

16/03/2016



**NEW REGULATION FOR INLINE ARTISTIC SKATING**  
**2016**  
**WORLD ARTISTIC CHAMPIONSHIPS NOVARA**  
**Singles skating only, Juniors and Seniors**

The Championship is open to each country where there is a National association member of the artistic branch of the FIRS (due paid). Then, can be presented two (2) skaters in each category (Junior Ladies, Junior Men, Senior Ladies and Senior Men) per country. A third one can be presented if the skater(s) can justify from an international Inline event with approved officials and judged with this judging system, a Total Segment Score (TSS) in a Free Program of :

Junior Ladies : 30 points      Senior Ladies : 35 points      Junior Men : 30 points      Senior Men : 35 points

<b>JUNIORS</b> <u>Has reached the age of 12 , but not reached the age of 19 at 01/08 /2015</u>	Ladies and Men : 3'30'' (+/-10'')
<b>SENIORS</b> <u>Has reached the age of 15 at 1/08/2015</u>	Ladies and Men : 4'00 (+/- 10'')

**I - SHORT PROGRAM FOR CHAMPIONSHIPS,**

**Juniors and Seniors**

<b>JUNIORS &amp; SENIORS</b>	Ladies & men Maximum 2'30 +/-10''	<p>a) One Axel Paulsen type jump (single/double/triple);</p> <p>b) One double/triple jump immediately preceded by connecting steps and/or other comparable Free Skating movements;</p> <p>c) One Jump combination consisting of a double jump, triple jump or quadruple jump and a single or double or triple jump;</p> <p>d) One Flying spin (one position only without change of foot) with a minimum of four (4) revolutions in total;</p> <p>e) One spin with only one position :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Men</b> : Camel spin or sit spin with only one change of foot, (the position must be different than the flying spin landing position), minimum of six (6) revolutions in total.</li> <li>• <b>Ladies</b> : Lay back (or side ways) spin, minimum of four (4) revolutions in total.</li> </ul> <p>f) One Spin combination with only one change of foot, with a minimum of six (6) revolutions in total);</p> <p>g) One Step sequence fully utilizing the floor surface.</p> <p>The Program Components are only judged in</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skating Skills</li> <li>• Transitions</li> <li>• Performance/Execution</li> <li>• Choreography/Composition</li> <li>• Interpretation</li> </ul> <p>The factors for the Program Components is</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- for men 0.5</li> <li>- for Ladies 0.5</li> </ul> <p><b><u>Deduction : 1.0 by Fall on the Total Program Score (TPS)</u></b></p>
--------------------------------------	---	---

**Prohibited elements:**

- Any kind of Somersault – deduction (1.0)
- Split on the floor is treated as a fall - deduction (1 mark/point)

**II - A well balanced Free Skating program must contain:**

<p style="text-align: center;"><b>JUNIORS</b></p>	<p style="text-align: center;">Ladies &amp; Men 3'30''  (+/- 10'')</p>	<p><b>a)</b> Maximum of <b>six (6)</b> jump elements for ladies and Men. One of which must be an Axel type jump. There may be up to three (3) jump combinations or sequences. Only one (1) Jump combination can contain up to <b>five (5)</b> jumps and the others Jump combinations must contain only two (2) jumps. A jump sequence can contain any number of jumps, but only two most difficult jumps will be counted. A same jump with a different number of rotation will count as an other jump. Any single, double or triple jump cannot be executed more than twice in total .</p> <p><b>b)</b> There must be a maximum of three (3) spins of a different nature (different name),</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. one of which must be a spin combination (minimum of six (6) revolutions in total),</li> <li>2. one a flying spin or a spin with a flying entrance (minimum of four (4) revolutions in total)</li> <li>3. one spin with only one position (minimum of four (4) revolutions in total).</li> </ol> <p>Change of foot and flying entrance is allowed for all spins.</p> <p><b>c)</b> There must be a maximum : One (1) step sequence with fully utilizing the surface. No jumps/ spins allowed.</p> <p><b>d)</b> There must be : <u>One Gliding (flowing) skating element</u>, fully utilizing the rink surface, witch consists of any kind of movements, at least two (2), like but not limited to, spirals, arabesques, spread eagles, Ina Bauers..., or any creative positions..., linked together by a strong choreography. This element called “Choréo Sequence” (<b>ChSq</b>) have <u>no base fixed value</u> but is evaluated within the component marks. This Gliding (flowing) skating element should be executed according to the character of the music.</p> <p><u>There will be a <b>deduction</b> from technical panel of <b>2 points</b> if not according to the requirement or missing.</u></p> <p>The Program Components are on judged in</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skating Skills</li> <li>• Transitions</li> <li>• Performance/Execution</li> <li>• Choreography/Composition</li> <li>• Interpretation</li> </ul> <p>The factors for the Program Components is</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- for men 1.4</li> <li>- for ladies 1.2</li> </ul> <p><b><u>Deduction : 1.0 by Fall</u> on the Total Program Score (TPS)</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>SENIORS</b></p>	<p style="text-align: center;">Ladies and Men 4'00''  (+/- 10'')</p>	<p><b>a)</b> Maximum of <b>7</b> jump elements for ladies and Men, one of which must be an Axel type jump. There may be up to three (3) jump combinations or sequences. Only one (1) Jump combination can contain up to <b>five (5)</b> jumps and the others Jump combinations can contain only two (2) jumps. A jump sequence can contain any number of jumps, but only two most difficult jumps will be counted. A same jump with a different number of rotation will count as an other jump. Any single, double or triple jump cannot be executed more than twice in total .</p> <p><b>b)</b> There must be a maximum of three (3) spins of a different nature (different name),</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. one of which must be a spin combination (minimum of six (6) revolutions in total),</li> <li>2. one a flying spin or a spin with a flying entrance (minimum of four (4) revolutions</li> </ol>

		<p>in total)</p> <p>3. one spin with only one position (minimum of four (4) revolutions in total).</p> <p>Change of foot and flying entrance is allowed for all spins.</p> <p>c) There must be a maximum of one (1) step sequence <u>fully utilizing the surface</u>.</p> <p>d) A Choreographic Sequence fully utilizing the rink surface and called « Choreo Sequence Confirmed » must include :</p> <p>4. at least one <b>gliding (flowing) element</b> like, <u>but not limited to</u>, spirals, arabesques, spread eagles, Ina Bauers ..., or any creative positions...,</p> <p>5. at least a <b>one spot creative skating element</b> : like any kind of <u>creative jump and/or creative spin</u> ;</p> <p>6. Those elements 1) and 2) must be <u>connected by a strong choreography</u> and should be executed according to the character of the music. Listed elements included in the Choreographic Sequence will not be called and will not occupy a box. The pattern is not restricted, but the sequence must be clearly visible with a beginning and an end.</p> <p>This sequence will have a fixed Base value and evaluated in GOE only.</p> <p>The Program Components are only judged in</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skating Skills</li> <li>• Transitions</li> <li>• Performance/Execution</li> <li>• Choreography/Composition</li> <li>• Interpretation</li> </ul> <p>The factors for the Program Components is</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- for men 1.4</li> <li>- for ladies 1.2</li> </ul> <p><b><u>Deduction : 1.0 by Fall on the Total Program Score (TPS)</u></b></p>
--	--	--

**Prohibited elements:**

- Any kind of Somersault – deduction (1.0)

**The panel's points for each Program Component are then multiplied by a factor as follows (same for Junior and Senior):**

Men	Short Program	0.5	Free Skating	1.4
Ladies	Short Program	0.5	Free Skating	1.2
Pairs	Short Program	0.5	Free Skating	1.4

## DEDUCTIONS

VIOLATIONS :	POINTS
Program time	- 1.0 for every 15 seconds lacking or in excess
Illegal element/movement	-2.0 per violation
Costume drop and prop	-1 per program
Fall	§ Single Skating: -1.0 for every Fall ; (- 0,5 up to Novice categories)
Late start	- 1.0 for start between 1 and 20 seconds late
Interruption in performing the program	For every Interruption Juniors and Seniors of: § more than 10 seconds up to 20 seconds: - 1.0 § more than 20 seconds up to 30 seconds: - 2.0 § more than 30 seconds up to 40 seconds: - 3.0  For every Interruption up to Novice categories of: § more than 10 seconds up to 20 seconds: - 0,5 § more than 20 seconds up to 30 seconds: - 1.0 § more than 30 seconds up to 40 seconds: - 1.5
Interruption of the program with allowance of up to three (3) minutes to resume from the point of interruption.	- 5.0 per program Juniors/Seniors - 2,5 per program Novice category

### Program Content Sheet

Each Skater, shall present a Program Content Sheet (an official form indicating the planned elements for each Part of the competition).

### Call to the start

- I. Prior to each performance, the names of those about to compete must be clearly called on the rink (and in the dressing-rooms if possible).
- II. Each Skater/Pair/Couple must take the starting position of each Part of the competition (Short Program/Short Dance, Free Skating/Free Dance or Pattern Dance) at the latest **twenty (20) seconds** after she/he/they are called to the start. If this time has expired and the skater/s has/have not yet taken the starting position, the Referee shall apply a deduction (deducted from the final score). **If forty (40) seconds started from the call to the start have expired and the skater/s has/have not yet taken the starting position, he/they will be considered as withdrawn.** The first Competitor/s in a warm-up group will be granted an extra time of **ten (10) seconds** after he/they is/are called to the start. The timing procedure as described above will start after that **ten (10) seconds** extra time period.

### The surface

Before an Inline event the dedicated floor surface must all the time be cleaned carefully.

## Updated Scale of Values 2016

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
<b>Choreographique Sequences (for Seniors)</b>										
Choreo Sequence	ChSq1	3,0	2,0	1,0	<b>3,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
<b>SINGLE AND PAIR SKATING</b>										
<b>Jumps</b>										
Single Toeloop	1T	0,6	0,4	0,2	<b>0,4</b>	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Single Salshow	1S				<b>0,4</b>	0,3				
Single Loop	1Lo				<b>0,5</b>	0,4				
Single Flip	1F				<b>0,5</b>	0,4	0,3			
Single Lutz	1Lz				<b>0,6</b>	0,5	0,4			

Single Axel	1A	0,6	0,4	0,2	<b>1,1</b>	0,8		-0,2	-0,4	-0,6
Double Toeloop	2T				<b>1,3</b>	0,9				
Double Salshow	2S					0,9				
Double Loop	2Lo	0,6	0,6	0,3	<b>1,8</b>	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Double Flip	2F				<b>1,9</b>	1,4	1,3			
Double Lutz	2Lz				<b>2,1</b>	1,5	1,4			

Double Axel	2A	1,5	1,0	0,5	<b>3,3</b>	2,3		-0,5	-1,0	-1,5
Triple Toeloop	3T	2,1	1,4	0,7	<b>4,3</b>	3,0		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salshow	3S				<b>4,4</b>	3,1				
Triple Loop	3Lo				<b>5,1</b>	3,6				
Triple Flip	3F				<b>5,3</b>	3,7	3,2			
Triple Lutz	3Lz				<b>6,0</b>	4,2	3,6			

Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	<b>8,5</b>	5,9		-1,0	-2,0	-3,0
-------------	----	-----	-----	-----	------------	-----	--	------	------	------

		+3	+2	+1	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>
--	--	----	----	----	-------------	----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Spins (solo spins for pairs)**

**Spin in one position and no change of foot (upright, layback, camel or sit)**

Upright level B	USpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,0</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Upright level 1	USp1				<b>1,2</b>					
Upright level 2	USp2				<b>1,5</b>					
Upright level 3	USp3				<b>1,9</b>					
Upright level 4	USp4				<b>2,4</b>					

Layback level B	LSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,2</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Layback level 1	LSp1				<b>1,5</b>					
Layback level 2	LSp2				<b>1,9</b>					
Layback level 3	LSp3				<b>2,4</b>					
Layback level 4	LSp4				<b>2,7</b>					

Camel level B	CSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,1</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Camel level 1	CSp1				<b>1,4</b>					
Camel level 2	CSp2				<b>1,8</b>					
Camel level 3	CSp3				<b>2,3</b>					
Camel level 4	CSp4				<b>2,6</b>					
		<b>+3</b>	<b>+2</b>	<b>+1</b>	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>

Sit level B	SSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,1</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Sit level 1	SSp1				<b>1,4</b>					
Sit level 2	SSp2				<b>1,6</b>					
Sit level 3	SSp3				<b>2,1</b>					
Sit level 4	SSp4				<b>2,5</b>					

**Spin with a change of foot and no change of position (upright, layback, camel or sit)**

Upright level B	CUSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Upright level 1	CUSp1				<b>1,7</b>	1,2				
Upright level 2	CUSp2				<b>2,0</b>	1,4				
Upright level 3	CUSp3				<b>2,4</b>	1,7				
Upright level 4	CUSp4				<b>2,9</b>	2,0				

Layback level B	CLSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Layback level 1	CLSp1				<b>2,0</b>	1,4				
Layback level 2	CLSp2				<b>2,4</b>	1,7				
Layback level 3	CLSp3				<b>2,9</b>	2,0				
Layback level 4	CLSp4				<b>3,2</b>	2,2				

Camel level B	CCSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Camel level 1	CCSp1				<b>2,0</b>	1,4				
Camel level 2	CCSp2				<b>2,3</b>	1,6				
Camel level 3	CCSp3				<b>2,8</b>	2,0				
Camel level 4	CCSp4				<b>3,2</b>	2,2				

Sit level B	CSSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,6</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Sit level 1	CSSp1				<b>1,9</b>	1,3				
Sit level 2	CSSp2				<b>2,3</b>	1,6				
Sit level 3	CSSp3				<b>2,6</b>	1,8				
Sit level 4	CSSp4				<b>3,0</b>	2,1				
		<b>+3</b>	<b>+2</b>	<b>+1</b>	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>

**Flying Spin (any position upright, layback, camel or sit)**

Upright level B	FUSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Upright level 1	FUSp1				<b>1,7</b>	1,2				
Upright level 2	FUSp2				<b>2,0</b>	1,4				
Upright level 3	FUSp3				<b>2,4</b>	1,7				
Upright level 4	FUSp4				<b>2,9</b>	2,0				

Layback level B	FLSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Layback level 1	FLSp1				<b>2,0</b>	1,4				
Layback level 2	FLSp2				<b>2,4</b>	1,7				
Layback level 3	FLSp3				<b>2,9</b>	2,0				
Layback level 4	FLSp4				<b>3,2</b>	2,2				

Camel level B	FCSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,6</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Camel level 1	FCSp1				<b>1,9</b>	1,3				
Camel level 2	FCSp2				<b>2,3</b>	1,6				
Camel level 3	FCSp3				<b>2,8</b>	2,0				
Camel level 4	FCSp4				<b>3,2</b>	2,2				

Sit level B	FSSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Sit level 1	FSSp1				<b>2,0</b>	1,4				
Sit level 2	FSSp2				<b>2,3</b>	1,6				
Sit level 3	FSSp3				<b>2,6</b>	1,8				
Sit level 4	FSSp4				<b>3,0</b>	2,1				
		<b>+3</b>	<b>+2</b>	<b>+1</b>	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>

**Spin Combination with change of position and no change of foot (two positions)**

level B	(F)CoSp2pB	1,5	1,0	0,5	<b>1,1</b>	1,0		-0,3	-0,6	-0,9
level 1	(F)CoSp2p1				<b>1,3</b>	1,1				
level 2	(F)CoSp2p2				<b>1,5</b>	1,3				
level 3	(F)CoSp2p3				<b>1,8</b>	1,5				
level 4	(F)CoSp2p4				<b>2,1</b>	1,7				

**Spin Combination with change of position and no change of foot (three positions)**

level B	(F)CoSp3pB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
level 1	(F)CoSp3p1				<b>1,7</b>	1,2				
level 2	(F)CoSp3p2				<b>2,0</b>	1,4				
level 3	(F)CoSp3p3				<b>2,5</b>	1,8				
level 4	(F)CoSp3p4				<b>3,0</b>	2,1				

**Spin Combination with change of position and change of foot (two positions)**

level B	(F)CCoSp2pB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
level 1	(F)CCoSp2p1				<b>1,7</b>	1,2				
level 2	(F)CCoSp2p2				<b>2,0</b>	1,4				
level 3	(F)CCoSp2p3				<b>2,5</b>	1,8				
level 4	(F)CCoSp2p4				<b>3,0</b>	2,1				

**Spin Combination with change of position and change of foot (three positions)**

level B	(F)CCoSp3pB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
level 1	(F)CCoSp3p1				<b>2,0</b>	1,4				
level 2	(F)CCoSp3p2				<b>2,5</b>	1,8				
level 3	(F)CCoSp3p3				<b>3,0</b>	2,1				
level 4	(F)CCoSp3p4				<b>3,5</b>	2,5				
		<b>+3</b>	<b>+2</b>	<b>+1</b>	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>

Step Sequences													
level B	StSqB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>			-0,3	-0,6	-0,9			
level 1	StSq1				<b>2,0</b>								
level 2	StSq2				<b>2,5</b>						-0,5	-1,0	-1,5
level 3	StSq3				<b>3,0</b>						-0,7	-1,4	-2,1
level 4	StSq4				<b>3,5</b>						-0,7	-1,4	-2,1

## JUDGING SYSTEM

### Usage of the International Judging System

The international judging system will be used at :

All international Championships

World Open

All international competitions whenever it is possible (the light system, called paper system, may be used as well)

The international judging system is based on cumulative points, which are awarded for a technical score and five additional program components - skating skills, transitions, performance/execution, choreography/composition and interpretation.

If a skater performs more than the defined "well-balanced program" elements, there are no deductions, but the values of additional elements will not be calculated into the skater's score. If a skater performs less than the required elements, they receive fewer points, not deductions.

### Officials

There are two panels of officials - the technical panel and the judging panel.

**The technical panel is generally made up of five persons:** technical specialist, assistant technical specialist, technical controller, data operator and video replay operator. This panel works in direct communication with each other as each skater performs a program. In real time as the skater performs, the **technical specialist** identifies the elements the skater performs with the appropriate level of difficulty, based on published pre-set criteria. The work of the technical specialist allows the judge to concentrate on marking the quality of each element.. When an element is identified by the technical specialist it is also referred to as the "call".

The **assistant technical specialist** and the **technical controller** support the technical specialist to ensure that any potential mistakes are corrected immediately. The technical controller is the leader of the technical panel. Any element can be reviewed by the technical controller, the technical specialist or the assistant technical specialist. When the 2 specialists are not agree, the controller opinion makes the final decision. The elements are available for review after a skater's performance and calls can be changed accordingly. Calls and scores are final once they are posted, any protests for calculation errors resolved, and results are announced to the public. The 2 Specialists and the Controller should be, from different countries.

The **video replay operator** does exactly what it seems! If a video system is being utilized at a

competition, this person tags each element on the video while a program is being performed. This allows the technical panel to go right to the beginning of an element during review without having to fast forward or rewind, speeding up the process significantly. The video is available to the technical panel for their review of any element to ensure that the correct assessment of the element was made. If there is video replay available to the judges, this videotape can be viewed by the judges for their analysis of the quality and/or errors made on any given element. The **data operator** enters all the coding for the elements onto either paper or the computer as they are performed and the levels of difficulty are assigned.

The **judging panel** is made up of a referee and multiple judges. There can be as few as three or as many as seven judges on a panel. As much as possible all continents must be represented. The judges focus totally on scoring the quality of each element and the five program components. Their marks are based on specific criteria for each element and provide a comprehensive assessment of each skater's skills and performance. A computer is used to keep track of the elements and scores, record results and calculate totals to determine the order of finish. The **referee** is the leader of the judging panel and is in charge the event. In this role, the referee is responsible for making sure rules are followed, taking the time of the program as skated, and deciding on any protests with respect to the event. The referee is also responsible for taking certain deductions.

### **Technical Score**

In the Technical Score, each element of a skater's program is assigned a base value. These element base values give the skaters credit for every element they perform. A group of experts, including experienced skaters and coaches, has determined the element base value of each technical element. These base values are published as part of the scale of values (SoV). Some elements such as spins and step sequences have been assigned a level of difficulty. These elements are assigned their base value depending on their level of difficulty as determined by the technical panel. After results are posted, skaters receive a scoring detail for their performance (typically called a 'protocol') that shows the elements and levels called by the technical panel and the marks given by the judges. This can be made on a paper or through internet. During the program, judges evaluate the quality of the elements and give a grade of execution (GOE) to each within a range of +3 to -3. These GOEs are not necessarily worth 1, 2 or 3 points, but rather they are a quality "grade" that impacts the value of elements through the scale of values. To determine the point value of an element, the point value for the GOE is taken from the scale of values and added to the base value for the element.

Let's look at some examples:

The technical specialist identifies a jump as a double Axel. The judge grades the quality of the jump and assigns a GOE of +1. The base value for a double Axel is 3.3 points, and a GOE of +1 for a double Axel has a value of 0.5 points, so the point value for the element is 3.8 points.

The technical specialist identifies a jump as a double Lutz. The judge grades the quality of the jump and assigns a GOE of -1. The base value for a double Lutz is 2.1 points, and a GOE of -1 for a double Lutz has a value of -0.3 points, so the point value for the element is 1.8 points.

The technical specialist identifies a spin as a level 2 combination spin with a change of foot and two positions. The judge then grades the quality of the spin and assigns a GOE of +3. The base value for a level 2 combination spin with a change of foot two positions 1.5 points, and a GOE of +3 for a combination spin with a change of foot two positions has a value of 1.5 points, so the point value for the element is 3.0 points.

The sum of the point values for all the performed elements together (base value + GOE) is the Total Element Score (TES), or the Technical Score.

### **Program Components**



In addition to the Technical Score, the judges award program component marks on a scale from 0.25 to 10 with increments of 0.25 to express the overall presentation and technical mastery of figure skating. The **Program Component Score (PCS)** is calculated and factored by specified percentages.

In ladies, men's, pairs, the following five components are scored in the short program and the free skate.

### **Skating Skills**

Definition: Overall skating quality: edge control and flow over the floor surface demonstrated by a command of the skating vocabulary (edges, steps, turns, etc.), the clarity of technique and use of effortless power to accelerate and vary speed.

Criteria:

- Balance, rhythmic knee action and precision of foot placement
- Flow and effortless glide
- Cleanness and sureness of deep edges, steps, turns
- Power/energy and acceleration
- Mastery of multi-directional skating
- Mastery of one-foot skating
- Equal mastery of technique by both partners shown in unison (pairs and dance)

### **Transitions/Linking Footwork & Movement**

Definition: The varied and/or intricate footwork, positions, movements and holds that link all elements. In singles, pairs, this also includes the entrances and exits of technical elements.

Criteria:

- Variety
- Difficulty
- Intricacy
- Quality (including unison in pairs, dance and synchronized skating)
- Balance of workload between partners (pairs and dance)
- Variety of holds (not excessive side by side and hand in hand in dance)
- Variation of speed and linking steps (synchronized)
- Variation of changes of direction and hold (synchronized)

### **Performance/Execution**

Definition: Performance is the involvement of the skater/couple/teams physically, emotionally and intellectually as they translate the intent of the music and choreography. Execution is the quality of movement and precision in delivery. This includes harmony of movement in pairs, dance.

Criteria:

- Physical, emotional and intellectual involvement
- Carriage
- Style and individuality/personality
- Clarity of movement
- Variety and contrast
- Projection
- Unison and "oneness" (pairs, dance)
- Balance in performance (pairs, dance)
- Spatial awareness between partners - management of the distance between partners and management of changes of hold (pairs, dance)

### **Choreography/Composition**

Definition: An intentional, developed and/or original arrangement of all types of movements

according to the principles of proportion, unity, space, pattern, structure and phrasing.

Criteria:

- Purpose (idea, concept, vision)
- Proportion (equal weight of parts)
- Unity (purposeful threading)
- Utilization of personal and public space
- Pattern and ice coverage
- Phrasing and form (movements and parts structured to match the phrasing of the music)
- Originality of purpose, movement and design
- Shared responsibility in achieving purpose (pairs, dance)

## **Interpretation**

Definition: The personal and creative translation of the music to movement.

Criteria:

- Effortless movement in time to the music
- Expression of the music's style, character, rhythm
- Use of finesse\* to reflect the nuances of the music
- Relationship between the partners reflecting the character of the music (pairs, dance)
- Appropriateness of music in dance, short dance and free dance

\*Finesse is the skater's/team's refined, artful manipulation of nuances. Nuances are the personal artistic ways of bringing variations to the intensity, tempo and dynamics of the music made by the composer and/or musicians.

### **Dance exception, pattern dance:**

In dance, the pattern dance(s) are scored on only four program components: skating skills, performance/execution, interpretation (see above), as well as a unique component: timing.

### **Timing**

Definition: The ability of the couple to skate strictly in time with the music and to reflect the rhythm patterns and prescribed beat values of the pattern dance.

Criteria:

- Skating in time to the music
- Skating on the strong beat
- Skating the prescribed beat values for each step
- Introductory steps (dance starting on the correct measure of the music)

## **Totaling the Competition Score**

Technical Score (TES) + Program Components Score (PCS) = **Segment Score**

### **Ladies, Men, Pairs**

Short Program Segment Score + Free Skate Segment Score = **Competition Score Dance**

Short Dance Segment Score + Free Dance Segment Score = **Competition Score**

OR

**Pattern Dance 1 (x 0.5) + Pattern Dance 2 (x 0.5) + Free Dance Segment Score = Competition Score**

## **Totaling the competition score**

The Total Element Score is added together to the Program Components Score, which are factored differently for the different disciplines (see below). Deductions are taken for rule violations. The result is the segment score.

The sum of all segment scores (for example, short program plus free skate), is the Total Competition Score (TCS). In most events segment scores are not weighted; they are simply added

together to obtain the competition score. The exception to this is in dance when two pattern dances are included in the event. **There are other exceptions for the lower divisions.** The skater with the highest competition score is declared the winner.

### **Factoring the Program Components Ladies, Men, Pairs, Dance and Synchronized**

In the events, the program components used are factored equally, then added together. In pattern dance, four program components are used, while five are used in the short dance, free dance, and all segments for ladies, men, pairs and synchronized. The factored sum of the program component marks is called the Program Components Score. The idea behind factoring is to make the Program Components Score level with the Technical Score, hence granting equal importance to each. Since the perfect Program Components Score is always 50, this number is factored to roughly equal what each discipline is capable of scoring in the Technical Score. For example, in the ladies short program, women today are capable of scoring around 40 in the Technical Score. So the program components are factored by 0.8, lowering the 50 down to a 40, leveling the importance of the Technical Score and the Program Components Score. In the men's free skate, men today are capable of scoring around 100 in the Technical Score. So the program components are factored by 2.0, raising the 50 up to 100, and again leveling the Technical Score and the Program Component Score.

The following chart illustrates how each discipline factors program components for the juniors and seniors of the Silver and Elite divisions:

<b>Discipline</b>	<b>Short Program</b>	<b>Free Skate</b>
<b>Ladies</b>	0.5	1.2
<b>Men</b>	0.5	1.4
<b>Pairs</b>	0.5	1.2

### **Conclusion**

The international judging system allows for all the elements performed to have a score and a numerical value that is published. The particular value is impacted by the judges' evaluation of the quality of the element as performed. At the end, the entire performance is assessed through the five program components. The skater, at the end of the competition, is given a piece of paper (or published through internet) which tells the skater exactly what the evaluation was on each aspect of the program - the technical elements and the program components.

Fernand Fedronic  
Chairman of the artistic technical committee for Inline

**NUEVO REGLAMENTO DE PATINAJE ARTÍSTICO EN LÍNEA  
2016  
CAMPEONATO DEL MUNDO DE PATINAJE ARTÍSTICO NOVARA  
Patinaje individual, Junior y Senior**

El campeonato está abierto a todos los países que pertenezcan a la FIRS. Las Federaciones Nacionales deben ser miembros de la rama de Artístico (abonando la cuota correspondiente).

Cada país puede presentar dos (2) patinadores por categoría: Junior Femenino, Junior Masculino, Senior Femenino y Senior Masculino.

Un tercer patinador/a puede participar si justifica haber obtenido (durante la temporada en curso) en una de las pruebas internacionales realizadas con el actual sistema de puntuación actual y el panel técnico correspondiente, un segmento de puntuación (TSS) en el Programa Libre de:

Junior Femenino: 30 puntos Senior Femenino: 35 puntos

Junior Masculino: 30 puntos Senior Masculino: 35 puntos

<b>JUNIORS</b> Que hayan alcanzado la edad de 12 años, pero no hayan alcanzado la edad de 19 años al 01/08/2015	Hombres y mujeres: 3'30'' +/- 10''
<b>SENIORS</b> Han alcanzado la edad de 15 años al 01/08/2015	Hombres y mujeres: 4'00'' +/- 10''

**I. PROGRAMA CORTO JUNIOR Y SENIOR**

<b>DURACIÓN</b> 2'30'' +/-10''	<p><b>ELEMENTOS:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Un salto tipo Axel pausen (simple, doble o triple)</li> <li>Un salto doble o triple precedido inmediatamente de una secuencia de pasos y/o movimientos de patinaje libre.</li> <li>Una combinación de saltos que consiste (de) en un doble, triple o cuádruple y un salto simple, doble o triple.</li> <li>Una pirueta Volada/saltada (fly spin) con una sola posición y sin cambio de pie (un mínimo de cuatro (4) vueltas en total).</li> <li>Una pirueta una sola posición: <ul style="list-style-type: none"> <li>Hombres: una Pirueta Camel o Baja con solamente un cambio de pie (la posición debe ser diferente a la de la Pirueta Saltada en el momento de aterrizar), mínimo de seis (6) vuelta en total.</li> <li>Mujeres: Una Pirueta Lay Back/Techo o <i>sideways/</i> de torsión, mínimo de cuatro (4) vueltas en total.</li> </ul> </li> <li>Una Pirueta Combinada con un solo cambio de pie (mínimo seis (6) vueltas en total).</li> <li>Una secuencia de pasos que utiliza totalmente la superficie de la pista.</li> </ol> <p>Los componentes del programa solamente se juzgan en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades de patinaje</li> <li>Transiciones</li> <li>Actuación(Performance) / Ejecución</li> <li>Coreografía / Composición</li> <li>Interpretación</li> </ul> <p>Los factores de los componentes del programa: Hombres 0,5 - Mujeres 0,5 Deducción: 1.0 por caída en la puntuación total del programa (TPS)</p>
-----------------------------------	--

**Elementos Prohibidos:**

- Cualquier tipo de voltereta– deducción 1 punto.
- Split en el suelo es considerado como una caída – deducción 1 punto.

## II. UN PROGRAMA LARGO BIEN BALANCEADO DEBE CONTENER:

<p><b>Hombres y Mujeres Juniors 3:30” +/- 10”</b></p>	<p>A) Un máximo de seis (6) saltos para hombres y mujeres Uno de los cuales debe ser un salto tipo Axel. Puede haber hasta tres (3) combinaciones o secuencias. Sólo una (1) combinación puede contener un máximo de cinco (5) saltos y las otras deben contener sólo dos (2) saltos. Una secuencia de saltos puede contener cualquier número de saltos, pero se contarán sólo los dos saltos más difíciles. Un mismo salto con un número diferente de rotaciones contará como otro salto. Cualquier salto individual, doble o triple no se puede ejecutar más de dos veces en total.</p> <p>B) Debe haber un máximo de tres (3) piruetas de diferente naturaleza (Abreviatura diferente)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Una de los cuales debe ser una pirueta combinada (mínimo seis (6) vueltas en total).</li> <li>2. Una pirueta Volada/Saltada (Flying Spin) o con entrada saltada (un mínimo de cuatro (4) vueltas en total)</li> <li>3. Una pirueta en una sola posición (mínimo de cuatro (4) rotaciones en total)</li> </ol> <p>Se permite cambio de pie y entrada Volada/Saltada en todas las piruetas</p> <p>C) Debe haber máximo una (1) secuencia de pasos utilizando toda pista. No se permiten saltos ni giros durante la secuencia de pasos.</p> <p>D) Debe haber un (1) elemento de deslizamiento, ejecutado con fluidez, utilizando toda la superficie de la pista consistente en cualquier tipo de movimientos, mínimo dos (2), tales como: Ángeles, Arabescos, Águilas, Royal, Ina Bauer..., o cualquier posición creativa... unidos entre sí por una coreografía fuerte Este elemento llamado "Choreo Secuencia" (ChSq) no tienen valor fijo de base, pero se evalúa dentro de las notas de componentes. Esta fluidez de elementos de patinaje de deslizamiento debe ser ejecutado de acuerdo con el carácter de la música.</p> <p>Habrá una deducción del panel técnico de 2 puntos si no se está de acuerdo con el requisito o falta.</p> <p>Los componentes del programa son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades de patinaje</li> <li>• Transiciones</li> <li>• Rendimiento / Ejecución</li> <li>• Coreografía / Composición</li> <li>• Interpretación</li> </ul> <p>Los factores de los componentes del programa: Hombres 1,4 - Mujeres 1,2 Deducción: 1.0 por la caída en la puntuación total del programa (TPS).</p>
<p><b>Hombres y Mujeres</b></p>	<p>A) Un máximo de siete (7) saltos para hombres y mujeres, uno de los cuales debe ser un salto tipo Axel. Puede haber hasta tres (3) combinaciones o secuencias. Sólo una (1) combinación puede contener un máximo de cinco (5) saltos y las otras deben contener</p>

<b>Seniors</b> <b>4:00'' +/-</b> <b>10''</b>	<p>sólo dos (2) saltos. Una secuencia de saltos puede contener cualquier número de saltos, pero se contarán sólo los dos saltos más difíciles. Un mismo salto con un número diferente de rotaciones contará como otro salto. Cualquier salto individual, doble o triple no se puede ejecutar más de dos veces en total.</p> <p>B) Debe haber un máximo de tres (3) piruetas de diferente naturaleza (Abreviatura diferente)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Una de los cuales debe ser una pirueta combinada (mínimo seis (6) vueltas en total).</li> <li>2. Una pirueta Volada/Saltada (Flying Spin) o con entrada saltada (un mínimo de cuatro (4) vueltas en total)</li> <li>3. Una pirueta en una sola posición (mínimo de cuatro (4) rotaciones en total)</li> </ol> <p>Se permite cambio de pie y entrada Volada/Saltada en todas las piruetas</p> <p>C) Debe haber máximo una (1) secuencia de pasos utilizando toda pista.</p> <p>D) Debe haber (1) una secuencia coreográfica utilizando toda la superficie de la pista llamada "Coreo Secuencia Confirmada" debe incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un elemento de deslizamiento no limitado a espirales, arabescos, águilas de extensión, Ina Bauer..., o cualquier posición creativa.</li> <li>• Al menos un elemento creativo de patinaje sobre un punto: como cualquier elemento creativo de salto o giro.</li> <li>• Estos elementos anteriores deben estar conectados por una coreografía fuerte y deben ser ejecutados de acuerdo con el carácter de la música. Elementos que figuran incluidos en la secuencia coreográfica no serán llamados y no ocuparán un espacio. El patrón no es restringido, pero la secuencia debe ser claramente visible con un principio y un fin.</li> </ul> <p>La secuencia tendrá un valor fijo base y evaluado solamente GOE.</p> <p>Los componentes del programa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades de patinaje</li> <li>• Transiciones</li> <li>• Rendimiento / Ejecución</li> <li>• Coreografía / Composición</li> <li>• Interpretación</li> </ul> <p>Los factores de los componentes del programa:  Hombres 1,4 - Mujeres 1,2  Deducción: 1.0 por la caída en la puntuación total del programa (TPS)</p>
--	---

#### Elementos Prohibidos:

- Cualquier tipo de voltereta– deducción 1 punto.

Los puntos del panel para cada componente del programa se multiplican por un factor de la siguiente manera (lo mismo para Junior y Senior):

Hombres	Programa corto	0.5	Programa largo	1.4
Mujeres	Programa corto	0.5	Programa largo	1.2

### III. DEDUCCIONES

<b>VIOLACIÓN</b>	<b>PUNTOS</b>
Tiempo del programa	-1.0 por cada 15 segundos faltantes o excedidos
Movimientos/elementos ilegales	-2.0 por cada violación
Caída del vestuario o accesorio	-1.0 por programa
Caídas	-1.0 por cada caída
Comienzo tardío	-1.0 empezando de 1 a 20 segundos tarde
Interrupción en la ejecución del programa	Más de 10 segundos a 20 segundos -1.0 Más de 20 segundos a 30 segundos -2.0 Más de 30 segundos a 40 segundos -3.0
La interrupción del programa con posibilidad de hasta tres (3) minutos para reanudar desde el punto de interrupción.	-5.0 por programa junior / senior

#### IV. HOJA DE CONTENIDO DEL PROGRAMA:

Cada patinador presentará una hoja con el contenido del programa (un formulario oficial que indica los elementos previstos para cada parte de la competición.

#### V. LLAMADA A PISTA

Antes de cada actuación, los nombres de los que van a competir deben estar claramente nombrados en la pista (y en los vestuarios, si es posible).

Cada patinador debe ponerse en la posición de inicio de cada parte de la competencia de la competición. (Programa corto, Largo) máximo veinte (20) segundos después de ser llamados. Si transcurrido este tiempo el patinador no ha tomado la posición de de inicio, el Juez Árbitro aplicará una deducción (deducidos de la puntuación final). Si transcurridos cuarenta (40) segundos desde la llamada y el patinador no ha tomado la posición de inicio, se le considerará retirado. Al primer competidor en un grupo de calentamiento se concederá un tiempo adicional de diez (10) segundos después de que son llamados a pista. El procedimiento de sincronización como se describe anteriormente se iniciará después de diez (10) segundos de tiempo extra.

#### VI. LA PISTA

Antes de un evento en línea la superficie del suelo debe limpiarse cuidadosamente siempre.

#### VII. ESCALA ACTUALIZADA DE VALORES – 2016

		<b>+3</b>	<b>+2</b>	<b>+1</b>	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>
<b>Secuencias coreográficas (para Seniors)</b>										
Choreo Sequence	ChSq1	3,0	2,0	1,0	<b>3,0</b>			-0,7	-1,4	-2,1

		<b>+3</b>	<b>+2</b>	<b>+1</b>	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>
<b>PATINAJE INDIVIDUAL</b>										
<b>Salto</b>										
Toeloop Simple	1T	0,6	0,4	0,2	<b>0,4</b>	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Salchow Simple	1S				<b>0,4</b>	0,3				
Loop Simple	1Lo				<b>0,5</b>	0,4				
Flip Simple	1F				<b>0,5</b>	0,4	0,3			
Lutz Simple	1Lz				<b>0,6</b>	0,5	0,4			
Axel Simple	1A	0,6	0,4	0,2	<b>1,1</b>	0,8		-0,2	-0,4	-0,6
Doble Toeloop	2T				<b>1,3</b>	0,9				
Doble Salchow	2S					0,9				
Doble Loop	2Lo	0,6	0,6	0,3	<b>1,8</b>	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Doble Flip	2F				<b>1,9</b>	1,4	1,3			
Doble Lutz	2Lz				<b>2,1</b>	1,5	1,4			
Doble Axel	2A	1,5	1,0	0,5	<b>3,3</b>	2,3		-0,5	-1,0	-1,5
Triple Toeloop	3T				<b>4,3</b>	3,0				

Triple Salchow	3S	2,1	1,4	0,7	<b>4,4</b>	3,1	-0,7	-1,4	-2,1	
Triple Loop	3Lo				<b>5,1</b>	3,6				
Triple Flip	3F				<b>5,3</b>	3,7				3,2
Triple Lutz	3Lz				<b>6,0</b>	4,2				3,6
Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	<b>8,5</b>	5,9	-1,0	-2,0	-3,0	

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
<b>Piruetas</b>										
<b>Piruetas de una posición sin cambio de pie (Alta, layback Techo, camel o sentado Baja)</b>										
Arriba nivel B	USpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,0</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Arriba nivel 1	USp1				<b>1,2</b>					
Arriba nivel 2	USp2				<b>1,5</b>					
Arriba nivel 3	USp3				<b>1,9</b>					
Arriba nivel 4	USp4				<b>2,4</b>					
Layback nivel B	LSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,2</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Layback nivel 1	LSp1				<b>1,5</b>					
Layback nivel 2	LSp2				<b>1,9</b>					
Layback nivel 3	LSp3				<b>2,4</b>					
Layback nivel 4	LSp4				<b>2,7</b>					
Camel nivel B	CSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,1</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Camel nivel 1	CSp1				<b>1,4</b>					
Camel nivel 2	CSp2				<b>1,8</b>					
Camel nivel 3	CSp3				<b>2,3</b>					
Camel nivel 4	CSp4				<b>2,6</b>					
		<b>+3</b>	<b>+2</b>	<b>+1</b>	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>
Sentado nivel B	SSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,1</b>			-0,3	-0,6	-0,9
Sentado nivel 1	SSp1				<b>1,4</b>					
Sentado nivel 2	SSp2				<b>1,6</b>					
Sentado nivel 3	SSp3				<b>2,1</b>					
Sentado nivel 4	SSp4				<b>2,5</b>					
<b>Piruetas con cambio de pie y sin cambio de posición (Alta layback, camel o sentado Baja)</b>										
Arriba nivel B	CUSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Arriba nivel 1	CUSp1				<b>1,7</b>	1,2				
Arriba nivel 2	CUSp2				<b>2,0</b>	1,4				
Arriba nivel 3	CUSp3				<b>2,4</b>	1,7				
Arriba nivel 4	CUSp4				<b>2,9</b>	2,0				
Layback nivel B	CLSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Layback nivel 1	CLSp1				<b>2,0</b>	1,4				
Layback nivel 2	CLSp2				<b>2,4</b>	1,7				
Layback nivel 3	CLSp3				<b>2,9</b>	2,0				
Layback nivel 4	CLSp4				<b>3,2</b>	2,2				
Camel nivel B	CCSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Camel nivel 1	CCSp1				<b>2,0</b>	1,4				
Camel nivel 2	CCSp2				<b>2,3</b>	1,6				
Camel nivel 3	CCSp3				<b>2,8</b>	2,0				
Camel nivel 4	CCSp4				<b>3,2</b>	2,2				
Sentado nivel B	CSSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,6</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Sentado nivel 1	CSSp1				<b>1,9</b>	1,3				
Sentado nivel 2	CSSp2				<b>2,3</b>	1,6				
Sentado nivel 3	CSSp3				<b>2,6</b>	1,8				
Sentado nivel 4	CSSp4				<b>3,0</b>	2,1				
		<b>+3</b>	<b>+2</b>	<b>+1</b>	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>
<b>Flying Spin (cualquier posición arriba, Alta layback, camel o sentado Baja) )</b>										



Arriba nivel B	FUSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Arriba nivel 1	FUSp1				<b>1,7</b>	1,2				
Arriba nivel 2	FUSp2				<b>2,0</b>	1,4				
Arriba nivel 3	FUSp3				<b>2,4</b>	1,7				
Arriba nivel 4	FUSp4				<b>2,9</b>	2,0				
Layback nivel B	FLSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Layback nivel 1	FLSp1				<b>2,0</b>	1,4				
Layback nivel 2	FLSp2				<b>2,4</b>	1,7				
Layback nivel 3	FLSp3				<b>2,9</b>	2,0				
Layback nivel 4	FLSp4				<b>3,2</b>	2,2				
Camel nivel B	FCSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,6</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Camel nivel 1	FCSp1				<b>1,9</b>	1,3				
Camel nivel 2	FCSp2				<b>2,3</b>	1,6				
Camel nivel 3	FCSp3				<b>2,8</b>	2,0				
Camel nivel 4	FCSp4				<b>3,2</b>	2,2				
Sentado nivel B	FSSpB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Sentado nivel 1	FSSp1				<b>2,0</b>	1,4				
Sentado nivel 2	FSSp2				<b>2,3</b>	1,6				
Sentado nivel 3	FSSp3				<b>2,6</b>	1,8				
Sentado nivel 4	FSSp4				<b>3,0</b>	2,1				
		<b>+3</b>	<b>+2</b>	<b>+1</b>	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>
<b>Piruetas Combinadas con cambio de posición sin cambio de pie (dos posiciones)</b>										
nivel B	(F)CoSp2pB	1,5	1,0	0,5	<b>1,1</b>	1,0		-0,3	-0,6	-0,9
nivel 1	(F)CoSp2p1				<b>1,3</b>	1,1				
nivel 2	(F)CoSp2p2				<b>1,5</b>	1,3				
nivel 3	(F)CoSp2p3				<b>1,8</b>	1,5				
nivel 4	(F)CoSp2p4				<b>2,1</b>	1,7				
<b>Piruetas Combinadas con cambio de posición sin cambio de pie (tres posiciones)</b>										
nivel B	(F)CoSp3pB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
nivel 1	(F)CoSp3p1				<b>1,7</b>	1,2				
nivel 2	(F)CoSp3p2				<b>2,0</b>	1,4				
nivel 3	(F)CoSp3p3				<b>2,5</b>	1,8				
nivel 4	(F)CoSp3p4				<b>3,0</b>	2,1				
<b>Piruetas Combinadas con cambio de posición y cambio de pie (dos posiciones)</b>										
nivel B	(F)CCoSp2pB	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
nivel 1	(F)CCoSp2p1				<b>1,7</b>	1,2				
nivel 2	(F)CCoSp2p2				<b>2,0</b>	1,4				
nivel 3	(F)CCoSp2p3				<b>2,5</b>	1,8				
nivel 4	(F)CCoSp2p4				<b>3,0</b>	2,1				
<b>Piruetas Combinadas con cambio de posición y cambio de pie (tres posiciones)</b>										
nivel B	(F)CCoSp3pB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
nivel 1	(F)CCoSp3p1				<b>2,0</b>	1,4				
nivel 2	(F)CCoSp3p2				<b>2,5</b>	1,8				
nivel 3	(F)CCoSp3p3				<b>3,0</b>	2,1				
nivel 4	(F)CCoSp3p4				<b>3,5</b>	2,5				
		<b>+3</b>	<b>+2</b>	<b>+1</b>	<b>BASE</b>	<b>V</b>	<b>V1</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>
<b>Secuencias de pasos</b>										
nivel B	StSqB	1,5	1,0	0,5	<b>1,7</b>			-0,3	-0,6	-0,9
nivel 1	StSq1				<b>2,0</b>					
nivel 2	StSq2				<b>2,5</b>					
nivel 3	StSq3				<b>3,0</b>					
nivel 4	StSq4				<b>3,5</b>					

## VIII. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Uso del sistema internacional de puntuación

El sistema internacional de puntuación será usado en:

- Campeonatos internacionales (mundial, continentales...)
- World Open
- Todas las competiciones internacionales donde sea posible (el sistema sin computadoras, llamado paper system, puede ser usado también).

El sistema de puntuación internacional se basa en los puntos acumulados, los cuales son otorgadas por un puntaje puntuación técnica y cinco componentes adicionales del programa - habilidades de patinaje, transiciones, la actuación / ejecución, coreografía / composición e interpretación.

Si un patinador realiza más de los elementos definidos en "programa bien balanceado", no hay deducciones, pero los valores de los elementos adicionales no se calculan en la puntuación del patinador. Si un patinador realiza menos de los elementos requeridos, recibe menos puntos, no deducciones.

Oficiales: hay dos paneles de oficiales - el panel técnico y el panel de jueces.

El panel técnico generalmente se compone de cinco personas: especialista técnico, asistente de especialista técnico, controlador técnico, operador de datos y del operador de reproducción de vídeo. Este panel funciona en comunicación directa entre sí mientras cada patinador realiza un programa. En tiempo real, mientras el patinador compite, el especialista técnico identifica los elementos que el patinador realiza con el nivel apropiado de dificultad, basado en criterios publicados anteriormente. El trabajo del especialista técnico permite que el juez se concentre en calificar la calidad de cada elemento. Cuando un elemento es identificado por el especialista técnico que también se conoce como la "llamada".

El asistente del especialista técnico y el controlador técnico apoyan al especialista técnico para asegurar que posibles errores se corrijan inmediatamente. El controlador técnico es el líder del panel técnico. Cualquier elemento puede ser revisado por el controlador técnico, el especialista técnico o el asistente del especialista técnico. Cuando los 2 especialistas no están de acuerdo, el controlador toma la decisión final. Los elementos están disponibles para su revisión después de la actuación de un patinador y las llamadas se pueden cambiar en consecuencia. Las llamadas y las puntuaciones son finales una vez que se publican, las protestas de los errores de cálculo resueltos y los resultados se anuncian al público.

Los 2 especialistas y el controlador deberían ser de diferentes países.

El operador de reproducción de vídeo hace exactamente lo que parece. Si un sistema de vídeo está siendo utilizado en una competición, esta persona etiqueta cada elemento en el vídeo durante la ejecución del programa. Esto permite que el panel técnico vaya hasta el comienzo de un elemento durante la revisión sin tener que avanzar o retroceder rápidamente, acelerando el proceso de manera significativa. El vídeo está disponible para el panel técnico para la revisión de cualquier elemento para asegurarse de que se hizo la evaluación correcta del elemento. Si un reproductor de vídeo está disponible para los jueces, este vídeo puede ser visto por los jueces para su análisis en la calidad y/o errores ejecutados durante cierto elemento.

El operador de datos entra toda la codificación de los elementos al papel o en el computador mientras se ejecutan y se asignan los niveles de dificultad.

El panel de jueces se compone de un Juez Arbitro y múltiples jueces. Mínimo 3 y máximo 7 jueces en un panel. En la medida de lo posible deben estar representados todos los continentes.

Los jueces se centran totalmente en la puntuación de la calidad de cada elemento y los cinco componentes del programa. Sus marcas se basan en criterios específicos para cada elemento y proporcionan una evaluación completa de las capacidades y el rendimiento de cada patinador. Se utiliza un computador para

realizar un seguimiento de los elementos y las puntuaciones, registrar los resultados y calcular los totales para determinar la clasificación.

El Juez Arbitro es el líder del panel de jueces y está a cargo del evento. En este rol, el Juez Arbitro es responsable de asegurarse que las reglas se están siguiendo, cronometrando el programa patinado, y decidir sobre cualquier protesta con respecto al evento. El Juez Arbitro también es responsable de tomar ciertas deducciones.

**Puntuación técnica:** en la puntuación técnica, a cada elemento del programa de un patinador se le asigna un valor base. Estos valores base de cada elemento dan el crédito a los patinadores de todos los elementos que realizan. Un grupo de expertos, incluidos los patinadores y entrenadores con experiencia, han determinado el valor base de cada elemento técnico. Estos valores base se publican como parte de la escala de valores (SoV).

Algunos elementos tales como piruetas y secuencias de pasos se les han asignado un nivel de dificultad. Estos elementos se les asigna su valor de base en función de su nivel de dificultad según lo determinado por el panel técnico. Una vez los resultados finales han sido publicados los patinadores reciben un documento (normalmente llamado "protocolo") que muestra los elementos y niveles otorgados por el panel técnico y las notas dadas por los jueces. Esto se puede hacer en un papel o a través de internet.

Durante el programa, los jueces evalúan la calidad de los elementos y dan un grado de ejecución (GOE) para cada uno dentro de un rango de +3 a -3. Estos GOEs no son necesariamente un valor de 1, 2 o 3 puntos, sino que son un "grado" de calidad que afecta el valor de los elementos a través de la escala de valores. Para determinar el punto de valor de un elemento, el punto de valor para el GOE se toma de la escala de valores y se añade al valor base para el elemento.

Hagamos algunos ejemplos:

El especialista técnico identifica un salto como doble Axel. El juez califica la calidad del salto y asigna un GOE de + 1. El valor base para un doble Axel es de 3.3, y un GOE de +1 para el doble Axel tiene un valor de 0.5 puntos, así que el punto de valor del elemento es de 3.8 puntos.

El especialista técnico identifica un salto como doble Lutz. El juez califica la calidad del salto y asigna un GOE de -1. El valor base del doble Lutz es 2.1, y un GOE de -1 para un doble Lutz tiene un valor de -0.3 puntos, entonces el punto de valor del elemento es de 1.8 puntos.

El especialista técnico identifica una pirueta como nivel 2 (dos) de una pirueta combinada con un cambio de pie y dos posiciones. El juez luego califica la calidad la pirueta y asigna un GOE de +3. El valor base de una pirueta nivel 2 con un cambio de pie y dos posiciones es de 1.5, y el GOE de +3 para este elemento tiene un valor de 1.5, así el punto de valor del elemento es 3.0 puntos.

La suma de los puntos por todos los elementos ejecutados juntos (valor base + GOE) es la Puntuación Total de Elementos (TES), o la nota técnica.

**Componentes del programa:**

En adición a la nota técnica, los jueces califican los componentes del programa con notas en una escala de 0.25 a 10 con incrementos de 0.25 para expresar la presentación total y el dominio técnico del patinaje artístico. El Program Component Score (PCS) se calcula y factoriza con porcentajes específicos. En mujer y hombre, los siguientes cinco componentes se califican en el programa corto y largo.

**Habilidades de patinaje.** La calidad del patinaje en general, control de filos, fluidez sobre la superficie de la pista demostrando capacidad sobre el vocabulario del patinaje (filos, pasos, giros, etc.), la claridad técnica y el uso sin esfuerzo, la fuerza para acelerar y variar la velocidad.

#### Criterios:

- Equilibrio, acción rítmica de la rodilla y precisión en la ubicación del pie.
- Fluidez y deslizamiento sin esfuerzo.
- Limpieza y seguridad en filos profundos, pasos y giros.
- Fuerza, energía y aceleración.
- Dominio del patinaje multidireccional.
- Dominio del patinaje con un solo pie.

Transiciones y conexiones de trabajos de pie/pasos y movimientos: la variedad y la dificultad de trabajo de pie/pasos, posiciones, movimientos que conectan elementos. Incluye entradas y salidas técnicas de los elementos.

#### Criterios:

- Variedad.
- Dificultad.
- Calidad.
- Variación en la velocidad.
- Variación en los cambios de dirección.

Performance / ejecución: performance es el involucrar al patinador físicamente, emocionalmente e intelectualmente mientras transmiten el objetivo de la música y la coreografía. Ejecución es la calidad de movimiento y precisión en su resultado. Esto incluye armonía en movimientos.

#### Criterios:

- Conexión física, emocional e intelectual.
- Desplazamiento.
- Estilo e individualidad/personalidad.
- Limpieza de movimientos.
- Variedad y contraste.
- Proyección.

Coreografía y composición: arreglos intencionales, desarrollados y originales de todo tipo de movimientos según los principios de proporción, unidad, espacio, patrón, estructura y fraseo.

#### Criterios.

- Objetivo (idea, concepto, visión).
- Proporción (igual peso de las partes).
- Unidad (propósito del entramado)
- Utilización del espacio personal y público.
- Patrón y cobertura de la pista.
- fraseo y forma (movimientos y estructura para coincidir con el fraseo)
- Originalidad y objetivo, movimiento y diseño.

Interpretación: la transmisión personal y creativa de la música al movimiento.

#### Criterios:

- Movimiento sin esfuerzo en tiempo con la música.
- Expresión del estilo, carácter y ritmo de la música.
- Uso de "finura" para reflejar los matices de la música.

## SUMANDO LA NOTA DE LA COMPETICIÓN

Technical Score (TES) + Program Components Score (PCS) = Segment Score

Puntuación del programa corto + Puntuación del programa largo = Competition Score

Sumando la puntuación de la competición

Se suma la puntuación total de elementos a la puntuación de los Componentes del Programa, que se factoriza de manera diferente para las diferentes disciplinas (véase más adelante). Las deducciones se dan por violaciones de reglas. El resultado es la "puntuación segmento".

La suma de todas las puntuaciones de segmentos (por ejemplo, el programa corto más el largo), es la puntuación total de la competición (TCS). En la mayoría de los eventos las puntuaciones de segmento no son ponderados; simplemente se suman para obtener la puntuación total de la competición. El patinador/a con la puntuación mas alta es el ganador/a.

Factorización de los componentes del programa

En los eventos, los componentes de los programas utilizados se tienen en cuenta por igual, luego se suman. La sumatoria factorizada de las notas de los componentes del programa se llama la puntuación de componentes del programa. La idea detrás de la factorización es hacer que el puntaje de los Componentes del Programa se nivele con el puntaje técnico, por lo tanto, conceder la misma importancia a cada uno.

Ya que la perfección de puntuación de los Componentes del Programa es 50, este número es un factor aproximadamente igual a lo que cada disciplina es capaz de marcar en el puntaje técnico.

Por ejemplo, en el programa corto de las mujeres, las mujeres de hoy son capaces de dar un resultado alrededor de 40 en la puntuación técnica. Por lo que los componentes del programa se tienen en cuenta en un 0,8, la reducción del 50 hasta un 40, nivelando la importancia de la puntuación técnica y la puntuación de componentes del programa. En patinaje libre de los hombres, los hombres hoy en día son capaces de marcar alrededor de 100 en la puntuación técnica. Por lo que los componentes del programa se tienen en cuenta en un 2,0, aumentando el 50 hasta el 100, y de nuevo hay nivelación de la puntuación técnica y la puntuación del componente de programa.

El siguiente cuadro ilustra cómo cada disciplina tiene factores de componentes del programa:

<b>Disciplina</b>	<b>Programa Corto</b>	<b>Programa Largo</b>
Mujeres	0.5	1.2
Hombres	0.5	1.4

Conclusión

El sistema permite a los jueces internacionales tener una puntuación para todos los elementos realizados y un valor numérico que se publica. El valor particular se ve afectado por la evaluación de los jueces según la calidad del elemento. La actuación también es juzgada a través de los cinco componentes del programa. El patinador, al final de la competición adquiere un documento (o se publica a través de Internet) donde se refleja exactamente la evaluación en cada aspecto del programa - los elementos técnicos y los componentes del programa.