

**REGOLAMENTO PER
GARE DI PATTINAGGIO ARTISTICO
PRECISION 2020**
By World Skate Artistic Technical Commission



Indice

1	PROPRIETÁ	4
2	PRECISION	4
2.1	GENERALE	4
2.2	MUSICA	4
2.3	COSTUMI	4
2.4	PROVA PISTA UFFICIALE	4
3	CONTENUTO TECNICO	4
3.1	CONTENUTO DEL PROGRAMMA	4
3.2	GENERALE	5
3.3	PASSI E <i>URNS</i>	5
3.4	PRESE	6
4	ELEMENTI TECNICI	6
4.1	ELEMENTI LINEARI – BLOCCHI E LINEE	6
	Livelli + <i>Features</i>	6
	Requisiti generali delle <i>Feature</i>	6
	Requisiti delle <i>Feature</i> (applicato agli element/i tra parentesi)	6
4.2	ELEMENTI PIVOTING – BLOCCHI	7
	Livelli + <i>Features</i>	8
	Requisiti del Pivoting	8
	Requisiti delle <i>Feature</i>	8
4.3	ELEMENTO PIVOTING – LINEA	9
	Livelli & <i>Features</i>	9
	Requisiti Generali	9
	Requisiti del Pivoting	9
	Requisiti delle <i>Features</i>	10
4.4	ELEMENTI IN ROTAZIONE – CERCHIO E MULINO	10
	Livelli + <i>Features</i>	10
	Requisiti Generali delle <i>Features</i>	11
	Requisiti delle <i>Features</i> (applicati agli elementi tra parentesi)	11
4.5	ELEMENTO TRAVELING – CERCHIO	12
	Livelli + <i>Features</i>	12
	Requisiti del TRAVEL/Spostamento	12
	Requisiti Generali delle <i>Features</i>	13
	Requisiti delle <i>Features</i>	13
4.6	ELEMENTO TRAVELING – MULINO	13
	Livelli & <i>Features</i>	13
	Requisiti del TRAVEL/Spostamento	13
	Requisiti Generali delle <i>Features</i>	14
	Requisiti delle <i>Features</i>	14
4.7	ELEMENTO INTERSEZION CON PUNTO DI INTERSEZIONE	15
	Livelli & <i>Features</i>	15
	Requisiti Generali delle <i>Features</i>	15
	Requisiti delle <i>Features</i>	15
	Errori nelle <i>Features</i> fatti da $\frac{1}{4}$ del Gruppo o più;	16
	Requisiti Specifici di ogni tipo di Intersezioni	16
4.8	FEATURE ADDIZIONALI AL PUNTO DI INTERESEZIONE (OBBLIGATORIO PER L’ELEMENTO DI INTERSEZIONE)	18

	Livelli	18
	Requisiti generali per Feature addizionali	18
	Requisiti specifici per ogni tipo di intersezione	Errore. Il segnalibro non è definito.
4.9	ELEMENTO DI INTERSEZIONE (CREATIVO)	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
4.10	ELEMENTO IN SPOSTAMENTO	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
	Livelli & Features.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
	Requisiti generali	Errore. Il segnalibro non è definito.
	Requisiti dell'elemento	Errore. Il segnalibro non è definito.
	Requisiti delle features	Errore. Il segnalibro non è definito.
4.11	FEATURE ADDIZIONALI FREE SKATING MOVE (OBBLIGATORIO PER L'ELEMENTO IN MOVIMENTO).....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
	Levels	Errore. Il segnalibro non è definito.
	Requisiti generali per le feature addizionali.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
4.12	ELEMENTO NO HOLD.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
	Livelli & Features.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
	Requisiti generali per le feature	Errore. Il segnalibro non è definito.
	Requisiti per le Feature.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
4.13	FEATURE ADDIZIONALI PER LE STEP SEQUENCE (OBBLIGATORIE PER L'ELEMENTO NO HOLD).....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
	Livelli & Features.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
	Requisiti generali	Errore. Il segnalibro non è definito.
4.14	ELEMENTO COMBINATO	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
4.15	ELEMENTO CREATIVO – SOLLEVAMENTO	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
5	QUALITÀ DI ESECUZIONE	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
6	ARTISTIC IMPRESSION	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
7	PENALIZZAZIONI	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.

1 PROPRIETÀ

Questo documento è stato scritto e pubblicato dalla WORLD SKATE ARTISTIC TECHNICAL COMMISSION, perciò non può essere copiato.

2 PRECISION

2.1 Generale

Un gruppo di **Precision** è costituito da 16 pattinatori (donne e/o uomini), con un massimo di quattro (4) extra elementi.

2.2 Musica

La durata del programma di un gruppo **Precision Senior** è di 4:30 minuti +/- 10 secondi.

La durata del programma di un gruppo **Precision Junior** è di 4:00 minuti +/- 10 secondi.

Sono richieste almeno tre (3) ben definite variazioni di musica e di tempo; è consentito l'utilizzo di musica cantata.

2.3 Costumi

L'abbigliamento dei concorrenti deve essere modesto, dignitoso e adeguato alla competizione agonistica, non appariscente o teatrale nel design. I costumi possono tuttavia riflettere il carattere della musica scelta. L'abbigliamento non deve dare l'effetto di una nudità eccessiva, inappropriata per la disciplina. Accessori, piume, oggetti di scena e strass incollati al viso non sono ammessi. Non devono essere utilizzati oggetti di scena, né portati né tenuti in mano. I cambi di costume durante il programma appartengono esclusivamente ai Gruppi Show, quindi non sono ammessi. L'abbigliamento che non rispetta queste linee guida sarà penalizzato con detrazioni.

2.4 Prova pista Ufficiale

Ogni gruppo avrà a disposizione 30 secondi per posizionarsi prima dell'inizio della performance. Quando il gruppo sarà pronto, il capitano alzerà una mano per avvisare lo speaker. Un inizio ritardato sarà penalizzato (Vedi tabella penalizzazioni).

3 CONTENUTO TECNICO

3.1 Contenuto del Programma

Il programma di un Gruppo **Precision Senior** DEVE includere I seguenti **nove (9)** elementi tecnici:

1. Un (1) elemento **Lineare - Linea O Blocco**
2. Un (1) elemento **Traveling - Cerchio O Mulino**
3. Un (1) elemento in **Rotazione- Cerchio O Mulino**
4. Un (1) elemento **Pivoting - Linee O Blocchi**
5. Un (1) elemento **Intersezione** (obbligatoria la *Feature* Punto aggiuntivo di un'intersezione)
6. Un (1) elemento **Intersezione** (creativo) con forma differente rispetto all'elemento del punto N. 5
7. Un (1) elemento **Non in presa** (*feature* aggiuntiva della sequenza di passi obbligatoria)
8. Un (1) elemento in **Spostamento** (*feature* aggiuntiva "Free Skating Moves" obbligatoria)
9. Un (1) elemento **Creativo - Sollevamento.**

Il programma di un Gruppo Junior Precision deve includere I seguenti otto (8) elementi tecnici:

1. Un (1) elemento **Lineare - Linea O Blocco**
2. Un (1) elemento **Traveling - Cerchio O Mulino**
3. Un (1) elemento in **Rotazione- Cerchio O Mulino**
4. Un (1) elemento **Pivoting- Linea O Blocco**
5. Un (1) elemento **Intersezione** (feature aggiuntiva del punto di intersezione obbligatoria)
6. Un (1) elemento **Intersezione** (creativo) con forma differente rispetto all'elemento del punto N. 5
7. Un (1) elemento **Non in presa** (feature aggiuntiva della sequenza di passi obbligatoria)
8. Una (1) **Combinazione** di elementi.

La forma dell'elemento richiesto (se optionale) sarà comunicata annualmente dalla COMMISSIONE TECNICA di WORLD SKATE. I Gruppi Precision devono presentare l'ordine degli elementi presenti nel programma, diversamente il primo elemento presentato sarà considerato come quello richiesto.

3.2 Generale

- Agli elementi che non raggiungono i requisiti base (non applicabile se dovuto a caduta, infortunio o interruzione) sarà assegnato "NESSUN VALORE/NO VALUE"
- Gli elementi possono essere eseguiti usando *features* che saranno considerate solo una volta per ogni elemento;
- Le *Features* devono essere eseguite nello stesso momento da tutti i pattinatori per essere CONSIDERATE, se non diversamente definito nella *feature* dell'elemento;
- Gli elementi fissi possono essere pattinati in ogni ordine.
- Gli elementi fissi possono essere ripetuti
- Possono essere utilizzati elementi aggiuntivi
- Si possono usare ogni tipo di presa o combinazioni di prese. Tuttavia, almeno 3 diverse prese devono essere eseguite.
- Le seguenti limitazioni saranno applicate:
 - Nessun salto di oltre una (1) rotazione.
 - Nessuna trottola di oltre tre (3) giri.
 - Nessun sollevamento è permesso, eccetto durante l'Elemento Creativo.
 - Posizioni Stazionarie (fermate o sostare verticalmente) non sono permesse;
 - NON sono consentiti movimenti acrobatici (backflip, ruota, Verticale, capriole, volteggi) nei gruppi Junior. In ogni caso, se un gruppo precision Senior mostra movimenti acrobatici, gli stessi devono essere eseguiti da una coppia di pattinatori o dal gruppo, non da un singolo pattinatore
 - Inginocchiarsi o stendersi a terra è permesso per un Massimo di due volte e per un Massimo di cinque (5) secondi

3.3 Passi e Turns

Turns differenti/passi: è un termine che include ognuno dei passi e *turns* elencati + Quattro (4) differenti modi di esecuzione.

Diversi tipi di Turns/passi: è un termine che include ognuno dei *turns* e passi elencati.

Turns difficili: volta, controvolta, controtre, boccola e travelling (Vedi le definizioni sotto).

Turns/Passi elencati: tre, mohawk, choctaws, controtre, controvolta, volta, boccola, travelling.

Cambio di direzione con cambio di piede: mohawks, choctaws, inverted mohawks, inverted Choctaws.

Passi di collegamento: tutte le difficoltà tecniche, eseguite mantenendo la stessa direzione come, toe steps, chassé, cross chassé, cambio di filo, cross rolls, cut-step, crosses, runs etc.

Nota: salti di mezza rotazione o salti da una rotazione su 1 o 2 piedi non sono considerati passi o *turn*.

Travelling: un *turn* veloce di almeno una rotazione in totale sullo stesso piede portante in una continua azione senza controllare e/o cambiare il ritmo del singolo tre. Non è permesso l'intervento del ginocchio durante i *turns*. Il piede libero può assumere qualsiasi posizione.

3.4 Prese

Qui di seguito diverse tipologie di prese:

- Mano in mano
- Mano al polso
- Mano al gomito
- Mano alla spalla
- Mano sui fianchi
- Basket
- Catch

La NO HOLD non è considerata come una delle presa.

4 ELEMENTI TECNICI

4.1 Elementi LINEARI - BLOCCHI e LINEE

Requisiti Base:

1. Blocchi (B) - Tutti i pattinatori pattinano in un Blocco chiuso con un minimo di tre (3) linee
2. Linea (L) - Tutti i pattinatori pattinano in una (1) Linea o in due (2) Linee il più possibile uniformi.
3. Deve coprire un minimo di venti metri (20m)

Livelli + Features

Livello Base (BB/LB)	Livello 1 (B1/L1)	Livello 2 (B2/L2)	Livello 3 (B3/L3)	Livello 4 (B4/L4)
Un elemento che non raggiunge i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4, ma raggiunge i requisiti base	Livello B E deve includere una (1) Feature	Livello B E deve includere Due (2) Features	Livello B E deve includere Tre (3) Features	Livello B E deve includere Quattro (4) Features

Requisiti generali delle Feature

- Non è consentito fermarsi.
- L'elemento deve progredire lungo/attraverso la pista prima, durante e dopo la/e *Feature(s)*.
- Le *Features* devono essere eseguite nello stesso momento da tutti i pattinatori, se non diversamente indicato di seguito.

Requisiti delle Feature (applicato a element/i tra parentesi)

1. **Almeno due (2) diverse configurazioni (B/L)**
 - Il numero di Linee deve cambiare
 - E' permesso eseguire la *Feature* in ogni maniera
2. **Pattinatori/Linee cambiano posto/posizioni con un altro Pattinatore /Linea (B/L)**

- Tutti I pattinatori e/o linee devono partecipare e cambiare posti/posizioni con un altro Pattinatore e/o linea
 - Non c'è alcuna restrizione su come il cambio di posti/posizioni deve essere eseguito
- 3. Tre (3) diversi tipi di prese di connessione (B/L)**
- Le prese devono essere di tipologie differenti (Vedi definizioni al paragrafo 3.4)
- 4. Quattro (4) diverse *extra features* (B/L)**
- Almeno quattro (4) diverse *extra features* devono essere incluse (magari, intervallate con altre *features*). Saranno considerate un massimo di due (2) da ogni gruppo.
 - Almeno metà del gruppo deve eseguire l'*extra feature*.
 - É permesso eseguire due (2) diverse *extra features*, dello stesso o gruppo differente, nello stesso momento (ognuna eseguita da ½ del gruppo)

Gruppi di Extra Feature

- I. Free Skating Moves (fm's) come: Charlotte, Spread Eagle, Hackenmond, Shoot the Duck, Ina Bauer, o ognuno degli fm elencati nella feature "Free Skating Moves"
 - II. Toe steps o piccoli hops, oppure salti di danza fino a una (1) rotazione
 - III. *Body movement*: il baricentro si sposta dalla posizione centrale bilanciata e questo movimento ha un impatto significativo sulla distribuzione del peso del corpo sui pattini.
- 5. Eseguire quattro (4) turns/passi mentre si mantiene una presa (B)**
- Tutti i pattinatori devono eseguire lo stesso turn/passò nello stesso momento
 - Scelta tra: choctaw, volta, controtre
 - Lo stesso turn/passò deve essere ripetuto quattro (4) volte
 - I turns/passi devono essere eseguiti uno dopo l'altro, nessun altro passo di collegamento può essere eseguito tra i turns/passi ad esclusione di un (1) cambio di filo o cambio di piede
 - I turns/passi devono essere pattinati su riconoscibili fili/lobi
 - Una presa deve essere mantenuta durante i quattro (4) turns/passi
- 6. Uso di uno Schema Circolare (B)**
- Il blocco deve coprire più di 270° su uno schema circolare in un (1) senso di rotazione
 - Le line del Blocco devono rimanere più parallele possibile allo schema del cerchio
- 7. Cambio di asse (L)**
- La linea deve usare due (2) assi nettamente diversi: asse longitudinale, asse corto e/o un asse diagonale della pista
 - Il cambio di asse o seguire il leader non sarà considerato pivoting
- 8. Lasciare la presa per tre (3) secondi (L)**
- Durante il lascio della presa, ogni pattinatore deve girare/ruotare O usare entrambi i sensi di rotazione (Avanti e indietro). Es. Non è permesso pattinare solo indietro (o avanti)
 - Se i Gruppi scelgono giri/rotazioni
 - I pattinatori devono girare/ruotare per un minimo di 360°
 - Passare dall'avanti all'indietro NON è considerato come un giro/rotazione di 180°
 - Se il Gruppo sceglie di usare entrambe le Direzioni, devono essere eseguite almeno due (2) posizionamenti del piede in ciascuna direzione.

4.2 Elementi PIVOTING (PERNO) - BLOCCHI

Requisiti Base:

1. Tutti I pattinatori devono essere in un Blocco chiuso con un minimo di tre (3) linee.
2. Il Blocco deve coprire un minimo di venti metri (20m)
3. Il Blocco deve fare un pivot di minimo 45°

Livelli + Features

Livello Base - PBB	Livello 1 - PB1	Livello 2 - PB2	Livello 3 - PB3	Livello 4 - PB4
Un blocco pivot che non raggiunge i requisiti del Livello 1, 2, 3 o 4, ma raggiunge i requisiti base e le suddette specifiche per i Blocchi pivoting	<p>Livello B E deve includere:</p> <p>Un pivoting per almeno 90° con un (1) turn/passi e passi di collegamento</p>	<p>Livello B E deve includere:</p> <p>Un pivoting per almeno 180° con due (2) turns/passi e passi di collegamento. Il punto del perno Il pivot deve cambiare almeno una volta</p>	<p>Livello B E deve includere:</p> <p>Un pivoting per almeno 180° con una serie di tre (3) diversi tipi di turns, tutti eseguiti su un (1) piede (a scelta tra: controtre, contro volta, volta, o 1 ½ o più travelling). Cambi di filo tra i turns NON sono permessi. Il pivot deve cambiare almeno una volta</p>	<p>Livello B E deve includere:</p> <p>Un pivoting per almeno 270° con una serie di quattro (4) diversi tipi di turns tutti eseguiti su un (1) piede (controtre, contro volta, volta e 1 ½ o più travelling). Cambi di filo tra i turns NON sono permessi. Il pivot deve cambiare almeno una volta</p>

Requisiti del PIVOTING/PERNO

- Durante il pivoting, il Blocco deve avanzare lungo/attraverso la pista e per tutto il tempo.
- Il pivoting deve essere continuo ed eseguito tutto in una volta.
- Il pivoting deve avvenire solo durante una (1) configurazione di un blocco.
- Il pivoting deve essere eseguito in un (1) solo senso di rotazione

Il Pivoting si considera concluso quando almeno ¼ del Gruppo o più fa ciò che segue:

- Stop/Interruzione del Pivot per due (2) secondi o più.
- Cambio di configurazione.
- Cambio del senso di rotazione.

Requisiti delle Feature

1. Pivoting con turns/passi e passi di collegamento o una serie di turns.

- Durante il pivoting, tutti i pattinatori devono eseguire gli stessi passi/turns/fili/passi di collegamento, nella stessa direzione e nello stesso tempo.
- Il Pivoting deve essere eseguito usando i turns/passi richiesti su riconoscibili e corretti fili
- PB2: può ripetere gli stessi passi/turns o utilizzare passi /turns differenti.
- PB3 & PB4: il filo d'uscita di un (1) turn deve essere il filo di entrata del turn successivo.

Errori per Turns/Passi (Ogni errore fatto da ¼ o più elementi del gruppo);

- Entrata o uscita su due (2) piedi di un turn/passi.
- Un turn/passi eseguito da fermo.
- Un turn/passi saltato.
- Ingresso e/o uscita di un turn/passi eseguito su una linea dritta (piatto)
- Turns/passi che non sono chiaramente eseguiti sul filo di ingresso o uscita corretta.
- Un turn/passi non tentato (non a causa di una caduta).

2. Pivoting per un totale di 90°, 180° o 270°

- PBB & PB1: il pivot inizia a essere contato non appena il blocco inizia a ruotare e una volta che i pattinatori hanno stabilito la propria traccia; termina quando il blocco smette di ruotare;
- PB2, PB3, PB4: la valutazione dei requisiti dei gradi del pivot iniziano con il filo di ingresso del primo turn/passi e dopo che i pattinatori hanno stabilito la propria traccia

- PB2: la valutazione finisce quando il Blocco smette di eseguire la manovra di pivoting.
- PB3 & PB4: Il pivot finisce al completamento del filo di uscita dell'ultimo turn

3. Cambio del punto di Pivot

- Non è permesso eseguire pivot, pattinando su uno schema circolare dove i pattinatori incrociano il proprio tracciato.
- **PB2 + PB3:** E' richiesta la percorrenza di 45° prima e dopo che il pivot cambi.
- **PB4:** E' richiesta la percorrenza di 90°, prima e dopo che il pivot cambi.

4.3 Elemento PIVOTING/PERNO - LINEA

Requisiti Base:

1. Tutti i pattinatori possono essere in una (1) o due (2) Linee, il più possibile uniformi.
2. La Linea deve coprire un minimo di venti metri (20m)
3. La linea deve fare un pivot di minimo 45°

Livelli & Features

Livello Base - PLB	Livello 1 - PL1	Livello 2 - PL2	Livello 3 - PL3	Livello 4 - PL4
Una Linea Perno che non ha raggiunto i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4, ma ha raggiunto i requisiti base e le suddette specifiche per una Linea Perno	Livello B E deve includere: Un pivot di almeno 90° - In una (1) o due (2) line con o senza turns/passi e passi di collegamento - Il pattinatore opposto al pivot (pattinatore lento) deve coprire almeno la distanza di 2m	Livello B E deve includere: Un Pivot di almeno 180° - in due (2) line con turns/passi e passi di collegamento - Il punto pivot deve cambiare estremo una volta - I pattinatori pivot devono coprire almeno 6m - Perno di almeno 180° - in una (1) linea con turns/passi e passi di collegamento - Il pattinatore opposto al pivot (pattinatore lento) deve coprire almeno 4m	Livello B E deve includere: Un Pivot di almeno 180° - usare una combinazinoe di una (1) e due (2) line con turns/passi e passi di collegamento - Il pivot deve cambiare almeno una volta - Il pattinatore pivot, deve coprire almeno 6m.	Livello B E deve includere: Un Pivot di almeno 180° - in una (1) linea con turns/passi e passi di collegamento - Il pivot deve cambiare almeno una volta - I pattinatori pivot devono coprire almeno 6m

Requisiti Generali

- La/e Linea/e devono avanzare lungo/attraverso la pista costantemente.

Requisiti del PIVOT

- Fermarsi e/o divenire Stazionari non è permesso durante il Pivoting.
- Le linee devono avanzare lungo/attraverso la pista costantemente durante il Pivot
- Il Pivoting deve essere continuo ed eseguito tutto in una volta
- Il Pivoting deve essere eseguito solo in un (1) Senso di rotazione

Il Pivoting è considerato concluso quando almeno ¼ del Gruppo o più fa ciò che segue:

- Fermarsi o divenire stazionario (Il pattinatore all'estremo opposto del pivot)
- Fermata/Interruzione del Pivot per due (2) secondi o più.
- Cambio del Senso di rotazione.

Requisiti delle *Features*

1. Pivoting con turns/passi e passi di collegamento

- Tutti i pattinatori devono eseguire gli stessi passi/turns nello stesso tempo durante il pivoting.
- Un minimo di due (2) turns/passi deve essere tentato (per PL2, PL3, PL4).
- Non ci sono restrizioni sul tipo o numero di passi di collegamento (es.: crossovers).
- Sono permessi diversi tipi di passi di collegamento.
- Lo stesso tipo di turn/passi deve essere eseguito nello stesso tempo.
- Turns sono permessi per avere diversi fili e/o direzioni.

Errori per Turns/Passi (Ogni errore fatto da ¼ del Gruppo o più);

- Un ingresso o uscita a due (2) piedi di un turn/passi.
- Un turn/passi eseguito sul posto.
- Un turn/passi saltato.
- Un turn/passi non tentato (non a causa di una caduta).
- Turns/passi che non sono dello stesso tipo del turn/passi allo stesso tempo.

2. Pivoting Totale di 90° o 180°

- Il pivoting inizia a essere contato non appena tutti i pattinatori sono in linea/e, e la linea/e inizia a fare perno una volta che i pattinatori hanno stabilito la loro traccia.
- Se si usano due (2) Linee, entrambe devono fare perno allo stesso tempo.

3. Cambio del Punto Pivot.

Per tutti i livelli:

- I pattinatori opposti al pivot (pattinatori lenti) non devono fermarsi o diventare Stazionari.
- Non è permesso il cambio del punto di Pivot eseguito pattinando in uno schema circolare, dove i pattinatori incrociano la loro traccia.

PL2 (pivoting in due (2) linee):

- È richiesto un minimo pivot di 45° prima e dopo che il punto di pivot cambia estremi.

PL3:

- È richiesto un minimo pivot di 90° prima che il punto di pivot cambia estremi.
- Pivoting utilizzando una combinazione di una (1) e due (2) Linee.
- Non ci sono specifiche lunghezze di tempo in cui ogni configurazione debba essere mantenuta, comunque deve essere riconoscibile (tutti i Pattinatori in presa).
- La modifica del punto pivot può essere eseguita in una (1) o due (2) Linee

PL4:

- È richiesto un perno minimo 90° prima che i punti di perno cambino

4.4 Elementi in ROTAZIONE - CERCHI e MULINI

Requisiti Base:

1. Cerchio (C) - Tutti i Pattinatori in un Cerchio con un Massimo di tre (3) Cerchi. Almeno quattro (4) Pattinatori in ogni Cerchio (C).
2. Mulino (W) - Tutti i Pattinatori in un Muino con un Massimo di tre (3) Mulini separati. Almeno tre (3) pattinatori in ogni Raggio (W).
3. Tutti i Pattinatori devono ruotare un minimo di 360° in un (1) senso di rotazione o l'equivalente distanza se si utilizzano entrambi i sensi di rotazione.

Livelli + Features

Livello Base (CB/WB)	Livello 1 (C1/W1)	Livello 2 (C2/W2)	Livello 3 (C3/W3)	Livello 4 (C4/W4)
Un elemento che non raggiunge i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4 ma raggiunge i requisiti	Livello B E deve includere Una (1) Feature	Livello B E deve includere Due (2) Features	Livello B E deve includere Tre (3) Features	Livello B E deve includere Quattro (4) Features

Requisiti Generali delle *Features*

- Non è permesso fermarsi.
- L'Elemento deve ruotare prima, durante e dopo la *Feature(s)*.
- Le *Features* devono essere eseguite nello stesso momento da tutti i pattinatori, salvo diversamente specificato in seguito.

Requisiti delle *Features* (applicati agli elementi tra parentesi)

1. Almeno due (2) differenti configurazioni (C/W)

- Il numero di Cerchi/Raggi deve cambiare (rispettivamente agli elementi)
- È permesso eseguire le *Features* in ogni modo.

2. Pattinatori/Raggi cambiano posto/posizione con altri Pattinatori/Raggi (C/W)

- Tutti i Pattinatori e/o raggi devono partecipare e cambiare posti/posizioni con un altro Pattinatore e/o raggio.
- Non ci sono restrizioni su come il cambio di posti/posizioni deve essere eseguito.

3. Tre (3) differenti tipi di Prese di connessione (W)

- Le Prese devono essere di differenti tipi (Vedi definizione al Par. 3.4)

4. Quattro (4) differenti *extra features* (C/W)

- Almeno Quattro (4) differenti *extra features* devono essere incluse (possono essere suddivise tra altre *features*). Saranno considerate un massimo di due (2) di ogni gruppo.
- Almeno ½ del Gruppo deve eseguire l'*extra feature*
 - Sono permesse due (2) differenti *extra features*, dello stesso o diverso gruppo, da eseguire allo stesso momento (ognuna da ½ del Gruppo)

Gruppi di *Extra Feature*

- I. Free Skating Moves (fm's) come: Charlotte, Spread Eagle, Hackenmond, Shoot the Duck, Ina Bauer, o qualsiasi fm elencato nelle *Features* aggiuntive del "Free Skating Moves".
- II. Toe steps o piccoli hops, salti di danza a una (1) rotazione
- III. Body movement: il baricentro si sposta dalla posizione centrale bilanciata e questo movimento ha un impatto significativo sulla distribuzione del peso del corpo sui pattini.

5. Cambio del senso di rotazione (C/W)

- Almeno ½ del Gruppo deve cambiare senso di rotazione.

6. Weaving (C)

- Weaving consiste in un cerchio all'interno di un altro cerchio, e ruotano in senso opposto.
- Tutti i Pattinatori devono cambiare almeno due (2) volte.
 - I Pattinatori devono cambiare dal cerchio esterno a quello centrale e poi tornare al cerchio esterno O viceversa, dipendentemente da dove iniziano.
- I due (2) cerchi devono essere più uniformi possibile.
- Il Weaving deve avvenire allo stesso tempo.
- Il Weaving deve essere eseguito separatamente da ogni pattinatore; Coppie non sono consentite.
- Il Weaving deve essere seguito mentre i cerchi mantengono il loro senso di direzione.

7. Interlocking (C/W)

Cerchio

- Almeno ½ del Gruppo deve eseguire l'interlocking;
- L'Interlocking consiste in almeno due (2) Cerchi separati eseguiti senza Presa, che ruotano in senso di rotazione opposto e abbastanza vicini tra di loro da ottenere che ogni pattinatore in un (1) cerchio si intersechi con un pattinatore dell'altro cerchio:

Mulino

- Tutti i raggi devono intersecarsi.
- Interlocking consiste in almeno due (2) Mulini separate che ruotano in senso opposto di rotazione e sono abbastanza vicini tra di loro, da ottenere che ogni raggio di un (1) Mulino si intersechi.
- Raggi consecutivi devono intersecarsi almeno una (1) volta.

8. Lasciare una presa per tre (3) secondi (W)

- Durante il rilascio di una presa, ogni pattinatore deve eseguire un giro/ruotare O usare entrambi le direzioni (Avanti e indietro). Es. Non è permesso pattinare solo indietro (o avanti).
- Se il Gruppo sceglie di girare/ruotare
 - I pattinatori devono eseguire un giro/rotazione per un minimo di 360°.
 - Passare dall'indietro all'avanti NON è considerato un giro/rotazione di 180°.
- Se il Gruppo sceglie di usare entrambe le direzioni, almeno l'utilizzo di due (2) piedi deve essere eseguito

4.5 Elemento TRAVELING - CERCHIO

Requisiti Base:

1. Tutti i Pattinatori devono essere in un Cerchio
2. L'elemento Cerchio in Traveling deve ruotare almeno 360° in un (1) senso di rotazione;
3. Il Cerchio deve spostarsi di minimo due metri (2m)

Livelli + Features

Livello Base - TCB	Livello 1 - TC1	Livello 2 - TC2	Livello 3 - TC3	Livello 4 - TC4
Un Cerchio in Traveling che non raggiunge i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4, ma raggiunge i requisiti base e le specifiche per un Cerchio in Traveling	Livello B E deve includere: Traveling eseguito con: <ul style="list-style-type: none">- un (1) cerchio o cerchio all'interno dello stesso cerchio o senso di rotazione opposto- deve coprire più di 5 m	Livello B E deve includere: Traveling eseguito con: <ul style="list-style-type: none">- cerchio all'interno dello stesso cerchio o senso di rotazione opposto- deve coprire più di 10m	Livello B E deve includere: Traveling eseguito con: <ul style="list-style-type: none">- cerchio all'interno dello stesso cerchio o senso di rotazione opposto- fare weaving una (1) volta- deve coprire più di 10m	Livello B AND deve includere: Traveling eseguito con: <ul style="list-style-type: none">- cerchio all'interno dello stesso cerchio o senso di rotazione opposto- fare weaving due (2) volte- deve coprire più di 10m

Requisiti del Traveling

- TCB - deve avere almeno quattro (4) pattinatori in ogni Cerchio durante il traveling.
- TC1 e TC2 deve avere un minimo di sei (6) Pattinatori in ogni Cerchio durante il traveling.
- TC3 e TC4 - deve avere otto (8) Pattinatori in ogni Cerchio durante il traveling.
- I pattinatori devono usare gli stessi passi di collegamento/turns/passi e direzioni di marcia.
- I Pattinatori devono continuare a scorrere durante il traveling del cerchio.
- Il Traveling deve essere continuo e non interrotto.
- Durante il traveling il Cerchio/i deve/ono ruotare.
- Il traveling deve avvenire durante solo una (1) configurazione di Cerchio.
- Il traveling deve essere eseguito nello stesso senso di rotazione per ogni Cerchio.

Il traveling è considerato concluso quando almeno ¼ del Gruppo o più fa ciò che segue:

- Smette di scorrere
- Si ferma/interrompe il traveling per due (2) secondi o più.
- Si ferma/interrompe il traveling per due (2) secondi o più.
- Cambia configurazione

- Cambia senso di rotazione

Requisiti Generali delle *Features*

- Non è permesso fermarsi o divenire stazionari.
- Le *Feature(s)* devono essere eseguite durante il traveling.

Requisiti delle *Features*

1. Weaving (una (1) o due (2) volte, a seconda del livello)

- I cerchi devono essere più uniformi possibile.
- Il Weaving deve essere eseguito durante il traveling.
- Entrambi i Cerchi devono chiaramente spostarsi prima, durante e dopo il weaving
- Il Weaving deve avvenire allo stesso tempo.

2. Distanza di Spostamento (più di 5m, 10m a seconda del livello)

- La distanza richiesta sarà misurata usando il punto centrale del/i Cerchio/i e la lunghezza della pista.
- Lo spostamento comincia ad essere contato appena tutti i Pattinatori sono in Cerchio e il centro del Cerchio inizia a muoversi.
- La misura del traveling si ferma quando lo spostamento è terminato o il Cerchio si rompe per entrare nella successiva *transition* o Elemento.

4.6 Elemento TRAVELING - MULINO

Requisiti Base:

1. Tutti i Pattinatori devono essere in un Mulino.
2. L'elemento Mulino in traveling deve ruotare di almeno 360° in un (1) senso di rotazione.
3. Il Mulino deve spostarsi minimo di due metri (2m).

Livelli & Features

Livello Base - TWB	Livello 1 - TW1	Livello 2 - TW2	Livello 3 - TW3	Livello 4 - TW4
Un Mulino in Spostamento che non raggiunge i requisiti del livello 1, 2, 3 o 4 ma raggiunge i requisiti base delle specifiche Mulino in Movimento	Livello B E deve includere: Traveling con o senza turns/passi e passi di collegamento: - deve coprire più di 5m	Livello B AND deve includere: Traveling con turns/passi e passi di collegamento: - deve coprire più di 10m	Il Mulino inTraveling (a scelta tra 4 raggi, 3 raggi, parallelo o 2 raggi (non Mulino a S) deve raggiungere i requisiti base per il Livello B E deve includere: Traveling con turns/passi e passi di collegamento: - deve coprire più di 10m Insieme a un (1) extra travel <i>feature</i>	Il Mulino in Traveling (a scelta tra 4 raggi, 3 raggi, parallelo o 2 raggi (no Mulino a S) deve raggiungere i requisiti base per il Livello B E deve includere: Traveling con turns/passi e passi di collegamento: - deve coprire più di 10m Insieme a due (2) extra travel <i>features</i>

Requisiti del traveling

- Non è permesso fermarsi o divenire Stazionari.
- TWB, TW1 e TW2 - devono avere almeno tre (3) Pattinatori in ogni Raggio durante il traveling.
- TW3 e TW4 - devono avere almeno Quattro (4) Pattinatori in ogni raggio durante il traveling.
- TW3 e TW4 - a scelta tra 4 Raggi, 3 Raggi, Parallelo o 2 Raggi (no Mulino a S).
- I Pattinatori devono usare gli stessi passi di collegamento/turns/passi e direzioni di marcia.

- Lo Spostamento deve essere eseguito in un (1) Mulino O in due (2) Mulini affiancati.
 - Se si eseguono due (2) Mulini affiancati, entrambi i Mulini devono spostarsi allo stesso tempo.
- Tutti i Pattinatori devono continuare a scorrere durante il traveling del Mulino.
- Il traveling deve essere continuo e non interrompersi.
- Tutti i Raggi devono ruotare durante il traveling.
- Il traveling deve essere eseguito nella stessa configurazione e in un senso di rotazione.
- Il traveling deve essere eseguito nello stesso senso di rotazione.

Lo Spostamento è considerato concluso quando almeno $\frac{1}{4}$ del Gruppo fa ciò che segue:

- Smette di scorrere.
- Si ferma/interrompe il traveling per due (2) secondi o più.
- Si ferma/interrompe la rotazione per due (2) secondi o più.
- Cambia configurazione.
- Cambia senso di rotazione.

Requisiti Generali delle Features

- Non è permesso fermarsi o divenire Stazionari.
- Le *Feature(s)* devono essere eseguite durante il traveling.

Requisiti delle Features

1. Traveling con *turns*/passi e passi di collegamento (con o senza presa o una combinazione di entrambe)

- Tutti i Pattinatori devono usare nello stesso momento, gli stessi passi di collegamento /*turns*/passi e senso di marcia.
- *Turns*/passi e passi di collegamento devono essere eseguiti durante il traveling.
- Un minimo di due (2) *turns*/passi devono essere tentati (per TW2, TW3, TW4).
- *Turns*/passi devono essere eseguiti su un (1) piede.
- Non ci sono restrizioni sul numero di passi di collegamento (i.e. crossovers).

2. Distanza di Spostamento (più di 5m, 10m a seconda del livello)

- La distanza richiesta sarà misurata usando il punto centrale del/i Mulini e la lunghezza della Pista.
- Il traveling comincia ad essere considerato appena tutti i Raggi e il centro del Mulino inizia a muoversi.
- La misura del traveling si ferma quando lo spostamento è terminato o il Mulino si rompe per entrare nella successiva *transition* o Elemento.

3. Extra Features Spostamento (Livello 3 & 4)

- Tutti i Pattinatori e Raggi devono partecipare.
- Le extra *features* del Traveling devono essere eseguite una (1) alla volta durante lo spostamento.
- Il traveling deve avvenire sia prima, durante e dopo le extra features.
- Tutti i pattinatori devono avere una presa prima e dopo ogni extra Feature.
 - Due (2) rotazioni continue indietro 360° eseguite una (1) dopo l'altra**
 - Sono permessi ogni tipo di *turns*/passi o passi di collegamento in rotazione.
 - Sono permesse rotazioni se eseguite su uno (1) o due (2) piedi.
 - Passare dall'indietro all'avanti non è considerato un *turn*/rotazione di 180°.
 - Un doppio travelling non sarà considerato come due (2) continue rotazioni a 360°.
 - Ogni rotazione 360° deve iniziare su un filo indietro.
 - Non sono permesse spinte all'interno di una rotazione a 360°.
 - Le due (2) rotazioni, devono essere entrambe eseguite nello stesso senso di rotazione;
 - Le due (2) rotazioni devono essere eseguite una (1) dopo l'altro.

- Stare in presa durante le rotazioni non è consentito.
- b. I Pattinatori/Raggi cambiano posti/posizioni con un altro Pattinatore/Raggio**
 - Tutti i Pattinatori e/o Raggi devono cambiare posti/posizioni con un altro Pattinatore e/o Raggio.
 - È permesso ai Pattinatori creare coppie o piccole Linee.
 - Il cambio di posto/posizione si riferisce a entrambi i Raggi e/o ai singoli Pattinatori.
 - Ai pattinatori è consentito circolare in un altro raggio/Pattinatori e concludere nello stesso posto.
 - E' permesso ai pattinatori di pattinare intorno un altro raggio/pattinatori ma devono terminare sempre allo stesso posto.
 - È permesso che la forma del Mulino scompaia momentaneamente durante questa *Feature* (es.: è permesso uno scorretto numero di Pattinatori per il livello, se visibile momentaneamente e per esortare le creatività).
- c. Rilascio della presa per tre (3) secondi**
 - Il conteggio inizierà una volta che tutti i Pattinatori hanno lasciato la loro presa.
 - Durante il rilascio della presa, ogni Pattinatore deve girare / ruotare un minimo di 360° O usare entrambe le Direzioni (avanti e indietro) es. pattinare solo indietro (o avanti) non è permess.
 - Se il Gruppo decide di girare/ruotare un minimo di 360°:
 - Passare da indietro a Avanti NON è considerate un giro/rotazione di 180°

4.7 Elemento INTERSEZION con Punto di Intersezione

Requisiti base:

1. Tutti i Pattinatori devono intersecare un altro Pattinatore .
2. Le Linee devono essere più uguali possibile.
3. IL PUNTO DI INTERSEZIONE è obbligatorio (Questa è una *feature* aggiuntiva che sarà chiamata con un livello - Vd par. 4.8)

Livelli & Features

Livello Base - IB	Livello 1 - I1	Livello 2 - I2	Livello 3 - I3	Livello 4 - I4
Un'Intersezione che non raggiunge i requisiti del Livello 1, 2, 3 o 4, ma raggiunge i Requisiti Base	Livello B E deve includere: Ogni Intersezione (include: Due Linee, Intersezione a "L" o Intersezioni Combinate) + una (1) Feature	Livello B E deve includere a scelta tra: Box o Triangolo + una (1) <i>Feature</i> O Intersezione Whip (Linea(e) con meno di otto (8) Pattinatori) + una (1) <i>Feature</i>	Livello B E deve includere a scelta tra: Intersezione Whip (due (2) Linee di otto (8) Pattinatori) + una (1) <i>Feature</i> O Intersezione Angolo (Linea(e) con meno di otto (8) Pattinatori) + una (1) <i>Feature</i>	Livello B E deve includere: Intersezione Angolo (due (2) Linee di otto (8) Pattinatori) + una (1) <i>Feature</i>

Requisiti Generali delle Features

- Fermarsi e/o divenire Stazionari non è permesso.
- Intersezioni Combinate:
 - Il Cerchio deve avere un Minimo di Quattro (4) Pattinatori.
 - Il Mulino deve avere un minimo di tre (3) Pattinatori in un raggio.
 - La Linea deve avere un minimo di quattro (4) Pattinatori.

Requisiti delle Features

1. Avvicinamento Back-to-back

- Tutti i Pattinatori devono essere back-to-back in ogni presa collegata quando inizia l'avvicinamento.
 - Back-to-back - quando le spalle dei Pattinatori sono parallele all'asse di intersezione e non ruotate durante l'avvicinamento.
 - È necessaria una presa per tutta la fase di avvicinamento fino all'inizio della rotazione (a meno che non siano consentite rotazioni all'indietro durante l'avvicinamento).
 - Sono permessi cambi di presa.
- 2. Rotazione/i all'indietro durante la fase di avvicinamento**
- Rotazione/i all'indietro, se eseguite durante la fase di avvicinamento (non permesse in un'Intersezione Whip)
 - Deve essere all'indietro, continua di 360°.
 - non è consentito spingere in una rotazione di 360°.
- 3. Ingressi pivoting indietro durante la fase di avvicinamento**
- Se si usano ingressi a pivot indietro, ogni Linea deve fare perno almeno 90° prima che i pattinatori si intersechino.
 - È necessaria una presa per tutta la fase di avvicinamento fino all'inizio della rotazione (a meno che non siano consentite rotazioni all'indietro durante l'avvicinamento).
 - Cambi di presa sono permessi
 - L'intersezione Whip deve avere un ingresso pivoting indietro.

Errori nelle Features fatti da ¼ del Gruppo o più;

- I pattinatori non sono in presa o non hanno mantenuto la presa durante la fase di avvicinamento una volta che la forma dell'Intersezione è stata riconosciuta.
- I pattinatori non eseguono un ingresso perno di almeno 90° (per un box o triangolo).
- I pattinatori non mantengono le loro spalle parallele all'asse dell'intersezione.
- Ogni rotazione Avanti o passo Avanti eseguito senza una presa di connessione mentre i pattinatori sono back-to-back
- Ogni rotazione indietro 360° che non è continua (pause).
- Spinte durante rotazioni indietro di 360°.

Requisiti Specifici di ogni tipo di Intersezione

Intersezioni a Due (2) Linee

- Entrambe le linee devono essere dritte e parallele tra di loro quando si avvicinano all'asse di intersezione.
- Entrambe le Linee/tutti i Pattinatori devono intersecarsi allo stesso tempo.

Intersezioni Combinate

- Cerchi Multipli, Mulini e Linee sono permessi.
- Se si usa un Cerchio o Mulino: il Cerchio/Mulino deve ruotare continuamente.
- Se si usa un Blocco o Linea: il Blocco/Linea deve continuare a scorrere e avanzare lungo la pista.

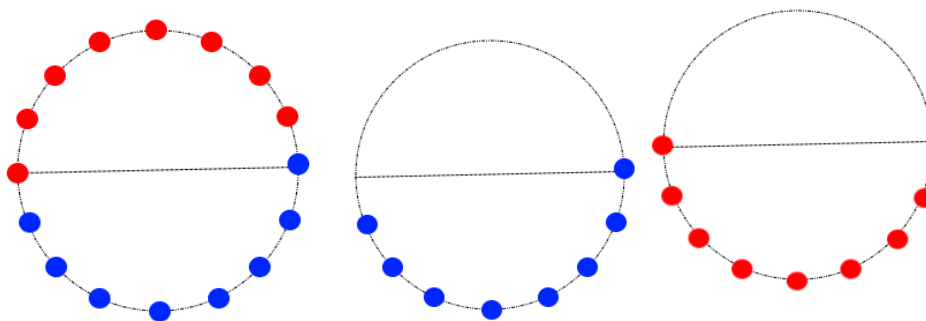
Intersezione che Collassa (box, triangolo o altra *Feature* di un box o triangolo):

- L'uso di crossovers non è permesso una volta che gli angoli delle Intersezioni iniziano a intersecare.
- Box/Triangolo: tutti gli angoli dell'Intersezione che collassa deve intersecarsi allo stesso tempo.

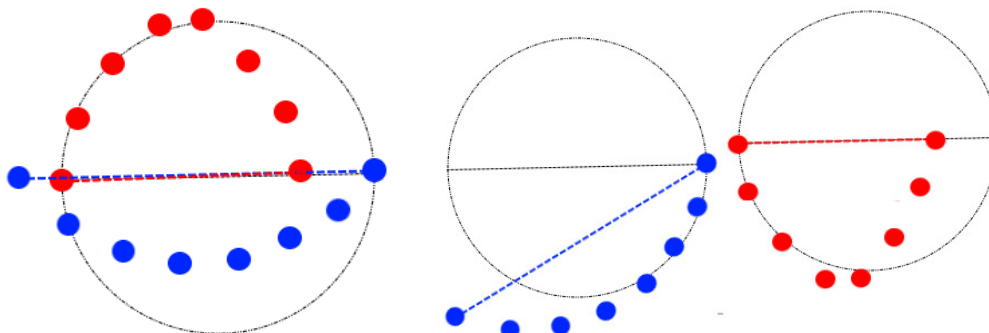
Intersezione Whip

- Entrambe le Linee devono raggiungere e mantenere una forma curva (minimo, forma di ½ Cerchio) per un minimo di rotazione di 90° fino a quando i pattinatori di testa diventano back-to-back.
 - La forma minima di ½ Cerchio sarà contata da quando la distanza tra i due (2) Pattinatori finali (della stessa linea) non è superiore al diametro di un Cerchio composto di sedici (16).

- Forme corrette (diametro di un Cerchio composto da sedici(16)):



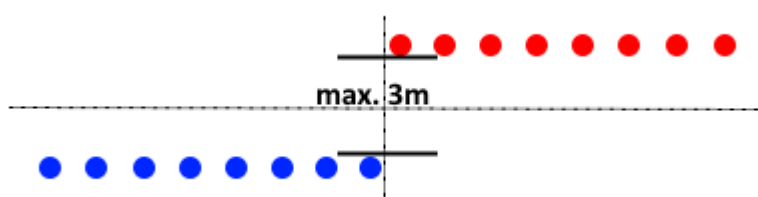
- Forme errate (diametri troppo larghi/piccolo):



- Da minimo mezzo cerchio, quando i pattinatori leader sono back-to-back:
 - La curva deve raddrizzarsi in modo continuo fino a che inizia la rotazione nel pi (punto di intersezione) (vedere Additional Feature)
 - Entrambe le Linee devono raddrizzarsi/srotolarsi allo stesso tempo
- L'obiettivo è per entrambe le linee/ tutti i pattinatori di raddrizzarsi e intersecare allo stesso tempo.
- Durante l'uscita i due (2) tre (3) pattinatori finali di ciascuna linea devono avere una velocità maggiore rispetto al resto della loro linea e quindi deve essere mostrata una formazione V. Lo spazio tra i pattinatori finali aumenterà.
- Non sono permesse rotazioni di 360° durante l'avvicinamento;

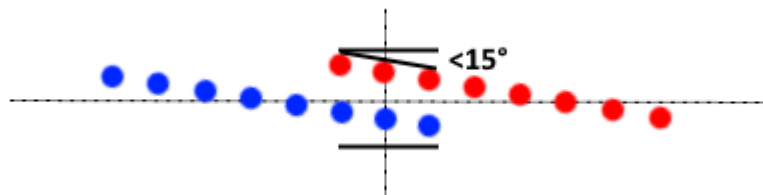
Intersezione a Angolo

- Il corridoio tra le due (2) Linee non può essere più di circa tre metri (3 m) di distanza, una volta che i pattinatori di testa di ogni linea cominciano a sovrapporsi.



- NON è richiesto pattinare l'intera fase di avvicinamento entro i tre metri (3m) del corridoio prima che la sovrapposizione inizi.
- Entrambe le linee devono continuamente muoversi verso l'asse di intersezione una volta che i Pattinatori di testa si sono sovrapposti.
- È permessa una minima riduzione del corridoio tra le due (2) Linee, appena le linee prima si sovrappongono e cominciano a passare l'un l'altra. È permesso che la riduzione del corridoio avvenga più velocemente ai pattinatori vicino all'asse di intersezione.
- Le Linee devono rimanere parallele all'asse di intersezione durante la fase di avvicinamento, non importa dove/come l'Intersezione abbia luogo nella pista;

- Esempio: se l'asse di intersezione è parallelo all'asse lungo della pista, le Linee devono rimanere parallele all'asse lungo della pista durante la fase di avvicinamento;
- Se le linee non sono distanti più di circa tre metri (3 m), un leggero perno (meno di 15°) è consentito una volta che la sovrapposizione ha iniziato



- Entrambe le Linee/tutti i Pattinatori devono intersecarsi allo stesso tempo

4.8 Feature aggiuntive al PUNTO DI INTERSEZIONE (obbligatorio per l'elemento di intersezione)

Requisiti base:

1. Tutti i pattinatori devono tentare un PI (punto di intersezione)

Livelli

Livello Base - piB	Livello 1 - pi1	Livello 2 -pi2	Livello 3 - pi3
Ogni PI che non raggiunge il livello 1,2 o 3 ma raggiunge quelli di base.	Una rotazione in Avanti continua di 360° o con più rotazioni. Note: vedi quanto segue per le specifiche e requisiti di PI per alcune intersezioni.	Una rotazione indietro di 360° o con più rotazioni Note: vedi quanto segue per le specifiche e requisiti di PI per alcune intersezioni.	Una rotazione indietro di 360° o con più rotazioni Note: vedi quanto segue per le specifiche e requisiti di PI per alcune intersezioni.

Requisiti generali per feature aggiuntive

- La rotazione di un PI deve iniziare prima e proseguire non appena i pattinatori iniziano ad intersecare.
- La rotazione di un PI non deve completarsi prima che i pattinatori inizino a intersecarsi.
- I pattinatori sulla stessa linea, devono eseguire la stessa rotazione di PI:
 - Tutti Avanti o tutti indietro
 - Nella stessa direzione di rotazione
- Per pi2 e pi3: la rotazione del PI deve iniziare e terminare indietro
 - Una volta che tutti i pattinatori attraversano l'intersezione, è consentito uscire in rotazione avanti (pi2/pi3) senza alcuna penalità.
 - **Eccezioni:** pi3 eseguito durante una intersezione Whip, deve iniziare e terminare indietro.
- Una rotazione PI deve ruotare velocemente e deve avvenire in modo continuativo e senza interruzioni.
 - Non è consentita una spinta in una rotazione continua in avanti o indietro di 360° e/o all'indietro di 720°.
- Nelle rotazioni di 720°/360° sono consentiti:
 - Turns e/o passi di collegamento in rotazione.
 - Essere eseguite su uno (1) o due (2) piedi.
- La rotazione PI non deve essere eseguita sullo stesso punto.

Errori del PI: (ogni errore eseguito da almeno ¼ del gruppo o più)

- Rotazione (pi) che non inizia prima dell'asse di intersezione.

- Rotazioni (pi) che non continuano a ruotare anche nel momento in cui i pattinatori attraversano l'asse di intersezione.
- I pattinatori, sulla stessa linea, però eseguono delle rotazioni in direzioni opposte.
- Rotazioni (pi) che iniziano indietro e hanno delle spinte in Avanti
- Un PI di rotazione in avanti o indietro per 360° oppure indietro per 720° che non vengono eseguite in modo continuativo
 - Pause durante il PI di rotazione per assistere i pattinatori nel passaggio l'uno con l'altro
 - Pause durante il PI di rotazione a causa di un inciampo/collisione
 - Una spinta chiara all'interno di una rotazione pivot verso l'avanti o indietro di 360° e/o all'indietro di 720°
- Parte di una rotazione pivot eseguita nello stesso punto

Requisiti Specifici di ogni tipo di intersezione

Intersezioni che Collassano/Intersezioni Combinate (dove tutti i Pattinatori si intersecano in tempi diversi)

- **Livello 1 & 2:** deve avere almeno due (2) rotazioni dello stesso livello
- **Livello 3:** deve avere almeno una (1) rotazione indietro di 720° + due (2) rotazioni indietro di 360° (o più);
- Ognuna delle rotazioni richieste deve essere eseguita separatamente, un doppio travelling non sarà contato come due (2) rotazioni indietro di 360°;
- È permesso un minimo di due (2) o tre (3) rotazioni separate eseguite nello stesso o differente senso di rotazione
- Il numero corretto di rotazioni deve terminare all'interno dell'Intersezione per raggiungere un livello;
 - **Livello 1 & 2:** Due (2) rotazioni devono finire all'interno dell'Intersezione;
 - **Livello 3:** La rotazione indietro di 720° deve iniziare prima che le Linee inizino a intersecarsi e finire all'interno dell'Intersezione. Due (2) rotazioni successive all'indietro di 360° devono iniziare all'interno dell'Intersezione, tuttavia l'ultima (terza (3°)) rotazione pivot può terminare dopo che i Pattinatori sono usciti dall'intersezione
- È consentita una leggera pausa (minima) tra le rotazioni per consentire ai pattinatori di cambiare piedi/fili o il senso di rotazione

Intersezione Whip

- Tutte le rotazioni eseguite durante l'Intersezione devono essere nello stesso senso di rotazione utilizzato dalla Linea durante la fase di avvicinamento; es. i pattinatori in una (1) delle Linee pattinano in senso orario verso il pivot, quindi le rotazioni pivot devono essere eseguite anche in senso di rotazione orario
- **Per Pivot3;** solo un Massimo di una (1) rotazione pivot è permessa
 - È consentito un massimo dei primi 360° della rotazione indietro di 720° prima dell'asse di intersezione;
 - **Eccezione;** i due (2) Pattinatori finali su ciascuna linea possono ruotare più di 360° prima dell'asse di intersezione e devono continuare a ruotare man mano che si intersecano

Intersezione Angolo

- Rotazione/i pivot (s) deve iniziare prima o al più tardi, quando le linee cominciano a sovrapporsi
- Una volta che le Linee iniziano a sovrapporsi i Pattinatore/i deve ruotare continuamente mentre si muovono verso l'asse di Intersezione

4.9 ELEMENTO DI INTERSEZIONE (creativo)

Affinchè l'elemento sia confermato (valore fisso)

1. Tutti i pattinatori devono intersecarsi l'un l'altro allo stesso tempo o in momenti differenti (ex.) o una combinazione di entrambe.
2. La forma dell'elemento intersezione non è limitato a due (2) linee, angolate, ripiegate (box/triangolo), frusta, combinata.
3. Il numero di pattinatori in ogni linea di intersezione, non devono essere il più possibile uguale.
4. Punti aggiuntivi di intersezione NON sono obbligatori.

4.10 Elemento in SPOSTAMENTO

Requisiti di base:

1. Tutti i pattinatori devono tentare almeno uno (1) fm (free skating move). Questo è un elemento obbligatorio affinché sia chiamato con un livello - vedi 4.11.

Livelli & Features

Livello Base - MEB	Livello 1 - ME1	Livello 2 - ME2	Livello 3 - ME3	Livello 4 - ME4
Un elemento in spostamento, in cui il FM non risponde ai requisiti del livello 1, 2,3, o 4 ma raggiunge quelli di base.	Livello B E deve includere uno (1) delle seguenti condizioni: Almeno due (2) differenti FM OPPURE Almeno uno (1) FM eseguito su un (1) piede.	Livello B E deve includere due (2) delle seguenti condizioni: Almeno due (2) differenti FM OPPURE Eeguire almeno uno (1) FM su un piede OPPURE Almeno ½ del gruppo esegue un cambio di posizione.	Livello B E deve includere tre (3) delle seguenti condizioni: Almeno tre (3) differenti FM OPPURE Eeguire almeno uno (1) FM su un piede OPPURE Almeno ½ del gruppo esegue un cambio di posizione. OPPURE Almeno ½ del gruppo esegue un FM che si interseca/passa attraverso	Livello B E deve includere: Almeno tre (3) differenti FM E Almeno due (2) FM eseguiti su un piede E Almeno ½ del gruppo esegue un cambio di posizione con un FM su un piede E Almeno ½ del gruppo esegue un FM che si interseca/passa attraverso

Requisiti generali

- Tutti gli FM devono essere eseguiti entro i 25mt (venticinque metri) l'uno dall'altro.
- Il primo FM eseguito da ogni pattinatore, sarà quello valutato.
- Il FM sarà valutato una volta che tutti i pattinatori raggiungono la loro posizione.

Requisiti dell'elemento

Tutti i pattinatori devono eseguire:

- Fino a quattro (4) diverse tipologie di FM;
- Lo stesso tipo di FM, deve iniziare e finire nello stesso tempo;

I gruppi possono scegliere un (1) delle seguenti opzioni:

1. Esecuzione dei FM nello stesso tempo - Gli FM devono iniziare e finire nello stesso tempo;
2. I FM devono iniziare nello stesso momento e possono finire in momenti differenti.
3. I FM possono iniziare in momenti differenti e/o devono finire nello stesso momento.

Requisiti delle features

1. Almeno due (2) o tre (3) FM differenti.

- Ci devono essere almeno due (2) o tre (3) differenti FMS, a seconda del livello ME
- I differenti FMS, per questa caratteristica possono consistere:
 - Tipologie differenti di FMS sono elencati nei gruppi difficili delle Features aggiuntive (ogni tipo di FM deve essere eseguito da almeno Quattro(4) pattinatori).
 - Lo stesso tipo di FM eseguito su fili differenti (ognuno eseguito da almeno quattro (4) pattinatori).
 - Lo stesso tipo di FM eseguito in direzioni di marcia differenti (ognuno eseguito da almeno quattro (4) pattinatori).

- FMs devono iniziare e/o finire allo stesso tempo.
 - Si considerano iniziati o conclusi allo stesso tempo, quando i pattinatori iniziano o escono nel medesimo momento dalla posizione del FMs.

NOTE: Quando vengono eseguite diverse tipologie di FMs, queste possono impiegare una durata di tempo differente per prendere e/o uscire le varie posizioni per i diversi FMs.

Esempi (accettati): quando si utilizzano tre (3) differenti tipi di fm's

- Iniziare con I primi 32 battiti per una spirale + un cambio di filo
- Primi 16 battiti dei 32 battiti sono utilizzati per una spread eagle
- I secondi 16 battiti dei 32 sono utilizzati per una biellmann

Esempi (non accettati): quando si utilizzano quattro (4) differenti tipi di fm's

- Primi 16 battiti utilizzati per una spread eagle
- Primi 16 battiti utilizzati per una Biellmann
- Secondi 16 battiti sono utilizzati per un estensione vertical + spirale (con un (1) cambio di filo)
- **Almeno ½ del team esegue un cambio di posizione**
- Ci deve essere un cambio di posizione eseguito da almeno ½ del team mentre mantengono la loro posizione FM
- Almeno quattro (4) pattinatori consecutive devono avere una presa durante la posizione FM prima, durante e dopo il cambio di posizione.
- ½ del team deve essere organizzato in:
 - Un minimo di una (1) linea con otto (8) pattinatori in connessione
OPPURE
 - Un minimo di due (2) line, ciascuna con un minimo di quattro (4) pattinatori in connessione
 - Per ME4 - il cambio di posizione deve essere eseguito con un FM su un (1) piede.

Per tutti i livelli;

- Un cambio di posizione, deve essere eseguito nello stesso tempo da tutti i pattinatori/linee
- Rilasciare e riprendere la presa deve avvenire nello stesso tempo.
- I pattinatori devono stabilire il proprio tracciato, prima e dopo il cambio di posizione.
- I pattinatori devono incrociare il tracciato degli altri pattinatori con i quali stanno cambiando posizione.



- Come minimo, il livello chiamato per le feature addizionali, deve essere mantenuto prima, durante e dopo il cambio di posizione.
- **Almeno ½ del team esegue un FM che interseca/passa-atravverso**
- Ogni FM(S) può intersecare/passare-atravverso ogni altro fm(s).
- FM possono intersecare/passare-atravverso nello stesso momento o in momenti differenti.
- Come minimo, il livello chiamato per le feature addizionali (FM), deve essere mantenuto come intersezione/At minimum, the level that is called for the Additional Feature (fm) must be maintained as the fm's intersect/pass-through
- I pattinatori possono essere disposti in qualsiasi modo:
 - Singoli
 - Coppie
 - Linee di tre (3) o più pattinatori

E' consentito combinare le disposizione elencate sopra.

- Esempi consentiti (spiralì con cambio di filo (rosso) passando attraverso due gruppi di distensioni 170°, Biemann (blu) e verticale; FM's (rosso/blu) che stanno intersecando)



4.11 Feature aggiuntive FREE SKATING MOVE (obbligatorio per l'elemento in movimento)

Requisiti di base:

1. Tutti i pattinatori devono tentare un FM

Livelli

Livello Base - fmB	Livello 1 - fm1	Livello 2 - fm2	Livello 3 - fm3
Ogni FM che non risponde ai requisiti del 1,2, o 3 ma raggiunge quelli di base.	<ul style="list-style-type: none"> - Spread Eagle interna (con o senza un cambio di filo) - Spirale non supportata - Variazione di una spirale - Ina Bauer interna 	<ul style="list-style-type: none"> - Spirale: non supportata con la gamba libera tenuta dietro con un (1) cambio di filo (gamba libera completamente stesa) - Spirale con solo un cambio di posizione della gamba libera (gamba libera completamente stesa, non supportata in quanto cambia da una posizione frontale, laterale o posteriore) - Variazione di una spirale con un cambio di filo - Estensione a 135° verticale (gamba libera completamente stesa frontalmente, laterale o dietro, supportata o non) - Spread Eagle esterna - Ina Bauer esterna 	<ul style="list-style-type: none"> - Spirale: Non supportata con la gamba libera tenuta dietro a non meno di 135° con un (1) cambio di filo e - Spirale Biemann - Estensione verticale a 170° (gamba libera completamente stesa frontalmente, laterale o dietro-self supportata o non) - Estensione a 135° verticale con un (1) cambio di filo - Spread Eagle esterna in entrambi le direzioni rotazionali - Ina Bauer esterna in entrambi le direzioni rotazionali - Hackenmond 135°

Requisiti generali per le feature aggiuntive.

- Qualsiasi FM elencate nel grafico sopra, saranno considerate come un tipo di FM differente rispetto a quelli dell'elenco
- I FM elencati, saranno considerati **come differenti** quando vengono eseguiti utilizzando un filo differente e/o direzione different. Esempi di FM differenti:
 - Una spirale interna avanti si ritiene differente rispetto ad una spirale esterna avanti.
 - Una spirale avanti è considerata differente rispetto ad una spirale eseguita indietro.

- Un FM deve essere tenuto per almeno tre (3) secondi nella posizione, filo/lobo corretto di esecuzione.

FM con un (1) cambio di filo e/o posizione/i

Almeno per due (2) secondi per ogni posizione corretta e filo/lobo

- Quando linee/coppie multiple stanno eseguendo il medesimo FM, il cambio di filo dovrà avvenire nello stesso tempo

NOTE: FMS eseguiti seguendo il percorso del leader sono permessi solo se il primo pattinatore in ogni linea (se molte line/coppie) cambiano il filo/direzione nello stesso momento.

FMS che utilizzano entrambi le direzioni, in senso orario e anti-orario

Almeno per due (2) secondi per ogni posizione corretta e filo/lobo

- Quando linee/coppie multiple stanno eseguendo il medesimo FM, il cambio di filo dovrà avvenire nello stesso tempo

NOTE: FMS eseguiti seguendo il percorso del leader sono permessi solo se il primo pattinatore in ogni linea (se molte line/coppie) cambiano il filo/direzione nello stesso momento.

- Quando si passa dal senso orario ad anti-orario (o vice-versa)
 - Passi/turn(s) o passi di collegamento addizionali non sono consentiti, oltre a quelli necessari per cambi di direzione rapidi (possono essere eseguiti utilizzando un (1) piede o due (2) piedi) per i seguenti FMS:
 - Spread eagle esterna in entrambi le direzioni
 - Ina Bauer esterna in entrambe le direzioni rotazionali

Per FM3 - Spirale - Spirale senza support con la gamba libera tenuta Unsupported Spiral with the free leg held to the back at a minimum of 135° with one (1) change of edge:

- I 135° sono considerati utilizzando l'angolo tra la gamba portante e la gamba libera.
- La parte superiore del pattinatore deve essere tenuta non più bassa della superficie parallela.
- Corretta posizione mantenuta sui fili/lobi richiesti prima, durante e dopo il cambio filo.

Per FM3: Hackenmond 135°

- I 135° sono considerati utilizzando l'angolo tra le due gambe
- La parte superiore del pattinatore deve essere tenuta in posizione verticale bilanciata al centro.
- La posizione corretta deve essere tenuta per un minimo di tre (3) secondi.

Errori FM: (Ogni tipo di errore eseguito da ¼ del tempo o più)

- FM non tenuto nella posizione corretta per un minimo di tre (3) secondi.
- FM non eseguito con filo/lobo chiaro e per un minimo di tre (3) secondi.
- FM con un cambio di posizione, di filo o di direzione rotazionale deve essere tenuta per almeno due (2) secondi per posizione, filo/lobo e/o senso di direzione.

4.12 Elemento NO HOLD

Requisiti di base:

1. Tutti i pattinatori devono essere in un blocco chiuso
2. Il blocco deve iniziare con quattro (4) linee costituite da quattro (4) pattinatori.
3. Il blocco deve avere una copertura minima di venti (20) metri.
4. Sequenza di passi. Questa è una features addizionale, obbligatoria e sarà chiamata con un livello - Vedi 4.13

Livelli & Features

Livello Base - NHB	Livello 1 - NH1	Livello 2 - NH2	Livello 3 - NH3	Livello 4 - NH4
Elemento NO HOLD che non raggiunge i requisiti del livello 1,2,3, o 4 ma quelli del livello base	Livello B E deve includere una (1) Feature.	Livello B E deve includere due (2) Feature.	Livello B E deve includere tre (3) Feature.	Livello B E deve includere quattro (4) Feature.

Requisiti generali per le feature

- Non è consentito fermarsi durante qualsiasi features.
- Le features devono essere eseguite separatamente.
- Block must continue to progress across/along the floor before, during and after Feature(s)
- Il blocco deve continuare a progredire attraverso/ lungo la pista prima, durante e dopo la feature(s)

Requisiti per le Feature

1. Pivoting per almeno 90°

- Tutti i pattinatori e le linee devono partecipare
- La manovra di Pivoting deve essere continua ed eseguita tutta in una volta
- La manovra di Pivoting deve avvenire durante una (1) sola configurazione di un blocco
- La manovra di pivoting deve essere eseguita in solo una direzione rotazionale
- Tutti i pattinatori, durante la manovra di pivoting, devono eseguire nello stesso momento i medesimi passi/turns/fili/passi di collegamento, e nello stesso senso di direzione.
- La manovra di pivoting inizia ad essere conteggiata non appena il blocco inizia a ruotare e non appena i pattinatori hanno stabilito il proprio tracciato. Termina quando il blocco conclude la manovra di pivoting.

Il pivoting si intende concluso quando $\frac{1}{4}$ o più elementi del gruppo, hanno eseguito quanto segue:

- Fermato/interrotto per 2 secondi o più
- Cambio di configurazione
- Cambio di direzione rotazionale

2. Pattinatori/linee cambiano posti con altri pattinatori/linee

- Tutti i pattinatori/linee devono partecipare e cambiare posti/posizioni con un altro pattinatore e/o linea.
- E' consentito "nascondere" la forma della NE durante le features (ex. Eseguire un numero imprecise di line, temporaneamente e per incoraggiare l'aspetto creativo)

3. Due (2) configurazioni differenti

- Il numero delle linee deve essere differente in ogni configurazione
- Ci deve essere un minimo di tre (3) linee
- Otto (8) linee con due (2) pattinatori non sono consentite
- Un differente blocco chiuso è richiesto per la seconda configurazione
- La configurazione deve essere riconoscibile

4. Diagonali

- Una serie di almeno due (2) turns difficili senza cambio di filo tra di loro, eseguiti correttamente sullo stesso asse diagonale
- Durante l'esecuzione del NHE, La diagonale può verificarsi in qualsiasi momento.

4.13 Feature aggiuntive per le STEP SEQUENCE (obbligatorie per l'elemento NO HOLD)

Requisiti di base:

1. Tutti i pattinatori devono tentare almeno due (2) turns/passi.

Livelli & Features

Livello Base - sB	Livello 1 - s1	Livello 2 - s2	Livello 3 - s3	Livello 4 - s4
Una sequenza di passi che non raggiunge i requisiti per il livello 1,2,3, o 4 ma quelli del livello base	Quattro (4) turns/steps (due (2) turns/steps di tipologia differente) e passi di collegamento.	Sei (6) turns/steps (tre (3) turns/steps di tipologia differente) E una scelta tra: Una serie/combinazione composta da: - Tre (3) diverse tipologie di turns difficili eseguiti su un (1) piede OPPURE - Due (2) diverse serie/combinazioni (una (1) su ogni piede) composta da: - Due (2) differenti tipologie di turns difficili	Otto(8) turns/steps (quattro (4) turns/steps di tipologia differente) E: Due (2) differenti serie/combinazioni composte da: - Una (1) serie/combinazione di tre (3) differenti tipologie di turns difficili eseguiti su un (1) piede PIU' - Una(1) serie/combinazione di due (2) differenti tipologie di turns difficili eseguiti sull'altro piede.	Eight (8) turns/steps (six (6) different types of turns/steps) AND Otto(8) turns/steps (sei (6) turns/steps di tipologia differente) E: Due (2) differenti serie/combinazioni (una (1) su ogni piede e costituita da: - Tre (3) differenti tipologie di turns difficili eseguiti su un piede

Requisiti generali

- Tutti i passi e turns devono essere pattinati utilizzando gli stessi e riconoscibili fili e lobi.
- Lo schema a specchio è consentito durante una sequenza di passi, ma i turns/steps eseguiti in questo pattern non saranno considerati per il livello della Step Sequence.

Turn/Step - Errori (Ogni errore effettuato da almeno ¼ del team o più)

- Entrata/uscita su due piedi di un turn/step (tranne i travelling)
- Un turn/passaggio eseguito sullo stesso punto (tranne la boccola)
- Parte di una rotazione di un travelling eseguita sullo stesso punto
- Un turn/step saltato
- L'entrata e/o uscita di un turn/step eseguito dritto (viene considerata piatto)
- Turns/passi che non sono sul filo/lobo corretto di entrata/uscita
- Un Turn/passaggio non tentato (non a causa di una caduta)
- Eseguire Turns/passi non dello stesso tipo e nello stesso momento.

Serie/Combinazione di turns differenti/difficili

- Una (1) serie/combinazione di turns difficili: costituito da due (2) o tre (3) differenti tipologie di turns eseguiti su un piede, in cui il filo di uscita di un turn è il filo di entrata del turn successivo.
- Due (2) serie/combinazioni di turns difficili: costituito da due (2) o tre (3) differenti tipologie di turns (a seconda del livello), ciascuno eseguito su ogni piede dove il filo di uscita di un turn è il filo di entrata del turn successivo.
- Non è consentito ripetere la stessa serie di turns sul piede opposto
- Two (2) series/combinations of difficult turns are considered to be the same if they consist of the same turns done in the same order, on the same edge and in the same skating direction
- Due (2) serie/combinazioni di turns difficili sono considerati uguali, se lo stesso turns viene eseguito nello stesso ordine, sullo stesso filo e direzione.

Esempio 1 (consentito eseguire i turns con direzione differente):

1° serie - Volta indietro esterna, controtre Avanti esterno, controvolta avanti interna.

- 2° serie - Volta indietro esterna, Controtre indietro esterno, Controvolata Avanti interna

Example 2 (consentito, mostrando dei fili di entrata differenti):

1° serie - Volta indietro esterna, Controvolta Avanti esterna, Boccola indietro esterna

- 2° serie - Volta indietro interna, Controvolta Avanti interna, Boccola indietro interna

- Cambi di filo NON sono consentiti tra i turns.
- Altri turns sono consentiti ma devono essere eseguiti prima o dopo la serie dei turns difficili.

4.14 ELEMENTO COMBINATO

Specifiche per chiamarlo: l'elemento inizia quando vengono riconosciuti almeno due (2) diversi elementi di pattinaggio sincronizzato e termina una volta che ha inizio la transition in un altro elemento

Requisiti di base:

L'elemento viene confermato (valore fisso), se tutti i pattinatori partecipano nell'esecuzione. Gli elementi di base scelti devono interagire tra loro.

Scelta del blocco, Cerchio, Intersezione, linea e Mulino.

- Se si utilizza un blocco, ci devono essere almeno tre (3) linee e otto (8) pattinatori.
- Se si utilizza un cerchio, ci devono essere almeno sei (6) pattinatori.
- Se si utilizza una intersezione, ci devono essere almeno otto (8) pattinatori che intersecano.
- Se si utilizza una linea, ci devono essere almeno otto (8) pattinatori nel caso di una (1) linea singola, quattro (4) pattinatori per linea nel caso di due (2) linee.
- Se si utilizza un mulino, ci devono essere almeno due (2) raggi con tre (3) pattinatori per ogni raggio o nel caso di un (1) mulino con un raggio, almeno cinque (5) pattinatori dovranno essere presenti nel raggio.

Nell'elemento combinato si possono includere anche tutte le alter features/elementi elencati e non, ma tipici del pattinaggio sincronizzato.

Linee guida per l'elemento combinato:

- There is no minimum requirements or restrictions as to the amount of floor coverage the Skaters cover while preparing for and executing the Combined Element.
 - Non ci sono requisiti minimi o restrizioni relative al totale dell'utilizzo della pista che i pattinatori coprono, mentre preparano l'esecuzione dell'elemento combinato.

4.15 ELEMENTO CREATIVO - Sollevamento

Programma Precision Senior - Stagione 2019-2020:

Affinchè l'elemento sia confermato (valore fisso)

1. Tutti i pattinatori devono partecipare nel creare l'immagine dell'elemento creativo - Sollevamento
2. Il pattinatore/i sollevato deve essere sollevato per almeno tre (3) secondi. Lifted Skater(s) must be held off of the floor for at least three (3) seconds
3. Il sollevamento/i deve scivolare per tutta la durata dell'esecuzione.
4. Fermarsi e/o rimanere in posizione stazionaria non è consentito.

5 Qualità di esecuzione

-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Molto povero	Povero	Debole	Sufficiente	Nella media	Buono	Superiore
6+ bullets	4-5 bullets	2-3 bullets	1 bullet	2-3 bullets	4-5 bullets	6+ bullets

Il QOE finale è calcolato tenendo conto innanzitutto degli aspetti chiave/bullets e aspetti aggiuntivi/bullets dell'elemento che risulta in un QOE iniziale. Il QOE viene successivamente incrementato e/o ridotto, a seconda dei criteri positivi e negativi per l'elemento.

ASPETTI CHIAVE/BULLETS

Gli elementi sono valutati considerando tre (3) aspetti chiave/bullets di uguale importanza:

- **Forma:** Circolare; lineare; allineata o simmetria spaziale mantenuta durante l'elemento.
- **Unisono:** Esecuzione come se fosse un unico elemento; linee del corpo precise; nei passi o nel tempo; coordinato o sincopato.
- **Velocità e fluidità:** ritmo e velocità mantenuta o accelerata durante l'esecuzione dell'elemento e dei movimenti compresi, tra o attraverso l'elemento con una progressione ed esecuzione senza mostrare sforzo.

ASPETTI ADDIZIONALI/BULLETS

Gli elementi sono valutati, considerando anche questi aspetti aggiuntivi/bullets:

- Varietà e qualità dei passi, Turns e movimenti
- Varietà e qualità delle prese
- Entrata e/o uscita dell'elemento eseguito con originalità e creatività
- Esecuzione senza interruzioni e qualità di esecuzione delle features
- Rispetto del tempo, ritmo o carattere della musica

Errori:

- Un errore di maggiore entità impatta sull'integrità/continuità e fluidità dell'elemento e/o nella relazione con la musica
- Cosa è necessario affinché un elemento raggiunga +3: I tre (3) aspetti /bullets dell'elemento devono essere presentati e devono essere eseguiti con una esecuzione eccellente, **non contenere errori e/o errori di maggiore entità.**
- Cosa è necessario affinché un elemento raggiunga +2: I due (2) dei tre aspetti/bullets dell'elemento devono essere presentati e devono essere eseguiti con una esecuzione eccellente e **non devono contenere errori di MAGGIORE entità.**

2020 Criteria Adjustments to the Quality of Execution

Errori Maggiori		Riduzione	NHT	Errori Minori		Riduzione	NHT
Caduta di uno (1) pattinatore in un elemento		Da -1 a -2		Inciampi, collisioni o touchdown del piede libero o mano(s) o tocco a terra del piede libero o mano/i		-1 ognuno	
Caduta di due (2) pattinatori in un element			-2	Perdita della presa o povera qualità delle prese		-1 ognuno	
Caduta di tre (3) o più pattinatori in un elemento			-3	Errori visibili		-1 ognuno	
Collisione durante una intersezione			-1	Uso eccessivo di spazio o distribuzione sulla pista		-1	
Mancanza di tutti e tre (3) gli elementi chiave			-2	Lunga preparazione dell'Elemento		-1	
Aumentare	Elemento	Riduzione	NHT	Aumentare	Elemento	Riduzione	NHT
Elementi Pivoting (Blocchi, linea)				Linear Elements (Block/Line)			
+1	Pivoting: Forte, controllato			+1	Creativo: Varietà originale delle features		
	Pivoting: Velocità non mantenuta con la rotazione	-1		+1	Veloce esecuzione delle features		
	Blocco/Linea: Linee curve durante la manovra di pivoting	-2			Scarso distanziamento delle linee	Da -1 a -2	
	Manovra di pivoting interrotta (meno di due (2) secondi)	-1					
Elemento Rotazionale/ Traveling (Cerchio, mulino)				Elementi Spostamento			
+1	Traveling: Buona copertura della superficie			+2	Eccezionale flessibilità e linee del corpo negli fm's		
	Weaving: non eseguirlo nello stesso momento	-1		+1	Schema Creativo sulla pista		
	Rotazionale/Traveling: nessuna forza centrifuga		-1		Scarsa o errata posizione del corpo in una o più delle fm's		-1
	Mulino: Raggi lontani dal punto centrale	-1					
Elementi di intersezione				Elementi senza presa			
+2	Velocità eccezionale e intersezioni nello stesso momento			+2	Dimensioni del blocco mantenute entro due lunghezze di braccio		
	Non intersecare nello stesso tempo	-2		+1	Buon equilibrio tra i turns/passi e passi di collegamento		
	Forma con entrata ed uscita non mantenuta	-1 ciascuno		+1	Uscita dei turns con mantenimento del filo		
	Whip: nessuna azione whip		-2		Incapacità di mantenere la velocità durante l'esecuzione	-1	
	Angolo: nessuna riduzione		-2				

Artistic Impression

Elemento creativo - sollevamento				Elemento combinato			
+2	Buona copertrua della pista			+2	Creativo: Combinazione degli elementi innovativa		
+1	Creativo: Schema o posizione Innovativi			+1	Rapida esecuzione degli elementi		
	Scarsa qualità nella esecuzione/posizione del pattinatore/i sollevato	-1 ognuno			Incapacità di mantenere la velocità durante l'esecuzione	-1	

6 Impressione Artistica

SKATING SKILLS	TRANSITIONS	Performance	Coreografia
La pulizia generale e la sicurezza, controllo del filo e scorrevolezza su tutta la superficie pattinabile, dimostrata dall'utilizzo del vocabolario di pattinaggio (fili, passi, turns,...) la chiarezza della tecnica e l'utilizzo dell'energia senza sforzo per accelerare e variare la velocità.	L'uso vario e mirato di passi intricati, posizioni, movimenti, prese e formazioni che collegano tutti gli elementi	Coinvolgimento dei Gruppi fisicamente, emotivamente e intellettualmente mentre interpretano la musica e la composizione	Una disposizione volutamente sviluppata e/o originale di tutti i tipi di movimenti, secondo i principi della frase musicale, dello spazio, dello schema e della struttura
Uso di fili profondi, passi e turns	Continuità di movimenti da un Elemento all'altro	Coinvolgimento fisico, emozionale e intellettuale	Scopo (idea, concetto, visione, umore)
Equilibri, azione ritmica delle ginocchia e precisione nel posizionamento dei piedi	Varietà, inclusa varietà di prese	Proiezione	Schema e copertura della pista
Fluidi e scorrevole	Difficoltà	Portamento e chiarezza di movimento	Uso multidimensionale dello spazio e disegno dei movimenti; uso delle prese

Artistic Impression

Utilizzare diversa energia, velocità e accelerazione	Qualità	Varietà e contrasto di movimenti e energia	Fraseggio e forma (movimenti e parti strutturate per incontrare la frase musicale)
Pattinare utilizzando più direzioni		Individualità/personalità	Originalità della composizione
Utilizzo di un piede		Unisono e unità	Movimenti e passi a tempo con la Musica/Tempo
		Conoscenza dello spazio tra i pattinatori; gestione della distanza tra i pattinatori; cambi di prese	Uso di raffinatezza per riflettere i dettagli e le sfumature della musica

Categoria	Range	Definizione	Se c'è/ci sono...	Impatto nel Precision Skating
Platinum	10.00	Eccezionale	Caduta o errori maggiori	10.00 non può essere assegnato per nessuna Componente
Diamond	9.00 - 9.75	Eccellente	Caduta o errori maggiori	9.25 o oltre, non può essere assegnato per nessun componente
Gold	8.00 - 8.75 7.00 - 7.75	Molto Buono Buono		
Green	6.00 - 6.75 5.00 - 5.75	Sopra le media Medio		
Orange	4.00 - 4.75 3.00 - 3.75	Sufficiente Debole		
Red	3.00 - 2.75 1.00 - 1.75 0.25 - 0.75	Scarso Molto Scarso Estremamente scarso		

Artistic Impression

Artistic Impression

7 Penalizzazioni

Referee e giudice*	Penalizzazione
Violazione costumi /oggetti (Piume non consentite, diamantini o perle sul viso non consentite)	-1.0
Separazioni in eccesso, Non consentite (Separazioni più lunghe del necessario prima di ricominciare a pattinare assieme inteso come gruppo)	-1.5
Referee/Presidente di giuria	
Costume failure	-1.0
Partenza in ritardo (31-60 secondi), dopo 60 secondi il gruppo si considera ritirato	-1.0
Violazione ai requisiti musicali	-1.0
Violazioni al tempo – per ogni cinque (5) secondi in eccesso o mancante	-1.0
Interruzioni in eccesso, più di dieci (10) secondi (a cauda di un inciampo o caduta)	
11-20 secondi	-0.5
21-30 secondi	-1.0
31-40 secondi	-1.5
uno o più pattinatori per più di 40 secondi	-2.0
Il gruppo per più di di 40 secondi	Il gruppo è cancellato
Fermate in eccesso non consentite, Eccedendo cinque (5) decondi exceeding five (5) seconds within free program more than twice (2)	-1,5
Pannello tecnico**	
Cadute	
Uno (1) pattinatore (ogni volta)	-1.0
Due (2) o più pattinatori alla volta	-2.0
Massima caduta – penalizzazione per elemento	-3.0
Non-permesso (elementi acrobatici sono consentiti solo per il precision Senior)	-1.5
Elementi Illegali/Features (movimenti acrobatici rischiando danni fisici)	-2.0
Omissione di un elemento (elemento obbligatorio non presentato)	-1.0
* Referee + giudici: la penalizzazione viene applicata in base alla maggioranza del pannello che comprende tutti i giudici e il referee. Non verrà applicata alcuna penalizzazione nel caso in cui la maggioranza è così divisa 50:50. I giudici e referee confermeranno la penalizzazione premendo il tasto relativo sullo schermo.	
** Pannello tecnico: Lo specialist indentifica. Il Controller autorizza rettifica e penalizza. Lo specialist identifica. Il controller autorizza o rettifica e penalizza. Tuttavia, se entrambi gli specialist (Specialist ed assistant) non approvano la correzione richiesta dal Controller, si conferma la decisione iniziale dello specialist ed assistente. rimane Technical Specialist identifies. Technical Controller authorizes or corrects and deducts.	

(Fare riferimento la libro tecnico per le specifiche penalizzazioni ed errori)