Not fluent edge of the man	-2				No tension	-2																														
SPIRALS																																																																							
Fall		-3	Lady wrong position (not good reversed position, not at the same level of skating knee etc.)	-1 to -3																																																																			
Wrong pivot position		-2 or -3	Errors in the exit	-1 to -3																																																																			
Two handed entry		-2 or -3	Slowness or speed reduction	-1 or -2																																																																			
			Not clean and clear edge of the lady	-1 or -2																																																																			
			Wrong position of the man	-1																																																																			
			Not fluent edge of the man	-2																																																																			
			No tension	-2																																																																			
4.	Figura de Altura (desde infantil en adelante)																																																																						

	con entrada Flip o Axel.	<table><tr><th colspan="4">LIFTS</th></tr><tr><td>Fall</td><td>-3</td><td>Wrong position in the air and/or during landing</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>Big problems during take-off (toe-stops)</td><td>-3</td><td>Not good take off quality (fluidity)</td><td>-1</td></tr><tr><td>Fall of the lady over the partner</td><td>-2 or -3</td><td>Wrong take off</td><td>-2</td></tr><tr><td>Take off and/or landing of the lady on two feet</td><td>-2 or -3</td><td>Lack of speed and/or length of the lift</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>Using man's shoulder to land</td><td>-2 or -3</td><td>Wrong/poor execution of mohawks</td><td>-1 to -3</td></tr><tr><td>For lifts below the head: sitting on man's back or shoulders</td><td>-3</td><td>Use of toe stops during the mohawks</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Long preparation</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Hand, free leg or toe-stops on the floor during landing</td><td>-1</td></tr></table>	LIFTS				Fall	-3	Wrong position in the air and/or during landing	-1 to -3	Big problems during take-off (toe-stops)	-3	Not good take off quality (fluidity)	-1	Fall of the lady over the partner	-2 or -3	Wrong take off	-2	Take off and/or landing of the lady on two feet	-2 or -3	Lack of speed and/or length of the lift	-1 to -3	Using man's shoulder to land	-2 or -3	Wrong/poor execution of mohawks	-1 to -3	For lifts below the head: sitting on man's back or shoulders	-3	Use of toe stops during the mohawks	-2			Long preparation	-1			Hand, free leg or toe-stops on the floor during landing	-1				
LIFTS																																										
Fall	-3	Wrong position in the air and/or during landing	-1 to -3																																							
Big problems during take-off (toe-stops)	-3	Not good take off quality (fluidity)	-1																																							
Fall of the lady over the partner	-2 or -3	Wrong take off	-2																																							
Take off and/or landing of the lady on two feet	-2 or -3	Lack of speed and/or length of the lift	-1 to -3																																							
Using man's shoulder to land	-2 or -3	Wrong/poor execution of mohawks	-1 to -3																																							
For lifts below the head: sitting on man's back or shoulders	-3	Use of toe stops during the mohawks	-2																																							
		Long preparation	-1																																							
		Hand, free leg or toe-stops on the floor during landing	-1																																							
5.	Loop Lanzado.	JUMPS																																								
6.	Pirqueta opuesta cara a cara exterior atrás.	SPIN																																								
7.	Secuencia de pasos máximo Nivel 1	<table><tr><th colspan="4">SECUENCIA DE PASOS</th></tr><tr><td>Caída</td><td>-3</td><td>Tropezón</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Fuera de tiempo</td><td>-1 o -2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pobre en velocidad y aceleración</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pobre en filos</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pattern pobre</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Falta de musicalidad</td><td>-1 a -3</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Distribución pobre</td><td>-2</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pobre en originalidad</td><td>-1</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pattern pobre</td><td>-2</td></tr></table>	SECUENCIA DE PASOS				Caída	-3	Tropezón	-1 o -2			Fuera de tiempo	-1 o -2			Pobre en velocidad y aceleración	-1			Pobre en filos	-2			Pattern pobre	-2			Falta de musicalidad	-1 a -3			Distribución pobre	-2			Pobre en originalidad	-1			Pattern pobre	-2
SECUENCIA DE PASOS																																										
Caída	-3	Tropezón	-1 o -2																																							
		Fuera de tiempo	-1 o -2																																							
		Pobre en velocidad y aceleración	-1																																							
		Pobre en filos	-2																																							
		Pattern pobre	-2																																							
		Falta de musicalidad	-1 a -3																																							
		Distribución pobre	-2																																							
		Pobre en originalidad	-1																																							
		Pattern pobre	-2																																							

Nivel PA4. Duración 2'30" +5"

- **Hasta Infantil.**

1.	Axel simétrico.	JUMPS			
2.	Pirqueta de contacto en posición de Vals: Interior o exterior atrás.	SPIN			
3.	Espiral.	SPIRAL			
4.	Figura: Axel (2 vueltas) o Ciervo (3 vueltas).	LIFT			
5.	Twist Lutz Lanzado.	TWIST			
		Fall	-3	No height and/or length	-1 to -3
		Lady falling on the partner	-2 or -3	Not good take off (no speed, no toe assisted)	-1 or -2
		Lady not caught on landing	-2 or -3	Using man shoulders during catching	-1 or -2
		Two feet landing	-2 or -3	Poor landing (no speed, incorrect positions, no face to face position)	-1 or -2
		Two hands on the floor during landing	-2 or -3	Not catching the lady on the waist	-2
		Downgrade (<<<)	-3	Long preparation	-1
				Man on two feet	-1
				Underrotated (<)	-1
				Half rotated (<<)	-2
				One hand or free leg on the floor during landing	-1
				Man's arms are not stretched during the throw	-2
6.	Camel o Sit Simétrica con entrada.	SPIN			
7.	Secuencia de pasos Nivel 1.	FOOTWORK SEQUENCE			

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

1.	Axel Simétrico.	JUMPS
2.	Pirqueta Kilian Camel.	SPIN
3.	Espiral.	SPIRAL
4.	Figura de altura según el reglamento.	LIFT
5.	Twist Lutz lanzado.	TWIST
6.	Camel o Sit simétrica con entrada.	JUMPS
7.	Secuencia de pasos Nivel 1	SPIN

ORIENTACIÓN VALORACIÓN COMPONENTES

- LIBRE PAL Y PAREJAS

NIVEL	VALORACIÓN
L1-16	CORRECTO 1.5 MÁXIMO 2.5
L7-L9	CORRECTO 2.5 MÁXIMO 3.5
L10 ALEVIN-CADETE	CORRECTO 3.5 MÁXIMO 7
L10 JUVENIL	CORRECTO 4 MÁXIMO 8
L10 JUNIOR	CORRECTO 4.5 MÁXIMO 9
L10 SENIOR	CORRECTO 5 MÁXIMO 10

- DANZA Y PAREJAS DANZA

NIVEL	VALORACIÓN
SD1-SD6	CORRECTO 1.5 MÁXIMO 2.5
SD7 OBLIGATORIAS	CORRECTO 3 MÁXIMO 5
SD7 ALEVIN-CADETE	CORRECTO 3.5 MÁXIMO 7
SD7 JUVENIL	CORRECTO 4 MÁXIMO 8
SD7 JUNIOR	CORRECTO 4.5 MÁXIMO 9
SD7 SENIOR	CORRECTO 5 MÁXIMO 10