

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.	Ocho progresivos hacia delante. Footwork Sequence	<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.	Ángel Adelante. Camel Spin Aclaración: solo se podrá realizar hacia adelante.	<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.	1 salto de media rotación en 2 pies. Waltz Jump	<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.	Patada de la Luna. Salchow jump	-3-2: no aguanta la salida, directo a freno -1: falta balanceo en la entrada 0: correcto +1: velocidad o entrada difícil +2+3: entrada difícil y manos coreografiadas, altura y desplazamiento
5	Cañón en línea recta. Sit Spin Aclaración: solo se podrá realizar hacia adelante.	-3: sube con dos piernas -2: apoya la pierna para bajar, roza el pie, inestable -1: leves imprecisiones en bajada y subida 0: correcto +1: velocidad, coreografía, sube y baja con 1 pie +2+3: lo anterior más salida o entrada difícil No level: no se realizan $\frac{3}{4}$ partes de la pista

1.	Ocho progresivos hacia atrás. Footwork Sequence	<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.	Waltz Jump con entrada libre. Waltz Jump	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="701 1080 966 1125">Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista</th><th data-bbox="971 1080 1019 1125">Valores</th><th data-bbox="1023 1080 1305 1125">Errores en los que el QOE puede variar</th><th data-bbox="1310 1080 1386 1125">Valores</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4" data-bbox="701 1132 966 1163" style="text-align: center;">SALTOS</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1170 891 1215">Downgraded (<<<)</td><td data-bbox="896 1170 928 1215">-3</td><td data-bbox="1019 1170 1305 1215">Sin velocidad, sin altura, sin desplazamiento y posición incorrecta en el aire</td><td data-bbox="1310 1170 1386 1215">-1 o -2</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1222 891 1253">Caída</td><td data-bbox="896 1222 928 1253">-3</td><td data-bbox="1019 1222 1305 1253">Underrotated (<)</td><td data-bbox="1310 1222 1386 1253">-1</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1260 891 1292">Caída en dos pies o con el otro pie</td><td data-bbox="896 1260 928 1292">-3</td><td data-bbox="1019 1260 1305 1292">Half rotated (<<)</td><td data-bbox="1310 1260 1386 1292">-2</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1298 891 1330">Stepping out (escapado)</td><td data-bbox="896 1298 944 1330">-2 o -3</td><td data-bbox="1019 1298 1305 1330">Despegue técnicamente incorrecto</td><td data-bbox="1310 1298 1386 1330">-1 o -2</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1336 891 1381">Apoyar las dos manos en el suelo en el aterrizaje</td><td data-bbox="896 1336 928 1381">-3</td><td data-bbox="1019 1336 1305 1381">Falta de fluidez y de ritmo entre los saltos de un combinado</td><td data-bbox="1310 1336 1386 1381">-1 o -2</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1388 891 1433">Doble tres o un medio Toe-Loop tras el aterrizaje</td><td data-bbox="896 1388 944 1433">-2 o -3</td><td data-bbox="1019 1388 1305 1433">Aterrizaje sucio (mala posición, filo incorrecto, sobre el freno)</td><td data-bbox="1310 1388 1386 1433">-1 o -2</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1440 891 1471">Caída directa y prolongada sobre el freno</td><td data-bbox="896 1440 928 1471">-3</td><td data-bbox="1019 1440 1305 1471">Preparación larga</td><td data-bbox="1310 1440 1386 1471">-1</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1478 891 1523">Usar el toe-loop como salto de conexión</td><td data-bbox="896 1478 944 1523">-2 o -3</td><td data-bbox="1019 1478 1305 1523">Mano o pequeño apoyo de la pierna libre en el aterrizaje</td><td data-bbox="1310 1478 1386 1523">-1</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1530 891 1561"></td><td data-bbox="896 1530 928 1561"></td><td data-bbox="1019 1530 1305 1561">Lutz no edge</td><td data-bbox="1310 1530 1386 1561">-1</td></tr> </tbody> </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.	Pirueta Upright de 2 pies con al menos 3 vueltas y con salida. Upright Spin Se permite otorgar Bonus R6	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4" data-bbox="701 1649 1348 1680" style="text-align: center;">PIRUETAS</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="701 1687 950 1718">Apoyo de las dos manos para evitar la caída</td><td data-bbox="955 1687 987 1718">-3</td><td data-bbox="992 1687 1305 1718">Posición incorrecta, lentitud</td><td data-bbox="1310 1687 1386 1718">-1 a -3</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1725 950 1757">Subida de la Sit con dos pies</td><td data-bbox="955 1725 987 1757">-3</td><td data-bbox="992 1725 1305 1757">Cambio de pie mal ejecutado: entrada/salida en curva, con apoyo del freno y pérdidas de filo</td><td data-bbox="1310 1725 1386 1757">-1 a -3</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1763 950 1808">Doblar la pierna durante la posición Inverted para conseguir el número mínimo de rotaciones</td><td data-bbox="955 1763 1003 1808">-2 o -3</td><td data-bbox="992 1763 1305 1808">Desplazada / mal centrada</td><td data-bbox="1310 1763 1386 1808">-2 o -3</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1815 950 1871">Sit sin verticalización antes del descenso hasta la posición Sit (SSp o primera posición de la CSp)</td><td data-bbox="955 1815 1003 1871">-2 o -3</td><td data-bbox="992 1815 1305 1871">Una mano o pie libre en el suelo para evitar caída</td><td data-bbox="1310 1815 1386 1871">-2 o -3</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1878 891 1909">Caída</td><td data-bbox="896 1878 928 1909">-3</td><td data-bbox="992 1878 1305 1909">Traveling mal ejecutado</td><td data-bbox="1310 1878 1386 1909">-1</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1916 891 1948">Pivatar</td><td data-bbox="896 1916 944 1948">-2 o -3</td><td data-bbox="992 1916 1305 1948">Salida de la Sit con freno</td><td data-bbox="1310 1916 1386 1948">-2</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1954 891 1986"></td><td data-bbox="896 1954 928 1986"></td><td data-bbox="992 1954 1305 1986">Cambio de pie desplazando el eje</td><td data-bbox="1310 1954 1386 1986">-2</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 1993 891 2024"></td><td data-bbox="896 1993 928 2024"></td><td data-bbox="992 1993 1305 2024">Control pobre (entrada, rotación, salida, posición)</td><td data-bbox="1310 1993 1386 2024">-2</td></tr> <tr> <td data-bbox="701 2031 891 2062"></td><td data-bbox="896 2031 928 2062"></td><td data-bbox="992 2031 1305 2062">Poner los dos pies en el suelo entre las posiciones de una CSp, ganando impulso</td><td data-bbox="1310 2031 1386 2062">-2</td></tr> </tbody> </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	Pivatar	-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																																											
Pivatar	-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 chasse y swing se les otorgará Nivel 1</p>
----	---	--

	<p>2. Waltz Jump con entrada en exterior atrás.</p> <p>Waltz Jump</p>	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">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 style="text-align: right;">Lutz no edge</td><td style="text-align: right;">-1</td></tr> </tbody> </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																																																	
	<p>3. Salchow o Toe Loop.</p> <p>Salchow- Toe</p>	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">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 style="text-align: right;">Lutz no edge</td><td style="text-align: right;">-1</td></tr> </tbody> </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																																														
	<p>4. Águila horario o antihorario.</p> <p>Upright spin</p> <p>Aclaración: Si se hace el recorrido incorrecto o no se abarcan $\frac{3}{4}$ partes de la pista se llamará NO LEVEL</p> <p>Aclaración: lado corto de la pista en cualquier dirección</p>	<p>-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</p>																																															
	<p>5. Pirueta Upright interior atrás con o sin entrada</p> <p>camel Spin</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">PIRUETAS</th> </tr> </thead> <tbody> <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>Pivatar</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> </tbody> </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	Pivatar	-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																																														
Pivatar	-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>2. Waltz Jump con entrada en exterior atrás.</p> <p>Waltz Jump</p>	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">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 style="text-align: right;">Lutz no edge</td><td style="text-align: right;">-1</td></tr> </tbody> </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																																																	
	<p>3. Salchow o Toe Loop.</p> <p>Salchow- Toe</p>	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">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 style="text-align: right;">Lutz no edge</td><td style="text-align: right;">-1</td></tr> </tbody> </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																																														
	<p>4. Águila horario o antihorario.</p> <p>Upright spin</p> <p>Aclaración: Si se hace el recorrido incorrecto o no se abarcan $\frac{3}{4}$ partes de la pista se llamará NO LEVEL</p> <p>Aclaración: lado corto de la pista en cualquier dirección</p>	<p>-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</p>																																															
	<p>5. Pirueta Upright interior atrás con o sin entrada</p> <p>camel Spin</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">PIRUETAS</th> </tr> </thead> <tbody> <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>Pivatar</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> </tbody> </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	Pivatar	-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																																														
Pivatar	-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 Q03 -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>	

		SECUENCIA DE PASOS			
5.	Footwork Sequence máx. nivel 1 FCP	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.

1.	Flip.	Errores en los que el QOE debe ser obligatoriamente el de la lista		Valores	Errores en los que el QOE puede variar		Valores
		SALTOS					
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	

<p>4. Pirueta Upright Atras Exterior</p> <p>SPIN</p> <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>		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
		Pivatar	-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>5. Secuencia de pasos.</p> <p>Máx. nivel 2 FCP</p>		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
		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	
		Pivatar	-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.	Combo Jump de cuatro saltos. No se presentan cuatro saltos se asterisa todo el combo Se presentan más de dos saltos repetidos: se asterisan Thoren al final del combo: se asterisa el thoren y se aplican las consecuencias que procedan con el resto del combo	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr> <td align="center" 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> </tbody> </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																																												
PIRUETAS																																															
3.	Solo Spin Combo Spin	<table border="1"> <tbody> <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>Pivatar</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> </tbody> </table>	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	Pivatar	-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									
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																																												
Pivatar	-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	PIRIJETAS			
		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
		Pivatar	-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

		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 border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">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> </tbody> </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																																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">PIRUETAS</th> </tr> </thead> <tbody> <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>Pivatar</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> </tbody> </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	Pivatar	-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																																														
Pivatar	-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.	Upright Spin de dos pies. Upright Spin	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">PIRUETAS</th> </tr> </thead> <tbody> <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>Pivatar</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> </tbody> </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	Pivatar	-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																																														
Pivatar	-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 $\frac{3}{4}$ 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>																																															

1.	Combinado Salchow + Toe Loop.	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">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> </tbody> </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																																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">PIRUETAS</th> </tr> </thead> <tbody> <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>Pivatar</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> </tbody> </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	Pivatar	-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																																														
Pivatar	-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>Se confirmará siempre, excepto cuando no se haga el recorrido en serpentina o no se abarquen $\frac{3}{4}$ partes de la pista que se cantará como "NO LEVEL"</p> <p>-3: caída, tropiezos</p> <p>-2-1: lento, inestable, figuras poco marcadas</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>																																																	

1.	Axel Simple.				
2.	Combinado Loop+Loop.				
3.	Lutz.				
		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.	Sit Spin o Camel Spin.				
5.	Upright Spin con cambio de pie.				
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
		Pivatar	-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
6.	Secuencia de pasos.				
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. Sit Spin	Se confirmará siempre, excepto cuando no se presenten filos o no se abarquen al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista, en cuyo caso de cantará como "NO LEVEL"			

Nivel
PARE
JAS
ARTI
STIC
O 1.
Dura
ción
2'15"
+5"

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 border="1" data-bbox="589 1096 1241 1424"> <thead> <tr> <th data-bbox="589 1096 823 1141">Errors for which the QOE MUST be the one listed</th><th data-bbox="823 1096 891 1141">Values</th><th data-bbox="891 1096 1162 1141">Errors for which QOE can vary</th><th data-bbox="1162 1096 1241 1141">Values</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td align="center" colspan="4" data-bbox="589 1141 823 1163">JUMPS - THROW JUMPS</td></tr> <tr> <td data-bbox="589 1163 823 1186">Fall</td><td data-bbox="823 1163 891 1186">-3</td><td data-bbox="891 1163 1162 1186">No speed, height, length and poor position in the air</td><td data-bbox="1162 1163 1241 1186">-1 or -2</td></tr> <tr> <td data-bbox="589 1186 823 1208">Downgrade (<<<)</td><td data-bbox="823 1186 891 1208">-3</td><td data-bbox="891 1186 1162 1208">Underrotated (-)</td><td data-bbox="1162 1186 1241 1208">-1</td></tr> <tr> <td data-bbox="589 1208 823 1231">Landing on two feet or wrong foot</td><td data-bbox="823 1208 891 1231">-3</td><td data-bbox="891 1208 1162 1231">Half rotated (<<)</td><td data-bbox="1162 1208 1241 1231">-2</td></tr> <tr> <td data-bbox="589 1231 823 1253">Different rotations between partners</td><td data-bbox="823 1231 891 1253">-2 or -3</td><td data-bbox="891 1231 1162 1253">Take-off technically not correct</td><td data-bbox="1162 1231 1241 1253">-1 or -2</td></tr> <tr> <td data-bbox="589 1253 823 1276">Stepping out</td><td data-bbox="823 1253 891 1276">-2 or -3</td><td data-bbox="891 1253 1162 1276">No fluidity and rhythm in between jumps in a combination</td><td data-bbox="1162 1253 1241 1276">-1 or -2</td></tr> <tr> <td data-bbox="589 1276 823 1298">Both hands on the floor during landing</td><td data-bbox="823 1276 891 1298">-3</td><td data-bbox="891 1276 1162 1298">No clean landing (incorrect position/wrong edge/toe-stop)</td><td data-bbox="1162 1276 1241 1298">-1 or -2</td></tr> <tr> <td data-bbox="589 1298 823 1321">Double three or half toe-loop after landing</td><td data-bbox="823 1298 891 1321">-2 or -3</td><td data-bbox="891 1298 1162 1321">Long preparation</td><td data-bbox="1162 1298 1241 1321">-1 or -2</td></tr> <tr> <td data-bbox="589 1321 823 1343">Direct and prolonged landing on toe-stop</td><td data-bbox="823 1321 891 1343">-3</td><td data-bbox="891 1321 1162 1343">No unison</td><td data-bbox="1162 1321 1241 1343">-1 or -2</td></tr> <tr> <td data-bbox="589 1343 823 1366">Use of a toe-loop as a connecting jump</td><td data-bbox="823 1343 891 1366">-2 or -3</td><td data-bbox="891 1343 1162 1366">One hand or free leg touching the floor during landing</td><td data-bbox="1162 1343 1241 1366">-1</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td data-bbox="891 1366 1162 1388">Lutz no edge</td><td data-bbox="1162 1366 1241 1388">-1</td></tr> </tbody> </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



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

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 border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Errors for which the QOE MUST be the one listed</th><th>Values</th><th colspan="2" rowspan="2">Errors for which QOE can vary</th><th>Values</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">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 colspan="2"></td><td>-1 or -2</td></tr> <tr> <td>Downgrade (<<<)</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td colspan="2"></td><td>-1</td></tr> <tr> <td>Landing on two feet or wrong foot</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td colspan="2"></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 colspan="2"></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 colspan="2"></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 colspan="2"></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 colspan="2"></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 colspan="2"></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 colspan="2"></td><td>-1</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td colspan="2" rowspan="4"></td><td>-1</td></tr> </tbody> </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																																																																					
<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>																																																																										
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="6" style="text-align: center;">SPINS - CONTACT SPINS</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fall</td><td>-3</td><td>Not correct position, slowness, traveling</td><td colspan="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 colspan="3"></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 colspan="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 colspan="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 colspan="3" rowspan="3"></td></tr> </tbody> </table>					SPINS - CONTACT SPINS						Fall	-3	Not correct position, slowness, traveling				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)				Sit spin two feet exit	-3	Wrong change of foot (toe-stop, wrong and not clear edges)				Inverted with bended leg to get to minimum rotations	-2 or -3	Hand or free leg on the floor to avoid the fall				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																																					
					SPINS - CONTACT SPINS																																																																					
Fall	-3	Not correct position, slowness, traveling																																																																								
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)																																																																								
Sit spin two feet exit	-3	Wrong change of foot (toe-stop, wrong and not clear edges)																																																																								
Inverted with bended leg to get to minimum rotations	-2 or -3	Hand or free leg on the floor to avoid the fall																																																																								
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																																																																								
<p> 22</p> <p>RULES FOR ARTISTIC SKATING PAIRS 2024 Updated on September 1st 2023</p>																																																																										
<table border="1"> <tbody> <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 colspan="2"></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 colspan="2"></td> <td>-2</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Sit spin toe stop exit</td> <td colspan="2"></td> <td>-2</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Change of foot with traveling axis</td> <td colspan="2"></td> <td>-2</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Moving / not centralized</td> <td colspan="2"></td> <td>-2 or -3</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Poor control (entry, rotation, exit, position)</td> <td colspan="2"></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 colspan="2"></td> <td>-2</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>For impossible spins. Lady using knee bend to assist the lift</td> <td colspan="2"></td> <td>-2</td> </tr> </tbody> </table>						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																					
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 border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Errors for which the QOE MUST be the one listed</th><th>Values</th><th colspan="2" rowspan="2">Errors for which QOE can vary</th><th>Values</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">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 colspan="2"></td><td>-1 or -2</td></tr> <tr> <td>Downgrade (<<<)</td><td>-3</td><td>Underrotated (<)</td><td colspan="2"></td><td>-1</td></tr> <tr> <td>Landing on two feet or wrong foot</td><td>-3</td><td>Half rotated (<<)</td><td colspan="2"></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 colspan="2"></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 colspan="2"></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 colspan="2"></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 colspan="2"></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 colspan="2"></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 colspan="2"></td><td>-1</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>Lutz no edge</td><td colspan="2" rowspan="3"></td><td>-1</td></tr> </tbody> </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																																																																					
SPIN																																																																										
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																																																																							
SECUENCIA DE PASOS																																																																										
7.	Secuencia de pasos Nivel Base.	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.		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.		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	
			WORLD SKATE					
			RULES FOR ARTISTIC SKATING PAIRS 2024 Updated on September 1 st 2023					
3.	Media espiral exterior atrás.		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.	LIFTS <table border="1"> <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>				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				
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.	Pirueta opuesta cara a cara exterior atrás.	SPIN																																							
7.	Secuencia de pasos máximo Nivel 1	SECUENCIA DE PASOS <table border="1"> <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>				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
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.	Pirueta 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.	Pirueta 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 ALEVÍN-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 ALEVÍN-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