

**REGOLAMENTO PER
PATTINAGGIO ARTISTICO**

PRECISION

By World Skate Artistic Technical Commission



**WORLD
SKATE**

Sommario

| | | |
|----------|---|-----------|
| 2 | PRECISION | 3 |
| 2.1 | Generali..... | 3 |
| 2.2 | Musica | 3 |
| 2.3 | Costume | 3 |
| 2.4 | Entrata in Pista..... | 3 |
| 3 | CONTENUTO TECNICO | 3 |
| 3.1 | Passi e giri..... | 5 |
| 4 | ELEMENTI TECNICI | 5 |
| 4.1 | Blocco – Elemento Lineare | 5 |
| 4.2 | Blocco – Elemento Pivot (Perno)..... | 7 |
| 4.3 | Cerchio – Elemento in Rotazione | 8 |
| 4.4 | Cerchio – Elemento in Spostamento..... | 10 |
| 4.5 | Elemento Combinato..... | 12 |
| 4.6 | Elemento Creativo | 12 |
| 4.7 | Elemento Intersezione con Punto di Intersezione (P.I.)..... | 13 |
| 4.8 | Elemento Intersezione (Creativo) | 16 |
| 4.9 | Linea – Elemento Lineare | 16 |
| 4.10 | Linea – Elemento Pivot (con perno) | 18 |
| 4.11 | Elemento senza presa - (NHE) | 19 |
| 4.12 | Mulino – Elemento in Rotazione | 21 |
| 4.13 | Mulino – Elemento in spostamento..... | 23 |
| 5 | QUALITA' DI ESECUZIONE | 25 |
| 6 | IMPRESSIONE ARTISTICA | 28 |
| 7 | DETRAZIONI | 29 |

2 PRECISION

2.1 Generali

Un gruppo di sincronizzato è un gruppo composto da 16 pattinatori (femmine e/o maschi) con un massimo di quattro riserve.

2.2 Musica

Un programma di Senior Precision avrà un tempo di 4:30 minuti +/- 10 secondi.

Un programma di Junior Precision avrà un tempo di 4:00 min +/- 10 secondi.

Almeno tre (3) ben definite variazioni di musica e tempo, sono richieste.

La musica cantata è consentita.

2.3 Costume

Il costume di gara deve essere semplice, dignitoso e appropriato per competizioni atletica, non pacchiano o teatrale nel design. I costumi devono, tuttavia, riflettere il carattere della musica scelta. Il costume di gare non deve dare l'effetto di eccessiva nudità, inappropriata alla disciplina. Accessori, piume, oggetti di scena e pietre attaccati al viso non sono permessi. Non possono essere utilizzati oggetti. Cambi di costume durante il programma sono adatte solo alle competizioni di show, quindi non sono permesse. Gli abiti che non rispettano queste linee guida saranno penalizzate con una detrazione.

2.4 Entrata in Pista

Ogni squadra ha a disposizione 30 secondi per il posizionamento prima dell'inizio dell'esecuzione. Una volta che la squadra è pronta, il capitano deve alzare la mano per avvertire. Un inizio ritardato verrà penalizzato (vedi detrazioni).

3 CONTENUTO TECNICO

Un programma di **Senior Precision** dovrà presentare i seguenti nove (9) elementi tecnici:

1. Un (1) elemento linea – **Linea O blocco**
2. Un (1) elemento in spostamento - **Cerchio O mulino**
3. Un (1) elementi in rotazione - **Cerchio O mulino**
4. Un (1) elemento pivot – Linea O blocco
5. Una (1) intersezione (con un punto di intersezione)
6. Una (1) intersezione (creativa) di forma diversa dall'elemento n.5
7. Un (1) elemento non in presa
8. Un (1) elemento combinato
9. Un (1) elemento creativo

Un programma di **Junior Precision** dovrà presentare i seguenti otto (8) elementi tecnici:

1. Un (1) elemento linea – **Linea O blocco**

2. Un (1) elemento in spostamento – **Cerchio O mulino**
3. Un (1) elementi in rotazione – **Cerchio O mulino**
4. Un (1) elemento pivot – Linea O blocco
5. Un (1) elemento di intersezione (con un punto di intersezione)
6. Una (1) elemento di intersezione (creativa) di forma diversa dall'elemento n.5
7. Un (1) elemento non in presa
8. Un (1) elemento combinato

La forma degli elementi richiesti (se opzionali) sarà comunicata dalla WORLD SKATE ARTISTIC TECHNICAL COMMISSION ogni anno. I gruppi precision devono presentare l'ordine degli elementi nel loro programma, altrimenti il primo elemento presentato verrà considerato come quello richiesto.

Specifiche:

- Gli elementi che non soddisfano i requisiti fondamentali non dovuti a caduta, errore o interruzione, come usare un numero sbagliato di pattinatori, linee, braccia, ecc. (ad esempio: meno di tre (3) righe in un blocco, meno di quattro (4) pattinatori in un cerchio, meno di cinque (5) pattinatori in una riga per un numero di pattinatori, linee, raggi ecc. l'intersezione combinata, meno di tre (3) pattinatori in un braccio per l'elemento mulino ecc.) - verrà assegnato "Nessun Valore".
- Gli elementi possono essere eseguiti usando caratterizzazioni che verranno conteggiate una sola volta per elemento.
- Le caratterizzazioni devono essere eseguite da tutti i pattinatori allo stesso momento per essere CONTATE (a meno che non sia previsto dall'elemento stesso).
- Gli elementi richiesti possono essere eseguiti in qualsiasi ordine.
- Gli elementi richiesti possono essere ripetuti.
- Elementi addizionali possono essere utilizzati.
- Ogni tipo di presa o combinazione di prese può essere usata. Tuttavia devono essere riconoscibili tre (3) diversi tipi di presa.
- Le seguenti limitazioni sono sottolineate:
 - Nessun salto da più di una (1) rotazione
 - Nessuna trottola da più di un (1) giro
 - Nessun sollevamento è permesso se non durante l'elemento creativo.
- Posizioni stazionarie (fermate e attese) non sono consentite ad eccezione dell'elemento creativo.
- E' consentito inserire movimenti acrobatici (back flip, ruota, ecc.) nel Senior Precision solo una (1) volta. Il movimento acrobatico deve essere presentato da una coppia o un gruppo, non da un singolo pattinatore.
- Stare in ginocchio o sdraiati sulla pista è consentito massimo una volta e per un massimo di cinque (5) secondi.

3.1 Passi e giri

Differenti giri/passi: è un termine che include ogni giro e passo codificato in più di quattro (4) metodi di esecuzione.

Differenti tipi di giri/passi: è un termine che include ogni giro e passo codificato.

Giri difficili: volta, controvolta, controtre, boccola e travelling (vedere le definizioni seguenti).

Giri/passi codificati: tre, mohawk, choctaw, controtre, controvolta, volta, boccola, travelling.

Cambi di direzione con cambi di piede: mohawks, choctaws, inverted mohawks, inverted choctaws.

Passi di collegamento: tutti le difficoltà tecniche che sono eseguite mantenendo la stessa direzione come: puntatine, chassè, cross-chassè, cambi di filo, cross roll, cut-step, cross, progressivi, ecc.

Note: salti di mezzo giro o salti di una rotazione a uno o due piedi non sono considerati passi o giri.

Travelling: un rapido giro di almeno un giro sullo stesso piede in rotazione continua senza bloccare o cambiare il ritmo dei singoli tre. Nessun molleggio è permesso durante i giri. Il piede libero può rimanere in qualunque posizione.

4 ELEMENTI TECNICI

4.1 Blocco – Elemento Lineare

Specifiche di chiamata per i blocchi: tutti i pattinatori devono partecipare alla formazione. L'elemento termina quando la formazione si interrompe e inizia la transition in un altro elemento.

Requisiti base:

- Deve avere almeno tre (3) linee.
- Deve coprire $\frac{3}{4}$ della lunghezza della pista.

Livelli + Caratterizzazioni

| Livello – BB | Livello 1 – B1 | Livello 2 - B2 | Livello 3 – B3 | Livello 4 – B4 |
|---|---|---|---|---|
| Un blocco che non presenta i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4 ma presenta le richieste base e le specifiche di chiamata per un blocco. | Il blocco deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere una (1) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) | Il blocco deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere due (2) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) | Il blocco deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere tre (3) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) | Il blocco deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere quattro (4) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) |

Specifiche di caratterizzazione

Caratterizzazione che **NON** possono essere eseguite nello stesso momento sono:

- Caratterizzazione #1 insieme alla caratterizzazione #4
- Caratterizzazione #5 insieme alle caratterizzazioni #1, #3, #4 o #6

1. Almeno due (2) diverse configurazioni

- Non c'è uno specifico lasso di tempo per cui bisogna mantenere una configurazione, tuttavia deve essere ben riconoscibile.
- Il cambio di configurazione può essere eseguito in qualunque modo.
- Alla squadra non è permesso fermarsi durante il cambio di configurazione.

2. Utilizzo di un pattern circolare

- Il blocco deve compiere una rotazione di più di 270° in schema circolare in un (1) senso di rotazione.
- Le linee del blocco devono rimanere il più possibile parallele durante lo schema circolare.

3. Tre (3) prese differenti

- Non c'è un tempo minimo per cui le prese devono essere tenute ma devono essere chiaramente riconoscibili.
- La non-presa non sarà considerata come una delle tre diverse prese

4. Pattinatori/Linee cambiano di posto/posizione con un altro pattinatori/linea

- Tutti i pattinatori/linee devono partecipare e scambiarsi di posto con un altro pattinatore/linea
- Non ci sono restrizioni per quanto riguarda le modalità di scambio di posti/posizioni.

5. Esecuzione di quattro (4) giri/passi mantenendo la presa (scelta tra: choctaw, volta, controtre)

- Tutti i pattinatori devono eseguire lo stesso giro/passaggio nello stesso momento.
- Lo stesso giro/passaggio può essere ripetuto quattro (4) volte.
- I giri/passaggi devono essere eseguiti uno dopo l'altro
- I giri/passaggi non saranno giudicati nella loro corretta esecuzione dal pannello tecnico ma devono essere presentati su fili/lobi riconoscibili
- Nessun altro passo di collegamento può essere eseguito a parte un cambio di filo o un cambio di piede.
- Una presa deve essere mantenuta durante i quattro (4) giri/passaggi (nessun rilascio è permesso, nemmeno per cambiare presa)

6. Caratterizzazioni aggiuntive

- Almeno quattro (4) diverse caratterizzazioni aggiuntive devono essere incluse. Un massimo di due (2) per ogni gruppo saranno contate per il livello.
- Almeno metà della squadra deve eseguire le caratterizzazioni aggiuntive.

- Se due (2) diverse caratterizzazioni aggiuntive sono eseguite nello stesso momento (da metà della squadra) allora entrambe saranno contate come correttamente eseguite, sia che le caratterizzazioni aggiuntive appartengano allo stesso o a diversi gruppi.

Gruppi di caratterizzazioni aggiuntive

- I. Liberi movimenti come: charlotte, spread eagle, hackenmond, shoot the duck, inabauer, ecc.
- II. Puntatine, saltelli o salti di danza fino ad una (1) rotazione
- III. Movimenti del corpo: il baricentro cambia dalla posizione di equilibrio di base e quel movimento ha un impatto significativo sulla distribuzione del peso corporeo sui pattini.

4.2 Blocco – Elemento Pivot (Perno)

Specifiche di chiamata: i pattinatori devono essere nel blocco perché il pannello tecnico inizi a chiamare l'elemento.

L'elemento termina quando la formazione si rompe e inizia la transizione in un altro elemento.

Requisiti di base:

- Deve avere almeno tre (3) righe.
- Deve coprire $\frac{3}{4}$ della lunghezza della pista o di una distanza paragonabile.
- Deve mostrare qualsiasi pivot riconoscibile.

Livelli + Caratterizzazioni

| Livello – PBB | Livello 1 – PB1 | Livello 2 - PB2 | Livello 3 – PB3 | Livello 4 – PB4 |
|---|---|---|---|---|
| Un blocco pivot che non presenta i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4 ma presenta le richieste base e le specifiche di chiamata per un blocco. | Il blocco pivot deve presentare i requisiti base per il livello B E DEVE includere: Pivot di almeno 90° con un (1) giro/passaggio e passo di collegamento. | Il blocco pivot deve presentare i requisiti base per il livello B E DEVE includere: Pivot di almeno 180° con due (2) giri/passaggi e passi di collegamento. Il punto di perno deve cambiare almeno una volta. | Il blocco pivot deve presentare i requisiti base per il livello B E DEVE includere: Pivot di almeno 180° con una serie di tre (3) tipi di giri tutti eseguiti con un (1) piede (scelta tra: controtre, controvolta, volta o una rotazione e mezzo (1 ½) o più di travelling). Cambi di filo tra i passi NON sono permessi. Il punto di perno deve cambiare almeno una volta. | Il blocco pivot deve presentare i requisiti base per il livello B E DEVE includere: Pivot di almeno 270° con una serie di quattro (4) tipi di giri tutti eseguiti con un (1) piede (controtre, controvolta, volta o una rotazione e mezzo (1 ½) o più di travelling). Cambi di filo tra i passi NON sono permessi. Il punto di perno deve cambiare almeno una volta. |

Specifiche di caratterizzazione

Pivot (si applica a TUTTI i livelli, se non diversamente indicato)

- Il pivot deve essere continuo ed eseguito tutto in una volta.
- Il pivot deve avvenire durante una sola (1) configurazione di un blocco.
- Il pivot deve essere eseguito solo in una (1) direzione di rotazione (una combinazione non è consentita).
- **PBB + PB1:** il pivot inizia a essere conteggiato non appena il blocco inizia a ruotare e termina quando il blocco smette di ruotare.
- **PB2:** la misurazione per i requisiti della rotazione inizia con il filo di entrata del primo giro/passaggio quando i pattinatori hanno stabilito la propria traiettoria e termina quando il blocco smette di ruotare.
- **PB3 + PB4:** la misurazione per i requisiti del pivot inizia con il filo di entrata del primo giro/passaggio quando i pattinatori hanno stabilito la propria traiettoria e finisce il filo di uscita dell'ultimo giro. I gradi di rotazione richiesti devono essere coperti durante la serie di giri.
- Tutti gli atleti devono eseguire gli stessi giri/fili (e passaggi / passaggi di collegamento per PB1 + PB2), nella stessa direzione di pattinaggio, contemporaneamente durante la rotazione.
- La rotazione deve essere eseguita utilizzando i giri/passaggi richiesti su fili riconoscibili e corretti.
- I pattinatori sulla parte lenta del blocco non devono diventare stazionari.

Applicazioni al Livello 2, Livello 3 e Livello 4

- Cambi di punti perno eseguiti pattinando in una traiettoria circolare non sono permessi. Il perno (incluso il pattinatore dell'estremità lenta) deve, ogni volta, progredire lungo e/o attraverso la pista.
- PB2 + PB3: Un minimo di pivot di 45° è richiesto sia prima che dopo il cambio del punto di perno.
- PB4: Un minimo di pivot di 90° è richiesto sia prima che dopo il cambio del punto di perno.

4.3 Cerchio – Elemento in Rotazione

Specifiche di chiamata per i cerchi: tutti i pattinatori devono essere nella formazione di cerchio. L'elemento termina quando la formazione si interrompe e inizia la transition in un altro elemento.

Requisiti base:

- Deve avere almeno quattro (4) pattinatori in ogni cerchio per il livello base, livello 1 e livello 2 e almeno sei (6) pattinatori in ogni cerchio per il livello 3 e livello 4.
- Se si usano due (2) o tre (3) cerchi allo stesso tempo, i cerchi possono avere un numero diverso di pattinatori.

- Il cerchio deve avere una rotazione di minimo 360° in un senso di rotazione o l'equivalente se si usano entrambi i sensi di rotazione.

Livelli + Caratterizzazioni

| Livello – CB | Livello 1 – C1 | Livello 2 – C2 | Livello 3 – C3 | Livello 4 – C4 |
|---|--|--|--|--|
| Un cerchio che non presenta i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4 ma presenta le richieste base e le specifiche di chiamata per un cerchio. | Il cerchio deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere una (1) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) | Il cerchio deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere due (2) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) | Il cerchio deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere tre (3) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) | Il cerchio deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere quattro (4) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) |

Specifiche di caratterizzazione

1. Almeno due (2) diverse configurazioni:

- Non c'è uno specifico lasso di tempo per cui bisogna mantenere una configurazione ma deve essere chiaramente riconoscibile
- Il cambio di configurazione può essere eseguito in qualsiasi modo
- I pattinatori devono mantenere lo scorrimento durante il cambio di configurazione (fermarsi non è permesso)

2. Cambio del senso di rotazione

- Il cambio del senso di rotazione deve essere eseguito nello stesso momento da tutti i pattinatori
- Il cambio del senso di rotazione può essere eseguito in ogni modo
- I pattinatori devono mantenere lo scorrimento durante il cambio del senso di rotazione (fermarsi non è permesso)

3. Weaving

- Devono esserci otto (8) pattinatori in ogni cerchio
- I due cerchi devono ruotare in senso di rotazione opposto per eseguire il weaving
- I pattinatori devono cambiare dal cerchio esterno a quello centrale e tornare in quello esterno o viceversa, in ogni caso tutti pattinatori devono cambiare cerchio due volte.
- Tutti i pattinatori devono cambiare posto nello stesso momento durante il weaving.
- Girare intorno ad un altro pattinatore non è considerato weaving.

4. Interlocking

- Consiste in almeno due (2) cerchi separati eseguiti senza presa che, ruotando in senso di rotazione opposta, restano abbastanza vicini tra di loro da ottenere che ogni pattinatore in un (1) cerchio si intersechi con un pattinatore dell'altro cerchio senza mancare/saltare il loro spazio/posto nella concatenazione.
- Almeno metà della squadra deve eseguire l'interlocking

5. Caratterizzazioni aggiuntive

Almeno quattro (4) diverse caratterizzazioni aggiuntive devono essere incluse. Un massimo di due (2) per ogni gruppo saranno contate per il livello.

- Almeno metà della squadra deve eseguire le caratterizzazioni aggiuntive.
- Se due (2) diverse caratterizzazioni aggiuntive sono eseguite nello stesso momento (da metà della squadra) allora entrambe saranno contate come correttamente eseguite, sia che le caratterizzazioni aggiuntive appartengano allo stesso o a diversi gruppi.

Gruppi di caratterizzazioni aggiuntive

- I. Liberi movimenti come: charlotte, spread eagle, hackenmond, shoot the duck, ina bauer, ecc.
- II. Puntatine, saltelli o salti di danza fino ad una (1) rotazione
- III. Movimenti del corpo: il baricentro cambia dalla posizione di equilibrio di base e quel movimento ha un impatto significativo sulla distribuzione del peso corporeo sui pattini.

6. Cambio di posto/posizione tra pattinatori

- Tutti i pattinatori devono partecipare allo scambio e cambiare posto con un altro pattinatore
- Non ci sono restrizioni per quanto riguarda le modalità di scambio di posti/posizioni.
- Weaving non è considerato un cambio di posto/posizione.

4.4 Cerchio – Elemento in Spostamento

Specifiche di chiamata per i cerchi: tutti i pattinatori devono essere nella formazione di cerchio. L'elemento termina quando la formazione si interrompe e inizia la transition in un altro elemento.

Requisiti base:

- Deve avere almeno quattro (4) pattinatori in ogni cerchio per TCB, TC1 e TC2 e almeno sei (6) pattinatori in ogni cerchio per il livello TC3 e TC4.
- Se si usano due (2) o tre (3) cerchi allo stesso tempo, i cerchi possono avere un numero diverso di pattinatori.
- Il cerchio deve avere una rotazione di minimo 360° in un (1) senso di rotazione o l'equivalente se si usano entrambi i sensi di rotazione.
- Qualsiasi spostamento riconoscibile deve essere eseguito

Livelli + Caratterizzazioni

| Livello Base – TCB | Livello 1 – TC1 | Livello 2 – TC2 | Livello 3 – TC3 | Livello 4 – TC4 |
|--|---|---|--|--|
| Un cerchio in spostamento che non presenta i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4 ma presenta i requisiti base e le specifiche di chiamata per un cerchio in spostamento. | Un cerchio in spostamento deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere: Spostamento eseguito con: - Un (1) cerchio o cerchio concentrico con lo stesso o opposto senso di rotazione. - Deve coprire più di 2m | Un cerchio in spostamento deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere: Spostamento eseguito con: - Un (1) cerchio concentrico con lo stesso o opposto senso di rotazione. - Deve coprire più di 5m | Un cerchio in spostamento deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere: Spostamento eseguito con: - Un (1) cerchio concentrico con opposto senso di rotazione. - Weaving una volta - Deve coprire più di 10m - Rotazione di almeno 360° in un (1) senso di rotazione per tutti i pattinatori | Un cerchio in spostamento deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere: Spostamento eseguito con: - Un (1) cerchio concentrico con opposto senso di rotazione. - Weaving due volte - Deve coprire più di 10m - Rotazione di almeno 360° in un (1) senso di rotazione per tutti i pattinatori |

Specifiche di caratterizzazione

Spostamento (applica a tutti i livelli, se non diversamente specificato)

- La distanza richiesta sarà misurata usando il punto centrale del/i cerchio/i e la lunghezza della superficie (o la distanza comparabile se lo spostamento avviene su una curva) e deve essere continuo. Solo lo spostamento corretto verrà considerato valido per la distanza richiesta.
- Lo spostamento comincia ad essere contato appena il/i cerchio/i inizia a spostarsi.
- Lo spostamento può essere eseguito con o senza una presa o una combinazione di entrambe (applicata al TCB, TC1, TC2).
- Un cambio di configurazione porrà termine allo spostamento.
- Spostamento con differenti giri/passi/passi di congiunzione o pattinata in diverse direzioni nello stesso momento, così come l'esecuzione di passi di congiunzione/passi incrociati/giri o passi con l'uso del puntale al posto dei fili, non è permesso. Se lo spostamento non è eseguito in accordo con la definizione da quattro (4) o più pattinatori, non sarà conteggiato in quella parte.
- Non ci sono restrizioni/richieste riguardo al tipo o al numero di giri/passi e passi di congiunzione. (es. passi incrociati)
- Eseguire passi verso il centro del cerchio (o verso l'esterno, a seconda della posizione), anziché eseguire passi lungo la circonferenza, non è permesso. Se quattro (4) o più pattinatori non pattinano sulla circonferenza, lo spostamento non sarà contato in quella parte.

Livello 3 + 4: Weaving durante lo spostamento

- In un team di 16 pattinatori ci devono essere otto (8) pattinatori in ogni cerchio.

- La squadra deve spostare in modo chiaro prima, durante e dopo la caratterizzazione weaving.
- Lo spostamento deve essere eseguito non in presa
- Weaving una (1) volta: i pattinatori devono cambiare dal cerchio esterno al cerchio centrale o viceversa a seconda della posizione di partenza, in ogni caso il pattinatore deve cambiare posizione una (1) volta.
- Weaving due (2) volte: I pattinatori devono cambiare dal cerchio esterno a quello centrale e tornare in quello esterno o viceversa, a seconda di dove hanno cominciato, ad ogni modo devono cambiare posizione due volte.
- Tutti i pattinatori devono cambiare di posto nello stesso momento durante il weaving.

4.5 Elemento Combinato

Specifiche di chiamata: l'elemento inizia quando almeno due (2) differenti elementi di Precision sono riconoscibili e finisce con la transition in un altro elemento.

Requisiti di base:

Per avere la conferma dell'elemento (valutazione fissa), tutti i pattinatori devono partecipare all'elemento e gli elementi di base scelti devono interagire uno con l'altro. Scelta tra blocco, cerchio, intersezione, linea, elementi di coppia e mulini.

- Se si presenta un blocco, devono essere formate almeno tre (3) linee e otto (8) pattinatori.
- Se si presenta un cerchio, deve essere formato da almeno sei (6) pattinatori.
- Se si presenta un'intersezione, almeno otto (8) pattinatori si devono intersecare.
- Se si presenta una linea, almeno otto (8) pattinatori devono formare una (1) linea; nel caso in cui si presentino due (2) linee, ognuna deve essere formata da quattro (4) pattinatori.
- Se si presenta un mulino, devono essere formati o due (2) raggi da tre (3) pattinatori ciascuno o, in caso di un mulino ad un (1) raggio ci devono essere almeno cinque (5) pattinatori.

Ogni altro elemento di Precision codificato o non codificato e caratterizzazioni possono essere inclusi nell'elemento combinato.

Linee guida per l'elemento combinato:

- Non ci sono richieste minime o restrizioni sulla copertura dello spazio sulla pista, né durante la preparazione né durante l'esecuzione dell'elemento combinato.

4.6 Elemento Creativo

Specifiche di chiamata: l'elemento inizia con la transition dall'elemento recedente e finisce con la transition nell'elemento successivo (non all'inizio né alla fine del programma).

Requisiti di base:

Per avere la conferma dell'elemento (valutazione fissa), tutti i pattinatori devono partecipare all'elemento e ad almeno quattro (4) diversi pattinatori è richiesto di presentare un movimento creativo e innovativo.

Linee guida per l'elemento creativo:

- Elementi codificati di Precision possono essere inclusi nell'elemento creativo.
- L'uso di diversi livelli, sottogruppi e/o rappresentazioni sono permesse per sottolineare la coreografia e la musica.
- La scelta dei movimenti può essere eseguita allo stesso momento, in contrappunto, o in momenti diversi, e possono essere eseguiti da pattinatori singoli, coppie o gruppi di qualunque numero.
- Non c'è un numero richiesto di pattinatori che deve presentare un tipo di movimento creativo e innovativo.
- I pattinatori possono fermarsi o stare sul posto in ogni momento durante l'elemento, tuttavia questa fermata deve riflettere ed evidenziare la struttura musicale.
- Un sollevamento può essere nell'elemento creativo. Questo sollevamento deve essere eseguito da un gruppo e non solo da due pattinatori.
- Non ci sono richieste minime o restrizioni sulla copertura dello spazio sulla pista, né durante la preparazione né durante l'esecuzione dell'elemento combinato.

4.7 Elemento Intersezione con Punto di Intersezione (P.I.)

Specifiche di chiamata: l'elemento inizia una volta che i pattinatori cominciano la fase di preparazione dell'intersezione e termina dopo la fase di uscita, con l'inizio della transizione in un elemento differente o in un elemento di transizione.

Requisiti di base:

- Tutti i pattinatori devono intersecarsi.

Livello + Caratterizzazioni

| Livello Base – IB | Livello 1 – I1 | Livello 2 – I2 | Livello 3 – I3 |
|--|---|---|---|
| Un'intersezione che non presenta i requisiti del livello 1, 2 o 3 ma presenta i requisiti base e le specifiche di chiamata per l'elemento intersezione. Tutte le intersezioni con approccio e preparazione all'avanti. | L'intersezione deve presentare i requisiti base e le specifiche di chiamata per l'elemento intersezione E DEVE includere: Qualsiasi intersezione (inclusa intersezione a "L" o intersezioni combinate) con: - Preparazione e approccio all'indietro - Una rotazione continua all'avanti, di 360° o più | L'intersezione deve presentare i requisiti base e le specifiche di chiamata per l'elemento intersezione E DEVE includere una scelta tra: Quadrato o triangolo con: - Preparazione e approccio all'indietro - Una rotazione continua all'indietro di 720° più due (2) rotazioni di 360° OPPURE - Intersezione ad angolo (può avere linee multiple di | L'intersezione deve presentare i requisiti base e le specifiche di chiamata per l'elemento intersezione E DEVE includere una scelta tra: Intersezione a frusta con: - Preparazione e approccio all'indietro - Una rotazione continua all'indietro di 720° o più OPPURE - Intersezione ad angolo di due (2) linee di otto (8) pattinatori con: |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | quattro (4) pattinatori in ogni linea con: - preparazione e approccio all'indietro - una rotazione continua all'indietro di 360° o più | - preparazione e approccio all'indietro - una rotazione continua all'indietro di 720° o più |
|--|--|--|--|

Specifiche di caratterizzazione

Preparazione e avvicinamento di schiena o esecuzione di un pivot all'indietro durante la fase di preparazione e avvicinamento:

- Durante la fase di preparazione tutti i pattinatori devono essere in presa e schiena contro schiena prima di iniziare la fase di avvicinamento.
- Se si usa un'entrata a pivot all'indietro, ogni linea deve ruotare almeno 90° prima che i pattinatori si intersechino.
- Le spalle devono essere tenute parallele e non girate durante la preparazione e l'avvicinamento.
- É richiesta una presa. Tutte le prese sono consentite ad eccezione della non-presa.

Rotazione durante l'intersezione

- La rotazione deve cominciare prima che i pattinatori comincino ad intersecarsi e deve continuare mentre i pattinatori passano il punto di intersezione.
- Una rotazione non può essere eseguita sul posto
- Le rotazioni di 720°/360° possono consistere in giri e/o passi di congiunzione in rotazione.
- La rotazione può essere eseguita su un (1) piede o due (2) piede.
- Passi incrociati non sono permessi attraverso nessuna intersezione (nessun livello)
- La rotazione deve essere continua e ininterrotta
- Per il livello 2 e 3 la rotazione deve iniziare e finire all'indietro (una volta attraversata l'intersezione, la rotazione può finire all'avanti).

Intersezione combinata:

- Un'intersezione che combina elementi di rotazione come cerchi/mulini con una linea o un altro elemento di rotazione.
- Tutti i pattinatori devono intersecarsi in momenti differenti (simile all'intersezione collasso) OPPURE tutti i pattinatori possono intersecarsi nello stesso momento (come le altre intersezioni).
- Devono esserci un minimo di cinque (5) pattinatori in una linea.
- Un cerchio deve avere un minimo di sei (6) pattinatori.
- Un mulino deve avere un minimo di due (2) raggi con tre (3) pattinatori ciascuno OPPURE nel caso di mulino a un (1) raggio un minimo di cinque (5) pattinatori in quel raggio.
- Le rotazioni devono iniziare prima che i pattinatori inizino l'intersezione.

- Deve esserci un minimo di due (2) rotazioni di 360° all'avanti, all'interno dell'intersezione.

Intersezioni collasso (quadrati, triangoli o altre caratterizzazioni di quadrato o triangolo):

- Le linee devono essere il più eque possibili
- Deve avere almeno una (1) rotazione di 720° più due (2) 360° (o più) rotazioni.
- Ciascuna delle rotazioni richieste deve essere eseguite separatamente, un doppio travelling non verrà contato come due (2) rotazioni di 360°
- Il minimo di due (2) o tre (3) rotazioni separate può essere eseguito nello stesso senso di rotazione o in diverso senso di rotazione.
- La rotazione di 720° deve cominciare prima che le linee inizino ad intersecarsi e finire all'interno dell'intersezione. Due (2) rotazioni consecutive di 360° devono iniziare con l'intersezione, tuttavia l'ultima (la terza) delle rotazioni può finire dopo che i pattinatori sono usciti dall'intersezione.
- Può esserci una leggera pausa tra le rotazioni in modo da permettere ai pattinatori di cambiare piede / filo o cambiare senso di rotazione.

Intersezioni a frusta:

- Entrambe le linee devono mantenere e restare in una VERA forma incurvata (½ cerchio) fino a che il pattinatore perno di ogni linea, raggiunge approssimativamente la posizione di schiena.
- Dalla posizione di ½ cerchio, la curva deve continuare e gradualmente raddrizzarsi fino a raggiungere l'asse dell'intersezione.
- Tutti i pattinatori devono intersecarsi nello stesso momento.
- Tutte le rotazioni eseguite durante l'intersezione devono essere eseguite nello stesso senso di rotazione delle linee usate durante la fase di preparazione; ad esempio se i pattinatori in una (1) delle linee stanno pattinando in senso orario verso il punto di intersezione, allora tutte le rotazioni dovranno anch'essere essere eseguite in senso orario.

Intersezioni ad angolo:

- Il corridoio tra le due (2) linee non può essere di più di 2.5m una volta che i pattinatori capofila di entrambe hanno iniziato la sovrapposizione.
- Le rotazioni devono iniziare prima o al più tardi, quando le linee cominciano la sovrapposizione.
- Le rotazioni devono continuare durante l'asse di movimento della sovrapposizione.
- La larghezza del corridoio deve gradualmente diminuire dal momento in cui le linee iniziano a sovrapporsi e mentre i pattinatori si avvicinano e percorrono il punto di intersezione sull'asse dell'intersezione.
- È permesso che il corridoio abbia una diminuzione minima dal momento in cui le linee che si sovrappongono, iniziano a passarsi a vicenda.

La diminuzione è consentita perché si verifichi il più rapidamente possibile il passaggio dei pattinatori, che si avvicinano e attraversano il loro posto.

- Tutti i pattinatori devono intersecarsi nello stesso momento.
- Tutte le rotazioni devono essere eseguite nello stesso senso.

4.8 Elemento Intersezione (Creativo)

Specifiche di chiamata per le intersezioni: l'elemento inizia una volta che i pattinatori cominciano la fase di preparazione dell'intersezione e termina dopo la fase di uscita, con l'inizio della transizione in un elemento differente o in un elemento di transizione.

Requisiti base:

Per avere la conferma dell'elemento (valutazione fissa), tutti i pattinatori devono partecipare all'elemento e:

1. Tutti i pattinatori devono intersecarsi o nello stesso tempo o in momenti differenti (simile all'intersezione collasso) o una combinazione di entrambi.
2. La forma dell'intersezione non è limitata a 2 linee, angolata, collasso (quadrato/triangolo), frusta, combinata,
3. Il numero di pattinatori in ogni linea (parte) di un'intersezione non deve essere uguale

4.9 Linea – Elemento Lineare

Specifiche di chiamata per le linee: tutti i pattinatori devono essere in formazione linea. L'elemento finisce quando la formazione si interrompe e comincia la transition in un altro elemento.

Requisiti base:

- Deve ricoprire un minimo di $\frac{3}{4}$ della lunghezza della pista.
- Deve avere o una (1) o due (2) linee, che devono essere il più eque possibili.
- Deve esserci un minimo di otto (8) pattinatori in una (1) linea e se si usano due (2) linee devono esserci un minimo di quattro (4) pattinatori in ogni linea.

Livelli + Caratterizzazioni

| Livello Base – LB | Livello 1 – L1 | Livello 2 – 2 | Livello 3 – 3 | Livello 4 – 4 |
|--|--|--|--|--|
| Una linea che non presenta i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4 ma presenta i requisiti base e le specifiche di chiamata per una linea. | La linea deve incontrare le richieste di base per il livello Base E DEVE includere una (1) delle seguenti caratterizzazioni (#1 - #6) | La linea deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere due (2) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) | La linea deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere tre (3) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) | La linea deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere quattro (4) delle caratterizzazioni seguenti (#1 - #6) |

Specifiche di caratterizzazione

Caratterizzazione che **NON** possono essere eseguite nello stesso momento sono:

- Caratterizzazione #1 insieme alla caratterizzazione #4 o #5

- Caratterizzazione #4 insieme alle caratterizzazioni #5

1. Almeno due (2) diverse configurazioni

- Non c'è uno specifico lasso di tempo per cui bisogna mantenere una configurazione, tuttavia deve essere ben riconoscibile.
- Il cambio di configurazione può essere eseguito in qualunque modo.
- Alla squadra non è permesso fermarsi durante il cambio di configurazione.

2. Tre (3) prese differenti

- Non c'è un tempo minimo per cui le prese devono essere tenute ma devono essere chiaramente riconoscibili.
- La non-presa non sarà considerata come una delle tre diverse prese

3. Cambio di asse:

- La linea deve usare due (2) distinti differenti assi: asse longitudinale, asse trasverso e/o asse diagonale sulla pista.
- Seguire il capofila o ruotare su perno (pivoting) può essere usato per cambiare asse ma non sarà conteggiato come cambio d'asse.
- Non è richiesta una copertura della pista per ogni asse, ma deve essere facilmente identificata.

4. Rilascio di presa per tre (3) secondi:

- Il rilascio deve avvenire mentre i pattinatori mantengono la configurazione di linea e non sarà conteggiato se eseguito durante un'altra caratterizzazione: almeno due (2) differenti configurazioni o scambio di pattinatori / linee con un altro pattinatore / linea.
- Durante il rilascio di presa, ogni pattinatore deve girare/ruotare o usare entrambe le direzioni di pattinata (avanti e indietro) ad esempio pattinare solo all'indietro (o all'avanti) non è permesso.
- Alla squadra non è permesso fermarsi durante il cambio presa.

5. Pattinatori/Linee cambiano di posto/posizione con un altro pattinatori/linea

- Tutti i pattinatori/linee devono partecipare e scambiarsi di posto con un altro pattinatore/linea
- Non ci sono restrizioni per quanto riguarda le modalità di scambio di posti/posizioni.

6. Caratterizzazioni aggiuntive

- Almeno quattro (4) diverse caratterizzazioni aggiuntive devono essere incluse. Un massimo di due (2) per ogni gruppo saranno contate per il livello.
- Almeno metà della squadra deve eseguire le caratterizzazioni aggiuntive.
- Se due (2) diverse caratterizzazioni aggiuntive sono eseguite nello stesso momento (da metà della squadra) allora entrambe saranno contate come correttamente eseguite, sia che le caratterizzazioni aggiuntive appartengano allo stesso o a diversi gruppi.

Gruppi di caratterizzazioni aggiuntive

- I. Liberi movimenti come: charlotte, spread eagle, hackenmond, shoot the duck, ina bauer, ecc.
- II. Puntatine, saltelli o salti di danza fino ad una (1) rotazione
- III. Movimenti del corpo: il baricentro cambia dalla posizione di equilibrio di base e quel movimento ha un impatto significativo sulla distribuzione del peso corporeo sui pattini.

4.10 Linea – Elemento Pivot (con perno)

Specifiche di chiamata: i pattinatori devono essere in formazione di linea perché il pannello tecnico inizi a chiamare l'elemento.

L'elemento termina quando la formazione si interrompe e inizia la transizione in un altro elemento.

Requisiti base:

- Deve coprire $\frac{3}{4}$ della lunghezza della pista o di una distanza comparabile.
- Devono esserci o una (1) o due (2) linee, che devono essere più uniformi possibile.
- Devono esserci almeno otto (8) pattinatori in una (1) linea e se si usano due (2) linee, devono esserci almeno quattro (4) pattinatori in ciascuna linea (durante il momento creativo)
- Deve mostrare qualsiasi pivot riconoscibile.

Livelli + Caratterizzazioni

| Livello Base – PLB | Livello 1 – PL1 | Livello 2 – PL2 | Livello 3 – PL3 | Livello 4 – PL4 |
|--|---|--|---|---|
| Un a linea pivot che non presenta i requisiti dei livello 1, 2, 3 o 4 ma presenta le richieste base e le specifiche di chiamata per una linea pivot. | La linea pivot deve presentare i requisiti base per il livello B E DEVE includere: Pivot di almeno 90° - in una (1) linea con o senza giri/passi e passo di collegamento. - il pattinatore nell'estremità lenta deve percorrere almeno 2m. | La linea pivot deve presentare i requisiti base per il livello B E DEVE includere: Pivot di almeno 180° - in due (2) linee con giri/passi e passi di collegamento. - il punto di perno deve cambiare almeno una volta. - ogni pattinatore dell'estremità lenta deve percorrere almeno 5m. OPPURE Pivot di almeno 180° - in una (1) linea con o senza giri/passi e passo di collegamento. | La linea pivot deve presentare i requisiti base per il livello B E DEVE includere: Pivot di almeno 180° - usando una combinazione di una (1) e due (2) linee con giri/ passi e passi di congiunzione. - il punto di perno deve cambiare almeno una volta. - ogni pattinatore dell'estremità lenta deve percorrere almeno 10m. | La linea pivot deve presentare i requisiti base per il livello B E DEVE includere: Pivot di almeno 180° - usando una (1) linea con giri/ passi e passi di congiunzione. - il punto di perno deve cambiare almeno una volta. - ogni pattinatore dell'estremità lenta deve percorrere almeno 10m. |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | - il pattinatore nell'estremità lenta deve percorrere almeno 2m. | | |
|--|--|--|--|--|

Specifiche di caratterizzazione

Pivot in una (1) o due (2) linee – generali:

- Il pivot deve essere eseguito solo in una (1) direzione di rotazione (una combinazione non è consentita).
- Il pivot inizia a essere conteggiato non appena la/e linea/e inizia/iniziano a fare pivot.
- Il movimento di deve essere continuo ed eseguito in un'unica soluzione.
- Non ci sono restrizioni sul tipo o numero dei passi di collegamento (es: passo incrociato).
- Lo stesso tipo di giro/passaggio deve essere eseguito nello stesso momento – possono essere usati diversi fili e/o diverse direzioni di pattinata.
- I passi di collegamento possono essere diversi.
- Il pattinatore dell'estremità lenta non può divenire stazionario.
- Se si usano due (2) linee, allora entrambe devono ruotare nello stesso momento.

Cambio del punto di Pivot (tutti i livelli) – generali:

- Un pivot minimo di 90° è richiesto prima del cambio del punto di pivot.
- Il cambio del punto di pivot eseguito dai pattinatori in un uno schema circolare non è permesso. Il movimento di Pivot (inclusi il pattinatore dell'estremità lenta) dovrebbe, in ogni momento, avanzare lungo e/o attraverso la pista.

Livello 3: Movimento Pivot usando una combinazione di una (1) e due (2) linee

- Non c'è uno specifico lasso di tempo durante il quale una configurazione deve essere mantenuta, tuttavia deve essere riconoscibile.
- Il cambio del punto di pivot può essere eseguito sia durante la configurazione ad una (1) o due (2) linee.

4.11 Elemento senza presa - (NHE)

Specifiche di chiamata per l'elemento non in presa:

L'elemento inizia quando i pattinatori formano un blocco chiuso costituito da quattro (4) linee di quattro (4) pattinatori in ciascuna linea e non sono in presa, non importa la posizione del blocco sulla pista. L'elemento finisce in qualunque punto della pista quando la formazione a blocco si interrompe e la transizione a un altro elemento inizia, o quando tutti o alcuni dei pattinatori si toccano deliberatamente l'un l'altro e/o eseguono una presa.

Requisiti base:

- Deve essere una formazione di blocco chiuso
- Deve iniziare in quattro (4) linee di quattro (4) pattinatori

- Deve coprire almeno $\frac{3}{4}$ della lunghezza della pista o una distanza comparabile.
- Deve avere almeno un (1) giro/passaggio correttamente eseguito.
- Due passi incrociati consecutivi faranno terminare il NHE – elemento non in presa (la parte precedente verrà conteggiata).

Livelli + Caratterizzazioni

| Livello Base – NHEB | Livello 1 –NHE 1 | Livello 2 – NHE2 | Livello 3 – NHE3 | Livello 4 – NHE4 |
|--|--|---|---|---|
| Un elemento non in presa che non presenta i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4 ma presenta le richieste base e le specifiche di chiamata per l'elemento non in presa. | L'elemento non in presa deve presentare i requisiti di base per il livello B E DEVE includere: -un (1) giro/passaggio più uno (1) tipo di giro difficile E una (1) caratterizzazione | L'elemento non in presa deve presentare i requisiti di base per il livello B E DEVE includere: -due (2) giri/passi più due (2) tipi di giri difficili E due (2) caratterizzazioni | L'elemento non in presa deve presentare i requisiti di base per il livello B E DEVE includere: -tre (3) giri/passi più tre (3) tipi di giri difficili E tre (3) caratterizzazioni | L'elemento non in presa deve presentare i requisiti di base per il livello B E DEVE includere: -quattro (4) giri/passi più quattro (4) tipi di giri difficili E quattro (4) caratterizzazioni |

Specifiche di caratterizzazione

Passi e giri

- Lo stesso tipo di giro/passaggio può essere ripetuto solo una volta.
- Devono essere chiari e con un buon filo per essere chiamati dal pannello.
- Devono essere dello stesso tipo, sullo stesso piede, nella stessa direzione e filo ed eseguiti nello stesso momento da tutti i pattinatori per essere conteggiato per il livello.

Caratterizzazioni che NON possono essere eseguite nello stesso momento sono:

- Caratterizzazione #1 insieme alla caratterizzazione #2
- Caratterizzazione #1 insieme alla caratterizzazione #3
- Caratterizzazione #2 insieme alla caratterizzazione #3

1. Movimento di Pivot di almeno 90°

- Il Pivot deve essere eseguito in un (1) solo movimento nella stessa direzione di rotazione
- Il Pivot può essere eseguito in ogni modo, tuttavia a nessun pattinatore è consentito di diventare stazionario in nessun momento durante il pivot.
- Il pivot si considera terminato quando;
 - Il movimento di pivot si ferma per due (2) secondi o più.
 - Avviene un cambio di configurazione o un cambio di direzione nella rotazione

2. Pattinatori/linee che cambiano di posto con altri pattinatori/linee

- Tutti i pattinatori/linee devono partecipare e allo scambio di posto/posizione con un altro pattinatore/linea
- L'elemento non in presa deve continuare sia prima che dopo il cambio di posto/posizione.
- La caratterizzazione può essere eseguita in ogni modo eccetto fermandosi.

- La forma dell'elemento non in presa può "scompare" durante la caratterizzazione (es: può momentaneamente essere visibile un numero di linee non corretto, per incoraggiare la creatività).

3. Due (2) diverse configurazioni

- Il numero di linee deve cambiare.
- Deve essere presente un minimo di tre (3) linee.
- Otto (8) linee di due (2) pattinatori non sono permesse.
- Una diversa configurazione di blocco chiuso è richiesta come seconda configurazione.
- Le configurazioni devono essere ben riconoscibili.

4. Asse diagonale

- Minimo un (1) giro difficile deve essere eseguito sull'asse diagonale
- L'asse diagonale può essere percorso in ogni momento dell'elemento non in presa – NHE.

4.12 Mulino – Elemento in Rotazione

Specifiche di chiamata per i mulini: tutti i pattinatori devono essere nella formazione del mulino. L'elemento finisce quando si interrompe la formazione e inizia una transizione in un altro elemento.

Requisiti Base:

- Deve avere almeno 3 pattinatori per raggio, per il WB, livello W1 e W2 e almeno 4 pattinatori per raggio per W3 e W4.
- L'elemento del mulino deve ruotare minimo 360°, in un senso di rotazione o l'equivalente distanza quando si utilizzano entrambi i sensi di rotazione.

Livelli + Caratterizzazioni

| Livello Base – WB | Livello 1 – W1 | Livello 2 – W2 | Livello 3 – W3 | Livello 4 – W4 |
|--|---|---|---|---|
| Un mulino che non presenta i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4 ma presenta i requisiti base e le specifiche di chiamata per un mulino. | Il mulino deve incontrare le richieste di base per il livello Base E DEVE includere una (1) delle seguenti caratterizzazioni (#1 - #6) | Il mulino deve incontrare le richieste di base per il livello Base E DEVE includere due (2) delle seguenti caratterizzazioni (#1 - #6) | Il mulino deve incontrare le richieste di base per il livello Base E DEVE includere tre (3) delle seguenti caratterizzazioni (#1 - #6) | Il mulino deve incontrare le richieste di base per il livello Base E DEVE includere quattro (4) delle seguenti caratterizzazioni (#1 - #6) |

Specifiche per le caratterizzazioni

Caratterizzazione che **NON** possono essere eseguite nello stesso momento sono:

- Caratterizzazione #1 insieme alla caratterizzazione #4 o #5
- Caratterizzazione #4 insieme alle caratterizzazioni #5

1. Almeno due (2) differenti configurazioni:

- Non c'è uno specifico lasso di tempo per cui bisogna mantenere una configurazione ma deve essere chiaramente riconoscibile.
- Il cambio di configurazione può essere eseguito in qualsiasi modo.
- I pattinatori devono mantenere lo scorrimento durante il cambio di configurazione (fermarsi non è permesso).

2. Tre (3) prese differenti:

- Non c'è una durata di tempo in cui una presa dev'essere mantenuta, tuttavia dev'essere riconoscibile
- Una non-presa non viene conteggiata come una delle tre (3) differenti prese.

3. Cambio del senso di rotazione:

- Il cambio di senso di rotazione deve essere eseguito nello stesso momento da tutti i pattinatori.
- Il cambio di senso di rotazione può essere eseguito in ogni maniera.
- I pattinatori devono mantenere lo scorrimento durante il cambio di senso di rotazione (fermarsi non è permesso).

4. Cambio posto/posizione tra pattinatori/raggi.

- Tutti i pattinatori e/o braccia devono partecipare al cambio di posto/posizione con un altro pattinatore/braccio.
- Non ci sono restrizioni sul modo in cui il cambio di posto/posizione deve essere eseguito.
- Nel caso di cambio di posto che viene eseguito solo da pattinatori dello stesso braccio, in cui tutti i pattinatori cambiano posto, al fine di invertire l'ordine delle posizioni rispetto a quello iniziale [i pattinatori all'esterno (estremità veloce) del braccio finiscono all'interno (estremità lenta)], il pattinatore centrale è autorizzato a rimanere nello stesso posto, nel caso di un numero dispari di pattinatori in quello stesso braccio.

5. Interlocking:

- Gli Interlocking consistono in almeno due (2) mulini separati che, ruotando in senso di rotazione opposta, restano abbastanza vicini tra di loro da ottenere che ogni braccio di un (1) mulino si incastrerà con ogni braccio dell'altro mulino senza mancare/saltare il loro spazio/posto nella concatenazione.
- Ogni braccio deve incastrarsi almeno una volta.

6. Caratterizzazioni extra:

Almeno quattro (4) differenti caratterizzazioni devono essere inserite. Un massimo di due (2) per ogni gruppo saranno conteggiate all'interno del livello.

- Almeno metà della squadra deve eseguire la caratterizzazione aggiuntiva.
- Se due (2) diverse caratterizzazioni aggiuntive sono eseguite nello stesso momento (da metà della squadra) allora entrambe verranno conteggiate come eseguite

correttamente, indipendentemente che le caratterizzazioni aggiuntive facciano parte dello stesso gruppo o di diversi.

Gruppi di caratterizzazioni aggiuntive:

- I. Charlotte, spread eagle, hackenmond, lunge, shoot the duck, ina bauer, ecc.
- II. Passi puntati, o small hops, o salti di danza fino ad una (1) rotazione.
- III. Movimenti del corpo: il baricentro cambia dalla posizione di equilibrio di base e quel movimento ha un impatto significativo sulla distribuzione del peso corporeo sui pattini.

4.13 Mulino – Elemento in spostamento

Chiamate specifiche per i mulini: tutti i pattinatori devono far parte della formazione. L'elemento termina quando si rompe la formazione e comincia un altro elemento.

Requisiti base:

- Deve avere almeno 3 pattinatori per raggio, per TWB, TW1 e TW2 e almeno 4 pattinatori per raggio per TW3 e TW4.
- L'elemento del mulino deve ruotare minimo 360° , in un (1) senso di rotazione o l'equivalente distanza quando si tratta di entrambi i sensi di rotazione.
- Qualsiasi travelling riconoscibile dev'essere eseguito.

Livelli + Caratterizzazioni

| Livello Base – TWB | Livello 1 – TW1 | Livello 2 – TW2 | Livello 3 – TW3 | Livello 4 – TW4 |
|--|---|---|---|---|
| Un mulino in spostamento che non presenta i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4 ma presenta i requisiti base e le specifiche di chiamata per un mulino in spostamento. | Un mulino in spostamento deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere: Spostamento eseguito con o senza: Giri/passi e passi di congiunzione: - deve percorrere più di 2m. | Un mulino in spostamento deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere: Spostamento eseguito con: Giri/passi e passi di congiunzione: - deve percorrere più di 5m. | Un mulino in spostamento (a scelta tra 4 raggi, 3 raggi, parallelo, o due raggi (non mulino ad S) deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere: Spostamento eseguito con: Giri/passi e passi di congiunzione: - deve percorrere più di 10m. - deve ruotare almeno 360° in un (2) senso di rotazione per tutti i raggi. Insieme con una (1) caratterizzazione aggiuntiva di | Un mulino in spostamento (a scelta tra 4 raggi, 3 raggi, parallelo, o due raggi (non mulino ad S) deve presentare i requisiti base per il livello base E DEVE includere: Spostamento eseguito con: Giri/passi e passi di congiunzione: - deve percorrere più di 10m. - deve ruotare almeno 360° in un (2) senso di rotazione per tutti i raggi. Insieme con due (2) caratterizzazioni aggiuntive di |

| | | | | |
|--|--|--|--------------------------------|--------------------------------|
| | | | spostamento escluse #1 - #3 | spostamento escluse #1 - #3 |
|--|--|--|--------------------------------|--------------------------------|

Specifiche di caratterizzazione

Spostamento con giri/passi e passi di collegamento (con, o senza presa o combinazione di prese) (TUTTI i livelli)

- La distanza richiesta sarà misurata usando il punto centrale del/dei mulino/i e la lunghezza della superficie (o la distanza comparabile se lo spostamento avviene su una curva) e deve essere continuo. Solo lo spostamento corretto verrà considerato valido per la distanza richiesta.
- Lo spostamento comincia ad essere contato appena il/i mulino/i inizia/iniziano a spostarsi.
- Lo spostamento può essere eseguito in un (1) mulino o due (2) mulini uno di fianco all'altro.
- Se si eseguono due (2) mulini affiancati, allora entrambi devono spostarsi nello stesso momento.
- Un cambio di configurazione porrà termine allo spostamento.
- Non ci sono restrizioni riguardo al numero di passi di congiunzione. (es: passi incrociati)
- Spostamento con differenti giri/passi/passi di congiunzione o pattinata in diverse direzioni nello stesso momento, così come l'esecuzione di passi di congiunzione/passi incrociati/giri o passi con l'uso del puntale al posto dei fili, non è permesso. Se lo spostamento non è eseguito in accordo con la definizione da quattro (4) o più pattinatori, non sarà conteggiato in quella parte.
- Eseguire passi verso il centro del mulino o verso l'esterno (estremità veloce) di un raggio/raggi (a seconda della posizione), anziché eseguire passi lungo la circonferenza, non è permesso. Se quattro (4) o più pattinatori non pattinano sulla circonferenza, lo spostamento non sarà contato in quella parte.

Livello 3 + 4: Caratterizzazioni aggiuntive di spostamento – devono essere eseguite durante lo spostamento

Livello 4: Le due (2) caratterizzazioni aggiuntive di spostamento possono essere eseguite nello stesso momento, a condizione che entrambe le richieste siano realizzate.

1. Due (2) rotazioni da 360° eseguite di seguito.

- Qualsiasi tipo di giro/passaggio o passo di collegamento in rotazione, può essere usato.
- Le rotazioni possono essere eseguite su uno (1) o due (2) piedi.
- Le due (2) rotazioni devono essere entrambe eseguite nello stesso senso di rotazione

- I passi di congiunzione che non ruotano su sé stessi o in presa (che interrompono lo spostamento) durante le rotazioni non sono permesse.

2. Cambio di posizione di pattinatori/raggi con un altro pattinatore/raggio

- Tutte i pattinatori e/o raggi devono partecipare al cambio di posto/posizione con un altro pattinatore e/o raggio.
- Non ci sono restrizioni su come il cambio di posto/posizione può essere eseguito.
- In caso che il cambio il posto sia eseguito solo dai pattinatori all'interno dello stesso raggio, in cui tutti i pattinatori cambiano posto al fine di invertire l'ordine delle posizioni rispetto a quelle iniziali [i pattinatori all'esterno (estremità veloce) del raggio finiscono all'interno (estremità lenta)]. Il pattinatore centrale è autorizzato a rimanere nello stesso posto, nel caso di un numero dispari in quello stesso raggio.

3. Rilascio di presa per tre (3) secondi

- Durante il rilascio di presa ogni pattinatore deve girare/ruotare o usare entrambe le direzioni di pattinata (avanti e indietro). Es: pattinare solo indietro (o avanti) non è permesso.

5 QUALITA' DI ESECUZIONE

La qualità di esecuzione finale di un elemento si basa sulla combinazione degli aspetti positivi e negativi ed è calcolato considerando in primo luogo gli aspetti positivi dell'elemento che risultano nella qualità di esecuzione iniziale.

Seguendo questo, il giudice riduce il QOE (qualità di esecuzione) secondo le linee guida dei errori possibili.

Il risultato è la qualità di esecuzione finale dell'elemento.

PUNTEGGIO POSITIVO

Per Base 0: 1 punti

Per +1: 2 to 3 punti

Per +2: 4 punti

Per +3: 5 punti

Blocco, Intersezioni, Linea

- Bella forma (allineamento, rotondità...).
- Chiuso / spazio uniforme tra i pattinatori / allineamento costanti l'esecuzione
- Fluidità, energia, velocità costanti
- Varietà e qualità di giri, passi, fili, pattinata su un piede.
- Movimento di insieme, chiarezza, assenza di sforzo durante tutta l'esecuzione

Cerchio, Mulino

- Bella forma (allineamento, rotondità...).
- Chiuso / spazio uniforme tra i pattinatori / allineamento costanti l'esecuzione
- Fluidità, energia, velocità costanti
- Varietà e qualità di giri, passi, fili, pattinata su un piede.

- Movimento di insieme, chiarezza, assenza di sforzo durante tutta l'esecuzione

Elemento Creativo

- Uniformità di spazi, forme, simmetrie, posizionamenti e distribuzione sulla pista
- Qualità di entrata e uscita durante tutti gli elementi e movimenti liberi
- Posizioni del corpo esteticamente piacevoli e flessibilità in tutti gli elementi / movimenti
- Elementi / Movimenti liberi adattati al fraseggio della musica
- Movimento di insieme, chiarezza, assenza di sforzo durante tutta l'esecuzione

Elemento Combinato

- Bella forma (allineamento, rotondità...).
- Chiuso / spazio uniforme tra i pattinatori / allineamento costanti l'esecuzione
- Fluidità, energia, velocità costanti
- Varietà e qualità di giri, passi, fili, pattinata su un piede.
- Movimento di insieme, chiarezza, assenza di sforzo durante tutta l'esecuzione

Elementi contenenti giri / passi da valutare (Blocco pivot, Elemento non in presa - NHE)

- Varietà e qualità di fili, lobi, giri e passi di collegamento (avanti, indietro, filo interno, filo esterno, piede destro/sinistro), pattinata multi-direzionale, scorrimento su un piede.
- Fluidità, energia, velocità costanti
- Uniformità nel posizionamento del piede libero e allineamenti del corpo
- Movimento di insieme, chiarezza, assenza di sforzo durante tutta l'esecuzione
- Elemento adattato al fraseggio musicale e che riflette il carattere della musica

ESEMPI di errori visibili in giri e passi:

- Giri saltati
- Fili piatti di entrata e di uscita
- Giri e passi eseguiti sul posto
- Entrata o uscita su due piedi
- Appoggio del piede libero a terra
- Giro o passo non tentato

| PRESTARE ATTENZIONE AL NUMERO DI PATTINATORI CHE COMMITTE ERRORI | | | | |
|--|--|----------------|-----------------|---------------|
| Elementi | | Riduzione di | Non superiore a | Incremento di |
| Tutti gli elementi | • Maggiore perdita di forma durante l'elemento | | -2 | |
| | • La squadra che non esegue insieme durante l'elemento | Da 1 a 3 gradi | | |
| | • Scarsa qualità di esecuzione | Da 1 a 3 gradi | | |
| | • Perdita di fluidità, forza e velocità e/o unisono | Da 1 a 3 gradi | | |
| | • Eccessivo utilizzo di passo incrociato | 1 grado | | |
| | • Elemento riflette il carattere della musica | | | |

| | | | | |
|---|--|------------------|----|----------------|
| Prese | • Perdita di presa o scarsa qualità della presa | 1 grado | | |
| | • Buona varietà e qualità di prese | | | 1 grado |
| Inciampi, collisioni, cadute | • Inciampo o collisione senza caduta | 1 grado | | |
| | • Caduta di un (1) pattinatore in un elemento | Da 1 a 2 gradi | | |
| | • Caduta di due (2) pattinatori in un elemento | 2 gradi | -1 | |
| | • Caduta di tre (3) o più pattinatori in un elemento | | -3 | |
| Elemento Creativo | • Scarsa qualità di esecuzione dei movimenti di pattinaggio liberi o degli elementi liberi | Da 1 a 3 gradi | | |
| | • Entrata/uscita di movimento di pattinaggio libero, o l'elemento libero di pattinaggio è inaspettato e/o creativo | | | 1 grado |
| | • L'elemento non riflette il ritmo e la caratterizzazione musicale | | -1 | |
| Intersezioni (i +pi) e intersezioni senza pi(i) | • Forma pre e post intersezione non raggiunta | 1 grado ciascuno | | |
| | • Formarsi prima e/o dopo l'intersezione | 1 grado ciascuno | | |
| | • Scarsa velocità durante l'intersezione | | -1 | |
| | • Frusta : tutti i pattinatori che non si intersecano nello stesso momento (gli ultimi pattinatori due estremi di ogni linea possono intersecarsi leggermente dopo) | | -1 | |
| | • Frusta : assenza di movimento "a frusta" | | -2 | |
| | • i+pi: punto di intersezione (pi) eseguito con rotazione veloce | | | Da 1 a 2 gradi |
| | • I: composizione creativa con buona esecuzione | | | 2 gradi |
| No prese - NHE | • Scarsa spaziatura delle linee | Da 1 a 3 gradi | | |
| Blocchi e Linee con Pivot | • Scarsa spaziatura delle linee | Da 1 a 3 gradi | | |
| | • Interruzione del pivot (meno di due (2) secondi) | 1 grado | | |
| | • PB : Nessun movimento pivot | | 0 | |
| | • PL : Linee non dritte il 90% del tempo di esecuzione | | -2 | |
| Cerchi e Mulini in spostamento/rotazione (TC/TW/C/W) | • Velocità non mantenuta durante lo scorrimento/cambio di configurazione/cambio di direzione | Da 1 a 2 gradi | | |
| | • Spostamento interrotto (meno di due (2) secondi) | 1 grado | | |
| | • TW/W: Raggi troppo lontani dal centro del punto di perno (pivot) | 1 grado | | |
| | • No forza centrifuga durante l'elemento | | -1 | |
| | • Buona velocità di rotazione, mantenuta e aumentata | | | 1 grado |
| | • Spostamenti veloci | | | 1 grado |
| Giri/Passi e sequenze di passi, Blocchi Pivot (PB) ed elementi non in presa (NHE) | • Evidenti errori di giri/passi | Da 1 a 3 gradi | | |
| | • Inabilità di mantenere la velocità durante l'esecuzione | 1 grado | | |
| | • Buon equilibrio di giri/passi/passi di congiunzione, durante tutte l'esecuzione | | | 1 grado |
| | • Fili profondi | | | 1 grado |
| | • Uscita dai giri con pressione del filo mantenuta | | | 1 grado |
| | • Sequenze di passi eseguite seguendo il ritmo e caratteristiche della musica | | | 2 gradi |

6 IMPRESSIONE ARTISTICA

Abilità di pattinaggio

Definita da pulizia e sicurezza generali, controllo dei fili e dello scorrimento sulla pista dimostrati dalla padronanza del vocabolario di pattinaggio (fili, passi, giri ecc.), la chiarezza della tecnica e l'assenza di evidenti sforzi per accelerare e variare la velocità.

Nella valutazione delle abilità di pattinaggio, dovranno essere considerati i seguenti punti:

- Uso di fili profondi, passi e giri
- Equilibrio, molleggio del ginocchio e precisione di posizionamento del piede
- Fluidità e scorrimento
- Uso variato di energia, velocità e accelerazione
- Uso di pattinata multi direzionale
- Pattinata su un piede

Transitions

L'uso vario e mirato di lavoro di piedi intricato, posizioni, movimenti, prese e formazioni che collegano tutti gli elementi.

Nella valutazione delle transitions, dovranno essere considerati i seguenti punti:

- Continuità di movimenti da un elemento ad un altro (tutte le discipline)
- Varietà (inclusa la varietà di presa)
- Difficoltà
- Qualità

Performance

Coinvolgimento della squadra a livello fisico, emotivo e intellettuale, trasmettendo l'intento della musica e della composizione.

Nella valutazione della performance, dovranno essere considerati i seguenti punti:

- Coinvolgimento fisico, emotivo e intellettuale, proiezione
- Interpretazione
- Trasporto e chiarezza di movimento
- Varietà e contrasto di movimento ed energia
- Individualità / personalità
- Uniformità e "unicità"
- Consapevolezza spaziale tra pattinatori - gestione della distanza tra pattinatori e gestione dei cambiamenti di presa.

** Finesse è la raffinata e abile manipolazione dei dettagli e delle sfumature dei movimenti dei pattinatori. È unico per il/i pattinatore/pattinatori e dimostra un sentimento interiore

per il musica e composizione. Le sfumature sono i modi personali di apportare variazioni sottili all'intensità, al tempo e alle dinamiche musicali fatta da compositori e/o musicisti.

Coreografia

Un progetto sviluppato in modo intenzionale e/o originale di tutti i tipi di movimenti, seguendo i principi della frase, dello spazio, del disegno e della struttura musicale.

Nella valutazione della coreografia, dovranno essere considerati i seguenti punti:

- Intento (idea, concetto, visione, stato d'animo)
- Disegno, copertura della pista
- Uso multidimensionale dello spazio e ideazione dei movimenti
- Frase e forma (movimenti e parti strutturati per corrispondere alla frase musicale)
- Originalità della composizione; **NOTA: comprese le prese**
- Sincronia

7 DETRAZIONI

| Arbitro e giudici * | Penalità |
|--|---------------------|
| Violazione costume / puntello (piume non permesse ovunque, strass o paillettes non ammessi sul viso) | -1.0 |
| Referee | |
| Errore costume | -1.0 |
| Violazioni musicali | -1.0 |
| Violazioni temporali per ogni cinque (5) secondi in eccesso o mancanti a | -1.0 |
| Interruzione in eccesso, più di dieci (10) secondi (causata da un inciampo o una caduta) | |
| 11-20 secondi | -1.0 |
| 21-30 secondi | -2.0 |
| 31-40 secondi | -3.0 |
| più di 40 secondi da uno o più skaters | -4.0 |
| più di 40 secondi dal Team | Team viene ritirato |
| Interruzione del programma tre (3) minuti con permesso di arbitro | -5.0 |
| Inizio tardivo (31-60 secondi), dopo 60 secondi La squadra viene ritirata | -1.0 |
| Pannello tecnico ** | |
| Cade | |
| Un (1) pattinatore (ogni volta) | -1.0 |
| Due (2) o più pattinatori in un (1) tempo | -2.0 |
| Detrazione di caduta massima per elemento | -3.0 |
| Non consentito (gli ascensori sono consentiti solo alla sosta Choreo nella categoria Senior) | -1.5 |
| Elementi / caratteristiche non validi (pericoloso) | -2.0 |
| Elementi omessi (elemento set mancante) | -1.0 |
| * Arbitro + Giudici: la detrazione viene applicata secondo il parere della maggioranza del gruppo che include tutti i giudici e l'arbitro e nessuna detrazione in caso di voto parziale di 50:50. I giudici e l'arbitro premeranno un pulsante sul loro schermo per applicare la detrazione in questione. | |
| ** Pannello tecnico: identifica lo specialista tecnico. Il controllore tecnico autorizza o corregge e detrae. Tuttavia, se entrambi gli specialisti tecnici non sono d'accordo con una correzione richiesta dal Controller tecnico, la decisione iniziale dello specialista tecnico e assistente tecnico specialista rimane. | |