



PATIN ARTISTICO (Mixto 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 o su municipio de residencia

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 Subdivisional 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 13 Femenino LIBRE: Sub divisional A, eficiencia Nacional

Podrán participar todas las patinadoras NO FEDERADAS y las que se encuentren FEDERADAS en la Sub Divisional A 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 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.

2-CATEGORÍAS:

SUB-13 Iniciación: 10, 11, 12 y 13 años, nacidos/as en el año 2012/13/14/15

SUB-13: 11, 12 y 13, nacidos/as en 2012/13/14

SUB-16: 14,15 y 16, nacidos/as en 2009/10/11

3-EFICIENCIA

SUB-13 INICIACIÓN B (nacidos/as en el año 2012/13/14/15)

Sólo se podrá participar con **PATINES EXTENSIBLES SIN MODIFICAR, CON BOLILLERO**. Sólo estará permitido la incorporación de botas a dichos patines.

EN TODAS LAS INSTANCIAS LOS PATINES DEBERÁN SER HOMOLOGADOS POR LOS JUECES PREVIO A LA COMPETENCIA.



SUB- 13 INICIACIÓN A (nacidos/as en el año 2012/13/14/15)
Sin restricción de patines.

NOTA: Se recuerda que, en esta categoría y eficiencia, tanto B como A 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.

SUB 13 (nacidos/as en 2012/13/14)

ESCUELA FORMATIVA
QUINTA C
CUARTA C
TERCERA C
SEGUNDA C
PRIMERA C
TERCERA B
SEGUNDA B
NACIONAL A

SUB 16 (nacidos/as en 2009/10/11)

QUINTA C
CUARTA C
TERCERA C
SEGUNDA C
PRIMERA C
TERCERA B
SEGUNDA B
PRIMERA B

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 2025, 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.

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, excepto en la categoría Primera B

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 B:

Tiempo de música 1:30 minutos.

Se recuerda que sólo se podrá participar con **PATINES EXTENSIBLE CON BOLILLERO, SIN MODIFICAR**, Sólo estará permitido la incorporación de botas, a dichos patines.

- Deslizamiento hacia adelante en círculo o en ocho
- Figura libre a elección en posición base
- Figura carrito en dos pies
- 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.

SUB 13 INICIACIÓN A: 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 libre a elección
- 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: Máximo 1:30 min.

FIGURAS



- Figuras hacia adelante sin combinar (máximo cuatro). Las posiciones deben realizarse en diferentes bases (upright, sit, camel) y solo una podrá repetirse. Mínimo una (1) figura Sit de posición base obligatoria.

Se permiten únicamente posiciones difíciles de upright.

TROMPOS

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

SECUENCIA DE SKATING SKILLS

- Secuencia de Skating Skill (SSSQ) hacia adelante. “Deslizamiento en serpentina”: la forma es a elección del/la patinador/a, pero debe contener al menos dos (2) curvas definidas. El/la patinador/a podrá comenzar el elemento desde cualquier lugar del lado corto, pudiendo realizar mayores o menores trayectos según su distancia del eje largo, y finalizar en cualquier lugar del lado corto opuesto. Debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista.

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

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

Se contarán:

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

Máximo 30 segundos.

EFICIENCIA QUINTA C

Tiempo de programa: Máximo 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.

Debe contener una posición Sit base y una posición camel.

SALTOS

- Waltz Jump.

Mínimo uno (1) obligatorio, máximo dos (2)

TROMPOS

- Trompos en dos pies.

Mínimo uno (1) obligatorio, máximo dos (2)

SECUENCIA DE SKATING SKILLS

- Secuencia de Skating Skill (SSSQ) hacia atrás. “Deslizamiento en serpentina”: la forma es a elección del patinador/a, pero debe contener al menos dos (2) curvas definidas. El/la patinador/a podrá comenzar el elemento desde cualquier lugar del lado corto, pudiendo realizar mayores o menores trayectos según su distancia del eje largo, y finalizar en cualquier lugar del lado corto opuesto. Debe cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes



FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

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

- Cruce (por delante o por detrás)
- Open mohawk
- Choctaw de adelante hacia atrás
- Raised chasse
- Body movement (alto, Medio o bajo)

Máximo treinta (30) seg

EFICIENCIA CUARTA C

(En la etapa final NO se utilizará Gestamp. Se utilizará Sistema Rollart)

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

SALTOS

Se permiten 5 saltos sin combinar (Waltz Jump. Toe loop. Salchow)

- Mínimo un waltz (1) obligatorio.
- Mínimo un toe loop obligatorio.

Los saltos pueden repetirse dos veces en el programa.

TROMPOS

- Máximo dos (2) trompos Upright (interno adelante o interno atrás). Pueden ser iguales o diferentes.

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

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

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

Máximo treinta (30) seg.

EFICIENCIA TERCERA C

Tiempo de programa: 1:40 min. +/- 5 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, toe loop, salchow, flip

- Un Toe Loop debe presentarse obligatoriamente en el programa suelto o combinado.
- El mismo salto no puede presentarse más de dos veces en el programa.

TROMPOS



Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

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

Solo están permitidos trompos Upright. (se permite un solo trompo en filo interno como máximo)

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

FOOTWORK SEQUENCE

- Una footwork sequence máximo nivel 1.

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

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

Máximo treinta (30) seg.

EFICIENCIA SEGUNDA C

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

SALTOS

- Máximo 8 saltos de una rotación son permitidos, incluyendo el salto de vals.
- Máximo dos combinaciones de saltos son permitidas. El número de saltos en la combinación NO puede ser más de dos (2).
- El mismo salto no puede presentarse más de dos veces en el programa. Si se presenta dos veces, al menos uno debe estar incluido en una combinación.

TROMPOS

- Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

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

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

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

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

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

Máximo treinta (30) seg.



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. Si se presentan dos, una debe ser de máximo cuatro (4) saltos y una de máximo dos (2) saltos.
 - Es obligatorio presentar un elemento toe loop simple (1T), suelto o combinado.
- El mismo salto simple no puede presentarse más de tres (3) veces en todo el programa.

TROMPOS

Máximo dos(2) elementos de trompos están permitidos

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

Solo se permiten trompos Upright y Sit.

Aplicará la regla WS, el mismo trompo no podrá presentarse más de dos (2) veces en todo el programa.

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1.

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

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

Máximo treinta (30) seg

ACLARACIONES GENERALES EFICIENCIAS FORMATIVA, QUINTA C, CUARTA C, TERCERA C, SEGUNDA C 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 2025 (4.2)

FOOTWORK SEQUENCE

Secuencia de Pasos Nivel Base

En la secuencia de pasos el patrón es libre.



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

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

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).
 - Es obligatorio realizar un loop simple (1Lo) suelto o combinado.
 - Es obligatorio realizar un Axel, el mismo puede presentarse dos veces, (una como mínimo). Si se presenta dos veces, al menos uno debe estar en combinación.
- Simples de una rotación no pueden presentarse más de tres (3) veces en el programa.

TROMPOS

Máximo dos (2) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo de 3 posiciones Upright y Sit) y debe incluir un trompo Sit.
- Uno DEBE ser un trompo suelto en posición Camel.

FOOTWORK SEQUENCE

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

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).
- Es obligatorio presentar un Axel suelto o en combinación.
 - Es obligatorio presentar un elemento toe loop (simple o doble), suelto o en combinación (2T).
 - Axel y dobles pueden presentarse dos veces en el programa. Si se presenta dos veces al menos uno debe estar incluido en una combinación.
 - El mismo salto de una rotación no puede presentarse más de tres veces en el programa Los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos. Simples de una rotación no pueden presentarse más de tres (3) veces en el programa.



TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos.

Todas las combinaciones deben ser diferentes.

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

Es obligatorio presentar dos trompos Camel en cualquier filo (suelto o combinado). Todos los trompos están permitidos excepto Broken, Heel e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

Una footwork sequence máximo nivel 1. Máximo 30 segundos

EFICIENCIA PRIMERA B (SUB 16)

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

SALTOS

• Máximo ocho (8) saltos están permitidos excluyendo los saltos de conexión en las combinaciones. (doble Axel y triples no están permitidos).

• Máximo dos (2) combinaciones están permitidas.

El número de saltos en las combinaciones no puede ser mayor a cuatro (4) incluyendo los saltos de conexión.

- Es obligatorio presentar un Axel simple que puede ser presentado solo o en combinación.
- Es obligatorio presentar un salto loop, doble, suelto o combinado (2Lo).
- Es obligatorio presentar un salto doble flip, o doble lutz suelto o combinado.
- Axel y saltos dobles no pueden presentarse más de dos veces en el programa. Si se presentan dos veces, al menos uno debe estar en una combinación.
- El mismo salto de una rotación, si es un ítem técnico con valor, no puede presentarse más de tres (3) veces en el programa.

Los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos, cuando se coloquen en la primera o última posición del Combo Jump, el resto se considerará saltos de conexión y, por lo tanto, serán llamados No Jump (NJ)

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos.

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un trompo Sit. Y camel
- Uno DEBE ser un trompo suelto.

Si se presentan dos (dos) combinaciones, una puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y una puede ser de máximo tres (3) posiciones. Las combinaciones deben ser diferentes.

Es obligatorio presentar dos trompos Camel en cualquier filo (suelto o combinado). Todos los trompos están permitidos excepto Broken e Invertido.

FOOTWORK SEQUENCE

- Una (1) footwork sequence máximo nivel 2, máximo 30 segundos.



ACLARACIONES GENERALES SUB DIVISIONAL B

SALTOS

Según los requerimientos de la categoría, aplicará la regla Rollart de llamar el primer y último salto dentro de un combo al igual que el salto de mayor valor.

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

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

TROMPOS

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

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

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

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

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

1. Las mismas dos posiciones con valor base
2. En el mismo filo y en el mismo pie
3. Ejecutadas una después de la otra (consecutivamente)
4. En el mismo orden en cualquier parte del combo

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

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

FOOTWORK SEQUENCE

Footwork Sequence Nivel 1 y 2:

El patrón es libre.

La secuencia tendrá un límite de tiempo de 30 segundos.

Los/as patinadores/as 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.

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

- Giros para otorgar nivel: traveling, rocker, counter, bucle, bracket.
- Ninguno de los tipos de giros puede ser contabilizado más de dos (2) veces.

EFICIENCIA NACIONAL (SUB 13)



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

SALTOS

- Máximo ocho (8) saltos están permitidos, excluyendo los saltos de conexión en las combinaciones (doble Axel y triples no están permitidos).
- Máximo dos (2) combinaciones están permitidas. El número de saltos en las combinaciones no puede ser mayor a cuatro (4), incluyendo los saltos.
- Es obligatorio presentar un Axel simple que puede ser presentado solo o en combinación. • Es obligatorio presentar un salto loop, simple o doble, suelto o combinado (1Lo o 2Lo). • Es obligatorio presentar un salto doble flip o doble lutz, suelto o combinado
- Axel y saltos dobles no pueden presentarse más de dos veces en el programa. Si se presentan dos veces, al menos uno debe estar en una combinación.
- El mismo salto de una rotación, si es un ítem técnico con valor, no puede presentarse más de tres (3) veces en el programa.

Los saltos de una rotación se llamarán, acreditarán y contarán para el número total de saltos, cuando se coloquen en la primera o última posición del Combo Jump, el resto se considerará saltos de conexión y, por lo tanto, serán llamados No Jump (NJ)

TROMPOS

Mínimo dos (2), máximo tres (3) elementos de trompos están permitidos

- Uno de ellos DEBE ser una combinación de trompos (máximo cuatro (4) posiciones) y debe incluir un trompo Sit y un camel.
- Uno DEBE ser un trompo suelto.
- Si se presentan dos (dos) combinaciones, una puede ser de máximo cuatro (4) posiciones y una puede ser de máximo tres (3) posiciones. Las combinaciones deben ser diferentes. Es obligatorio presentar dos trompos Camel en cualquier filo (suelto o combinado). Todos los trompos están permitidos excepto Broken.

FOOTWORK SEQUENCE

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

ACLARACIONES REGLAMENTO GENERAL

TIEMPOS DE PROGRAMA

Copa RR: El Tiempo de programa: comenzará a contar a partir del primer golpe musical. Copa GM, Sub Divisional B, Sub Divisional A Nacional y Elite: El Tiempo de programa: comenzará a contar a partir del primer movimiento del patinador.

ELEMENTOS EN EXCESO Y ELEMENTOS ILEGALES

Elementos en exceso (permitidos dentro de la categoría) no serán penalizados, pero deberán ser anulados por el panel. Los elementos ilegales quedarán a total responsabilidad del panel técnico.

- Secuencias de pasos de niveles más altos a los requeridos harán descender el nivel en uno y no recibirán penalización.
- Trompos: realizar un trompo no requerido deberá ser anulado por el panel técnico y NO será penalizado.

INTERRUPCIONES DE PATINAJE

- De interrumpirse el patinaje por causa injustificada en la Copas RR y GM, se permitirá el repatinaje, con una deducción de 1.0 punto por cada vez que se abandone el programa, y puntuaciones de 0.25 en los componentes Performance y Choreography si lo hubiese. Esta penalización debe ser notificada por el Referee a los jueces.



- De haber un elemento obligatorio no realizado se realizará el descuento correspondiente. Este tipo de interrupciones afectará directamente en los componentes del programa.
- De interrumpirse el patinaje por cualquier causa en la Copa RR únicamente, el deportista iniciará el repatinaje desde el principio, los jueces evaluarán desde el punto de interrupción.
- Desde la Copa GM en adelante, si el patinaje es interrumpido por cualquier causa antes del primer minuto, el deportista iniciará el repatinaje desde el principio. Si ha pasado más de un minuto, iniciará el repatinaje desde el punto de interrupción.
- De interrumpirse el patinaje por causa injustificada en la Sub Divisional B, A y WS, se aplicarán las reglas WS.
- De haber un elemento obligatorio no realizado se realizará el descuento correspondiente
- Se aplicarán las deducciones por faltante de tiempo hasta el tiempo mínimo (Excepto Copa RR).

ASISTENCIA DURANTE LA COMPETENCIA

- No se permite gritar e instruir a los/as patinadores/ras en la pista de patinaje durante la competición. Si esto sucede el entrenador 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.

Para demás reglas referirse a Reglamento General World Skate 2025

MÚSICA:

TIEMPO DE PROGRAMA QUINTA C Y CUARTA C

En las eficiencias Quinta C y Cuarta C, el tiempo de música será de 1:30 +/- 10 seg. Por lo cual, el procedimiento de carga luego de alcanzado el tiempo máximo será anulando los elementos presentados después

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 2025
- 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 2025 en el sector DESCARGAS- PLANILLAS- PLANILLAS DE JUEGO.

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

VESTIMENTA:

Malla reglamentaria, entendiéndose como tal aquella que cumple con la reglamentación de la World Skate, pudiendo ser esta malla institucional con la cual el/la patinador/a representa a su institución durante todo el año o malla de luces.

En relación a las piedras, se aplicará la reglamentación de la vestimenta (malla en general) que se aplicó hasta el año 2024

En la Eficiencia Iniciación se podrá competir con pollerín 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 patinadores. Las protestas contra 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.

Regla WS: Los entrenadores no pueden enviar comentarios, preguntas o quejas a través de mensajes a través de ningún tipo de chat, mensajería directa o aplicaciones de redes sociales a los oficiales involucrados en la competencia. Si esto sucede los patinadores del entrenador serán eliminados de la competencia”

ESPECIFICACIONES GENERALES PARA EL PATINAJE INDIVIDUAL:

- Para la determinación de los resultados se utilizará;
En INICIACIÓN A y B, 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, Y DIVISIONAL A 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.





TABLA DE DEDUCCIONES PARA LA UTILIZACIÓN DEL SISTEMA WHITE

En caso 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 Tercera C, Segunda C, Primera C (Equivalente a GM), Sub divisional B y Nacional A	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 GM	0,2 en B
	Divisional B y A	0,2 en B
Entrada y salida no respetando el tiempo permitido	Equivalente GM, Divisional y A	0,2 en B
Interrupción injustificada: Escuela Formativa, Quinta C, Cuarta C, Tercera C, Segunda C, Primera C (equivalentes a RR y GM)	0,5 en A y B	
Caída (cada vez)	Equivalente GM	0,3 en B
	Divisional B y A	0,3 en B



Más de 1 salto o de más de una rotación en la FoSq	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.		
<ul style="list-style-type: none">• 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).		

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