



FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO

SETTORE ARTISTICO

00196 ROMA - VIALE TIZIANO, 74 - Tel.06-91684011 Fax- 91684029
- www.fihp.org / e-mail - artistico@fihp.org

COMUNICATO UFFICIALE N. 39/2015

Roma, 20 maggio 2015

1° TROFEO OPEN PATTINO "IN LINE" **SPECIALITA' SINGOLO M/F ESERCIZIO LIBERO** **ROCCARASO (AQ) – 23 LUGLIO 2015**

Si comunicano le informazioni tecniche e logistiche del Trofeo in oggetto:

DATA: 23 luglio

LOCALITA': Roccaraso (AQ)

ORGANIZZAZIONE: Accademia Pattinaggio Pescara

DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE: Locandro Sara tel. 3938516337

UBICAZIONE E CARATTERISTICHE IMPIANTO: Palaghiaccio G. Bolino -

Pista coperta misure m. 25 x 50 – pavimentazione cemento al quarzo

ATLETI AMMESSI: Categoria "A" – Atleti nati negli anni **2001-2000-1999-1998**, categoria "B" - Atleti nati negli anni **1997 e precedenti**. Devono essere tesserati: FIHP Agonisti o tesserati a Enti di Promozione o tesserati WISFA .

Le Società dovranno iscrivere i loro atleti a mezzo e-mail al Settore Artistico a Roma (artistico@fihp.org) e per conoscenza a barbieri.walter@libero.it , specificando: dati dell'atleta – società – categoria.

QUOTA D' ISCRIZIONE: La quota di iscrizione al Trofeo è fissata in € 10,00 per atleta, da versare su conto corrente n.° 29766003 intestato alla FIHP o bonifico su conto corrente, IBAN: IT 18 V0100 5033 0900 00000 10114.

Regolamento: per entrambe le categorie verrà svolto solo l'esercizio lungo con tempi di gara e difficoltà come da regolamento CIPA 2015

GIURIA: Verrà usato il sistema sperimentale di valutazione già testato a Calenzano e del quale in allegato si unisce regolamento.

PROGRAMMA ORARIO DI MASSIMA

GIOVEDI' 23 LUGLIO

ore 12,30 – 14.00 Prova Pista

ore 21,00 – 22,30 Gara

ALLO SCADERE DELLE ISCRIZIONI, 20 GIUGNO 2015, SARA' PUBBLICIZZATO IL PROGRAMMA ORARIO DEFINITIVO.

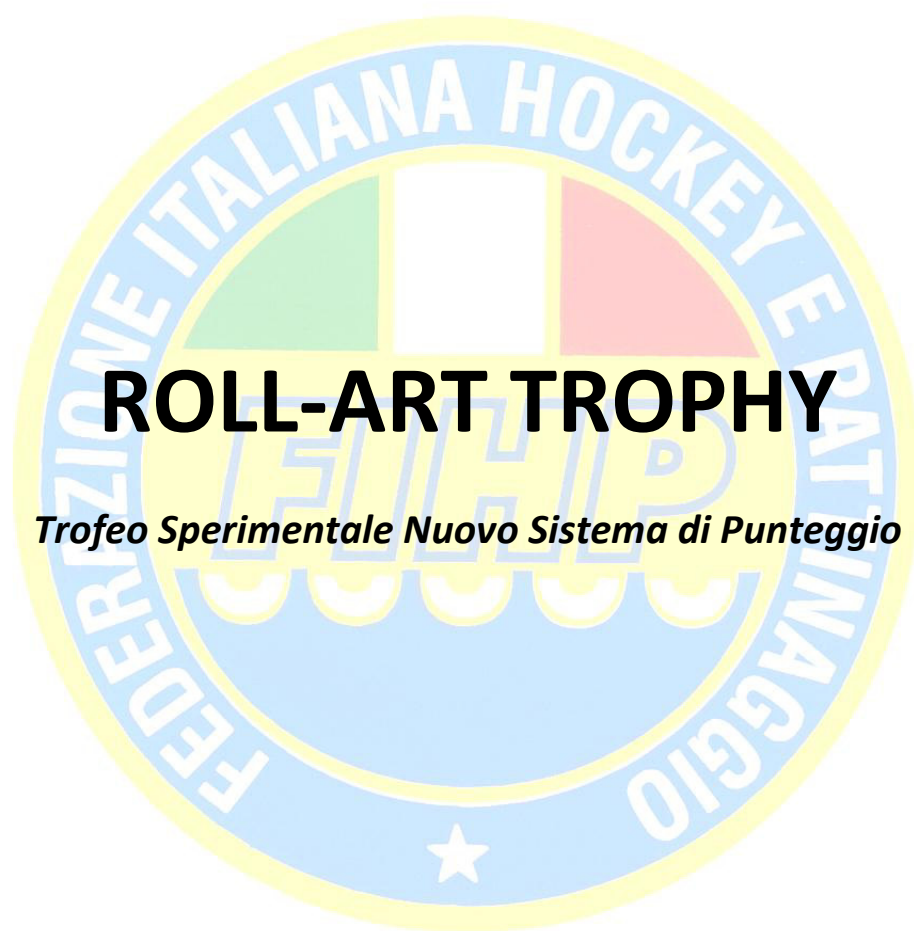
IL SEGRETARIO GENERALE
(Angelo Iezzi)



1° TROFEO OPEN PATTINO “IN LINE”
Specialità Singolo M/F

MODULO DI ADESIONE
Roccaraso – 23 luglio 2015

Cognome _____ Nome _____ _____	
Data di nascita _____	
Residente a _____ Prov. _____ In Via _____ num. _____ e-mail _____ _____	Tel. _____ _____
Categoria “A” _____ Categoria “B” _____	
Società _____ _____	
Allenatore _____ _____	
Tesserati Enti di Promozione : _____	



ROLL-ART TROPHY

Trofeo Sperimentale Nuovo Sistema di Punteggio

1. Oggetto

Il presente documento propone la realizzazione di un format di gara che incontri le caratteristiche del Nuovo Sistema di Punteggio Roll-Art. Inoltre si propone un nuovo sistema di giudizio per gli obbligatori da applicare nel medesimo trofeo.

2. Format di Gara

La gara si svolge in un'unica giornata: **24/04/2015**, così come di seguito specificato:

- Mattina: Obbligatori
- Pomeriggio: Programma Lungo

Orari di ritrovo sono ancora da definire.

3. I giudici

Per quanto riguarda gli esercizi obbligatori è prevista la presenza di un pannello di 8 Giudici:

1. **1** Presidente di Giuria
2. **1** Segretaria
3. **1** Data Operator (**No CUG**)
4. **2** Giudici per Partenza, Ripresa, Cambio Filo
5. **2** Giudici per parte dx dell'esercizio*
6. **2** Giudici parte sx dell'esercizio*

*Es. **Volta Av Est Sx**: 2 Giudici verificano Partenza e Ripresa, 2 Giudici la Volta Avanti e la parte di cerchio corrispondente, 2 Giudici la Volta indietro e la parte di cerchio corrispondente.

I giudici preposti al giudizio delle inversioni di marcia devono tener conto anche degli aspetti di ritmo e fluidità dell'esercizio.

Per quanto riguarda gli esercizi liberi:

1. **1** Technical Specialist
2. **1** Technical Assistant
3. **1** Segretaria
4. **1** Data Operator (**No -CUG**)
5. **4** Giudici

4. Regolamenti

Di seguito i regolamenti che governano il trofeo e relativi metodi di giudizio.

4.1 Obbligatori

La giuria sarà formata come da Cap. 3.

Alla fine di ogni esecuzione ogni giudice per la sua parte di competenza dovrà assegnare il proprio punteggio e comunicarlo al *Data Operator*. Il punteggio finale sarà dato dalla somma della media pesata di tutti i punteggi dati sull'esercizio obbligatorio.

Esempio:

Volta Avanti Esterna Sx:

Giudici - Partenza, Ripresa:

- G1: 4.5
- G2: 5.2
- Media = $(4.5+4.2)/2 = (4.35*0.8)= 3.48$

Giudici - Volta Avanti:

- G1: 5.7
- G2: 5.3
- Media = $(5.7+5.3)/2 = 5.50$

Giudici - Volta Indietro:

- G1: 4.8
- G2: 5.3
- Media = $(4.8+5.3)/2 = 5.05$

Totale Punteggio: 14,03

Il punteggio sarà comunicato tramite microfono o visivamente tramite Monitor.

La classifica finale sarà calcolata sui totali ricevuti per ogni esercizio obbligatorio da parte dell'atleta (per questa tipologia di gara sarà creato un foglio excel che esegue automaticamente i calcoli dei totali).

Il totale relativo alla Partenza/Ripresa/Cambio filo, sarà moltiplicato per un coefficiente 0.8 affinché il valore relativo abbia un minor peso rispetto alle altre parti dell'esercizio.

Es. Mario Rossi

Volta:	14,03	
Otto Doppio Tre:	21,35	
Otto Boccola:	17,85	
Otto Contro Tre:	10,70	Totale: 63,93

4.2 Esercizi Liberi (Estratto dal documento "Project – NewScoringSystem by Nicola Genchi")

Per la gara di libero sarà utilizzato il nuovo sistema "Roll-Art". Di seguito le regole che vanno rispettate per il Programma Lungo affinché il sistema sia applicabile.

La gara consta di un'unica prova e cioè il Programma Lungo della durata di 4min +/- 10 secs.

4.2.1 Programma Lungo – Contenuto Tecnico

Di seguito le regole per il Programma Lungo

- **Salti:**

- Sono permessi un massimo di 8 salti per le donne e 9 per gli uomini esclusi i salti da un giro di collegamento nelle combinazioni.
- Sono permesse massimo 3 combinazioni di salti.
- Il numero di salti nelle combinazioni non può superare il numero di 5 inclusi i salti di connessione.
- Il valore tecnico sarà solo dato ai doppi e tripli presenti nella combinazione e non ai salti di collegamento.
- E' obbligatoria l'esecuzione di un salto Axel (singolo, doppio o triplo), che potrà essere presentato anche in combinazione.
- L'Axel potrà essere presentato non più di 2 volte e i salti doppi e tripli non potranno essere presentati più di tre volte. Se presentati tre volte, una delle tre deve essere in combinazione.
- Ogni salto presentato oltre la metà del disco, avrà il proprio valore maggiorato del 10%.
- Un salto si considera "**Tagliato**" se manca al numero di rotazioni, meno di 1/2. Un salto "**Tagliato**" sarà indicato dal pannello tecnico con il simbolo "<". Il sistema decurerà il valore del salto automaticamente del 30%.
- Un salto sarà considerato "**Declassato**" se manca al numero di rotazioni 1/2 o più di 1/2 giro. Un salto "**Declassato**", sarà indicato dal Pannello Tecnico con il simbolo "<<" e il sistema assocerà all'elemento il valore dello stesso salto ma con una rotazione inferiore.
- Se un salto viene eseguito in Combinazione avrà le seguenti percentuali del valore in più:
 - 2% Toeloop e Salchow
 - 3% Flip, Lutz e Loop
 - 4% Axel
 - 5% Doppio Toeloop e Doppio Salchow
 - 6% Doppio Flip, Doppio Lutz e Doppio Loop
 - 7% Doppio Axel
 - 8% Triplo Toeloop e Triplo Salchow
 - 11% Triplo Flip, Triplo Lutz e Triplo Loop
 - 12% Triplo Axel
 - 14% Quad Toe Loop e Quad Salchow
- Se i salti vengono presentati in presa diretta, i salti coinvolti avranno una maggiorazione con le seguenti percentuali:
 - 10% Doppio-Doppio
 - 20% Doppio-Triplo
 - 30% Triplo-Triplo

- **Trottole:**

- Devono essere presentati tre elementi trottole:

- Una trottola singola
- Una trottola combinata
- Una trottola combinata con un'abbassata obbligatoria.
- Tutte le trottole devono essere diverse. Se fosse eseguita una trottola uguale alla precedente, sarà considerata come una delle tre possibili ma non sarà attribuito alcun valore.
- Le trottole combinate non possono contenere più di 6 cambi di posizione e/o di piede e/o di filo.
- **Passi:**
 - Deve essere presentata una sequenza di passi a scelta tra Serpentina, Cerchio, Diagonale, Straight Line (lungo l'asse longitudinale della pista). Nel caso l'atleta presenti più serie di passi, la serie di passi che verrà valutata nel punteggio sarà la prima presentata. La serie di passi deve essere indicata da uno stop prima dell'esecuzione.

4.2.2 Guide Linea ai livelli

Il nuovo sistema di punteggio "Roll-Art", per le trottole e i passi prevede l'individuazione da parte della giuria dei livelli di difficoltà.

Di seguito la descrizione di tali livelli.

4.2.2.1 Trottole

Una trottola sarà chiamata quando il pattinatore completa minimo 1 rotazione senza l'utilizzo del puntale. Per la combinazione di trottole deve essere completata almeno una rotazione per ogni posizione. Il Pannello Tecnico chiamerà l'eventuale trottola con una sola rotazione, ma la Qualità dell'elemento assegnato dai giudici dovrà essere negativo. Nel caso di trottole con meno di una rotazione, sarà assegnato il No Level cioè 0.

Le tre posizioni base per le trottole sono: verticale, abbassata e angelo.

Le trottole sono raggruppate in tre gruppi di difficoltà:

- A. Trottole Verticali,**
- B. Trottole Abbassate**
- C. Trottole ad Angelo**

Una trottola semplice è una trottola senza cambio di posizione, di piede o di filo.

Una trottola combinata è una trottola in cui il pattinatore cambia piede e/o posizione e/o filo. I giri per ogni posizione o trottola devono essere minimo 1.

Il numero di rotazioni in posizione verticale per completare qualsiasi trottola (Angelo o Abbassata) non è limitato e non deve essere considerata come una difficoltà in più o come un cambio di posizione.

Features sono considerati movimenti di base del corpo che influiscono in modo importante sull'equilibrio aumentando la complessità della trottola cambiando difficoltà e/o il piede.

Se presentata con le caratteristiche tecniche corrette, la trottola o combinazione di trottole avrà almeno il Livello 1. Oltre a questo livello possiamo avere trottole fino a livello 5 per le trottole singole e fino al livello 7 per le trottole combinate.

L'esecuzione delle trottole e il conteggio delle features, dipendono dalla correttezza della trottola base scelta.

Trottole Verticali

- Livello 1-** Esecuzione trottola verticale di 2-3 giri
- Livello 2-** più di 5 rotazioni.
- Livello 3 -** più di 3 rotazioni e posizione difficile (braccia e gamba libera)
- Livello 4 -** Entrata difficile (es. Salto), più di 5 rotazioni
- Livello 5 -** Entrata difficile (es. Salto), più di 3 rotazioni, posizione difficile (braccia e gamba libera)

Trottole Abbassate

- Livello 1-** 2-3 rotazioni
- Livello 2 -** 5 o più di 5 rotazioni
- Livello 3 -** Più di 3 rotazioni + posizione difficile O entrata difficile
- Livello 4 -** Più di 5 rotazioni + posizione difficile O entrata difficile
- Livello 5 -** Entrata difficile (es. Salto) + più di 3 rotazioni + posizione difficile

Trottole ad Angelo

- Livello 1-** Trottola ad Angelo Av/Ind Est/Int
- Livello 2 -** Come il Livello 1 ma con più di 6 rotazioni
- Livello 3 -** Broken o Tacco (Dx o Sx) o Rovesciata 2-3 rotazioni
- Livello 4 -** Broken o Tacco (Dx o Sx) o Rovesciata più di 6 rotazioni (per la rovesciata 5) o Broken o Tacco (Dx o Sx) o Rovesciata con entrata difficile (es. Salto – Fly Camel) e/o Posizione difficile (braccia e/o gamba libera)
- Livello 5 -** Broken o Tacco (Dx o Sx) o Rovesciata (bryant 4 rotazioni) più di 6 rotazioni con entrata difficile (es. Salto – Fly Camel) e/o Posizione difficile (braccia e/o gamba libera).

ES. *Bryant* è considerata una difficult position per il livelli 4 e 5

Combinazione di Trottole

Livello 1 - 2-3 posizioni (incluso cambio di piede)

Livello 2- 2-3 posizioni (incluso cambio di piede) difficile entrata e/o posizione difficile o 3-6 posizioni (incluso cambio di piede).

Livello 3 - 3-6 posizioni (incluso cambio di piede) entrata difficile e/o posizione difficile.

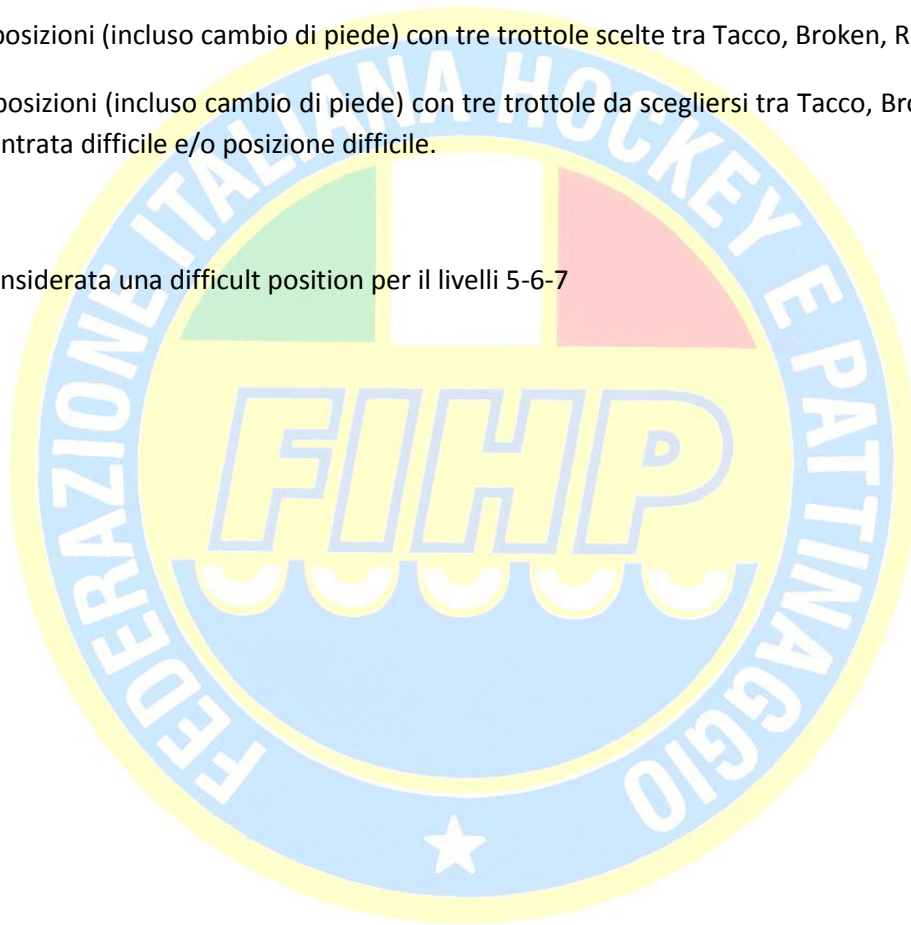
Livello 4 - 2-3 posizioni (incluso cambio di piede) con una delle trottole scelte tra Tacco, Broken o Rovesciata.

Livello 5 - 3-6 posizioni (incluso cambio di piede) con due trottole da scegliersi tra Tacco, Broken, Rovesciata o 2-3 posizioni (incluso cambio di piede) con una delle trottole scelte tra Tacco, Broken o Rovesciata con entrata difficile e/o posizione difficile.

Livello 6 - 3-6 posizioni (incluso cambio di piede) con tre trottole scelte tra Tacco, Broken, Rovesciata.

Livello 7 - 3-6 posizioni (incluso cambio di piede) con tre trottole da scegliersi tra Tacco, Broken, Rovesciata con entrata difficile e/o posizione difficile.

ES. *Bryant* è considerata una difficult position per il livelli 5-6-7



Passi

Turn: sono tutte quelle difficoltà tecniche che prevedono un cambio di direzione: tre, doppio tre (una rotazione completa veloce), twizzle, contro-tre, boccole, volte, controvolve, choctow, mohawk.

N.B: salti di mezza rotazione o una rotazione su due piedi o un piede non sono da considerarsi Turns.

Step: sono tutte quelle difficoltà tecniche che possono essere eseguite tenendo la stessa direzione: toe-stop steps, chasse, cross chasse, change of edge, cross roll, cut-step, cross, runs.

Livello 1 – Il pattinatore deve eseguire almeno **2 Turn differenti**.

Livello 2 – Almeno 4 turn (un turn può essere conteggiato massimo 2 volte). I Turns possono essere eseguiti in sequenza o no. Es: 1 controvolve* + 1 boccola+ 1 bracket + 1 controvolve*. L'uso dei passi è libero così che possono essere eseguiti inframezzando i turn.

*Es. Elemento ripetuto la controvolve.

Livello 3 – Almeno 6 turn (un turn può essere conteggiato massimo 2 volte). I Turns possono essere eseguiti in sequenza o no. Es: 1 boccola* + 1 controtre + 1 Choctaw + 1 Mohawk + twizzle + 1 boccola*. L'uso dei passi è libero così da essere distribuiti intermezzando i passi.

Livello 4 – Almeno 3 turns in entrambe le direzioni (multi-direction), in senso orario e anti-orario, cioè 3 in una direzione e 3 nell'altra direzione. Totale 6 turns (un turn può essere conteggiato massimo 2 volte).

Livello 5 - Almeno 4 turns in entrambe le direzioni (multi-direction), in senso orario e anti-orario, cioè 4 in una direzione e 4 nell'altra direzione. Totale 8 turns un turn può essere conteggiato massimo 2 volte).

IMPORTANTE: AL MOMENTO DELL'ACCREDITAMENTO DEVE ESSERE DICHIARATO IL LIVELLO DELLA SERIE DI PASSI CHE VERRA' PRESENTATA. IL PANNELLO TECNICO VERIFICHERA' CHE IL LIVELLO DICHIARATO SIA CORRETTO, NEL CASO CONTRARIO POTRA' MODIFICARLO A SECONDA DI QUANTO EFFETTIVAMENTE PROPOSTO DURANTE LA GARA.

4.2.3 Programma Lungo – Contenuto Artistico

Il Contenuto Artistico sarà la somma dei punteggi dati a 5 componenti:

- Skating Skills
- Transitions
- Performance
- Coreografia
- Interpretazione

Ogni componente sarà giudicata da ogni giudice con un punteggio da 0.25 a 10.00.

4.2.4 Coefficienti

Il risultato finale dell'Impressione Artistica sarà moltiplicato per un coefficiente che varia a seconda della gara:

- **Senior/Junior Femminile:** 1.6
- **Senior/Junior Maschile:** 2.0

4.2.5 Cadute

Per ogni caduta verrà assegnata una penalizzazione di 1.0 dal Pannello tecnico che verrà applicata al Punteggio Totale assegnato al pattinatore.

7. Pannelli di Giudizio

Il Pannello Giudici della Gara dovrà essere formato dal:

- Pannello Tecnico
- Pannello Giudicante

7.1 Pannello Tecnico

Il Pannello Tecnico consiste di tre elementi: 1 Technical Specialist, 1 Technical Assistant e un Data Operator con i seguenti compiti

- **Technical Specialist:**
 - o Identifica e chiama gli elementi eseguiti.
 - o Assegna i livelli degli elementi eseguiti a seconda delle caratteristiche presentate dall'atleta
- **Technical Assistant:**
 - o Verifica che le chiamate dello specialista e i dati inseriti nel sistema siano corretti.
 - o Interviene nelle decisioni sull'individuazione degli elementi
 - o Stabilisce le penalizzazioni per i costumi, accessori, interruzioni del programma, scelte musicali errate, identifica le cadute e i fuori regolamento
- **Data Operator**
 - o Inserisce nel sistema gli elementi chiamati.

7.2 Pannello Giudici

I giudici

- **Valutano e assegnano il punteggio ad ogni elemento eseguito (QOE)**
- **Valutano e assegnano il punteggio ad ogni elemento dell'Impressione Artistica**

7.2.1 QOE -Positivi

I giudici dovranno assegnare QOE positivi seguendo le seguenti linee guida:

- +1 nel caso in cui il pattinatore raggiunge 1- 2 delle caratteristiche elencate
- +2 nel caso in cui il pattinatore raggiunge 3- 4 delle caratteristiche elencate
- +3 nel caso in cui il pattinatore raggiunge 5 o 6 delle caratteristiche elencate

SALTI	<ul style="list-style-type: none">- Partenza inaspettata, creativa o difficile- Chiari e riconoscibili passi e movimenti di pattinaggio eseguiti immediatamente prima dell'elemento- Posizione figurata in aria e/o ritardo nella partenza della rotazione.- Ottime caratteristiche di altezza e parabola.- Ottima estensione nella fase di atterraggio e/o uscita originale e creativa.- Ottima fluidità in entrata e in uscita del salto (e durante tutta l'esecuzione di
--------------	--

	<p>eventuali combinazioni).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assenza di sforzo durante l'esecuzione dell'elemento - Compatibilità dell'elemento con la struttura musicale.
TROTTOLE	<ul style="list-style-type: none"> - Buon controllo della trottola durante tutta la sua esecuzione (entrata, rotazione, uscita, cambio di piede). - Capacità di centratura veloce della trottola - Numero di rotazioni medie per posizione bilanciato. - Buona velocità ed accelerazione durante l'esecuzione. - Numero di rotazioni molto di più delle richieste. - Compatibilità dell'elemento con la struttura musicale
PASSI	<ul style="list-style-type: none"> - Buona energia ed esecuzione. - Buona velocità ed accelerazione durante l'esecuzione. - Chiarezza e precisione - Fili profondi e puliti (incluso l'entrata e l'uscita delle inversioni di marcia) - Buon controllo e coinvolgimento dell'intero corpo - Compatibilità con la struttura della musica. - Creatività e originalità - Usare la parte alta del corpo significa l'uso visibile combinato, per almeno metà della sequenza, dei passi con movimenti delle braccia, e/o della testa e/o del torso, movimenti che devono avere un effetto sull'equilibrio del corpo.

7.2.2 QOE - Negativi

Errori per i quali i QOE devono essere negativi	Valori	Errori per i quali il QOE può variare	Valori
SALTI			
		Poca velocità, altezza, parabola, posizione nella fase di volo	-1 o -2
Simbolo Downgrade (<<)	-3	Simbolo di under-rotated (<)	-2
Caduta	-3	Stacco del salto tecnicamente non corretto	-1 o -2
Atterraggio su 2 piedi	-3	Perdita di fluidità e ritmo tra i salti di una combinazione	-1 o -2
Stepping out (Salto non bloccato)	-2 o -3	Atterraggio sporco (posizione errata/filo errato/uso del puntale)	-1 o -2
Uso di entrambe le mani nell'atterraggio di un salto	-3	Preparazione Lunga	-1 o -2
Doppio tre o toe-loop di	-2	Utilizzo di una mano o della	-1

salvataggio in una combinazione di salti		gamba libera nell'atterraggio del salto	
Filo errato - Lutz	-2		
TROTTOLE			
Caduta	-3	Rotazioni inferiori a quelle richieste	-3
Utilizzo di entrambe le mani per evitare la caduta	-3	Posizioni scorrette, lentezza, spostamento	-1 o -3
		Cambio di piede eseguito male (curva di entrata/uscita, utilizzo dei puntali, pulizia dei fili)	-1 o -3
		1 Rotazione prima di entrare nella trottola	-2
		Utilizzo di una mano o della gamba libera per perdita di equilibrio	-2 o -3
PASSI			
Caduta	-3	Disegno incorretto	-1 o -3
		Inciampo	-1 a -2
		Fuori tempo	-1 a -2

APPENDICE

Valori dei singoli elementi con i QOE associati.

SALTI

	+3	+2	+1	0	<	-1	-2	-3	Combo	Combo <
Toeloop	0,6	0,4	0,2	0,8	0,3	-0,1	-0,2	-0,3	0,82	0,31
Salchow	0,6	0,4	0,2	0,8	0,3	-0,1	-0,2	-0,3	0,82	0,31
Flip	0,6	0,4	0,2	0,9	0,4	-0,1	-0,2	-0,3	0,93	0,41
Lutz	0,6	0,4	0,2	0,9	0,4	-0,1	-0,2	-0,3	0,93	0,41
Loop	0,6	0,4	0,2	1,0	0,4	-0,1	-0,2	-0,3	1,03	0,41
Axel	0,6	0,4	0,2	1,5	0,8	-0,2	-0,4	-0,6	1,56	0,82
Double Toeloop	0,6	0,4	0,2	1,8	1,0	-0,2	-0,4	-0,6	1,89	1,02
Double Salchow	0,6	0,4	0,2	1,8	1,0	-0,2	-0,4	-0,6	1,89	1,02
Double Flip	0,9	0,6	0,3	2,2	1,3	-0,3	-0,6	-0,9	2,33	1,33
Double Lutz	0,9	0,6	0,3	2,5	1,3	-0,3	-0,6	-0,9	2,65	1,33
Double Loop	0,9	0,6	0,3	2,8	1,5	-0,3	-0,6	-0,9	2,97	1,53
Double Axel	1,5	1,0	0,5	4,5	3,0	-0,5	-1,0	-1,5	4,82	3,06
Triple Salchow	2,1	1,4	0,7	5,3	3,6	-0,7	-1,4	-2,1	5,72	3,67
Triple Toeloop	2,1	1,4	0,7	5,5	3,8	-0,7	-1,4	-2,1	5,94	3,88
Triple Flip	2,1	1,4	0,7	6,5	4,3	-0,7	-1,4	-2,1	7,22	4,39
Triple Lutz	2,1	1,4	0,7	6,7	4,4	-0,7	-1,4	-2,1	7,44	4,49
Triple Loop	2,1	1,4	0,7	7,3	4,9	-0,7	-1,4	-2,1	8,10	5,00
Triple Axel	3,0	2,0	1,0	9,6	6,7	-1,0	-2,0	-3,0	10,75	6,83
Quad Toeloop	3,0	2,0	1,0	11,4	8,6	-1,0	-2,0	-3,0	13,00	8,77
Quad Salchow	3,0	2,0	1,0	11,6	8,8	-1,0	-2,0	-3,0	13,22	8,98
Quad Flip	3,0	2,0	1,0	12,7	9,3	-1,0	-2,0	-3,0	14,73	9,49
Quad Lutz	3,0	2,0	1,0	14,1	10,2	-1,0	-2,0	-3,0	16,36	10,40
Quad Loop	3,0	2,0	1,0	14,4	9,0	-1,0	-2,0	-3,0	16,70	9,18
Quad Axel	3,6	2,4	1,2	15,4	11,2	-1,2	-2,4	-3,6	18,02	11,42

TROTTOLE AD ANGELO SINGOLE

	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
Level 1	1,5	1,0	0,5	1,5	-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-0,9
Level 3 - Br	1,5	1,0	0,5	2,8	-0,3	-0,6	-0,9
Level 3 - He	1,5	1,0	0,5	3,7	-0,3	-0,6	-0,9
Level 3 - In	1,5	1,0	0,5	4,3	-0,3	-0,6	-0,9
Level 4 - Br	1,5	1,0	0,5	3,8	-0,3	-0,6	-0,9
Level 4 - He	1,5	1,0	0,5	4,8	-0,3	-0,6	-0,9
Level 4 - In	1,5	1,0	0,5	5,3	-0,3	-0,6	-0,9
Level 5 - Br	1,5	1,0	0,5	4,3	-0,3	-0,6	-0,9
Level 5 - He	1,5	1,0	0,5	5,3	-0,3	-0,6	-0,9
Level 5 - In	1,5	1,0	0,5	6,3	-0,3	-0,6	-0,9

TROTTOLE COMBinate

	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
Level 1	0,6	0,4	0,2	1,7	-0,2	-0,4	-0,6
Level 2	0,9	0,6	0,3	2,0	-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	0,9	0,6	0,3	3,5	-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	0,9	0,6	0,3	4,5	-0,3	-0,6	-0,9
Level 5	1,5	1,0	0,5	5,4	-0,5	-1,0	-1,5
Level 6	1,5	1,0	0,5	6,0	-0,5	-1,0	-1,5
Level 7	2,1	1,4	0,7	6,5	-0,7	-1,4	-2,1

SERIE DI PASSI

	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
Level 1	1,5	1,0	0,5	1,8	-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	1,5	1,0	0,5	2,3	-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	1,5	1,0	0,5	3,3	-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	1,5	1,0	0,5	3,9	-0,7	-1,4	-2,1
Level 5	1,5	1,0	0,5	4,4	-0,7	-1,4	-2,1

ⁱ Le informazioni contenute in questo documento sono di proprietà esclusiva della FIHP. Copiare, pubblicare, utilizzare per altri fini o distribuire il materiale contenuto in questo documento, è severamente proibito e può essere perseguito legalmente.

