



PATIN ARTISTICO (Ambos sexos y Femenino)

Coordinadora: ANA LAURA INTELISANO

(patin.bonaerenses@gmail.com)

1-MODALIDAD: INDIVIDUAL

1.1-SUB 13 INICIACIÓN Ambos Sexos NO FEDERADO: Podrán participar todos/as los/as patinadores/as NO FEDERADOS/AS por lo que no podrán registrar ningún tipo de competencia Nacional, Provincial o de Liga y/o asociaciones ya sean federadas o no, exceptuando a nivel Ligas y/o Asociaciones, las categorías y/o eventos en los cuales no haya definición de puestos. Los/las mismos/as podrán inscribirse por su club, su escuela.

1.2-SUB 13 y SUB 16 Ambos Sexos LIBRE: Para las eficiencias Escuela Formativa, Quinta y Cuarta (Equivalente a la Copa Roberto Rodríguez (RR) del Reglamento Nacional CAP): Podrán participar todos/as los/as patinadores/as NO FEDERADOS/AS y los/as que se encuentren FEDERADOS/AS en las Copas Roberto Rodríguez de las Federaciones, Ligas o Asociaciones adheridas o no a la C.A.P. en forma directa o indirecta. Las mismas podrán inscribirse por su club, su escuela o su municipio de residencia.

1.3-SUB 13 Femenino LIBRE: Tercera C, Segunda C y Primera C (Equivalente a la Copa González Molina (GM) Nacional CAP) y Sub Divisional B para las eficiencias Tercera y Segunda.

Podrán participar todas las patinadoras NO FEDERADAS y las que se encuentren FEDERADAS en las Copas Roberto Rodríguez y Ernesto González Molina y la Sub Divisional B de las Federaciones, Ligas o Asociaciones adheridas o no a la C.A.P. en forma directa o indirecta. Las mismas podrán inscribirse por su club, su escuela o su municipio de residencia.

1.4- SUB 16 Femenino LIBRE: Tercera C, Segunda C y Primera C (Equivalente a la Copa González Molina (GM) Nacional CAP) y Subdivisional B.

Podrán participar todas las patinadoras NO FEDERADAS y las que se encuentren FEDERADAS en las Copas Roberto Rodríguez y Ernesto González Molina y la Sub Divisional B de las Federaciones, Ligas o Asociaciones adheridas o no a la C.A.P. en forma directa o indirecta. Las mismas podrán inscribirse por su club, su escuela o su municipio de residencia.

1.5- SUB 18 Femenino LIBRE: Tercera C, Segunda C y Primera C (Equivalente a la Copa González Molina (GM) Nacional CAP).

Podrán participar todas las patinadoras NO FEDERADAS y las que se encuentren FEDERADAS en las Copas Roberto Rodríguez y Ernesto González Molina de las Federaciones, Ligas o Asociaciones adheridas o no a la C.A.P. en forma directa o indirecta. Las mismas podrán inscribirse por su club, su escuela o su municipio de residencia

2-CATEGORÍAS:

SUB-13 Iniciación: 10, 11, 12 y 13 años, nacidos/as en el año 2013/14/15/16

SUB-13: 11, 12 y 13, nacidos/as en 2013/14/15

SUB-16: 14,15 y 16, nacidos/as en 2010/11/12

SUB-18: 17 Y 18, nacidas en 2008/09

3-EFICIENCIA

SUB- 13 INICIACIÓN (nacidos/as en el año 2013/14/15/16)

Sin restricción de patines.





NOTA: Se recuerda que, en esta categoría y eficiencia, los/las patinadores/as no podrán registrar ningún tipo de competencia Nacional, Provincial o de Liga exceptuando a nivel Ligas y/o Asociaciones, las categorías, y/o eventos en los cuales no haya definición de puestos, como así tampoco quienes hayan participado en ediciones anteriores de Juegos Bonaerenses en cualquiera de sus etapas.

SUB 13 (nacidos/as en 2013/14/15)

ESCUELA FORMATIVA

QUINTA C

CUARTA C

TERCERA C

SEGUNDA C

PRIMERA C

TERCERA B

SEGUNDA B

SUB 16 (14,15 y 16, nacidos/as en 2010/11/12)

QUINTA C

CUARTA C

TERCERA C

SEGUNDA C

PRIMERA C

TERCERA B

SEGUNDA B

SUB 18 (nacidas en 2008/09)

TERCERA C

SEGUNDA C

PRIMERA C

4-INSCRIPCIÓN: Lista de Buena Fe: Será individual con un técnico/a (en la misma lista se podrá inscribir más de un/a patinador/a, siempre que correspondan a la misma categoría, eficiencia, institución y técnico/a).

NOTA: ANTES DE REALIZAR LA INSCRIPCIÓN SE RECOMIENDA LEER EN SU TOTALIDAD EL REGLAMENTO TÉCNICO Y GENERAL DE JUEGOS BONAERENSES Y ANTES CUALQUIER DUDA CONSULTAR CON LA COORDINACIÓN DE PATÍN ARTÍSTICO DE LOS JUEGOS BONAERENSES.

4.1-Los/as patinadores/as deberán participar en la eficiencia que le corresponda o eficiencia superior, no pudiendo descender (excepto categoría Promocional, que podrá hacerlo en la Eficiencia Primera C o Tercera B).

4.2-Se tomará como referencia los torneos nacionales, provinciales, regionales o metropolitanos organizados por las Federaciones Asociaciones o Ligas adheridas directa o indirectamente a la C.A.P. durante el año en curso, los Regionales que clasifican para las Copas Ernesto González Molina y Roberto Rodríguez; como así también las competencias de las ligas y asociaciones locales y regionales (federadas o no), ya sean oficiales o amistosos; se tendrá en cuenta la categoría más alta.

4.3-Se tomará como válido lo que publiquen las entidades antes mencionadas en los registros de competencias, sirviendo como prueba válida también el comprobante oficial del resultado del torneo en cuestión; dicha prueba deberá ser presentada junto con la nota de protesta por el municipio denunciante.

4.4-Se aclara que la inscripción en los registros antes mencionados, determinará la eficiencia independientemente de la participación,

4.5-En cuanto a las denuncias correspondientes a los registros de las competencias organizadas por las ligas, los mismos se tomarán hasta la fecha de la Etapa Municipal de cada patinador/a.

4.6-Aquellos/as patinadores/as que no registren competencia en en el año 2026, deberán participar conforme a su último registro.

4.7-Si un/a patinador/a hubiera ascendido en forma obligatoria, pero sin registrar competencia en el año en curso, también podrá inscribirse con el último registro.

4.8-Los/as patinadores/as que hayan participado en ediciones anteriores, en cualquiera de sus etapas, no podrán descender, por lo que deberán inscribirse en la misma eficiencia o superior, a excepción de la categoría iniciación que no se podrá repetir.

4.9-Los/as patinadores/as que obtuvieron el primero, segundo o tercer puesto en la Final Provincial de cualquier edición anterior, deberán ascender al menos una eficiencia.

NOTA: La transgresión a todas las pautas mencionadas para Modalidad, Categoría y Eficiencia, dará lugar a la descalificación del/la participante en cualquier Etapa y/o momento.



5-REGLAMENTO ESPECÍFICO PARA CADA EFICIENCIA

SUB 13 INICIACIÓN :

Tiempo de música 1:30 minuto

Sin restricción de patines.

- **Deslizamiento hacia adelante mostrando al menos 2 curvas definidas**
- **Figura Paloma / Camel (posición base)**
- **Figura carrito en un pie / sit. Se permite realizar sit behind**
- **Figura upright (posición base)**
- **Trompo dos pies. Sólo se permite uno**
- **Se puede incluir una secuencia de pasos hacia adelante.**

El programa es máximo, todo elemento extra ejecutado fuera de lo permitido no sufrirá ningún descuento, los jueces no lo tendrán en cuenta para la evaluación.

La posición difícil Biellman no está permitida en esta categoría.

ESCUELA FORMATIVA

Tiempo de programa: 1:30 min (+/- 10 segundos)

FIGURAS

Figuras hacia adelante sin combinar (máximo cuatro (4)).

Las posiciones deben realizarse en diferentes bases (upright, sit, camel) y solo una podrá repetirse.

Figura Camel Invertida no está permitida.

De presentarse, se anulará y se considerará elemento ilegal.

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

Se dará bonus únicamente posiciones difíciles de upright pero podrán presentarse también en posiciones sit y camel, pero NO tendrán bonus.

El bonus se dará en el primer intento de posición upright

TROMPOS

- **Trompos en dos pies. Mínimo uno (1) obligatorio, máximo dos (2).**

SECUENCIA DE SKATING SKILLS

Secuencia de Skating Skill (SSSQ) hacia adelante. “Deslizamiento en serpentina”: debe contener al menos dos (2) curvas definidas. El/la patinador/a podrá comenzar el elemento desde cualquier lugar del lado corto y finalizar en cualquier lugar del lado corto opuesto. Debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista.

FOOTWORK SEQUENCE

Una Footwork Sequence. Máximo nivel 1. Máximo treinta (30) segundos.

Tres (3) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1.

- **Cruce por delante**



- **Swing con pie derecho**
- **Swing con pie izquierdo**
- **Raised chasse**
- **Body movement en dos pies o body alto sin agarrarse la pierna.**

BM en un pie, plano medio y bajo o BM de plano alto con la pierna agarrada, se considerarán como una figura suelta.

EFICIENCIA QUINTA C

Tiempo de programa: 1:30 min (+/- 10 segundos)

FIGURAS

- **Una (1) combinación de Figuras hacia delante y hacia atrás**
- Mínimo dos (2) y máximo cuatro (4) posiciones. Elemento obligatorio.**
Figura Camel Invertida no está permitida.
De presentarse, se anulará y se considerará elemento ilegal.
Debe contener una posición Sit base y una posición Camel.

SALTOS

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

TROMPOS

- Dos (2) elementos de trompos como máximo.**
- **Máximo un (1) trompo en dos pies.**
 - **Máximo un (1) trompo upright en filo interno adelante o interno atrás.**

SECUENCIA DE SKATING SKILLS

Secuencia de Skating Skill (SSSQ) hacia atrás. “Deslizamiento en serpentina”: debe contener al menos dos (2) curvas definidas. El/la patinador/a podrá comenzar el elemento desde cualquier lugar del lado corto y finalizar en cualquier lugar del lado corto opuesto. Debe cubrir al menos ¾ partes de la pista.

FOOTWORK SEQUENCE

- Una Footwork Sequence. Máximo nivel 1. Máximo treinta (30) segundos.**
- Tres (3) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1.**
- **Cruce (por delante o por detrás)**
 - **Open Mohawk**
 - **Choctaw de adelante hacia atrás**
 - **Giro de tres**
 - **Body movement (alto, medio o bajo)**

EFICIENCIA CUARTA C

Tiempo de programa: 1:30 min (+/- 10 segundos)



(NO se utilizará Gestchamp. Se utilizará Sistema Rollart)

SALTOS

- **Se permiten cinco (5) saltos sin combinar (Waltz Jump, Toe loop, Salchow)**

SALTOS OBLIGATORIOS

Sueltos.

- **Salto Waltz (1W).**
- **Salto Toe Loop (1T).**

El mismo salto no puede presentarse más de dos (2) veces en el programa.

TROMPOS

Máximo dos (2) trompos Upright (interno adelante o interno atrás). Deben ser diferentes.

FOOTWORK SEQUENCE

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

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

- **Giro de tres interno**
- **Giro de tres externo**
- **Open mohawk**
- **Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos, pero solo uno cuenta para el nivel)**
- **Body movement (alto, medio o bajo).**

EFICIENCIA TERCERA C

Tiempo de programa: 1:40 min. +/- 10 s

SALTOS

- **Máximo 6 (seis) saltos en total.**

Se permite Toe Loop (1T), Salchow (1S), Flip (1F), Loop (1Lo), Thoren (1Th) y Waltz Jump (1W).

- **Una combinación de máximo dos (2) saltos.**

Puede incluir Waltz (1W), Toe loop (1T), Salchow (1S), Flip (1F).

El mismo salto no puede presentarse más de dos (2) veces en el programa.

SALTO OBLIGATORIO

Suelto o combinado.

- **Salto Toe Loop (1T).**

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- **Uno de ellos debe ser combinación (máximo dos posiciones)**
- **Uno debe ser un trompo solo.**

Solo están permitidos trompos Upright.

(Un (1) solo trompo en filo interno como máximo)



Los trompos no pueden repetirse entre sí (deben ser diferentes). Con preparación a elección. En caso de optar por entrada de Travelling, el trompo debe centralizarse con el mismo pie que se realizó dicho travelling o sucesión de tres.

FOOTWORK SEQUENCE

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

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

Se contarán:

- **Giro de tres interno**
- **Giro de tres externo**
- **Open mohawk**
- **Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos, pero solo uno cuenta para el nivel)**
- **Body movement (alto, medio o bajo).**

EFICIENCIA SEGUNDA C

Tiempo de programa: 2:00 min. +/- 10 seg

SALTOS

- **Máximo 8 saltos de una rotación son permitidos, incluyendo el salto de vals.**
- **Máximo dos (2) combinaciones de saltos son permitidas. El número de saltos en la combinación NO puede ser más de dos (2).**

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

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- **Uno de ellos debe ser combinación (máximo tres (3) posiciones). Solo se permiten Uprights.**
- **Uno debe ser un trompo solo (Sit).**

Los trompos no pueden repetirse entre sí (deben ser diferentes). Con preparación a elección. En caso de optar por entrada de Travelling, el trompo debe centralizarse con el mismo pie que se realizó dicho travelling o sucesión de tres.

FOOTWORK SEQUENCE

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

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

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



EFICIENCIA PRIMERA C

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

SALTOS

- **Máximo diez (10) saltos simples de una vuelta, sueltos y/o combinados.**
- **Máximo dos (2) combinaciones de saltos.**

Una debe ser de máximo cuatro (4) saltos y una de máximo dos (2) saltos.

El mismo salto simple no puede presentarse más de tres (3) veces en el programa.

SALTO OBLIGATORIO

Suelto o combinado.

- **Salto Toe Loop (1T).**

TROMPOS

Máximo dos(2) elementos de trompos están permitidos

- **Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo 3 posiciones) y DEBE incluir un trompo Sit. Elemento obligatorio.**

Uno DEBE ser un trompo suelto (Sit).

Solo se permiten trompos Upright y Sit.

El mismo trompo no podrá presentarse más de dos (2) veces en todo el programa.

FOOTWORK SEQUENCE

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

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

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

ACLARACIONES GENERALES EFICIENCIAS FORMATIVA, QUINTA C, CUARTA C, TERCERA C, SEGUNDA Y PRIMERA C, (EQUIVALENTES A CRR Y GM).

SALTOS

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

TROMPOS

Para todas las eficiencias de La Copa GM: se permiten variaciones y posiciones difíciles (excepto Biellman). La misma variación contará máximo una (1) vez en todo el programa.

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

Para más detalles referirse al documento World Skate Free Skating 2026 (4.2)

FOOTWORK SEQUENCE

Secuencia de Pasos Nivel Base

El patrón es libre. Puede presentarse como máximo 5 (cinco) de los pasos listados. Si se presentan más, el TP descenderá un nivel. (De L1 a Base y si el nivel es base, quedará base).



(para escuela formativa y Eficiencia Quinta pueden presentarse 4 elementos de los listados, si se presentan más el TP descenderá un nivel).

EFICIENCIA TERCERA B

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

SALTOS

- **Máximo doce (12) saltos simples de una vuelta y Axel están permitidos, incluyendo el salto de vals.**
- **Máximo dos (2) combinaciones de saltos.**

El número de saltos incluidos en la combinación no puede ser más de cuatro (4).

SALTOS OBLIGATORIOS

Suelto o combinado.

- **Salto Loop (1Lo).**
- **Salto Axel (1A).**

Axel puede presentarse hasta dos (2) veces.

Si se presenta dos veces, al menos uno debe estar en combinación.

Simples de una rotación no pueden presentarse más de tres (3) veces en el programa.

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- **Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo de 3 posiciones Upright y Sit) y debe incluir un trompo Sit. Elemento obligatorio**
- **Uno DEBE ser un trompo suelto.**

Es obligatorio presentar un trompo Camel en cualquier filo (suelto o combinado).

Se podrá presentar un (1) solo Camel en todo el programa. Si se presenta la posición Camel por segunda vez, será anulado por el TP y no habrá penalización.

FOOTWORK SEQUENCE

- **Una footwork sequence. Máximo nivel 1. Máximo treinta (30) segundos.**

EFICIENCIA SEGUNDA B

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

SALTOS

- **Máximo doce (12) saltos.**

Se pueden incluir saltos de y una (1) rotación, Axel, Doble Toe Loop (2T) y Doble Salchow (2S).

- **Máximo dos (2) combinaciones están permitidas.**

El número de saltos de la combinación no puede ser mayor a cuatro (4).

SALTOS OBLIGATORIOS

Suelto o combinado.

- **Salto Axel (1A).**
- **Salto doble Toe Loop (2T).**



**Axel y dobles pueden presentarse dos (2) veces en el programa.
Si se presenta dos veces al menos uno debe estar incluido en una combinación.
El mismo salto de una rotación no puede presentarse más de tres veces en el programa**

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos.

Todas las combinaciones deben ser diferentes.

- **Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo 4 posiciones) y debe incluir un trompo Sit y Camel. Elemento obligatorio**
- **Si se presentan dos combinaciones, una puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y otra de máximo tres (3) posiciones.**

En el programa deben presentarse dos trompos Camel diferentes (distinto filo y/o dirección). Suelto o combinado.

Todos los trompos están permitidos excepto Heel, Broken e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1. Máximo 30 segundos

ACLARACIONES GENERALES SUB DIVISIONAL B

SALTOS

Si un salto doble se transforma en un salto simple por una falla en el programa, si es de calidad, será llamado como tal.

Si se presentan dos combinaciones de saltos, éstas deben ser diferentes.

TROMPOS

Para toda la Sub Divisional B: se permiten variaciones y posiciones difíciles.

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

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

Para más detalles referirse al documento World Skate Free Skating 2026 (4.2).

Para que dos Combo Spin sean considerados "iguales" por el panel técnico, deben tener:

Las mismas dos posiciones con valor base.

En el mismo filo y en el mismo pie.

Ejecutadas una después de la otra (consecutivamente).

En el mismo orden en cualquier parte del combo.

El mismo tipo de trompo NO puede ejecutarse más de dos (2) veces en todo el programa (por ejemplo: máximo dos (2) Camel externo adelante, máximo dos (2) Heel adelante, etc.)

Un trompo camel con la pierna libre plegada para alcanzar el número mínimo de rotaciones, recibirá un QOE obligatorio de -2 por los jueces.

FOOTWORK SEQUENCE

Footwork Sequence Nivel 1 y 2:

El patrón es libre.

La secuencia tendrá un límite de tiempo de 30 segundos.



El/la patinador/a deberán declarar el tiempo de inicio de la misma en la Planilla de Declaración de Elementos del Programa.

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

Deberá cumplir con el nivel base y deberá contener cuatro (4) giros confirmados y una (1) feature para el nivel 1 y seis (6) giros confirmados y dos (2) features para el nivel 2.

Al menos una de las features confirmadas debe ser Body Movements o Choctaws.

El patinador podrá presentar un giro adicional al requerido para el nivel máximo de la categoría.

Si el/la patinador/a presenta más de un giro adicional al requerido para el nivel máximo de la categoría, el nivel se reducirá en uno (1).

• Giros para otorgar nivel: traveling, rocker, counter, bucle, bracket.

Ninguno de los tipos de giros puede ser contabilizado más de dos (2) veces.

6-ACLARACIONES REGLAMENTO GENERAL

ASISTENCIA DURANTE LA COMPETENCIA

- No se permite gritar e instruir a los/as patinadores/as en la pista de patinaje durante la competición. Si esto sucede el/la entrenador/a involucrado será retirado de la pista de patinaje y el/la patinador/a sufrirá una penalización equivalente a la violación de vestimenta correspondiente a la divisional o copa en la que compita. (ATC General 2.15).**

Para demás reglas referirse a Reglamento General World Skate 2026

MÚSICA:

Para las etapas Local y Regional la música a utilizar en el programa será entregada, según criterio del organizador,

Para la etapa final se enviará un formulario donde deberán subir la música correspondiente etiqueta de la siguiente manera:

- 1- Nombre y apellido del/la patinador/a**
- 2- Categoría y eficiencia correspondiente a los Juegos Bonaerenses 2026**
- 3- Nombre del Municipio al que representa.**

DECLARACIÓN DE ELEMENTOS

Para todas las etapas (Local, Regional y Final) se deberá entregar la PLANILLA DE DECLARACIÓN DE ELEMENTOS TÉCNICOS ESPECÍFICA DE JUEGOS BONAERENSES, la cual podrá ser descargada de la página oficial de los Juegos Bonaerenses 2026 en el sector DESCARGAS- PLANILLAS- PLANILLAS DE JUEGO.

La misma deberá ser entregada para todas las categorías por duplicado.

VESTIMENTA:

Los/as patinadores/as, podrán competir con la malla del municipio, de la institución o con malla de luces.

Los vestuarios deben estar confeccionados de manera que los genitales, los senos incluyendo la mitad inferior, y los pezones estén completamente cubiertos y no sean visibles a través del material.

El CNPA aplicará la reglamentación de la vestimenta (malla en general) conforme las reglas 2.6 Reglamento General WS2026.

En la Eficiencia Iniciación se podrá competir con pollerin y remera / pantalón y remera.

CLASIFICACIÓN:

En cada una de las etapas clasificará el/la patinador/a que obtenga el primer puesto de cada categoría y eficiencia. En caso de que dicho/a patinador/a no pudiera competir en la etapa siguiente, su lugar será ocupado por el/la patinador/a clasificado/a en segundo puesto de la instancia anterior, y así sucesivamente previa comunicación y aprobación de la Coordinación de Patín Artístico de LOS JUEGOS BONAERENSES.

RECLAMOS:

Conforme lo establecido en WS: no se permiten protestas contra evaluaciones de árbitros, jueces y el Panel Técnico (Controlador Técnico, Especialista Técnico, Especialista Asistente, Operador de Datos) de las actuaciones de los/las patinadores/as. Las protestas y/o consultas sobre resultados están permitidas sólo en el caso de un cálculo matemático incorrecto. Una identificación incorrecta de un elemento o de un nivel de dificultad, aunque resulte en una puntuación más baja o más alta, es un error humano y no un cálculo matemático incorrecto. Sólo podrán hacerlo en referencia a sus atletas.

ESPECIFICACIONES GENERALES PARA EL PATINAJE INDIVIDUAL:

- Para la determinación de los resultados se utilizará;
En eficiencia INICIACIÓN, y en eficiencia ESCUELA FORMATIVA Y QUINTA C , se utilizará el Sistema de Cálculos utilizado por la CAP (GESCHAMPS)
En eficiencia CUARTA, TERCERA C, SEGUNDA C PRIMERA C, Y SUB DIVISIONAL B se utilizará SISTEMA ROLLART (según su reglamentación)
- Tanto en Etapa Municipal como regional se podrá utilizar el sistema White, con un mínimo de tres jueces acreditados como tal y un calculista.
- Tanto en Etapa Local como Regional, los organizadores deberán informar a los/as participantes a través de sus delegados/as y/o técnicos/as que sistema será utilizado para la competencia con anticipación.
- Se deberá informar por medio de los municipios organizadores: nombre y apellido de los jueces y planilleros participantes para un control con las Asociaciones, Ligas y Federaciones previo a la competencia.
- Las planillas de resultados deberán ser guardadas hasta finalizar el año en curso por el municipio organizador de cada etapa, ya que las mismas podrán ser requeridas por la Coordinación en cualquier momento.

7- TABLA DE DEDUCCIONES PARA LA UTILIZACIÓN DEL SISTEMA WHITE

En caso de que se utilice el Sistema White, se aplicarán las siguientes deducciones:

Deducciones con Sistema White	
Arrodillarse o acostarse sobre el suelo más de una vez o por más de 5 segundos	0,5 en B
Violación de vestuario	0,5 en B
Tiempo desde el comienzo de la música hasta el primer movimiento mayor a 10 segundos	0,2 en B
Tiempo del programa menor al mínimo o mayor al máximo	0,2 en B cada 10 segundos o parte del mismo
Música con letra inapropiada	0,5 en B



Patinar fuera de la superficie de competición designada o tocar la barrera de la superficie de patinaje durante el programa (a menos que el Referee decida no aplicar esta penalización)	Equivalente RR y GM	0,2 en B
	Divisional B y A	0,2 en B
Entrada y salida no respetando el tiempo permitido	GM, B y A	0,2 en B
Interrupción injustificada: Iniciación, Escuela Formativa, Quinta C, Cuarta C, Tercera C, Segunda C, Primera C (equivalentes a RR y GM)	0,5 en A y B	
Comportamiento inadecuado durante el evento	0,5 en B por vez	
Caída (cada vez)	Equivalente GM	0,3 en B
	Divisional B y A	0,3 en B
Salto de más de una rotación en la FoSq	0,5 en A	
Deslizamiento hacia atrás en Eficiencia Formativa	0,5 en A	
Salto de una rotación o más en EF y Quinta	0,5 en A	
Elemento obligatorio faltante	0,5 en A	
Elemento ilegal	0,5 en A	
Rango de puntuación	Todas las categorías	0,1 a 5,0
<ul style="list-style-type: none">• Los elementos que posean posición obligatoria, como los elementos ilegales, no serán considerados en la puntuación, además de poseer el descuento pertinente.• Se recomienda en etapas locales y/o regionales avisar, a los/las deportistas/entrenadores que pasen a la siguiente etapa, los descuentos realizados (excepto las caídas).		

8-CUALQUIER SITUACIÓN NO PREVISTA EN EL PRESENTE REGLAMENTO, SERÁ RESUELTA POR LA COORDINACIÓN DE PATÍN ARTÍSTICO DE LOS JUEGOS BONAERENSES.

