



PAREJAS

COMITÉ NACIONAL DE PATINAJE ARTÍSTICO
CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE PATÍN

ÍNDICE:

• COPA ROBERTO RODRIGUEZ.....	PAG. 3
• COPA GONZALEZ MOLINA.....	PAG. 4
• GUIA DE ACLARACIONES COPAS RR Y GM.....	PAG. 6
• SUB DIVISIONAL B.....	PAG. 7
• SUB DiVISIONAL A	PAG. 10
• GUIA DE ACLARACIONES SUB DIV B Y A.....	PAG. 16
• CODIGO ELEMENTOS.....	PAG. 17
• GENERALIDADES.....	PAG .18

0.1 SUB DIVISIONAL COPAS

0.1.1 COPA ROBERTO RODRIGUEZ

Tots, Mini Infantil, Infantil, Cadete, Juvenil, Junior y Senior

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 2 minutos

Programa máximo:

- Secuencia de Skating Skill (SSSQ) hacia adelante.” Deslizamiento en Serpentina”. La pareja debe presentar durante la secuencia al menos una (1) variedad de tomada, a elección entre mano a mano y/o Killian.
- Una (1) figura de parejas, donde la dama mantenga al menos un pie en contacto con la superficie de patinaje. Esta deberá ser con figuras reconocidas o innovadoras, que tengan proyección a los diferentes elementos de parejas.
- Una (1) secuencia de Camels en cirulo o serpentina con ambos patinadores tomados. La secuencia debe tener al menos dos tomas (agarres) diferentes sostenidas por lo menos 3 segundos. Los agarres deben ser de Trompos de contacto reconocidos(Catch at Waist, Kilian,Tango.)
- Una (1) Footwork Sequence, máximo nivel 1.
Cuatro (4) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel.
Se contarán:

- ✓ Cruce (por delante o por detrás)
- ✓ Open Mohawk
- ✓ Choctaws de Adelante hacia atrás
- ✓ Raised Chasse
- ✓ Body Movement (alto, medio o bajo)

Máximo 30 segundos.

0.1.2 COPA GONZALEZ MOLINA

Tots,Mini Infantil e Infantil

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 2 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz, Toe loop y Salchow.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, cualquier filo. No se permite realizar Traveling
- Un (1) Throw jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz o Salchow.
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright. Cualquier filo (no Combinacion)
- Una (1) figura de parejas, donde la dama mantenga al menos un pie en contacto con la superficie de patinaje. Esta deberá ser con figuras reconocidas o innovadoras, que tengan proyección a los diferentes elementos de parejas
- Una (1) secuencia de Camels en cirulo o serpentina con ambos patinadores tomados. La secuencia debe tener al menos dos tomas (agarres) diferentes sostenidas por lo menos 3 segundos. Los agarres deben ser de Trompos de contacto reconocidos (Catch at Waist, Kilian, Tango.)
- Una (1) Footwork Sequence máximo nivel 1.
Cuatro (4) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1
- Se contara: Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:
 - ✓ Giro de tres interno
 - ✓ Giro de tres externo
 - ✓ Cruce por delante o por detrás
 - ✓ Open Mohawk
 - ✓ Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos
 - ✓ Body Movement (alto, medio o bajo)

Máximo 30 segundos.

Cadete, Juvenil, Junior y Senior

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: hasta 2.30 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz, Toe loop y Salchow.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, cualquier filo. No se permite realizar Traveling
- Un (1) Throw jump. Máximo de hasta una (1) rotación. Permitidos Waltz o Salchow.
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright. Cualquier filo (no Combinación)
- Una (1) figura de parejas (Ver anexo 1). Para ser llamadas deberán ser sostenidas durante 4 segundos una vez establecida la posición.
- Una (1) solo Lift. Permitidas Flip, Axel y Low Press
- Una (1) Footwork Sequence máximo nivel 1.

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

Se contará: Elementos requeridos para confirmar el nivel 1:

- ✓ Giro de tres interno
- ✓ Giro de tres externo
- ✓ Cruce por delante o por detrás
- ✓ Open Mohawk
- ✓ Traveling (uno horario y uno antihorario son permitidos
- ✓ Body Movement (alto, medio o bajo)

Máximo 30 segundos.

GUÍA DE ACLARACIONES-COPA RR Y GM

Features para Solo Lift (Low):

- Una mano del caballero
- Una mano de la dama
- Skating Element

Recordar:

- ✓ El nivel máximo para la Lift es Level 1
- ✓ Copa GM a partir de cadetes el mínimo de rotaciones ejecutadas por el caballero es dos (2)
- ✓ Si los patinadores ejecutan más features de las listadas permitidas, el nivel de la Lift reducirá un nivel.

A SABER:

- ✓ En elevaciones por debajo de la cabeza la mujer debe mantener siempre una mano de soporte con el hombre.
- ✓ Sentarse en la espalda u hombros, al igual que utilizar el brazo del hombre como soporte hará que la elevación sea llamada "No Level".
- ✓ Uso de frenos en despegue por parte del hombre y uso de hombros para elevar a la mujer hará que el elemento sea llamado "No Level".

Contact Spin:

- Será llamado cuando se completen dos (2) revoluciones, como mínimo, a partir del momento en que se establece filo y posición.

Throw jumps:

- Los saltos lanzados serán llamados como los saltos individuales.

- Un Throw Jump donde la dama aterriza en dos (2) pies será llamado como “downgraded” (<<<).

PENALIZACIONES

- **Caídas**

Copa Roberto Rodríguez no hay descuento por caída, solo se verá reflejado en el QOE de los jueces

0.2 SUB DIVISIONAL B

Tots

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 2 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by Side Jump (Solo Jump). Permitidos todos los saltos de 1 rotación.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, y Sit cualquier filo. No combinados.
- Una (1) figura de parejas, donde la dama mantenga al menos un pie en contacto con la superficie de patinaje. Esta deberá ser con figuras reconocidas o innovadoras, que tengan proyección a los diferentes elementos de parejas
- Una (1) serie de Camels en cirulo o serpentina con ambos patinadores tomados. La secuencia debe tener al menos dos tomas (agarres) diferentes sostenidas por lo menos 3 segundos. Los agarres deben ser de Trompos de contacto reconocidos (Catch at Waist, Kilian, Tango.)
- Una (1) Footwork Sequence, máximo Nivel 1 WS. Tiempo máximo 30”; deberá declararse el tiempo de inicio. Elemento obligatorio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un contacto (no mano a mano)

MINI

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 2:30 minutos.

Programa máximo:

- Un (2) Side by side Jump (Solo Jump). Permitidos todos los saltos de 1 rotación.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright, y Sit cualquier filo. No combinados.
- Un (1) Throw jump. Solo están permitidos saltos de una (1) rotación.
- Un (1) Camel Spiral, Cualquier filo. Este será llamado cuando cumpla como mínimo una rotación completa, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Un (1) Contact Spin, posición Upright, cualquier filo, solo o combinados. Si elige realizar un combo este deberá ser de dos (2) posiciones. Sera llamado cuando se completen dos (2) rotaciones, tanto solo como en combinación.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo Nivel 1 WS. Tiempo máximo 30"; deberá declararse el tiempo de inicio. Elemento obligatorio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un contacto (no mano a mano).

INFANTIL

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 3 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Solo Jump. Se permiten todos los saltos de 1 rotación, Axel y Doble Salchow.
- Un (1) Side by side Spin. Posición Upright o Sit cualquier filo. Se permite cualquier posición difícil.
- Un (1) Throw jump. Permitido todos los saltos de una (1) rotación, Axel o Doble Salchow
- Un (1) Contact Spin. Posición Upright, Sit o Hazel (camel o sit), cualquier filo. Este elemento podrá realizarse Solo .
- Un (1) Camel Spiral externo o interno. Sera llamado cuando cumpla una rotación completa como mínimo, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Una (1) Lift. Permitida solo Flip, Axel y Low Press. Deberá tener un mínimo de tres (3) y un máximo de cuatro (4) rotaciones del caballero.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo Nivel 1 WS. Tiempo máximo 30

CADETE

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 3:30 minutos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Solo o combinado. Si se presenta combinado, no más de 3 saltos. Permitidos todos los saltos de 1 rotación, 1A, 2T y 2S. En los combos todos los saltos serán llamados.
- Un (1) Side by side Spin. Solo o combinado (máximo 2 posiciones).
- Un (1) Throw jump. Máximo hasta dos (2) rotaciones
- Un (1) Twist Jump. Máximo hasta una (1) rotación.
- Un (1) Contact Spin, solo . Con excepción del trompo Imposible y Reversed Layover
- Un (1) Camel Spiral, filo a elección.
- Una (1) Lift, sola. Permitida solo Axel Lift, Flip sagital, Low Press, Low Kennedy y Low Militano. Cada elevación individual deberá tener un mínimo de tres (3) y un máximo de cuatro (4) rotaciones .
- Una (1) Footwork Sequence, máximo Nivel 1 WS. Tiempo máximo 30 segundos

JUVENIL-JUNIOR-SENIOR

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 3.30 minutos.

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump. Solo o combinado. Si se presenta combinado, no más de 3 saltos. Permitidos todos los saltos de 1 rotación, 1A, 2T y 2S. En los combos todos los saltos serán llamados.
- Un (1) Side by side Spin. Solo o combinado (máximo 2 posiciones).
- Un (1) Throw jump. Máximo hasta dos (2) rotaciones
- Un (1) Twist Jump. Máximo hasta dos (2) rotaciones
- Un (1) Contact Spin, solo . Con excepción del trompo Impossible y el Reversed Lay Over Camel. Sera llamado cuando se completen dos (2) revoluciones tanto solos como combinados.
- Un (1) Camel Spiral o Death Spiral, filo a elección.

- Una (1) Lift, sola o combinada. Permitida solo Axel Lift, Flip sagital, Low Press, Low Kennedy, Low Militano, Airplane . Cada elevación individual deberá tener un mínimo de Tres (3) y un máximo de cuatro (4) rotaciones y las combinaciones un máximo de ocho (8) rotaciones del caballero.
- Una (1) Footwork Sequence, máximo Nivel 1 WS. Tiempo máximo 30 segundos

0.3 SUB DIVISIONAL A

Tots

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 2 minutos +/- 10 segundos

Programa máximo:

- Un (1) Side by Side Jump (Solo Jump). Permitidos todos los saltos de una (1) rotación.
- Un (1) Side by Side Jump (Combo Jump), máximo 3 saltos.. Permitidos todos los saltos de una (1) rotación. Se llamarán todos los saltos.
- Un (1) Side by side Spin, solos o combinados (máximo dos (2) posiciones). Se permite Upright cualquier filo.
- Una (1) figura de parejas
- Deberán incluir una (1) serie de Camels ,en cirulo o serpentina con ambos patinadores tomados. La secuencia debe tener al menos dos tomas (agarres) diferentes sostenidas por lo menos 3 segundos. Los agarres deben ser de Trompos de contacto reconocidos(Catch at Waist, Kilian,Tango.)
- Una (1) serie de Camels en cirulo o serpentina con ambos patinadores tomados. La secuencia debe tener al menos dos tomas (agarres) diferentes sostenidas por lo menos 3 segundos. Los agarres deben ser de Trompos de contacto reconocidos (Catch at Waist, Kilian, Tango.)
- Footwork Sequence máximo Nivel 2 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30".

MINI

PROGRAMA UNICO

Tiempo de música: 2.30 minutos +/- 10 segundos

Programa máximo:

- Un (1) Side by side Jump (Solo Jump). Permitidos 1A, 2T o 2S.
- Un (1) Side by side Spin, solos o combinados (máximo dos (2) posiciones). Permitido Upright o Sit, cualquier filo.
- Un (1) Throw jump. Permitido todos los saltos de una rotación y 1A.
- Un (1) Camel Spiral, Cualquier filo. Este será llamado cuando cumpla como mínimo una rotación completa, una vez establecida la posición correcta de ambos patinadores.
- Un (1) Contact Spin, posición Upright, Sit y Hazel (camel, Sit) cualquier filo, solo o combinados. Si elige realizar un combo este deberá ser de dos (2) posiciones. Será llamado cuando se completen dos (2) rotaciones, tanto solo como en combinación.
- Footwork Sequence máximo Nivel 2 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30". Deberá declararse el inicio.

INFANTIL

PROGRAMA CORTO

Tiempo de música: 2 minutos +/- 5 segundos

Programa obligatorio:

- Un (1) Side by side Jump. Se permiten todos los saltos de una rotación, 1A, 2T o 2S
- Un (1) Side by side solo Spin. Posición Upright o Sit cualquier filo.
- Un (1) Throw jump. Permitido todos los saltos de una rotación, Axel o Doble Salchow
- Un (1) Contact Spin(solo). Posición Upright, Sit o Hazel(sit o camel) cualquier filo.
- Un (1) Camel Spiral externo o interno.
- Una (1) Lift. Permitida Axel Lift., Flip sagital, y Low Press
- Footwork Sequence máximo Nivel 2 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30".

PROGRAMA LARGO

Tiempo de música: 3 minutos +/- 10 segundos

Programa máximo:

- Dos (2) Side by Side Jump (solo). Maximo dos(2) rotaciones a excepción de 2A
 - Un (1) Side by Side Spin(solo). Se permiten Upright, Sit o Camel. Cualquier filo
 - Un (1) Throw Jump. Maximo dos rotaciones a excepción de 2A
 - Un (1) combo de Contact Spin, con un máximo de dos (2) posiciones. Permitidas Upright, sit, Hazel y Camel en posicion Lilian, face to face
 - Un (1) Camel Spiral externo o interno.
 - Un (1) Solo Lift *
 - Un (1) Combo Lift*
- *Permitidas todas las LOW LIFT . Cada combinación no deberá exceder las ocho (8) rotaciones del caballero, con no más de dos (2) cambios de posición de la dama, y en el solo Lift no debe exceder las cuatro (4) rotaciones del caballero.**
- Footwork Sequence máximo Nivel 2 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30".

CADETE/CADET

PROGRAMA CORTO

Tiempo de música: 2:30 minutos +/- 5 segundos

Programa obligatorio:

- Una (1) Solo Lift de una sola posición. Permitidas Axel, Flip Sagital o Low Press.
- Un (1) Side by Side Jump. Permitido 1A, 2T o 2S
- Un (1) Side by side solo Spin. Permitido: Upright, Sit o Camel, cualquier filo.
- Un (1) Throw Jump. Permitido 1A o 2S
- Un (1) Contact Spin(solo). Posición Upright, Sit o Hazel cualquier filo
- Un (1) Death Spiral, externo atrás o interno adelante.
- Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30".

PROGRAMA LARGO

Tiempo de música: 3:30 minutos +/- 10 segundos

Programa máximo:

- Dos (2) Lift (solos o combinados) elegidas entre todas las Low Lift. . Cada elevación combinada podrá tener un máximo de ocho (8) rotaciones del caballero, con no más de dos (2) cambio de posición de la dama y en las elevaciones sin combinar podrá haber un máximo de cuatro (4) rotaciones.
- Un (1) Side by Side Jump (solo). Saltos permitidos hasta dos (2) rotaciones (no doble Axel).
- Un (1) Side by Side Jump (combinado) con una máximo de tres (3) saltos. Se permiten saltos simples y dobles (no doble Axel). Los saltos de conexión no serán llamados (solamente los saltos simples al principio o al final de combo serán llamados).
- Un (1) Side by Side Spin. Solo o Combinado, con un máximo de tres (3) posiciones. No están permitidos Heel y Broken.
- Un(1) Twist Jump, con maximo dos(2) rotaciones
- Un (1) Throw Jump. Maximo dos (2) rotaciones.
- Un (1) Contact Spin solo o combinado con un máximo de tres (3) posiciones. No permitidos Impossible y Reversed Lay over Camel.
- Un (1) Death Spiral a libre elección.
- Una (1) Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30".

JUVENIL/YOUTH

PROGRAMA CORTO

Tiempo de música: 2:30 minutos +/- 5 segundos

Programa obligatorio:

- Una (1) Solo Lift. Permitidas todas las Low Lift, Airplane o Press. Mínimo tres (3) máximo cuatro (4) rotaciones del caballero.
- Un (1) Side by Side Jump(solo). Permitido hasta dos (2) rotaciones (no doble Axel)
- Un (1) Side by Side Spin (solo). Permitidos Upright, Sit o Camel
- Un (1) Throw Jump. Maximo dos(2) rotación , a excepción de 2A

- Un (1) Contact Spin (solo). Todas las posiciones a excepción del trompo Impossible y el Reversed Lay Over Camel.
- Un (1) Death Spiral, interno adelante o externo atrás.
- Una (1) Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30".

PROGRAMA LARGO

Tiempo de música: 4:00 minutos +/- 10 segundos

Programa máximo:

- Dos (2) Lift (solas o combinadas entre ellas). Todas las Low , Press y Airplane. Cada elevación combinada podrá tener un máximo de ocho (8) rotaciones del caballero y no más de dos (2) cambios de posición y en las Solo Lift solo podrá haber un máximo de cuatro (4) rotaciones.
- Un (1) Side by Side solo Jump
- Un Side by Side Combo Jump de no más de tres (3) saltos. Los saltos de conexión no serán llamados (solamente los saltos simples al principio o al final de combo serán llamados).
- Un (1) Side by side Combo Spin de no más de tres (3) posiciones. No está permitido Heel ni Broken.
- Un (1) Twist Jump, máximo hasta dos (2) rotaciones.
- Un (1) Contact Spin (solo o combinado), con un máximo de tres (3) posiciones.
- Un (1) Death Spiral a libre elección.
- Una (1) Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30".

JUNIOR- SENIOR

PROGRAMA CORTO

Tiempo de música: 3:00 minutos +/- 5 segundos

Programa obligatorio:

- Un (1) Throw Jump. Maximo dos(2) rotaciones
- Un (1) Contact Spin, solo o combinado.

- Un (1) Side by Side Jump (Solo).
- Un (1) Side by Side Spin (Solo).
- Un (1) Death Spiral, cualquier filo.
- Una (1) Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30". Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.

SENIOR:

- Un (1) Solo Lift de no más de cuatro (4) rotaciones del caballero.
- Un (1) combo Lift de no más de 8 rotaciones del caballero y no mas de dos (2) cambios de posición de la dama.

JUNIOR:

- Dos (2) Solo Lift mínimo tres y máximo cuatro (4) rotaciones del caballero.

PROGRAMA LARGO

Tiempo de música: 4:30 minutos +/- 10"

Programa máximo:

- Dos (2) Throw Jump (deben ser diferentes)
- Un (1) Twist Jump
- Un (1) Contact Spin, solo o combo (máximo 3 posiciones).
- Dos (2) Side by Side Jump, solo o combo. Uno debe ser solo y el otro combo con un máximo de cuatro (4) saltos. Los saltos de conexión no serán llamados (solamente los saltos simples al principio o al final de combo serán llamados).
- Un (1) Side by Side Spin solo o en combinación, con no más de tres (3) posiciones.
- Un (1) Death Spiral, cualquier filo.
- Dos (2) Lift: una (1) Solo Lift (no más de cuatro (4) rotaciones del caballero) y Un (1) Combo Lift con no más de diez (10) rotaciones del caballero y no más de tres (3) cambios de posición de la dama (4 posiciones).

- Una (1) Footwork Sequence máximo Nivel 3 WS. Elemento obligatorio. Duración máxima 30". Deberá declararse el inicio. Deberá tener, en algún momento de la misma, por al menos tres (3) segundos, un agarre.

GUÍA DE ACLARACIONES-Sub Divisional B y A

Los llamados de elementos se realizarán según reglas World Skate 2025.

En la sub divisional B en los combo jump se llamaran todos los saltos.

En la sub divisional A a partir de la categoría infantil se registrá según reglas World Skate 2025 sobre llamados de combo Jump

Juzgamiento

Se utilizará la tabla de Qoe de WS 2025.

Para el elemento Secuencia de Camels y Figura de piso se utilizará la siguiente Tabla.

Figuras y Serie de palomas
<ul style="list-style-type: none"> • Posición de dificultad en una posición base ejecutada correctamente: • Muy buen filo durante la ejecución. • Figuras con variaciones de dificultad: ej: en dirección horaria y anti-horaria, camel sit camel, cambio ejecutado por un salto, etc. • Excelente posición. • Excelente control y proyección de trompo. • Muy buena cobertura de la superficie, velocidad y desplazamiento. • Fluidez, la figura luce sin esfuerzo aparente. • En timing musical.

Figuras y Serie de Camels			
Caída previa (preparación o durante la ejecución del elemento)	-3	Figuras pobres en filo	-1 a -3
Dos manos sobre la superficie para evitar la caída	-3	Deslizamiento o velocidad pobre	-1 a -3
Figuras pobres en posición (llamadas pero al límite de ejecución)	-2 o -3	Toques de la pierna libre y reanudar la ejecución	-2

Componentes Artísticos

En las Copa RR, GM y divisional B referirse al Reglamento Nacional Libre 2025.

Sub divisional A referirse al reglamento WS 2025 Pairs

CODIGO DE LOS ELEMENTOS TECNICOS PARA DECLARACION DE PROGRAMAS:

Combination Lift: **CLi**

Solo Lift: **SLi**

Contact Spin: **CtSp**

Death Spiral: **DS**

Camel Spiral: **CS**

Twist: **Tw**

Throw Jump: **Tj**

Figures: **Fig**

Serie de Palomas: **CSq**

Combination Jump: **CoJ**

Solo Jump: **SJu**

Combination Spin: **CSp**

Solo Spin: **SSp**

Footwork Sequence: **FoSq**

GENERALIDADES:

- La categoría será marcada por el integrante de mayor edad.
- No hay restricciones respecto a la altura de los patinadores.
- Si una pareja se disuelve y alguno o los integrantes reinician la especialidad con un nuevo/a compañero/a, pueden descender como máximo una categoría, o sea, a la inmediata inferior de su última participación. En el caso que la especialidad la reinicien con un/a compañero/a de su misma categoría, DEBERÁN permanecer en la última categoría donde participaron sin tener permitido descender.
- Los programas y tiempos de música en la sub divisional Copas (RR y GM) y sub divisional B son MÁXIMOS y comenzarán a contar desde el inicio musical. En ambas sub divisionales los elementos son máximos, si la pareja no realiza uno de ellos no llevara descuento por faltante de elemento ya que puede optar no realizar uno/s de ellos. El único elemento obligatorio es la Fo Sq , que de no realizarla se descontara por elemento faltante según categoría.