



# FEDERACION ECUATORIANA DE PATINAJE

## REGLAMENTO GENERAL 2024-25

### MODALIDAD

## PATINAJE ARTÍSTICO SOBRE HIELO



## INDICE GENERAL

1.	NORMAS GENERALES.....	3
2.	AFILIACION DE PATINADORES A LA FEP.....	3
3.	NORMAS DE COMPETENCIA PARA CLUBES Y ENTRENADORES:.....	4
4.	NORMATIVA PARA OFICIALES.....	5
5.	NORMATIVA PARA SELECTIVOS NACIONALES.....	7
5.1.	REQUISITOS:.....	7
6.	NORMATIVAS PARA CAMPEONATOS NACIONALES.....	8
6.1.	GENERALIDADES.....	8
6.2.	NIVELES.....	8
6.3.	CATEGORIAS.....	8
6.4.	INSCRIPCIONES A COMPETENCIAS.....	10
6.5.	MÚSICA Y VESTUARIO.....	10
6.6.	PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN.....	10
6.7.	ATENCION DE RECLAMOS Y SOLICITUDES AL JUEZ ÁRBITRO.....	11
6.8.	PODIOS Y EQUIPO CAMPEON.....	11
6.9.	CASOS NO ESPECIFICADOS EN ESTE REGLAMENTO.....	11
7.	NORMATIVAS PARA CERTIFICACION DE NIVEL.....	11
7.1.	GENERALIDADES.....	11
7.2.	PROCEDIMIENTOS PARA CERTIFICACIÓN DE NIVEL.....	12
7.3.	PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN.....	12
8.	MANUAL TECNICO DE COMPETENCIAS ECUADOR.....	13
9.	ANEXO 1: DEFINITIONS.....	14
10.	ANEXO 2: UPDATED GUIDELINES FOR MARKING +GOE OF LOWER LEVELS.....	21
11.	ANEXO 3: UPDATED GUIDELINES IN ESTABLISHING GOE FOR ERRORS.....	21
	REGLAMENTO GENERAL PARA TEST.....	22
A.	NORMAS GENERALES PARA TEST.....	22
B.	PROCEDIMIENTO GENERAL DE EVALUACIÓN.....	22
B.9.	PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA SALTOS.....	22
B.10.	PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA GIROS.....	23
B.11.	PROCEDIMIENTO ESPECIFICO PARA SECUENCIAS DE PASOS.....	24



## 1. NORMAS GENERALES

- 1.1. Se solicita a entrenadores, dirigentes de clubes y patinadores leer detenidamente los reglamentos y comunicados con el fin de que se encuentren informados de las disposiciones y normativas para el correcto funcionamiento y desarrollo de la disciplina del patinaje artístico sobre hielo.
- 1.2. Los clubes conformados por entrenadores, patinadores, directivos y padres de familia deben respetar y dirigirse siempre de manera amable a jueces, oficiales, organizadores, patinadores y público en general en cualquier evento público o privado en el que intervenga la FEP, ya que cualquier mal comportamiento de cualquier integrante de los clubes, podrá ser sancionado por la FEP con la no participación en el evento o la suspensión de su afiliación en esta modalidad.
- 1.3. Se solicita revisar fechas límites de inscripción a eventos de la FEP, con el fin de que se respete estas fechas tanto de inscripciones de patinadores como entrega de documentación al oficial encargado, ya que, pasada la fecha indicada como límite, NO se aceptará la información y al no cumplir con los requerimientos de participación quedarán fuera del evento.
- 1.4. Todas las personas que participen en los eventos de la FEP lo hacen bajo su propia responsabilidad, en consecuencia, sus organizadores o encargados no se responsabilizarán en caso de que los participantes sufrieran algún tipo de accidente dentro de las instalaciones de pistas de patinaje, así como tampoco por pérdidas, deterioro o extravío de objetos personales dentro o fuera de las instalaciones.
- 1.5. Para los reglamentos técnicos se tomará en cuenta el ciclo de julio a junio del año siguiente, que la comisión técnica realizará la actualización respectiva posterior a los comunicados ISU.

Page | 3

## 2. AFILIACION DE PATINADORES A LA FEP

- 2.1. Anualmente el patinador deberá afiliarse a la FEP, cumpliendo con los pagos respectivos, accediendo al descuento aplicable por fecha de pago de acuerdo con el comunicado de la FEP.
- 2.2. El deportista deberá afiliarse mediante su club respectivo cumpliendo con los requisitos (pago, ficha de inscripción, fotografía y copia de cédula).
- 2.3. Los clubes serán los únicos encargados de hacer llegar los listados de patinadores afiliados (en el formato oficial) a la FEP, adjuntando la documentación requerida, deberán enviar las listas de inscripción y la información del pago al correo de la Federación Ecuatoriana de Patinaje, [ecuadoriceskating@gmail.com](mailto:ecuadoriceskating@gmail.com).
- 2.4. Para el envío de listas de inscripciones, se usarán las planillas de inscripción 2024-25 provistas por el Comité Técnico de la F.E.P., en el formato respectivo, firmadas debidamente por las autoridades habilitadas de cada club o provincia según sea el caso. Los clubes o provincias tendrán que solicitar el formato 2024-25 a la FEP.
- 2.5. Los clubes podrán afiliar a sus patinadores en cualquier momento durante el año en curso de enero a diciembre bajo el mismo procedimiento del punto anterior.
- 2.6. El patinador que se encuentre afiliado mediante un club a la FEP puede realizar el cambio de club en el transcurso del año sin embargo seguirá compitiendo bajo el mismo club hasta que se termine el año de afiliación.
- 2.7. Los deportistas deben contar con un seguro que les cubra accidentes para los eventos en los que van a participar.
- 2.8. Los clubes o equipos deberán estar al día con la FEP para poder competir en los eventos nacionales.



### 3. NORMAS DE COMPETENCIA PARA CLUBES Y ENTRENADORES:

- 3.1. Cada Club tendrá por obligación que registrar a un Entrenador (Coach) titular y responsable que podrá únicamente estar en representación de cada deportista en los eventos realizados por la FEP.
- 3.2. Todos los Entrenadores tendrán que estar certificados y avalados por la FEP. Es de carácter obligatorio que todos los Entrenadores se certifiquen ante la FEP, de no hacerlo no podrán representar a ningún deportista en las competencias.
- 3.3. Cumpliendo la regla ISU Sobre el juego limpio (Fair Play), queda estrictamente prohibido que los Entrenadores griten en las competencias OFICIALES de la FEP o hagan algún tipo de ruido que pueda molestar o interrumpir la concentración de las y los deportistas dentro y fuera del hielo. Quedan prohibidos: golpes a la Baranda, Aplausos Fuertes, Silbidos, o cualquier instrumento que pueda interrumpir la concentración de los patinadores. De igual manera es permitido que los padres de familia y público en general alienten a los deportistas y al club, sin embargo, cualquier instrumento que genere ruido excesivo (silbatos, tambores, cornetas, gritos en exceso, entre otros) no será permitido. El cumplimiento de esta regla quedará a cargo del Referee del evento y en caso de ser necesario ser sancionados por el reglamento vigente de la FEP
- 3.4. Los clubes se encuentran en libertad de establecer en su reglamento interno si un deportista puede o no tomar clases con otro entrenador que no sea el titular de su club. La Federación no tiene injerencia dentro de dichos estatutos por lo que deja en libertad que el deportista pueda escoger a su entrenador o equipo de trabajo para el mejor desempeño y avance dentro de la práctica deportiva.
- 3.5. Los entrenadores deberán **asistir a un curso organizado por la FEP/ISU al menos una vez para ser avalados por la FEP y rendir examen para poder subir de nivel de acuerdo con los requisitos del numeral 3.8** y serán los únicos autorizados para dirigir deportistas en eventos oficiales. Esto incluye que serán los únicos autorizados para estar en las pruebas de pista oficiales y en las áreas designadas para los deportistas.
- 3.6. Esta acreditación se realizará por niveles según la calificación obtenida y se clasificarán según los siguientes parámetros:

NIVEL	EFICIENCIAS	TIEMPO DE EXPERIENCIA*
<b>MONITOR</b>	Hasta Promocional	no requerida
<b>LEVEL 1</b>	Hasta Básico	1 año
<b>LEVEL 2</b>	Hasta Intermedio A	2 años
<b>LEVEL 3</b>	Hasta Avanzado	3 años
<b>LEVEL 4</b>	Hasta Advanced Novice	4 años
<b>LEVEL 5</b>	Hasta Junior - Senior	5 años

- 3.7. Los cursos nacionales o internacionales para entrenadores, o capacitaciones ya sea en línea o presenciales, que no sean organizados por la FEP pero consten con el aval de la misma, o de la ISU o algún otro organismo reconocido podrían ser tomados en cuenta para mantener el nivel o ascender dependiendo del contenido y duración de los mismos, los certificados de participación, los contenidos y resultados deben ser presentados en un informe por el aplicante para que la mesa técnica y/o un representante del directorio tome la decisión según sea el caso; esto aplica



para entrenadores nacionales o extranjeros. Toda la documentación nombrada deberá ser enviada al correo [mesa\\_tecnica\\_hielo@ecuatorianadepatinaje.com](mailto:mesa_tecnica_hielo@ecuatorianadepatinaje.com)

### 3.8. ESPECIFICACIONES POR NIVEL

3.8.1. Para Nivel 1 es obligatorio tener aprobado el curso nivel 1 para entrenadores del e-learning de ISU. Para mantenerlo debe asistir a los seminarios anuales organizados por la FEP.

3.8.2. Para Nivel 2 es obligatorio tener aprobado el curso nivel 2 de entrenadores del e-learning de ISU, más aprobar el examen respectivo por parte de la FEP. Para mantener el nivel debe asistir a los seminarios anuales organizados por la FEP.

3.8.3. Para Nivel 3 es recomendable tener aprobado el nivel 3 de ISU, pero no es obligatorio, más aprobar el examen teórico práctico respectivo y tener un certificado emitido por un ente ecuatoriano que conste como entrenador deportivo; dicho certificado debe ser homologado por el Ministerio de Trabajo, Senecyt o Ministerio de Deporte. Para mantener el nivel debe asistir a los seminarios anuales organizados por la FEP

3.8.4. Ningún entrenador puede acreditarse en nivel 4 o 5 en esta temporada.

3.9. \*El tiempo de experiencia se tomará en cuenta siempre que el entrenador se mantenga activo en sus funciones, caso contrario podrá recuperar su nivel posterior a un análisis de la mesa técnica.

3.10. Todos los deportistas, entrenadores y jueces afiliados a la FEP, deberán solicitar aval de manera escrita dirigido a la FEP para poder participar en competencias o capacitaciones internacionales, ya sea recibéndolas o dictándolas.

3.11. Así mismo, los jueces de la FEP deberán solicitar permiso a la FEP para participar en eventos internos de competencias o capacitaciones no organizadas por esta institución, poniendo siempre como prioridad los eventos de la FEP.

3.12. La FEP tiene el derecho de sancionar o multar a cualquier Club o Entrenador que incumpla alguna regla antes mencionada, así como prohibir se participe de competencias por el periodo que la FEP lo demande según el reglamento vigente.

## 4. NORMATIVA PARA OFICIALES

### 4.1. GENERALIDADES

4.1.1. En principio general todas las personas son elegibles para tomar los cursos, sin embargo, se deben cumplir ciertos requisitos para poder ejercer y evitar conflictos de intereses.

4.1.2. Los cursos realizados por otras federaciones también serán tomados en cuenta para los niveles nacionales tanto para jueces, Referee, TS, TC y DO/VRO.

4.1.3. Los cursos realizados por ISU también serán tomados en cuenta para los niveles nacionales tanto para jueces, Referee, TS, TC y DO/VRO.

4.1.4. Los cursos en línea debidamente certificados también serán tomados en cuenta para los niveles nacionales tanto para jueces, Referee, TS, TC y DO/VRO.

4.1.5. Los cursos de los literales 4.1.2, 4.1.3 y 4.1.4 deben ser avalados o convalidados por la FEP para que el oficial pueda ejercer en los eventos nacionales.

4.1.6. Para mantenerse en la lista de jueces, Referee, TS, TC y DO/VRO de la FEP hay que asistir al menos a una competencia durante la temporada o aprobar el examen respectivo.

4.1.7. Para resolución de conflicto de intereses se aplicará al artículo 11 del **comunicado 2641** de la ISU o cualquiera que lo reemplace.

4.1.8. Padres de familia, directivos de clubes, entrenadores y patinadores no podrán estar en panel de jueces en niveles/categorías donde se encuentre un claro conflicto de intereses; sin



embargo, podrán ejercer de DO/VRO. Salvo situaciones excepcionales definidas por la comisión técnica.

#### 4.2. JUECES

- 4.2.1. Cada año al inicio de temporada se dictará un curso para jueces nuevos que deberá ser aprobado con al menos 70% en: asistencia, identificación de elementos, examen teórico y examen práctico.
- 4.2.2. Una vez aprobado el curso debe tener al menos un evento participando como “trial judging” para de ahí en adelante ser convocado a las competencias oficiales.
- 4.2.3. Es mandatorio que todos los jueces asistan a la reunión previa al evento organizada por el Referee.
- 4.2.4. Es mandatorio que los jueces asistan a la RTD (Round Table Discussion) organizada por el Referee después del evento.
- 4.2.5. En caso de no asistir a la reunión previa a la competencia y/o la RTD el juez recibirá una disminución del 20 % de la remuneración por falta.
- 4.2.6. Los niveles de los jueces serán de acuerdo con la siguiente tabla:

NIVEL	REQUISITOS
APPRENTICE	Asistir al curso de jueces.
LEVEL 1	Aprobar el examen con 70% y una competencia en trial judging.
LEVEL 2	Pasar una temporada como juez activo Level 1 y aprobar el examen con 80%.
LATAM	Pasar una temporada como juez activo Level 2, aprobar un curso regional con 80%, servir en un campeonato regional o un seminario ISU internacional.
INTERNACIONAL / ISU	Aplica la Regla 413 de ISU.

#### 4.3. REFEREE

- 4.3.1. Para poder ser Referee se requiere primero que se apruebe el Level 2 de Juez y haya estado en funciones por al menos 1 temporada.
- 4.3.2. Aprobar el examen de Referee teórico/práctico con al menos 75%
- 4.3.3. El Referee del evento deberá realizar la reunión previa al evento con el panel de jueces.
- 4.3.4. El Referee del evento deberá realizar la RTD (Round Table Discussion) no más de tres días después del evento.

#### 4.4. ESPECIALISTA TECNICO (TS)

- 4.4.1. Se realizará al menos un curso por temporada para panel técnico a nivel nacional o regional, que deberá ser aprobado con la menos 70% en: asistencia, identificación de elementos, examen teórico y examen práctico.
- 4.4.2. Para ser elegible a Especialista Técnico deberá cumplir con los siguientes literales:
  - a) Haber sido patinador de alto nivel y presentar al menos dos competencias en un nivel ISU nacional (Novice, Junior o Senior)
  - b) Tener conocimientos técnicos de la disciplina a postular (Entrenador o Ex-Patinador de alto nivel)
  - c) Demostrar habilidades de buena comunicación y trabajo en equipo.
  - d) Haber culminado su carrera competitiva y cesado de competir al menos una temporada.



4.4.3. Una vez aprobado el curso debe tener al menos un evento participando como “trial calling” para de ahí en adelante ser convocado a las competencias oficiales.

4.4.4. Los niveles de los especialistas serán de acuerdo con la siguiente tabla:

NIVEL	REQUISITOS
APPRENTICE	Asistir al curso de especialistas.
LEVEL 1	Aprobar el examen con 70% y una competencia en trial calling.
LEVEL 2	Pasar una temporada como TS activo Level 1 y aprobar el examen con 80%
LATAM	Pasar una temporada como TS activo Level 2, aprobar un curso regional con 80%, servir en un campeonato regional o un seminario ISU internacional.
INTERNACIONAL / ISU	Aplica la Regla 414 de ISU.

Page | 7

4.4.5. En casos excepcionales el TS puede hacer las funciones de TC.

#### 4.5. CONTROLADOR TECNICO (TC)

4.5.1. Para poder ser controlador técnico se debe haber permanecido al menos dos temporadas como juez activo Level 1 o 2.

4.5.2. Aprobar el examen teórico/práctico con al menos 75%.

4.5.3. El TC del evento deberá realizar la reunión previa al evento con el panel técnico.

4.5.4. En casos excepcionales el TC puede realizar las funciones de TS.

#### 4.6. DATA OPERATOR/VIDEO REPLAY OPERATOR (DO/VRO)

4.6.1. Un juez, Referee, TS, TC o cualquier otra persona puede hacer las funciones de Data/VRO siempre y cuando haya cumplido con:

4.6.1.1. Conocer de la disciplina en la cual va a ejercer como Data/VRO

4.6.1.2. Haber aprobado el examen teórico/práctico con al menos 70%

#### 4.7. REMUNERACIÓN

4.7.1. La remuneración de jueces, Referee, TS, TC y DO/VRO será calculada en cada temporada de acuerdo con el presupuesto de la competencia asignado, siendo este no menor a 30 USD por día de competencia. De este valor base se aumentará de acuerdo con el nivel y función del oficial. Por ejemplo, un juez Level 2 tendrá mayor remuneración que un juez Level 1.

4.7.2. Para trial judging o trial calling, o cualquier otro oficial en trial no hay remuneración económica.

#### 4.8. REVISIONES

4.8.1. Los clubes, entrenadores o deportistas pueden solicitar revisión de rutinas a los oficiales de la federación solicitando por mail, indicando el lugar, fecha y hora.

4.8.2. La fecha máxima para las revisiones es hasta el cierre de las inscripciones extraordinarias, pasada esa fecha ningún oficial que se encuentre en panel puede hacer revisión de rutinas.

4.8.3. Para la remuneración por las revisiones de rutina se pondrán de acuerdo el solicitante con el oficial.

### 5. NORMATIVA PARA SELECTIVOS NACIONALES

#### 5.1. REQUISITOS:

5.1.1. Estar afiliado a la federación ecuatoriana de patinaje del año en curso de enero a diciembre.



- 5.1.2. Formar parte de un club afiliado a la FEP.
- 5.1.3. Haber competido en las fechas establecidas de certificaciones, ranking o competencias nacionales.
- 5.1.4. Se analizará los puntajes obtenidos en las competencias oficiales (selectivos) y se determinará si ingresa a la selección nacional, esta selección será aprobada por la MESA TÉCNICA ECUATORIANA.
- 5.1.5. Se enviará un comunicado oficial por parte de la FEP, al club al que pertenece el patinador para informar que ha sido escogido como parte de la selección nacional del año en curso. Dicho documento es el único respaldo que reconoce al patinador como parte de la selección nacional.
- 5.1.6. Para participar en cualquier competencia internacional (oficial o abierta) es necesario que participen en la última competencia organizada por la federación.

## 6. NORMATIVAS PARA CAMPEONATOS NACIONALES

### 6.1. GENERALIDADES

Si durante los campeonatos ocurre cualquier evento imprevisto que no esté contemplado en el presente reglamento o en las normas de la ISU, el asunto será resuelto por el juez árbitro en el buen interés del deporte, de los deportistas, entrenadores y jueces de la Federación Ecuatoriana de Patinaje.

### 6.2. NIVELES

Se podrá competir en los siguientes niveles:

**NIVELES NACIONALES (POR LA TEMPORADA 2024-25 SE USARÁ EL REGLAMENTO DEL LATINOAMERICANO)**

**NIVELES ISU (De acuerdo con el comunicado 2624 o cualquier posterior)**

- BASIC NOVICE
- INTERMEDIATE NOVICE
- ADVANCED NOVICE
- JUNIOR
- SENIOR

6.2.1. Los deportistas que hayan obtenido un puntaje mayor al puntaje técnico para medalla de oro en dos nacionales o en distintas a temporadas consecutivos incluido la competencia del latinoamericano deberán subir nivel de manera obligatoria. Para casos específicos se someterá a análisis por el panel técnico.

### 6.3. CATEGORIAS

6.3.1. Las categorías de edad serán tomadas de acuerdo con la reglamentación ISU REGLA 108 PARRAFO 3 que se refiere a cumplir los requisitos de edad antes del 1 de julio anterior a la competencia.



RANGO DE EDAD	CATEGORIA
4 años o menos	TOTS
5 – 7 años	MINORS
8 – 10 años	CHILDREN
11 – 13 años	PRE TEENS
14 – 17 años	TEENS
18 – 27 años	YOUNG ADULTS
22 – 27 años	ADULTS

### 6.3.2. Subcategorías de adultos

- ✓ Class I 28 años a 37 años
- ✓ Class II 38 años a 47 años
- ✓ Class III 48 años a 57 años
- ✓ Class IV 58 años a 67 años
- ✓ Class V mayores de 68 años

### 6.3.3. CATEGORIAS DESIERTAS

Es potestad de la Federación Ecuatoriana de Patinaje separar y agrupar las categorías en favor de la competencia para no dejar categorías desiertas y se premiará contra puntaje técnico. En el anuncio de la competencia se publicará los valores para obtener medallas en los niveles desde Pre Advanced.

### 6.3.4. DESCENSOS

Los deportistas que hayan competido en un nivel determinado y por causa de fuerza mayor justificada y avalada por la comisión técnica, podrá bajar solo hasta un nivel anterior a la actual, siempre y cuando las dificultades de los dos niveles sean diferentes.

### 6.3.5. RECATEGORIZACIONES

Se podrá por una sola vez, solicitar la recategorización de un deportista. Para este efecto se deberá presentar por escrito a la FEP en el plazo previsto el motivo del cambio, la categoría saliente y la categoría nueva con todas las pruebas de descargo para que sea aprobado por el Comité Técnico de la FEP.

NACIONAL	LATINOAMERICANO
DEBUTANTE B/A	BASIC 1
PRINCIPIANTE	BASIC 2
PROMOCIONAL	BASIC 3
PRE BASICO	PRE ADVANCED 1
BASICO	PRE ADVANCED 2/3
INTERMEDIO B	PRE PRELIMINARY
INTERMEDIO A	PRELIMINARY
AVANZADO	PRE JUVENILE



#### 6.4. INSCRIPCIONES A COMPETENCIAS

- 6.4.1. Para que un deportista pueda inscribirse en un evento de competencia, ranking o selectivo es OBLIGATORIO presentar el certificado otorgado por la FEP.
- 6.4.2. El club/**entrenador** deberá inscribir a sus deportistas dentro de las fechas establecidas, hasta las 17:00 de la fecha límite; pasada esta fecha no se aceptará ninguna inscripción adicional.
- 6.4.3. Para que una inscripción sea completa, debe presentar los siguientes documentos.
- Listado de patinadores (formato oficial) con su nivel y categoría respectivos.
  - Respaldo de pago realizado a la FEP por concepto de evento.
  - Envío de hojas de elementos al drive de la competencia correctamente llenos bajo el formato y nomenclatura oficial. (En la fecha que conste en la convocatoria)
  - Envío de música al drive de la competencia. (En la fecha que conste en la convocatoria)
- 6.4.4. El valor de la inscripción no es reembolsable. Si un deportista no pudiera participar, ese dinero no será devuelto ni reutilizable.
- 6.4.5. La inscripción equivocada es responsabilidad del club y por lo tanto será sancionada con una multa de \$50.00 (cincuenta dólares USA) al club y puede ser corregida hasta el cierre de las inscripciones extraordinarias
- 6.4.6. En el drive de la competencia solo un mail por club, el que conste en la planilla de inscripción será el que tenga acceso y desde el cual se subirá las músicas y hojas de elementos, una vez terminado este periodo el enlace al drive será público solo en modo observador.

#### 6.5. MÚSICA Y VESTUARIO

- 6.5.1. Cada club debe enviar la música de su delegación al Drive que la FEP creará para cada evento respectivamente en formato mp3.
- 6.5.2. El nombre de cada archivo debe ser:
- Nombre\_Apellido\_Nivel\_Categoría\_Modalidad (Singles, Pairs)\_Programa(Corto / Largo).
- 6.5.3. Está permitido usar música vocalizada.
- 6.5.4. Para el tiempo de duración de la música revisar el manual técnico de competencias de acuerdo con el nivel (se seguirá la REGLA 502 de la ISU).
- 6.5.5. El vestuario deberá seguir el lineamiento de la REGLA 501 de la ISU.
- 6.5.6. EN LA INSCRIPCIÓN, EN LA MÚSICA Y EN LAS HOJAS DE CONTENIDO DE PROGRAMAS SE DEBERÁ PONER UN (1) NOMBRE Y UN (1) APELLIDO DE LOS DEPORTISTAS. **ESTE DEBE SER IGUAL EN LOS TRES ARCHIVOS.**
- 6.5.7. El deportista que esté mal inscrito (nivel o categoría erróneo, sin música y/o hoja de elementos) o que sus programas tengan mal los nombres, tendrá una penalidad de 0.5 en la nota de su programa.

#### 6.6. PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN

- 6.6.1. Para todos los niveles se usará el sistema de Juzgamiento de la IJS, que es el sistema oficial de la ISU, para todos los niveles que no constan con los elementos listados dentro del sistema IJS, se realizará una adaptación al mismo, manteniendo los mismos lineamientos establecidos, aplicándolos a la realidad nacional.
- 6.6.2. En todos los niveles se usará 3 componentes del programa para la parte artística.



6.6.3. Los resultados presentados por el anunciador no son oficiales hasta que hayan sido aprobados y revisados por el juez arbitro, el controlador técnico y subidos a la web de la FEP.

## 6.7. ATENCION DE RECLAMOS Y SOLICITUDES AL JUEZ ÁRBITRO

6.7.1. En caso de una solicitud al juez árbitro, deberá acercarse el técnico o delegado del club o equipo a la persona de la FEP encargada del evento, para explicar el caso y proceder a hablar con el juez árbitro siguiendo los tiempos permitidos de acuerdo con la regla 123 párrafo 3.

6.7.2. En caso de existir algún reclamo, el mismo se deberá presentar por escrito hasta 30 minutos después de publicados los resultados en el drive (regla 123 párrafo 3) con el soporte respectivo y previa cancelación de \$50.00 (CINCUENTA 00/100 DOLARES USA). Cualquier tipo de reclamo será en base a la regla 123, párrafo 4 del reglamento de la ISU.

6.7.3. Bajo ningún concepto se podrá acercar un técnico o padre de familia a los jueces por este motivo. Deberá acercarse el delegado del club o quien haga sus veces con el técnico acreditado por la FEP responsable del reclamo.

## 6.8. PODIOS Y EQUIPO CAMPEON

Los podios premiados serán del 1ro al 3er puesto, salvo disposición de la F.E.P.

EQUIPO CAMPEÓN: Se premiará como provincia o club campeón dependiendo la modalidad del campeonato al equipo que haya conseguido el mayor número de puntos ÚNICAMENTE EN LAS CATEGORÍAS VÁLIDAS:

- MEDALLA DE ORO 3 PUNTOS
- MEDALLA DE PLATA 2 PUNTOS
- MEDALLA DE BRONCE 1 PUNTO

### 6.8.1. CATEGORÍA VÁLIDA:

Categoría que tengan al menos dos clubes/provincias y tres deportistas participando. En caso de existir un empate se tomará en cuenta el mayor puntaje técnico de la categoría más alta y si aun así el empate persiste, se compartirá el podio quedando desierto el siguiente lugar. Así mismo se premiará al segundo y tercer lugar. En caso de ser campeonato interclubes, solo sumarán puntos por medalla los clubes reconocidos por el Ministerio de Deporte.

Para la premiación al mejor club del año se tomará en cuenta la participación en TODOS los eventos de la FEP, esto incluye: Rankings y selectivos, capacitaciones y WISD.

## 6.9. CASOS NO ESPECIFICADOS EN ESTE REGLAMENTO

Para cualquier caso particular no contemplado en el reglamento se aplicarán las reglas del Reglamento internacional de la ISU "SPECIAL REGULATIONS & TECHNICAL RULES SINGLE & PAIR SKATING and ICE DANCE"

## 7. NORMATIVAS PARA CERTIFICACION DE NIVEL

### 7.1. GENERALIDADES

7.1.1. El presente documento detallará el procedimiento al que un patinador debe regirse para poder certificar su nivel de patinaje. Se certificará niveles a partir de PRE BÁSICO de manera obligatoria.



- 7.1.2. Para los niveles de Debutante B a Promocional cada escuela o club puede realizar la certificación de sus niveles de la manera que crea conveniente en las fechas que desee de acuerdo con su planificación.
- 7.1.3. Para la respectiva certificación el club debe presentar la planilla de inscripción con el comprobante del respectivo pago.
- 7.1.4. En caso de certificar varios niveles solo se tomará del último nivel a rendir, pero se debe cancelar el valor correspondiente por el número de test presentados de acuerdo a la convocatoria respectiva.

## 7.2. PROCEDIMIENTOS PARA CERTIFICACIÓN DE NIVEL

- 7.2.1. En planificación anual se convocará al EVENTO DE CERTIFICACIÓN en fechas previstas de acuerdo con el plan de competencias, dicho evento será avalado por la FEP.
- 7.2.2. Todo patinador desde nivel PRE BÁSICO afiliado a la FEP deberá presentar su certificado de nivel como requisito para poder participar en competencias avaladas por la misma.
- 7.2.3. EN LOS NIVELES QUE TENGAN PROGRAMA CORTO Y LARGO, EL TEST SERÁ ÚNICAMENTE CON LOS ELEMENTOS DEL PROGRAMA CORTO.
- 7.2.4. La mecánica será según lo determine la convocatoria a la CERTIFICACION y al manual de certificaciones que consta como al final de este documento.
- 7.2.5. ELEMENTOS DICTADOS: El patinador se presentará a órdenes del juez y deberá ejecutar los elementos obligatorios en el orden que el juez determine, el juez determinará si es necesario la repetición de algún elemento (no más de dos) terminada la presentación.
- 7.2.6. COMPULSORY/PROGRAMA CORTO. - El patinador deberá presentar su recorrido técnico respetando el tiempo de acuerdo con su nivel a evaluar, el juez determinará si es necesario la repetición de algún elemento (no más de dos) terminada la presentación.
- 7.2.7. Una vez culminada la participación de todos los patinadores se procederá a dar resultados de evaluaciones en el que se determinará el paso o no paso de nivel.
- 7.2.8. En caso de no aprobación de nivel, el patinador no obtendrá su certificado, sin embargo, queda a responsabilidad del patinador y entrenador el presentarse a competencia en el nivel no aprobado (máximo un nivel superior al último test aprobado). Una vez que el patinador compita en dicho nivel, no podrá presentarse en el nivel inferior en una próxima competencia.
- 7.2.9. Culminado el evento de certificación el patinador que haya aprobado el nivel recibirá por parte del panel de juzgamiento el PARCHE del nivel correspondiente, como respaldo de haber aprobado el nivel, así como también se enviará el certificado de aprobación de manera virtual a cada club.
- 7.2.10. NO van a existir fechas extraordinarias para certificación de nivel bajo ningún concepto.

## 7.3. PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN

- 7.3.1. El panel de juzgamiento estará integrado por un mínimo de 2 jueces para niveles nacionales y 3 jueces para niveles ISU (siempre que sea posible).
- 7.3.2. El procedimiento específico de calificación para determinar si un patinador aprueba o no será publicado en el manual de certificación que consta al final de este documento.
- 7.3.3. Todos los resultados se entregan inmediatamente y las hojas de calificación se subirán al drive que la FEP ha preparado para cada club.



#### 7.3.4. CASOS NO ESPECIFICADOS EN ESTE REGLAMENTO

7.3.4.1. Para cualquier caso particular no contemplado en el reglamento se someterá a revisión del comité técnico nacional y al comité de arbitraje.

#### 8. MANUAL TECNICO DE COMPETENCIAS (POR LA TEMPORADA 2024-25 SE USARÁ EL REGLAMENTO DEL LATINOAMERICANO)



## 9. ANEXO 1: DEFINITIONS

### Forward two-foot swizzles (minimum 6):

Skaters should touch their heels together in a 'V' position, and then reverse the position to touch their toes in an upside down 'V' position. Once they are able to move back and forth a few times, the skater should turn the toes outward and bend the knees.

Page | 14

The skater should then push the feet apart and lean forward slightly to initiate forward movement. Once the push is complete and the legs have straightened, the skater should turn the toes inward to bring the feet together.

However, it is important for the instructor to make sure that the toes do not touch, and to explain to the skater that the end position of the feet should be parallel to each other. This will help the skater glide between swizzles.

The skater should continue to glide while they bend their knees to repeat the sequence.

### Dip (forward or backward):

After marching or skating forward and using the two-foot glide technique, the skater should bend the knees for the dip.

The upper body will be held straight with the head held slightly in front of and over knees. The arms should be extended forward and parallel to the ice. The hip must be at least at knee level.

### Backward two-foot glide:

The skater should create speed to move backward, holding arms parallel to the ice and slightly forward in a standard skating position. When enough speed is attained, the skater should attempt to glide with the feet parallel such that the feet are under the hips and the balance is over the ball of the foot.

The glide should be held for at least one time the skater's height (3 seconds). The instructor should review backward wiggles and remind students to push against the ice. Skaters should not push away from the wall to begin backward skating.

### Backward wiggles (minimum 4):

The skater should stand with the feet held in a parallel position, hip-width apart. As the hips turn side to side, the arms should move against this hip action to create a backward motion.

The instructor should note that the body weight must move in the direction of travel for the skater to be able to move.

### Two-foot turn from forward to backward in place:

The skater should stand with the feet held parallel and relatively close together. The shoulders must wind up against the hips to prepare for the turn action.

The skater should then release the hips allowing the feet to complete a 180 degree turn. Knees should



be soft (bending) and balance is over the middle to front of the blade during the turn.

Same technique should be applied while skating forward on a straight line.

### **Snowplow stop:**

The skater should attempt a stop by turning the heels of the feet slightly out do a two-foot or one-foot stop movement in which both feet (or one foot) create a skidding action (making snow) on the ice, **creating a complete stop. Forward inside pivots (R & L):**

Page | 15

To begin, the skater should place the toe pick of one foot into the ice such that the knee of this leg is bent. Next, the opposite leg pushes or pumps on a forward inside edge around the picking toe for at least one revolution.

To help initiate this action the skater should turn out the pumping foot at a right angle to the skate involving the toe pick. The arms are extended and rotate with the head and shoulders over the bent knee.

It is helpful for beginners to wind up the torso against the direction of the turn first. The torso is held in an upright and balanced position during this action.

### **Two-foot hop on a spot or movement:**

From a standstill position or movement, the skater should begin upright with the arms in front. To prepare for the hop, the skater should bend the knees and move the arms slightly behind the hips, such that they can be brought up to assist with the height of the jump.

The hop is only a small jump in place, landed on two feet (toe pick to on a spot). The skater should maintain balance with arms held out and slightly to the front, parallel to the ice when landing.

### **Forward 1/2 swizzle pumps on a circle, clockwise and counterclockwise (minimum 4):**

The swizzle (pushing) foot will not leave the ice. The skater should keep the body weight over the skating side so the non-swizzle foot will be on as close to a forward outside edge as possible.

Arms are held level and parallel to the ice with the arm on the outside of the circle held slightly in front, and the arm on the inside of the circle is slightly behind, (i.e. over the skating print). The skater's head faces in the direction of travel.

### **Forward one-foot glide, right and left:**

After a moving start, the skater should glide on two feet and then raise one foot and balance for a count of three.

The foot should be held next to the skating leg, and the height of the knee can vary, although lifting higher is usually more difficult. Lifting the free leg behind the skating leg can cause beginner skaters to open the free hip too much and lose balance.



### **Backward swizzles (minimum 4):**

Each swizzle begins as the toes of both feet are turned in in a reverse 'V' position. The skater should bend both knees and apply pressure on the inside edges as the feet move backward initiating a glide.

The start is optional with a minimum of 4 to 6 continuous swizzles, demonstrating a backward gliding action. Page | 16

### **Moving forward to backward two-foot turns, clockwise and counterclockwise:**

These turns are done while gliding forward on a circle on two feet. The skater should rotate the arms and shoulders in the direction of travel such that they are parallel with the circle.

The turn is created by releasing the hips, allowing the feet to reverse to a backward 2-foot glide. Knees should be kept slightly bent and the balance of the feet is on the forward part of the blade during the turn.

### **T-stop:**

The stopping foot will be held behind perpendicular to the skating foot, such that the instep of free foot is placed to the heel skating foot. Once gliding, the skater should place the free foot on the ice at a slight angle and apply pressure to the outside edge of the blade.

Increased pressure is applied to the ice creating a skid. Stops made by scraping the inner edge of the blade are not permitted. **At the completion of the stop, the skater should remain still and balanced for approximately three seconds.**

### **Forward/Backward lunge (R and L):**

Once gliding with good posture, the skater should bend the skating knee while turning out and extending the free leg (the free foot is held at a right angle to the skating foot). The skating kneed should continue bending until the inside of the free foot boot is on the ice.

The move ends after balancing in this position and then rising up on the skating leg to a balanced extended free skating position, leaving the free leg in an extended and turned-out position behind the body.

### **Side toe hop, both directions:**

The skater should stand with the feet shoulder width apart and arms extended to the sides. The toe pick of the free foot should be placed into the ice such that the skater can push off and bring the feet together in midair. If is performed while skating the direction of start must be backward.

The skater should land on the opposite toe from which they took off. The skater should then step immediately into a glide on the opposite foot holding for two times the skater's height.

### **Forward crossovers (C & CC):**

While skating forward on a circle counterclockwise, the skater should stroke onto a left forward outside edge, then cross the right foot over the skating foot to wind up gliding onto a right forward



inside edge.

As the foot is crossing over, the inside foot begins pushes to a full extension under the body. Once the skater's leg is fully extended, the free leg should be drawn back to the skating foot in order to return to the starting position.

The right arm will be held in front of the body over the circle and the left arm is held slightly behind. Arms to be held parallel to the ice. A minimum of five consecutive crossovers are required.

Page | 17

The element should then be performed in the clockwise direction, with all positions reversed from counterclockwise.

#### **Backward 1/2 swizzle pumps on a circle (C & CC) (minimum 4):**

The swizzle (pushing) foot will not leave the ice. The skater should keep the body weight over the skating side so the non-swizzle foot will be on as close to a backward outside edge as possible.

Arms are held level and parallel to the ice with the arm on the outside of the circle held slightly in front of the body, and the arm on the inside of the circle is slightly behind the body, (i.e. over the skating print). The skater's head faces into the circle and in the direction of travel.

#### **Gliding backward on one foot (R & L):**

With an optional start, the skater should create speed to move backward. After achieving a two-foot glide position, the skater should pick up one foot, holding the free foot firmly next to the skating leg for a count of three.

This will help the skater go straight. The balance of the body is over the skating side, skate on the middle front of the blade, and the arms should be held slightly in front of the body and parallel to the ice.

#### **Forward outside three-turn (R & L):**

To begin, the skater should stand still with the feet in a T-position (it can be done on movement). The arm position is optional, as it is possible to begin with the skating arm in front and rotate into turning position (method 1), or begin with the free arm in front and already be in position to turn (method 2).

The skater should begin the three-turn by stepping onto a forward outside edge with the free foot held perpendicular to the skating heel, balancing over the skating side. If using method 1, the arms and shoulders should rotate into the circle after balance has been achieved.

The hips reverse creating the turn, and the exit glides on a backward inside edge. During and after the turn, balance is on the middle front of the blade. The edges into and out of the three-turn must each be held for a distance equal to the skater's height. Repeat on the opposite foot.

#### **Forward inside three-turns from a stand still position (R & L):**

The skater should stand with the feet in a T-position with the future skating side arm in front (it can be done on movement). Next the skater should step onto a forward inside edge, in the one-foot glide



position.

The arms and shoulders should rotate into the circle and then the hips are reversed to create the turn. The skater's balance will be on the middle-front part of the blade for the turn.

The exit of the turn glides backward onto the outside edge in the one-foot glide position. The edges into and out of the three-turn must each be held for a distance equal to the skater's height. Repeat on the opposite foot.

### Hockey Stop:

The skater should begin with a forward two-foot glide, with feet held 4-6 inches apart, knees bent, shoulders in line with hips and arms held out and slightly in front of body. Without moving shoulders and arms, the skater should turn the hips and feet to the side.

The feet will be on an angle to the ice as the edges of the blade create a skid. **At the completion of the stop, the skater should remain still and balanced for approximately three seconds.**

### Two-foot spin, three revolutions:

Entry is optional. Once the momentum for rotation is created, the skater should spin on two feet such that the leading foot (which is leading the path around the circle) is on a slight backward inside edge, and the trailing foot (which is following the leading foot around the circle) is on a slight forward inside edge.

Shoulders and body are held in an upright and balanced position.

### Mazurka:

A simple half turn jump beginning from a back outside edge with the body facing outside the circle. The skater will tap the toe of the extended free leg to rise off the ice while pushing the skating leg through and forward in a **scissor action**.

The jump is landed on the toe pick of this pressed through leg. After landing, the skaters should push forward into a glide on the opposite foot. The instructor should review the bunny hop and compare the mazurka as a 'sideways bunny hop.'

The skater should be reminded that the hips do not twist until after the free foot passes in front of the skating foot.

### Bunny hop:

While gliding forward and balancing over the skating side, the skater should 'scissor' the free leg with a backward to forward action.

The skating leg will spring off the toe-pick as the free leg passes in front and lifts into the air. The landing will be on the toe pick of the free leg. After landing, the skater should push forward into a glide on the flat of the blade of the jumping foot.

The free leg can be bent or straight when being 'scissored.'



### **Shoot the Duck (R or L):**

Skaters will perform a shoot the duck on either right or left feet. The position requires that the skating leg knee bend will be at least 90 degrees, and the free leg should be extended in front of the skater, parallel to the ice.

Skaters should have their hips equal to or lower than their knee bend.

Page | 19

### **Forward arabesque/spiral on a straight line (R or L):**

While gliding forward, the skater should balance over the skating side with the free leg lifted in an extended and turned out position. The torso is lifted and stretched; the body then extends over the skating leg.

A spiral is a position with one blade on the ice and the free leg included knee and foot higher than the hip level.

The final position will be held with the free foot lifted at hip level or higher and held for a count of 3.

### **Backward crossovers (C & CC):**

Moving in a clockwise direction on a circle with head facing slightly inside the circle and the arms held over the circle print, the skater should do a backward one-foot swizzle action with the right leg and cross over the left foot (the right foot remains on the ice during the push and crossover).

Next the left leg pushes to the outside of the circle. This should be repeated several times to complete the consecutive crossovers. This element should be repeated in the counterclockwise direction with the left foot using swizzle action and the right leg stroking under.

### **Backward outside three-turn, RBO and LBO:**

After moving on a circle, the backward three-turn will be executed with the free leg held in front throughout the turn, stressing shoulder against hip rotation before the turn and shoulder against hip after the turn to control body rotation.

Entry and exit edges will each be held the length of the skater's height.

### **Backward inside three-turn (C & CC):**

After moving in a circle, the backward inside three-turn is made on one foot from a back inside edge to a forward outside edge. The edge before and after the turn are on the same lobe.

Free foot placement after the turn is optional.

### **Forward inside open Mohawk (R & L):**

To begin, the feet should be placed in a T-position with the future skating arm forward and the future free arm held slightly behind. The skater should step onto a forward inside edge, and prior to the turn, hold the heel of the free foot in a turned out and angular position and move it toward the instep of the skating foot, stepping hip-width apart.



This is known as an 'open' mohawk. After changing feet, the skater should balance on a backward inside edge with the arms and free foot held in a firm position to control rotation and balance. The edges into and out of the Mohawk will each be held for a distance equal to the skater's height.

### **Half flip:**

Skater should enter the half flip from either a forward inside Mohawk, or a forward outside three-turn. The half flip is done from a straight backward inside edge.

Page | 20

The skating arm is held in front prior to take off, and the free arm is held behind the skater as the free leg extends back and reaches to tap into the ice. The skating leg straightens and free leg vaults, beginning lift into the air.

After rotating a 1/2 turn, the skater will land on the opposite toe from the take off toe, stepping immediately into a glide on the opposite foot holding for two times the skater's height.

### **Half Lutz:**

The jump will be executed from a proper back outside edge take off. This jump is done in the same manner as the half flip.

There must be a clear difference between the Lutz and the Flip jump and emphasize that the Lutz must have an OUTSIDE edge take off.

### **Waltz jump from backward crossovers:**

The skater should enter the waltz jump after 2–3 back crossovers, controlling rotation of the entry edge to create a coordinated effort into the air between jumping leg, free leg, and arms. There will be a floating arc as body rotates a half revolution, landing with balanced body alignment over the skating side in an extended position. The landing position will be held for a distance equal to two times the skater's height.



10. ANEXO 2: UPDATED GUIDELINES FOR MARKING +GOE OF LOWER LEVELS **(POR LA TEMPORADA 2024-25 SE USARÁ EL REGLAMENTO DEL LATINOAMERICANO)**

11. ANEXO 3: UPDATED GUIDELINES IN ESTABLISHING GOE FOR ERRORS **(POR LA TEMPORADA 2024-25 SE USARÁ EL REGLAMENTO DEL LATINOAMERICANO)**

- Este documento ha sido revisado por la **MESA TÉCNICA ECUATORIANA 2024.**

**CORREOS OFICIAL MODALIDAD PATINAJE ARTISTICO SOBRE HIELO:**

[ecuadoriceskating@gmail.com](mailto:ecuadoriceskating@gmail.com)



## REGLAMENTO GENERAL PARA TEST

### A. NORMAS GENERALES PARA TEST

- A.1. Para que un deportista pueda rendir un test debe estar debidamente afiliado a la Federación Ecuatoriana de Patinaje en la temporada respectiva.
- A.2. El entrenador del club o del deportista será el encargado de mandar la planilla y los pagos correspondientes.
- A.3. Si se rinden varios test en una sola sesión solo se debe rendir el de más alto nivel, en caso de reprobarse ese, se tomará el anterior, y así sucesivamente.
- A.4. Todos los test deberán rendirse en las fechas oficiales organizadas por la FEP y con jueces avalados por la misma.
- A.5. Se tomarán los test desde el nivel prebásico, y siguiendo el mismo esquema de un programa corto: Un salto tipo Waltz/Axel, un salto solo, una combinación de saltos, dos o tres giros según el nivel y la secuencia de pasos.
- A.6. Los elementos por evaluar son los del curriculum del Reglamento General de Patinaje sobre Hielo 2023-24.
- A.7. Casos especiales deberán analizarse con la comisión técnica.

### B. PROCEDIMIENTO GENERAL DE EVALUACIÓN

- B.1. El panel de calificación estará conformado por al menos dos personas para niveles nacionales y 3 para niveles ISU.
- B.2. Cada test de acuerdo con el nivel tendrá 6 o 7 elementos, cada uno será evaluado sobre 10 puntos.
- B.3. Todos los elementos serán ejecutados **una sola vez**, al final del test se puede reintentar hasta 2 elementos una vez, o 1 elemento 2 veces. Se tomará en cuenta el mejor intento.
- B.4. La nota mínimo total para aprobar el test será de **42** puntos si tiene 6 elementos y de **49** si tiene 7 elementos. **POR LA TEMPORADA 2024-25 SE USARÁ EL REGLAMENTO DEL LATINOAMERICANO, por lo cual se tomarán los elementos a presentar en las coreografías desde Pre Advanced 1 en adelante y aplicando los puntajes de acuerdo con el número de elementos por nivel tomando al menos 7 puntos por elemento. Por ejemplo, si hay 5 elementos el puntaje mínimo para pasar sería 35 puntos, si hay 7 elementos el puntaje mínimo para pasar sería 49 puntos.**
- B.5. Si un elemento lleva la calificación de **0** el test será reprobado sin importar la nota total.
- B.6. Si uno de los evaluadores lo tiene como aprobado y otro como reprobado el resultado será el promedio de ambos puntajes. Si el número de evaluadores es impar, el resultado es por mayoría.
- B.7. La nota base de todos los elementos será de **8** puntos si es ejecutado de manera satisfactoria.
- B.8. Sobre la nota base se aplicará tanto deducciones por errores como bonificaciones por bullets positivos o niveles según sea el caso. La sumatoria total de ambos da la nota final.

### B.9. PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA SALTOS

- B.9.1. Cada error específico tendrá una deducción sobre el valor base del elemento de acuerdo con la tabla de deducciones.
- B.9.2. Por cada 2 bullets positivos puede aumentarse un punto a la nota.
- B.9.3. Se aplicará siempre la reducción del error mayor, el agregar varias reducciones por acumulación de errores queda a discreción del evaluador.



B.9.4. Tabla de deducciones para saltos.

JUMPS		
TYPE	MISTAKES	DED
Light	Landed on the quarter (sign q)	-1
Light	Poor speed, height, distance, or air position	-1
Light	Loss of flow/direction/rhythm between jumps (combo)	-1
Light	Weak landing (bad pos./wrong edge/scratching etc.)	-1
Light	Touch down with one hand or free foot (including in between jumps)	-1
Light	Long preparation	-1
Light	Poor take-off	-1
Minor	Touch down with both hands in a jump	-2
Minor	Under-rotated (sign < )	-2
Minor	Landing on two feet in a jump	-2
Minor	Stepping out of landing in a jump	-2
Minor	2 three turns in between (jump combo)	-2
Minor	Unclear edge take off F/Lz (sign “!”)	-2
Medium	Wrong edge take off F/Lz (sign “e”)	-3
Medium	Downgraded (sign << )	-3
Severe	Fall	-4

B.10. PROCEDIMIENTO ESPECÍFICO PARA GIROS

B.10.1. Cada error específico tendrá una deducción sobre el valor base del elemento de acuerdo con la tabla de deducciones.

B.10.2. En los niveles nacionales donde se cuentan los features para obtener niveles, por cada feature ejecutado correctamente puede subir un punto, adicional a eso se aplica la regla de los 2 bullets positivos para un punto extra.

B.10.3. En los niveles ISU por un Spin nivel 2 y al menos un bullet positivo sube un punto y por un nivel 3 y al menos un bullets positivo puede subir 2 puntos, y por un nivel 4 sin bullets positivos podría subir 2 puntos.

B.10.4. Se aplicará siempre la reducción del error mayor, el agregar varias reducciones por acumulación de errores queda a discreción del evaluador.

B.10.5. Tabla de deducciones para giros.

SPINS		
TYPE	MISTAKES	DED
Light	Poor/awkward, unaesthetic position(s)	-1
Light	Slow or reduction of speed	-1
Light	Unbalanced number of revolutions in change foot spin	-1
Light	Less than required revolutions	-1
Light	Incorrect take-off or landing in a flying spin	-1
Light	Loss of balance	-1



Minor	Poor fly (flying spin/entry)	-2
Minor	Touch down with free foot or hand(s)	-2
Minor	Traveling	-2
Medium	Change of foot poorly done (including curve of entry/exit except when changing direction)	-3
Severe	Fall	-4

#### B.11. PROCEDIMIENTO ESPECIFICO PARA SECUENCIAS DE PASOS

- B.11.1. Cada error específico tendrá una deducción sobre el valor base del elemento de acuerdo con la tabla de deducciones.
- B.11.2. En los niveles nacionales de steps que no son ISU debe cumplir con al menos la mitad de los pasos requeridos para tener la nota base de 8, caso contrario tendrá una nota de 7, si tiene todos los pasos requeridos su nota base será de 9, en todos los casos tener 2 bullets positivos o más acredita un punto extra.
- B.11.3. En los niveles nacionales de steps que siguen reglas ISU cada nivel ejecutado correctamente puede subir un punto, adicional a eso se aplica la regla de los 2 bullets positivos para un punto extra.
- B.11.4. En los niveles ISU por un step nivel 2 y al menos un bullet positivo sube un punto y por un nivel 3 y al menos un bullet positivo puede subir 2 puntos, y por un nivel 4 sin bullets positivos podría subir 2 puntos.
- B.11.5. Se aplicará siempre la reducción del error mayor, el agregar varias reducciones por acumulación de errores queda a discreción del evaluador.
- B.11.6. Tabla de deducciones para Steps.

STEPS		
TYPE	MISTAKES	DED
Light	Poor quality of steps and turns	-1
Light	Poor quality of body positions	-1
Light	Lack of flow and energy	-1
Light	Stumble	-1
Minor	Small pattern	-2
Medium	Does not correspond to the music (If applicable)	-3
Severe	Fall	-4

**Atentamente**  
**Ámbar Fuentes**  
 Presidente FEP