

**REGOLAMENTO
COMPETIZIONI PATTINAGGIO ARTISTICO
COPPIE ARTISTICO
By World Skate Artistic Technical Commission**



Index

1. PROPRIETÁ	7
2. COPPIE ARTISTICO	7
RISCALDAMENTO UFFICIALE	7
3. GENERALE	7
4. CONTENUTO TECNICO	8
SHORT PROGRAM	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
SHORT PROGRAM JUNIOR E SENIOR	8
SHORT PROGRAM JEUNESSE.....	8
SHORT PROGRAM CADET.....	9
SHORT PROGRAM ALLIEVI	9
PROGRAMMA LUNGO JUNIOR E SENIOR	9
PROGRAMMA LUNGO JEUNESSE	9
PROGRAMMA LUNGO CADDETTI	10
PROGRAMMA LUNGO ALLIEVI	10
PROGRAMMA LUNGO ESORDIENTI.....	11
PROGRAMMA LUNGO GIOVANISSIMI	11
5. ELEMENTI TECNICI	11
SALTI IN PARALLELO	11
TROTTOLE IN PARALLELO	11
TROTTOLE DI INCONTRO	12
Bonus per posizioni difficili	12
Variazioni difficili per trottole d'incontro.....	13
Chiarimenti.....	13
SALTI LANCIATI.....	13
SPIRALI	
Livelli	14
Features / Caratteristiche	14
SEQUENZA DI PASSI.....	14
Definizioni	14
Livelli	15
Features	15
Chiarimenti.....	15
SOLLEVAMENTI	16
Livelli	17
Features per sollevamenti a una posizione	17
Axel - Flip - Low Militano - Low Kennedy - Low Press: <i>features</i>	17
Airplane - <i>features</i>	17
Reversed Loop - <i>features</i>	17
Press - <i>features</i>	17
Pancake - <i>features</i>	18
Kennedy - <i>features</i>	18
Militano - <i>features</i>	18
Reversed cartwheel e Cartwheel - <i>features</i>	18
Spin pancake - <i>features</i>	18
Combinazione di sollevamenti.....	18

Livelli	19
Sollevamenti - features.....	19
Chiarimenti.....	19
TWIST	
Livelli	20
Features	20
SEQUENZA COREOGRAFICA	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
6. QOE	21
QOE POSITIVI	21
QOE NEGATIVI	23
7. PENALIZZAZIONI	25
DAL REFEREE	26
DAL PANNELLO TECNICO	26
8. GENERALE SULLE COPPIE	26
PUNTEGGI	26
Valutazioni dei sollevamenti	26
Valutazioni delle trottole	27
SOLLEVAMENTI	27
Note speciali sull'esecuzione dei sollevamenti	27
Around the Back feature	28
Flip Sagittale (Reversed Split Position)	28
Airplane (base).....	29
Airplane (avanzata)	29
Press (tenuta a due mani).....	29
Press (presa ad una mano).....	30
Press (presa a due mani, posizione sdraiata)	31
Press (presa ad una mano posizione sdraiata)	31
Pancake (Piatto rovescio)	32
Pancake (posizione a una mano)	32
Cartwheel	32
Cartwheel (posizione a T).....	33
Kennedy	34
Kennedy (Posizione sdraiata)	34
Kennedy (presa ad una mano).....	34
Militano	35
Militano (ad una e senza mani,posizione seduta)	35
Sollevamento Star.....	36
Reversed loop.....	36
Reverse Cartwheel	36
Spin pancake	36
TROTTOLE	
Kilian camel	37
Pull around catch-waist camel (Trottola ad angelo affiancata).....	37
Tango or face to face camels (Trottole ad angelo faccia a faccia).....	37
Face to face inner back sit (Circasso opposta interna indietro).....	38
Face to face outer back sit (Circasso opposta esterna indietro)	38
Lay over camel (Trottola ad angelo rovesciata)	38
Hazel spin (Circasso parallela)	38

Impossible	39
SPIRALE DELLA MORTE	39
TWIST	
APPENDICE 1: RUOLI DEL PANNELLO TECNICO (PROTOCOLLO) E GUIDE LINEA .	41
TECHNICAL SPECIALIST (TS).....	41
ASSISTENTE (AS).....	41
CONTROLLER (CTR)	41
DATA OPERATOR (DO).....	41
REFEREE (REF)	42
PROCEDURE GENERALI PER IL PANNELLO TECNICO.....	42
PRE-CHIAMATE E CHIAMATE.....	42
Pre-Chiamate	42
Chiamate	43
Salti e Salti lanciati	43
Trottole e trottole di incontro	43
Sequenza di passi.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Sequenza Coreografica	45
Sollevamenti	45
Spirali	45
Twists	45
RICHIESTE E VISUALIZZAZIONE DEI REVIEWS	47
Gestione dei review.....	47
Regole per visualizzare i review	47
Velocità per il review.....	47
INSERIMENTO DATI	48
CHECK E CONFERME	48
PROCEDURE SPECIFICHE PER ELEMENTI OBBLIGATORI NON ESEGUITI.....	49
SPECIFICHE TECNICHE PER SALTI & SALTI LANCIATI.....	49
SPECIFICHE TECNICHE PER TROTTOLE	50
SPECIFICHE TECNICHE PER SEQUENZA DI PASSI	50
PROTOCOLLO PER IL PANNELLO TECNICO DURANTE LA SEQUENZA DI PASSI	50
FEATURES DELLA SEQUENZA DI PASSI	51
SPECIFICHE TECNICHE PER I SOLLEVAMENTI	51
CONTEGGIO DELLE ROTAZIONI	51
SOLLEVAMENTI ‘NO LEVEL’	52
FEATURE DEI SOLLEVAMENTI	52
Variazione difficile nella partenza:.....	52
Variazione difficile nell'arrivo:	53
Variazione difficile della posizione della donna	53
Senza mani/una mano	54
Sollevamenti con la mano sinistra dell'uomo	54
Rotazione in senso orario	54
Esecuzione di un elemento di pattinaggio durante il sollevamento	54
Cambio di posizione/asse	55
SPECIFICHE TECNICHE PER TROTTOLE DI INCONTRO	55

POSIZIONI BASE PER TROTTOLE DI INCONTRO	55
Killian Camel & Tango Position Camel	55
POSIZIONI DIFFICILI E VARIAZIONI DIFFICILI	56
Bonus per numero di rotazioni in una trottola di incontro a 1 posizione	56
Bonus per ingresso difficile (1 posizione e combinazione di trottole)....	56
Posizione difficile dell'uomo o della donna.....	57
Cambio di posizione difficile in una combinazione di trottole	57
INTERRUZIONE DI COMBINAZIONE DI TROTTOLE DI CONTATTO	57
SPECIFICHE TECNICHE PER TWIST	58
TWIST 'NO LEVEL'	58
FEATURES DEL TWIST.....	58
Spaccata della donna	58
Posizione originale/difficile della donna:	58
Partenza difficile:.....	59
Presca della donna sui fianchi	
Braccia dell'uomo	59
SPECIFICHE TECNICHE PER SPIRALI DELLA MORTE	59
POSIZIONI PER SPIRALI	59
Spirale angelo esterna indietro/avanti interno:	59
Spirale della morte indietro esterna/avanti interna:	59
FEATURE PER LA SPIRALE DELLE MORTE	60
Entrata difficile:.....	60
Cambio di presa:	
Più di una rotazione:	
Posizione difficile della donna:	
SPECIFICHE TECNICHE PER SEQUENZA COREGRAFICA	60
CHOREO NON CONFERMATA.....	60
9. PENALIZZAZIONI	61
ELEMENTO OBBLIGATORIO NON ESEGUITO	61
ELEMENTO NON PERMESSO	61

PROPRIETÀ

Questo documento è stato redatto e pubblicato dalla COMMISSIONE TECNICA della WORLD SKATE, perciò non può essere copiato.

COPPIE ARTISTICO

Questo documento si riferisce ai regolamenti per le competizioni delle coppie artistico: Senior, Junior, Cadetti, Jeunesse, Allievi, Esordienti e Giovanissimi.

Riscaldamento ufficiale

- Il riscaldamento ufficiale deve essere considerato parte dell'evento. Pertanto saranno applicate tutte le regole inerenti, le possibili interruzioni.
- Per le coppie, il riscaldamento ufficiale è basato sulla durata del programma, incrementato di due (2) minuti. Lo speaker darà avviso ai partecipanti, quando manca l'ultimo minuto di prova pista.
- Nelle competizioni di coppia, le prove ufficiali saranno consentite a gruppi formati da non più di 5 (cinque) coppie. A discrezione del referee e nell'interesse della sicurezza, questo numero potrebbe essere modificato.
- Durante l'esposizione del punteggio, è consentito all'atleta/coppia successiva a competere, l'utilizzo della superficie di gara.
- Al termine della prova pista ufficiale, il primo pattinatore ad eseguire, avrà a disposizione un altro minuto (1), prima di cominciare l'esibizione.
- L'ATC potrà decidere di non applicare questa regola, nel caso di situazioni eccezionali riguardanti limiti di tempo e/o il numero dei partecipanti.

GENERALE

Queste competizioni coinvolgono due 2 atleti, un maschio e una femmina.

Le competizioni di coppia sono composte da due parti: un programma breve e un programma lungo, eccetto per Esordienti e Giovanissimi.

La durata dei programmi è la seguente:

Programma Breve

- Junior e Senior 3:00 min +/- 5 secondi.
- Cadet e Jeunesse 2:30 min +/- 5 secondi.
- Allievi 2:00 min +/- 5 secondi.

Programma Lungo

- Junior e Senior 4:30 minutes +/- 10 seconds.
- Jeunesse 4:00 minutes +/- 10 seconds.
- Cadetti 3:30 minutes +/- 10 seconds.
- Allievi 3:00 minutes +/- 10 seconds.
- Esordienti 2:30 minutes +/- 10 seconds.
- Giovanissimi 2:00 minutes +/- 10 seconds.

Il punteggio del programma breve e del programma lungo per le coppie sarà composto da due parti:

- Contenuto tecnico.
- Componente Artistica.

Inginocchiarsi o sdraiarsi in terra è permesso solo per una volta e per un Massimo di cinque (5) secondi.

Nel content sheet con gli elementi tecnici del programma, è obbligatorio scrivere il momento della partenza (**con il tempo di inizio dal primo movimento del pattinatore**) della Sequenza di passi e specificare dove i pattinatori eseguiranno il salto Lutz.

CONTENUTO TECNICO

Il contenuto tecnico è la somma dei valori dati a ogni elemento tecnico presentato dalla coppia. Per la consultazione dei valori degli elementi individuali, si prega di far riferimento al foglio Excel con i valori.

Gli elementi tecnici di coppia sono:

- Sollevamenti.
- Salti in parallelo.
- Trottolo in parallelo.
- Salti lanciati.
- Salto twist.
- Trottolo d'incontro.
- Spirali della morte.
- Sequenze di passi.

Short program

Generale

- Elementi aggiuntivi non saranno considerati e non saranno penalizzati.
- Le salite dei sollevamenti devono essere diverse in tutti i programmi.
- Tutti i tentativi occupano una casella nel sistema, perciò se ripetuti, non saranno considerati nel calcolo del punteggio.

Short program Junior e Senior

- Un salto twist o salto lanciato (deciso ogni anno da ATC)
- Una trottola di incontro, una posizione o una combinazione (Deciso ogni anno dall'ATC)
- Un salto in parallelo (no combinazione di salti).
- Una trottola in parallelo, di una posizione o una combinazione (Decisa ogni anno dall'ATC)
- Una spirale (decisa ogni anno dall'ATC)
- Una sequenza di passi, massimo 40 secondi.

Senior:

- Un sollevamento singolo di non più di quattro (4) rotazioni dell'uomo.
- Un sollevamento combinato di non più di otto (8) rotazioni dell'uomo e di non più di due (2) cambi di posizione della donna (3 posizioni totali).

Junior:

- Due (2) sollevamenti singoli di non più di quattro (4) rotazioni dell'uomo.

Short program Jeunesse

- Un sollevamento singolo- **Airplane lift o Press lift**. Minimo tre (3), massimo quattro (4) rotazioni dell'uomo.
- Un salto in parallelo.
- Una trottola in parallelo, singola, angelo. Minimo tre (3) rotazioni (Decisa ogni anno dall'ATC).
- Un salto lanciato - **ammessi** solo doppi (**incluso doppio Axel**).
- Trottola di incontro- pull around camel o **Impossible**, entrata libera.

- Spirale della morte (Decisa ogni anno dall'ATC).
- Una sequana di passi, massimo livello 4, massimo 40 secondi.

Short program Cadetti

- Un sollevamento singolo - flip reversed split position.
- Un salto in parallelo - solo doppi escluso doppio Axel (Deciso ogni anno dall'ATC).
- Una trottola in parallelo - abbassata (cambierà ogni anno, decisa dall' ATC).
- Un salto lanciato - doppio salchow o axel.
- Trottola d'incontro - hazel spin.
- Una spirale della morte - esterna indietro.
- Una sequenza di passi Massimo livello 4, massimo 40 secondi.

Short program Allievi

- Sollevamento singolo - axel.
- Un salto in parallelo - axel.
- Una trottola in parallelo - trottola abbassata (interna indietro).
- Un salto lanciato - salto di singola rotazione (axel non è permesso).
- Trottola d'incontro - abbassata.
- Spirale ad angelo - interna avanti.
- Una sequenza di passi massimo livello 3, massimo 30 secondi.

Programma Lungo Junior e Senior

- Massimo due (2) salti lanciati (devono essere salti diversi).
- Un (1) salto twist
- Una (1) trottola d'incontro, in combinazione o singola (deciso ogni anno da ATC). Se l'elemento da eseguire è una trottola d'incontro combinata, la combinazione deve contenere un massimo di quattro (4) posizioni.
- Massimo due (2) salti in parallelo. Uno (1) deve essere un salto singolo; l'altro può essere una combinazione di salti (massimo quattro (4) salti). Il valore tecnico della combinazione è dato dalla somma dei salti che la compongono. I salti di collegamento non saranno calcolati (avranno valore solo salti di una rotazione all'inizio o alla fine, i doppi e i tripli nella combinazione).
- Una (1) trottola in parallelo, in combinazione o singola (decisa ogni anno dall'ATC).
- Una (1) spirale della morte (decisa ogni anno dall'ATC).
- Una (1) sequenza di passi massimo 40 secondi.

Senior:

- Tre (3) sollevamenti: uno (1) singolo (non più di quattro (4) rotazioni dell'uomo) e due (2) sollevamenti combinati con non più di dieci (10) rotazioni dell'uomo e non più di tre (3) cambi posizione della donna (4 posizioni).

Junior:

- Due (2) sollevamenti: uno (1) singolo (non più di quattro (4) rotazioni dell'uomo) e un (1) sollevamento combinato con non più di dieci (10) rotazioni dell'uomo e non più di tre (3) cambi posizione della donna (4 posizioni).

- Le salite dei sollevamenti devono essere diverse.

Programma Lungo Jeunesse

- Due (2) sollevamenti (singoli o combinati). Reverse Cartwheel (ogni tipo) e Spin

Pancake non sono permessi. Ogni combinazione di sollevamenti non può eccedere otto (8) rotazioni dell'uomo con non più di due (2) cambi posizione della donna (3 posizioni), e i sollevamenti singoli non devono eccedere le quattro (4) rotazioni.

- **Un** (1) salto in parallelo.
 - **Una** (1) combinazione di massimo due (2) salti.
 - **Una** (1) trottola in parallelo combinata di massimo tre (3) posizioni
 - Massimo due (2) salti lanciati con Massimo due (2) rotazioni **incluso Doppio Axel** (devono essere salti differenti).
 - **Un** (1) salto twist con massimo (2) rotazioni.
 - **Una** (1) trottola d'incontro (singola o combinazione di tre (3) posizioni massimo (decisa ogni anno dall'ATC).
 - **Una** (1) spirale della morte, scelta libera.
 - **Una** (1) sequenza di passi, massimo livello 4, massimo 40 secondi.
 - Una (1) sequenza coreografica dove i partner devono essere sempre in tenuta. **Massimo 30 secondi.**
- Le salite dei sollevamenti devono essere diverse.

Programma Lungo Caddetti

- **Due** (2) sollevamenti (singoli o in combinazione). Non sono permessi sollevamenti sopra la testa. Sollevamenti a scelta tra: Axel, Flip sagittale, etc. Ogni combinazione di sollevamento non deve eccedere le otto (8) rotazioni dell'uomo, con non più di due (2) cambi di posizione della donna (3 posizioni) e i sollevamenti singoli non devono eccedere quattro (4) rotazioni.
 - **Un** (1) salto in parallelo.
 - **Una** (1) combinazione di massimo due (2) salti.
 - **Una** (1) combinazione di trottole in parallelo con un massimo di tre (3) posizioni
 - Massimo due (2) salti lanciati con un massimo di due (2) rotazioni (devono essere salti differenti)
 - **Un** (1) salto twist con massimo due (2) rotazioni.
 - **Una** (1) trottola d'incontro (singola o in combinazione con un massimo di tre (3) posizioni. Decise ogni anno da ATC). Trottola d'incontro Impossibile (ogni tipo) e trottole sorpasso con la donna in posizione rovesciata non sono permesse.
 - **Una** (1) spirale della morte, scelta libera.
 - **Una** (1) sequenza di passi, Massimo livello 4, massimo 40 secondi.
 - Una (1) sequenza coreografica dove i partner devono essere sempre in tenuta. **Massimo 30 secondi.**
- Le salite dei sollevamenti devono essere diverse.

Programma Lungo Allievi

- **Un** (1) sollevamento a una posizione*.
- **Una** (1) combinazione di sollevamenti*.

* Axel, Flip sagittale, etc. Non sono permessi sollevamenti sopra la testa dell'uomo. Ogni sollevamento combinato non deve eccedere le otto (8) rotazioni dell'uomo, con non più di due (2) cambi di posizione della donna (3 posizioni) e i sollevamenti singoli non devono eccedere quattro (4) rotazioni.

- Massimo due (2) salti in parallelo con un massimo di due (2) rotazioni (Non sono permessi doppio axel o tripli). Uno (1) deve essere una combinazione di massimo due (2) salti.
- **Una** (1) combinazione di trottole in parallelo con un Massimo di due (2) posizioni, a

- scelta tra *upright* e *sit* (qualsiasi filo), camel FO & BO.
- Massimo due (2) salti lanciati- Axel, Doppio Toe loop, Doppio Salchow (devono essere diversi).
- **Una** (1) combinazione di trottolo di incontro con un massimo di due (2) posizioni a scelta tra *upright*, *sit*, *hazel* e *camel* in *kilian*, *face to face*, *posizione arabesque*.
- **Una** (1) spirale angelo (camel) BO o spirale della morte BO (decisa ogni anno dell'ATC).
- **Una** (1) sequenza di passi, Massimo livello 3, massimo 30 secondi.
- Le salite dei sollevamenti devono essere diverse.

Programma lungo Esordienti

- Massimo due (2) salti in parallelo (no combinazioni). Massimo Axel, Doppio Toe loop, Doppio Salchow.
- **Una** (1) trottolo in parallelo, singola o combinata, scelta tra *Upright* e *sit* (qualsiasi filo). Massimo due (2) posizioni se trottolo combinata.
- Massimo due (2) salti lanciati: rotazione singola o axel (devono essere salti differenti).
- **Una** (1) trottolo d'incontro: una (1) posizione scelta tra *upright*, *sit*, *hazel*.
- **Una** (1) spirale, ad angelo BO (indietro esterna).
- **Una** (1) sequenza di passi, massimo livello 2, massimo 30 secondi.
- SOLLEVAMENTI NON SONO PERMESSI.

Programma lungo Giovanissimi

- **Un** (1) salto in parallelo (no in combinazione). Può essere eseguito solo un (1) salto di una rotazione.
- **Una** (1) combinazione di salti in parallelo con un massimo di 3 salti. Possono essere eseguiti solo salti da una (1) rotazione.
- **Una** (1) trottolo in parallelo singola o combinata, a scelta tra le *upright*(verticali) (massimo due (2) posizioni se combinata).
- **Una** (1) trottolo d'incontro: una (1) posizione a scelta tra *uprights*.
- **Una** (1) sequenza di passi massimo livello 1. **Per raggiungere il Livello 1, i Giovanissimi devono avere ognuno dei (4) passi e turns confermati: Cross in front (incrociato avanti), Inside Three Turn (tre turn interno), Outside Three turn (tre turn esterno), Open Mohawk (mohawk aperto),** massimo trenta (30) secondi.
- SOLLEVAMENTI NON SONO PERMESSI.

ELEMENTI TECNICI

Salto in parallelo

I salti in parallelo saranno valutati al pari del libero, sia dal pannello tecnico che dai giudici.

Alcuni chiarimenti:

- Per le regole generali, si prega di fare riferimento al documento sul FREE SKATING.
- Se il numero di rotazioni è differente tra i due partner (ad esempio il maschio esegue un doppio axel e la donna un axel) il pannello tecnico terrà conto del salto con meno valore.
- Se un pattinatore esegue un salto "sotto ruotato" (*underrotated* <) e l'altro un salto completo, il pannello tecnico chiamerà comunque il salto "sotto ruotato" (*underrotated* <).
- In generale, qualunque sia l'errore, sarà considerato come se fosse stato commesso da entrambi i pattinatori

Trottole in parallelo

Le trottolo in parallelo per le coppie saranno valutate con gli stessi valori del pattinaggio libero.

Alcuni chiarimenti:

- Per le regole generali, si prega di fare riferimento al documento sul FREE SKATING.
- Se i pattinatori eseguono trottolo diverse (ad esempio il maschio una tacca e la donna solo una trottolo angelo), il pannello tecnico chiamerà la trottolo con meno valore.
- In generale, qualsiasi sia l'errore, sarà considerato come se fosse stato commesso da entrambi i pattinatori

Trottolo di incontro

Di seguito è presente la lista delle classi di trottolo d'incontro che vengono chiamate dal pannello tecnico.

Le trottolo sono elencate dalla più facile alla più difficile.

Una trottolo d'incontro sarà considerata eseguita quando i pattinatori completano un minimo di tre (3) rotazioni per le trottolo d'incontro singole e di due (2) rotazioni per le trottolo d'incontro combinate. Il pannello tecnico chiamerà la trottolo quando le caratteristiche di base sono soddisfatte.

DESCRIZIONE
Outer back upright
Inside back upright
Face to face inner back sit
Face to face outer back sit
Hazel spin
Catch at waist
Kilian camel spin
Trottolo Tango posizione camel (Uomo sul filo RFI/ Destro avanti interno, Donna sul filo LBI/Sinistro indietro interno)
Lay Over Camel
Impossible camel
Reverse lay over camel (gamba dell'uomo sopra la donna)
Impossible sit

Bonus per posizioni difficili

Di seguito, i bonus chiamati dal Pannello Tecnico per posizioni difficili di trottolo di incontro:

Posizioni difficili	Opzioni	Codice	Valore e applicazione
Posizione difficile dell'uomo	Posizione Heel (per uprights, Kilian camel, catch at waist o tango camel entrambe devono essere in posizione heel)	DPM	10% sul valore della trottolo
	Per Layover Reverse: Posizione Heel dell'uomo		
	Per impossible sit, la posizione indietro dell'uomo Sit-Camel - l'uomo in posizione sit tenendo la donna in una posizione angelo		10% sul valore della trottolo hazel
Posizione	Impossible camel o sit the	DPL	25% sul valore della trottolo

difficile della donna	twist o split, ring o tenuta del pattino		anche se in combinazione
	Per hazel spin, senza presa della donna		10% sul valore della trottola

Variazioni difficili per trottole d'incontro

Di seguito i bonus chiamati dal Pannello Tecnico per variazioni di trottole:

Variazioni difficili	Opzioni	Codice	Valore e applicazione
Difficult entry	Posizione acrobatica	DEA	10% sul valore della trottola per quelle singole. 10% sul valore della prima posizione, solo per combinazioni di trottole
Numero di rotazioni	Quattro (4) o più rotazioni	R4	10% sul valore della trottola (solo per trottole singole)
Gamba sopra la donna	In Kilian Camel e Tango Camel dove l'uomo passa la gamba una volta	CKL	10% sul valore della trottola
	In Reverse Lay Over dove l'uomo passa la gamba Quattro o più volte	RLL	10% sul valore della trottola
Cambio di posizione difficile in combinazioni	Rotazione completa della donna sul suo asse, parallelo al pavimento*	DCR	10% sulle posizioni dopo il cambio
	Donna che passa sopra la schiena dell'uomo*	DCB	

* Questi cambi difficili saranno chiamati solo se il cambio tra posizioni avviene durante una rotazione dell'uomo.

Chiarimenti

- *Impossible sit* dove l'uomo si alza su due (2) piedi, non sarà confermata.
- Affinché si chiami una trottola in una combinazione di trottole, una delle posizioni DEVE avere almeno due (2) rotazioni, altrimenti sarà chiamata NO SPIN e non riceverà valore, *no value*.
- Massimo quattro (4) posizioni possono essere eseguite in una combinazione di trottole di incontro.
- Se la Coppia esegue un cambio difficile o una *difficult entry* e la precedente e/o la seguente trottola non è confermata, il bonus non sarà applicato.
- I bonus per posizioni difficili saranno applicati solo se la posizione difficile è tenuta per due (2) rotazioni.
- In una combinazione di trottole, il sistema aggiungerà i valori delle trottole single chiamate dal Pannello Tecnico.
- Per le *feature* dei **cambi difficili**: nel caso in cui una posizione non sia confermata dopo la *feature*, il bonus cesserà di essere applicato.
- Combinazioni di trottole incontro: se c'è più di un (1) giro dell'uomo su due piedi durante il cambio di posizione, la posizione seguente sarà chiamata **break in combo** (interruzione di combinazione).

Salti lanciati

I salti lanciati saranno chiamati come salti individuali.

Non è permesso ripetere lo stesso salto lanciato.

I salti lanciati, il cui atterraggio è su due piedi (non a gambe incrociate), saranno chiamati 'downgraded'

Spirali

Le spirali possono essere:

- Spirali ad angelo: ci sarà soltanto un livello.
- Spirali della morte: ci saranno quattro (4) livelli.

Il concetto di "perno" deve sempre essere mantenuto.

Requisiti del livello base:

- Posizione corretta per entrambi i partner mantenuta **simultaneamente** per almeno un (1) giro.
- Posizione dell'uomo: il perno deve essere chiaro con i fianchi non più alti del ginocchio della gamba portante. Il filo deve essere chiaro e continuo.
- Posizione della donna:
Spirale angelo: La posizione deve essere quella di un corretto angelo mantenuta per l'intera esecuzione e nel corretto filo.
Spirale della morte: I fianchi devono essere alla stessa altezza del ginocchio della gamba portante. Deve esserci un arco molto pronunciato. Il filo deve essere chiaro e continuo. Per le spirali a filo interno, la donna deve essere almeno su tre ruote.

Livelli

- Livello Base - corretta esecuzione della spirale della morte base.
- Livello 1 - base + una (1) feature.
- Livello 2 - base + due (2) features.
- Livello 3 - base + tre (3) features.
- Livello 4 - base + quattro (4) features.

Features / Caratteristiche

- Entrata difficile **della donna (che precede l'inizio dell'elemento):** posizione spaccata laterale della donna, pattino in presa, posizione **ring o biellmann, turn (counter, rocker o travelling veloci), movimenti acrobatici, sollevamenti di danza.**
- **Entrata difficile dell'uomo: spread eagle indietro esterna dell'uomo nel filo d'entrata della spirale.**
- Cambio di presa (cambio di mano tra uomo e donna) - deve esserci almeno una (1) rotazione prima e mezza (1/2) rotazione dopo il cambio (o viceversa) per essere considerata come una feature.
- Più di una (1) rotazione (una feature per ogni rotazione completa eseguita).
- Posizione difficile della donna: posizione ring, pattino in presa.
- Presa sinistra dell'uomo.
- Presa sinistra della donna (o destra nella spirale della morte interna).
- Posizione difficile dell'uomo.

Sequenza di Passi

Definizioni

Turns su un piede: turns sono quelle difficoltà tecniche elencate e che comportano un cambio di direzione sullo stesso piede: travelling (due rotazioni complete devono essere eseguite velocemente per essere considerate tali, altrimenti saranno considerati come TRE), TRE, brackets /contro-3, loops/boccole, counters/controvolta, rockers/volte.

Turns su due piedi: Mohawks, Choctaws. Per i Choctaws, il filo di uscita sarà usato per definire la direzione del turn (ex. LFI, sinistro avanti interno - RBO, destro indietro esterno, la direzione sarà considerata anti-oraria).

Steps: sono tutte quelle difficoltà che possono essere eseguite mantenendo la stessa direzione o cambiando direzione e anche il piede: toe steps, chasses, cross rolls.

Nota: salti da mezza rotazione o da una rotazione su due piedi o un piede non sono considerati come turn o step. Pattinare in avanti e indietro non è un cambio di direzione rotazionale.

Cluster: set di almeno tre (3) turns diversi eseguiti su un piede, il TRE è considerato turns per il cluster.

Body movements: movimenti coreografici di braccia, busto, testa, gamba libera. Devono condizionare chiaramente l'equilibrio del pattinatore per essere considerati tali. Almeno due parti del corpo devono essere usate.

Requisiti del Livello base:

- I pattinatori devono includere passi/passi di collegamento.
- Lo schema è libero, deve coprire almeno $\frac{3}{4}$ della lunghezza della pista. C'è un tempo limite a seconda delle categorie.

Livelli

Livello Base - StB	Livello 1 - St1	Livello 2 - St2	Livello 3 - St3	Livello 4 - St4
Una Sequenza di passi che rispetta i requisiti di base e le suddette specifiche.	Livello Base E devono essere eseguiti 4 turns e deve includere una (1) feature (scelta solamente tra feature 1, 2 o 5).	Livello B E devono essere eseguiti 6 turns e deve includere due (2) diverse features (scelta solamente tra feature 1, 2 o 5).	Livello B E devono essere eseguiti 8 turns e deve includere tre (3) diverse features.	Livello B E devono essere eseguiti 10 turns e deve includere quattro (4) diverse features.

Features

1. **Body movements:** sono richiesti tre (3) diversi body movements da entrambi i pattinatori. **Devono essere eseguiti uno di ogni gruppo di spazio: alto, medio, basso.**
2. **Choctaws:** i pattinatori devono aggiungere due (2) Choctaws, uno in senso orario e uno in senso antiorario. Solo Choctaws dall'avanti all'indietro saranno considerati.
3. **Cluster:** per essere considerati come una feature, tre (3) turns presentati nel cluster devono essere confermati per entrambi i partner.
4. **Turns su piedi differenti:** i turns confermati e richiesti per il livello devono essere presentati entrambi con il piede destro e con il piede sinistro, in senso orario o antiorario per loops e travellings. Devono essere distribuiti uniformemente tra il piede sinistro /antiorario e il piede destro /orario. Vedi Chiarimenti.
5. **Prese:** i pattinatori devono eseguire in presa il 50% della Sequenza di passi. La presa "Mano in mano" non sarà considerata come una feature.

Chiarimenti

- Affinché siano confermati e contati per il Livello, i Turns devono essere eseguiti correttamente e mostrare chiari fili prima e dopo il cambio di direzione; gli archi devono essere chiari. Turns saltati, turns eseguiti sul posto o turns dove il pattinatore appoggia la gamba libera sul pavimento, durante o inuscita, non saranno considerati. Ogni tipo di Turn potrà essere contato solo due volte.
- Turns che possono essere contati per il raggiungimento del Livello sono: rocker, counter, bracket, travelling, loop. Ogni tipo di turn può essere contato solo due volte.

- Il TRE è considerato come un turn per la feature del cluster, ma NON è un turn da contare per il raggiungimento del livello.
- Per i Giovanissimi: steps & turns che possono essere contati per il raggiungimento del livello sono Tre interno, Tre esterno, cross in front e open mohawk. Ogni tipo di turn può essere contato solo **una volta**. **Nessuna feature è richiesta come confermata affinché si raggiunga il Livello 1.**
- Per la feature numero 1: body movements devono essere distribuiti all'interno della Serie con steps/turns. I Body movements presentati uno dopo l'altro saranno considerati come un solo movimento. I Body Movements eseguiti all'inizio o alla fine della serie mentre il pattinatore è fermo, non saranno contati.
- Per la feature numero 4: loops e travelling eseguiti su entrambi i piedi in senso antiorario saranno considerati come eseguiti su piede sinistro; i Loops e i travelling eseguiti su entrambi i piedi in senso orario, saranno considerati come esecuzione su piede destro allo scopo di contare "turns su piedi differenti". Non è obbligatorio eseguire lo stesso tipo di turn in entrambe le direzioni, o con entrambi i piedi affinché siano considerati per raggiungere il livello.
- Veloci stop sono consentiti se necessari a caratterizzare la musica.
- Si può includere solo un (1) salto di massimo una (1) rotazione (anche se non un salto codificato). Un salto ulteriore sarà considerato come elemento non permesso e sarà penalizzato in quanto tale.
- **Per categorie con massimo livello tre (3) o inferiore:** se il pattinatore presenta più di un extra turn di quanto richiesto dal massimo livello della categoria, il livello sarà ridotto di uno (1).
- I pattinatori possono presentare tutte le features che vogliono.

Sollevamenti

- Per sollevamenti a una posizione, il numero di rotazioni minime affinché il sollevamento sia chiamato è tre (3), massimo quattro (4).
- Se la coppia esegue una partenza, ma la donna non raggiunge la posizione e il sollevamento fallisce, il Pannello Tecnico Chiamerà il sollevamento con *no value* (0) e occuperà un box nel sistema come elemento eseguito.
- Se la coppia esegue più rotazioni di quelle permesse, il Pannello Tecnico chiamerà il sollevamento; le features presentate durante la parte non permessa non saranno considerate. La Coppia sarà penalizzata di 1.0 dal totale.
- È permesso eseguire mezza rotazione per entrare nel sollevamento e mezza rotazione per uscire.
- Sollevamenti con evidente utilizzo del puntale da parte del partner che solleva nella partenza o dove il partner sollevato usa le spalle dell'altro partner per aiutarsi a raggiungere la posizione, saranno chiamati dal Pannello Tecnico come **NO LEVEL LIFT**.
- Per sollevamenti sotto la testa:
 - Il partner sollevato deve sempre avere almeno una mano di supporto in presa sul partner.
 - Non è permesso sedersi sulla schiena o sulle spalle del partner che solleva, né usare le braccia dell'uomo come supporto. Se questo avviene, la posizione e tutte le features non saranno contate.

Lista dei sollevamenti in ordine di difficoltà:

DESCRIZIONE
Axel
Flip
Low Press
Low Kennedy
Low Militano

Airplane
Reversed Loop
Pancake
Press
Cartwheel
Pancake Twist Airplane
Kennedy
Militano
Reversed Cartwheel
Spin Pancake

Livelli

- Livello Base - corretta esecuzione del sollevamento.
- Livello 1 - base + 1 feature.
- Livello 2 - base + 2 features.
- Livello 3 - base + 3 features.
- Livello 4 - base + 4 features (Solo per sollevamenti sopra la testa)

Features per sollevamenti a una posizione

Axel - Flip - Low Militano - Low Kennedy - Low Press: features

- Una mano dell'uomo.
- Una mano della donna.
- Low Kennedy, preparazione in Avanti da parte di entrambi i pattinatori.
- Low Militano around the back (dietro la schiena).
- Axel around the back (dietro la schiena)
- Rotazione in senso orario.
- Eseguire un elemento di pattinaggio durante il sollevamento (Vedi Chiarimenti).

Airplane - features

- Variazione difficile nella partenza.
- Donna senza mani in presa.
- Una mano dell'uomo.
- Mano sinistra dell'uomo.
- Rotazione in senso orario.
- Variazione difficile della posizione della donna.
- Variazione difficile nell'arrivo.
- Eseguire un elemento di pattinaggio durante il sollevamento (vedi Chiarimenti).

Reversed Loop - features

- Variazione difficile nella partenza.
- Donna senza mani in presa.
- Rotazione in senso orario.
- Variazione difficile della posizione della donna.
- Variazione difficile nell'arrivo
- Eseguire un elemento di pattinaggio durante il sollevamento (vedi Chiarimenti).

Press - features

- Variazione difficile nella partenza.
- Presa con una mano.
- Presa dell'uomo con la mano sinistra.
- Rotazione in senso orario.
- Variazione difficile nella posizione della donna (side split, lay out, Militano).
- Variazione difficile nell'arrivo.

- Eseguire un elemento di pattinaggio durante il sollevamento (vedi Chiarimenti).

Pancake - features

- Variazione difficile nella partenza.
- Donna senza mani in presa.
- Rotazione in senso orario.
- Presa a una sola mano dell'uomo.
- Presa con la mano sinistra dell'uomo.
- Variazione difficile nella posizione della donna.
- Variazione difficile nell'arrivo.
- Eseguire un elemento di pattinaggio durante il sollevamento (vedi Chiarimenti).

Kennedy - features

- Variazione difficile nella partenza (con i pattinatori che pattinano all'avanti è da considerarsi una variazione difficile).
- Presa ad una mano.
- Rotazione in senso orario.
- Variazione difficile della posizione della donna. (side split, lay out).
- Variazione difficile nell'arrivo.
- Eseguire un elemento di pattinaggio durante il sollevamento (vedi Chiarimenti).

Militano - features

- Posizione star della donna. In questo caso, la caratteristica “senza mani” della donna è inclusa e non sarà aggiunta come caratteristica extra. La posizione Star sarà considerata come posizione difficile solo se presentata con la presa senza mani della donna.
- Posizione rovesciata della donna.
- Variazione difficile nella partenza.
- Presa a una mano dell'uomo
- Rotazione in senso orario.
- Variazione difficile della posizione della donna.
- Variazione difficile nell'arrivo.
- Eseguire un elemento di pattinaggio durante il sollevamento (vedi Chiarimenti).

Reversed cartwheel e Cartwheel - features

- Variazione difficile nella partenza.
- Donna senza mani in presa.
- Rotazione in senso orario.
- Variazione difficile della posizione della donna. (side split o T position).
- Variazione difficile nell'arrivo.
- Eseguire un elemento di pattinaggio durante il sollevamento (vedi Chiarimenti).

Spin pancake - features

- Variazione difficile nella partenza (es. Spread Eagle dell'uomo).
- Donna senza mani in presa.
- Rotazione in senso orario.
- Presa ad una mano dell'uomo.
- Presa con braccio sinistro dell'uomo
- Variazione difficile della posizione della donna.
- Variazione difficile nell'arrivo.
- Eseguire un elemento di pattinaggio durante il sollevamento (vedi Chiarimenti).

Combinazione di sollevamenti

La combinazione di sollevamenti, sarà chiamata dal pannello tecnico quando presenta un cambio di posizioni e/o di prese.

La partenza del primo sollevamento della combinazione è quella che viene chiamata, perché è

la partenza che determina la reale difficoltà della combinazione stessa.

Livelli

Per ogni livello c'è una percentuale corrispondente che verrà calcolata a seconda del sollevamento utilizzato per la partenza.

La "Combinazione livello Base" sarà chiamata se c'è solo uno (1) cambio di posizione.

- Livello Base - Valore del livello Base della partenza del sollevamento + 20%.
- Livello 1 - 1 *feature* -> livello 1 + 20% del livello 1 della partenza del sollevamento.
- Livello 2 - 2 *features* -> livello 2 + 20% del livello 1 della partenza del sollevamento.
- Livello 3 - 3 *features* -> livello 3 + 20% del livello 1 della partenza del sollevamento.
- Livello 4 - 4 *features* -> livello 4 + 20% del livello 1 della partenza del sollevamento.
(Solo per sollevamenti sopra la testa)

Sollevamenti - features

- Variazione difficile nella partenza.
- Presa a una mano dell'uomo
- Senza mani della donna.
- Rotazione in senso orario (SOLO per sollevamenti a una posizione). Per applicare questa caratteristica, la rotazione deve essere di almeno un giro e mezzo (1 ½).
- Uomo in presa con il braccio sinistro (dove non è richiesto dalla posizione base).
- Variazione difficile della posizione della donna.
- Variazione difficile in arrivo.
- Combinazione di sollevamenti: al cambio di posizione nei sollevamenti sotto la testa, sarà assegnata una feature per ogni cambio dopo il primo, incluso nella chiamata della combinazione di sollevamenti.
- Eseguire un elemento di pattinaggio durante il sollevamento (Vedi chiarimenti).
- Combinazione di sollevamenti: cambio di posizione, in generale quando la donna cambia l'asse per i sollevamenti sopra la testa.
 - Pancake Twist Airplane e viceversa.
 - Cambio da Cartwheel alla posizione Layback della donna e viceversa.
 - Cambio Cartwheel a Kennedy e viceversa.
 - Cambio Pancake a Militano e viceversa.
 - Cambio da Militano a Cartwheel e viceversa.

Chiarimenti

- Le variazioni difficili nell'uscita, saranno considerate soltanto se le componenti tecniche dell'elemento eseguito sono rispettate.
- La *feature* "una mano dell'uomo" o "senza mani della donna" saranno chiamate soltanto se la posizione sarà mantenuta per almeno una rotazione e mezzo (1 ½).
- Le variazioni difficili della posizione della donna sono: Biellmann, spaccata, ring.
- Combinazioni di sollevamenti: le *feature* "senza mani" o "presa a una mano della donna" o "presa a una mano dell'uomo" saranno chiamate solo se si mantiene la caratteristica per almeno due (2) posizioni.
- Per combinazioni di sollevamenti sotto la testa, le entrate difficili (oltre quelle elencate come features per sollevamenti a una posizione), l'arrivo difficile e le posizioni difficili della donna NON sono permesse. Presentare features che non sono permesse, comporterà l'abbassamento del sollevamento di un livello.

- Combinazione di sollevamenti: solo una difficile o un'uscita difficile può essere contata per raggiungere il livello. Ciò significa che, se la coppia esegue una difficile e un'uscita difficile, il pannello tecnico chiamerà SOLO una feature.
- Ina Bauer, Spread Eagle, Carriage (bilanciamento su un piede): dopo la partenza, durante la rotazione o prima dell'uscita sono elementi difficili di pattinaggio da considerare come feature. **Può essere contato solo un elemento di pattinaggio per sollevamento e può essere contato una volta a programma.**
- Nel programma breve, il numero massimo di posizioni è tre (3), nel programma lungo è di quattro (4) posizioni per Senior e Junior e tre (3) posizioni per Jeunesse, Cadetti e Allievi.
- Variazioni difficili o cambi di posizione saranno contati solo se la precedente posizione e la posizione seguente sono mantenute per almeno una rotazione e mezzo (1 ½) rotazioni.
- Se la coppia esegue solo una posizione per la combinazione di sollevamenti e nemmeno prova a cambiare posizione, sarà considerato come sollevamento a una posizione e occuperà la relativa casella.
- Nelle combinazioni di sollevamenti- le 'difficult position' della donna che sono specifiche per sollevamenti a una posizione saranno considerate tali se saranno eseguite dopo la partenza del sollevamento per cui sono specificate. Esempio:
 - Star position dopo la partenza del Militano.
 - Side Split (spaccata laterale) o posizione T sono da considerare dopo la partenza del Cartwheel o del Reverse Cartwheel.
 - Layout position dopo la partenza del sollevamento Kennedy o del Press.
 - Side Split (spaccata laterale) dopo la partenza dei sollevamenti Cartwheel, Reverse Cartwheel, Kennedy o Press.
- Dove è specificato che le salite dei sollevamenti devono essere diverse: se i pattinatori ripetono la stessa del sollevamento, il sollevamento con la partenza ripetuta sarà chiamato con 'No Level' e riceverà "no value".
- Ogni tipo di "difficult variation" o elementi di pattinaggio saranno contati una volta per programma, eccetto per il Cambio di asse che può essere presentato in più di un sollevamento e più di una volta a sollevamento; la *feature* "una mano"/"senza mani" può essere presentata una volta a sollevamento.
- Se le coppie usano come "difficult entry" un elemento di pattinaggio e mantiene o ripete lo stesso elemento durante il sollevamento, esso sarà considerato solo una volta (come un elemento di pattinaggio).
- **Per sollevamenti sotto la testa, il Massimo livello raggiungibile è il Livello 3.**

Il primo cambio di posizione è ciò che lo rende una "Combinazione" e, quindi, non è contato come un "cambio di posizione" per il livello, a meno che il cambio di posizione non comporti un cambio di asse.

Twist

Il Pannello Tecnico chiamerà l'elemento specificando il livello e il numero di rotazioni.

Livelli

- Livello Base - corretta esecuzione dell'elemento
- Livello 1 - base + 1 feature.
- Livello 2 - base + 2 features.
- Livello 3 - base + 3 features
- Livello 4 - base + 4 features.

Features

- Spaccata della donna (ogni gamba più di 45° rispetto all'asse del suo corpo). Il Twist senza spaccata della donna riceverà NO LEVEL
- Originale/difficile posizione della donna durante il twist.

- Prendere la donna sui suoi fianchi senza usare le sue mani/braccia o ogni altra parte del corpo che tocchi l'uomo. **La presa deve avvenire almeno all'altezza delle spalle dell'uomo.**
- difficile (passi/chiarissimi movimenti di pattinaggio eseguiti da entrambi i partner appena prima della partenza del Lutz twist)
- Braccia dell'uomo sotto la linea delle sue spalle o almeno all'altezza delle spalle dopo aver lanciato la donna in aria. **Per applicare questa feature, l'uomo deve allungare le braccia durante il sollevamento della donna in aria e riprenderla all'altezza delle spalle o sopra.**

Sequenza coreografica

La sequenza coreografica avrà un valore fisso di 2.0.

- Questa sequenza è libera.
- I pattinatori devono dimostrare l'abilità di pattinare sulla musica e di interpretarla utilizzando elementi tecnici quali: passi, turns, arabesque, pivot, ina bauer, spread eagles, (non codificati) salti di una rotazione, boccole
- Il Pannello Tecnico chiamerà l'elemento e i giudici assegneranno il QOE.
- La sequenza deve iniziare da una posizione ferma o da uno "stop and go" e deve coprire almeno $\frac{3}{4}$ della pista.
- Fermate sono permesse.
- **La sequenza ha un tempo limite di 30 secondi.**

QOE

La giuria deve valutare i QOE per ogni elemento tecnico chiamato. Per determinare il QOE finale, la giuria deve considerare le buone caratteristiche dell'elemento e sottrarre in caso di errori. Di seguito ci sono alcune linee guida per i giudici per determinare il giusto QOE da assegnare.

QOE Positivi

I giudici devono assegnare i propri QOE utilizzando le seguenti linee guida:

- 0 quando i pattinatori raggiungono le caratteristiche base dell'elemento.
- +1 quando i pattinatori raggiungono 1 - 2 features.
- +2 quando i pattinatori raggiungono 3 - 4 features.
- +3 quando i pattinatori raggiungono 5 - 6 features

Punti/Aspetti Positivi

La definizione di un **aspetto positivo** è: una tipica qualità o una parte importante dell'elemento tecnico.

SOLLEVAMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Buona partenza e discesa di entrambi i pattinatori. • Corretta posizione in aria e artisticamente buona. • Buon uso della pista durante l'esecuzione dell'elemento. • Buona esecuzione dei mohawks da parte dell'uomo: piedi vicini, veloci e fili chiari e puliti. • Buona velocità e fluidità. • Esecuzione dell'elemento senza dare l'impressione di fatica o sforzo (il sollevamento deve sembrare "senza sforzo") • In armonia con la musica
SALTI LANCIATI
<ul style="list-style-type: none"> • Partenza originale, creativa o difficile.

<ul style="list-style-type: none"> • Buona posizione dell'uomo prima del lancio (puntale). • Buona posizione in aria della donna. • Buona estensione e arrivo creativo. • Altezza, velocità e lunghezza buoni. • Buon controllo e fluidità in fase di atterraggio. • Armonia con la musica
TWIST
<ul style="list-style-type: none"> • Buona partenza e discesa di entrambi i partner. • Buona posizione dell'uomo subito dopo il lancio. • Buon utilizzo della pista durante l'esecuzione dell'elemento. • Buona velocità e ritmo dall'inizio alla fine. • Buona altezza della donna in aria. • Esecuzione dell'elemento senza dare l'impressione di fatica o sforzo (per entrambi i partner). • In armonia con la musica. • Chiara ed evidente spaccata della donna.
TROTTOLE DI INCONTRO
<ul style="list-style-type: none"> • Buon controllo durante l'esecuzione dell'elemento (entrata, rotazione, uscita). • Buona velocità ed accelerazione durante l'esecuzione. • Variazioni difficili (singole e combinate, vedere paragrafo 5.3) • Numero bilanciato di rotazioni in ogni posizione. • Numero di rotazioni più alto del minimo richiesto. • Originalità e creatività. • Continuità, fluidità e facile esecuzione della trottola. • Armonia con la musica
SPIRALI
<ul style="list-style-type: none"> • Buona fluidità in entrata e uscita. • Buon controllo e velocità quando la posizione è raggiunta. • Buona qualità della posizione di entrambi i partner (pivot dell'uomo e posizione della donna). • Chiaro e costante filo del pivot. • Posizione controllata durante l'entrata. • Esecuzione dell'elemento senza dare l'impressione di fatica o sforzo, da parte di entrambi i partner. • Creatività e originalità. • Corrispondenza con la musica. • Numero di rotazioni superiori al minimo richiesto.
SALTI IN PARALLELO
<ul style="list-style-type: none"> • Partenza particolare, creativa e difficile. • Passi e movimenti riconoscibili appena prima della partenza. • Posizione creativa in aria e/o partenza ritardata della rotazione in aria. • Altezza e lunghezza molto buone. • Buona estensione durante la fase di atterraggio e/o uscita originale e creativa. • Fluidità in entrata e uscita molto buona (e durante l'esecuzione di salti in combinazione). • Buon unisono e sincronia durante l'esecuzione dell'elemento. • Esecuzione dell'elemento senza dare l'impressione di fatica o sforzo da entrambi i partner (il salto deve sembrare "senza sforzo") • Distanza non superiore a 1.5m. tra i partner. • Corrispondenza con la musica. • Armonia con la musica.
TROTTOLE IN PARALLELO

- Buon controllo della trottola durante l'esecuzione (entrata, rotazione, uscita, cambio di piede)
- Capacità di centratura della trottola velocemente.
- Numero bilanciato di rotazioni per ogni posizione.
- Posizione buona e uguale di entrambi i partner.
- Buona sincronia e distanza tra entrambi i partner.
- Buona velocità e accelerazione durante l'esecuzione.
- Numero di rotazioni superiori rispetto al minimo richiesto.
- Armonia con la musica

SEQUENZA DI PASSI

- Fili chiari e profondi (inclusa entrata e uscita da cambio di direzione).
- Pulizia e precisione.
- Buon controllo e coinvolgimento di tutto il corpo.
- Buona energia di esecuzione.
- Buona velocità e accelerazione durante l'esecuzione.
- **Musicalità.**
- L'elemento deve essere in armonia con la struttura musicale.
- Buon unisono.
- Creatività e originalità.
- **Disegno complesso**
- **Distribuzione uniforme e logica di steps/turns all'interno della Serie**

SEQUENZA COREOGRAFICA

- Passi nuovi, nuova sequenza di passi.
- Disegno complesso.
- Originalità.
- Varietà.
- Musicalità.
- Corrispondenza con il tema e la musica.
- Movimenti puliti.
- Buona energia.
- Buon controllo e coinvolgimento di tutto il corpo

QOE Negativi

La seguente tabella mostra sulla parte sinistra gli errori per i quali il QOE DEVE essere uno di quelli elencati e sulla parte destra gli errori per i quali la giuria deve diminuire il punteggio nel caso in cui l'errore descritto venga commesso

Errori per i quali il QOE deve essere quello elencato	Valori	Errori per i quali il QOE può variare	Valori
SALTI - SALTI LANCIATI			
Caduta	-3	Mancanza di velocità, altezza, lunghezza e brutta posizione in volo	-1 or -2
Downgrade (<<<)	-3	Underrotated (<)	-1
Arrivo su due piedi o sul piede sbagliato	-3	Half rotated (<<)	-2
Numero di rotazioni diverso tra i partner	-2 or -3	Partenza tecnicamente non corretta	-1 or -2
Stepping out	-2 or -3	Mancanza di fluidità e ritmo nei salti in combinazione	-1 or -2
Entrambe le mani appoggiate sul pavimento durante l'atterraggio	-3	Arrivo non pulito (posizione non corretta/filo sbagliato/puntale)	-1 or -2
Doppio tre o mezzo toe-loop dopo	-2 or -3	Preparazione lunga	-1 or -2

l'arrivo			
Arrivo diretto e prolungato sul puntale	-3	Mancanza di unisono	-1 or -2
		Una mano o la gamba libera sul pavimento durante l'arrivo.	-1
		Lutz no edge	-2
TWIST			
Caduta	-3	Assenza di altezza e/o lunghezza	-1 to -3
La donna atterra sull'uomo	-2 or -3	Partenza non buona (assenza di velocità, assenza di puntata)	-1 or -2
La donna non viene presa all'arrivo	-2 or -3	Usare le spalle dell'uomo durante la presa	-1 or -2
Arrivo su due piedi	-2 or -3	Arrivo scorretto (assenza di velocità, posizioni scorrette, NO arrivo frontale)	-1 or -2
Due mai sulla pista all'arrivo	-2 or -3	Presa della donna NON sulla vita	-2
Downgrade (<<<)	-3	Lunga preparazione	-1
		Uomo su due piedi	-1
		Underrotated <	-1
		Half rotated <<	-2
		Una mano o gamba libera sul pavimento durante l'arrivo	-1
		Braccia dell'uomo non distese durante il lancio	-2
TROTTOLE - TROTTOLE DI INCONTRO			
Caduta	-3	Posizione scorretta, lentezza, oscillazioni	-1 to -3
Due mani sulla pista per evitare la caduta	-3	Sorpasso (gamba sopra la donna) dove la gamba non passa sempre sopra la donna (devono essere eseguiti minimo due passaggi consecutivi)	-2
Trottola abbassata con uscita su due piedi	-3	Cambio piede sbagliato (puntale, fili sbagliati e non marcati)	-1 to -3
Rovesciata con gamba piegata per raggiungere il minimo di rotazioni	-2 o -3	Una mano o gamba libera sulla pista per evitare la caduta.	-2 o -3
Trottola abbassata senza verticalizzazione prima di scendere in posizione (per le trottola singole o per la prima trottola di una combinazione)	-2 o -3	Mancanza di sincronia e grande distanza tra i partner	-1 to -3
		Impossibile sit, la donna usa la gamba libera durante l'uscita della posizione	-2
Pumping	-2 o -3	Impossibile sit, filo esterno dell'uomo incerto durante tutta la trottola	-2
		Uscita dalla Sit con puntale	-2
		Cambio di piede con spostamento di asse	-2
		In movimento / non centrata	-2 o -3
		Controllo debole (entrata, rotazione, uscita, posizione)	-2
		Appoggio di due piedi a terra tra due trottola di una Combinazione per prendere spinta.	-2
SEQUENZA DI PASSI			

Caduta	-3	Inciampo	-1 o -2
Mancata esecuzione di passi/cambio di direzioni per metà della traiettoria	-2 o -3	Fuori tempo	-1 o -2
		Mancanza di unisono	-1 o -2
		Disegno scarso	-2
		Velocità e accelerazione scarse	-1
		Fili scarsi (non accentuate)	-2
		Mancanza di musicalità	Da -1 a -3
		Distribuzione scarsa	-2
SOLLEVAMENTI			
Caduta	-3	Posizione sbagliata in aria e/o durante la discesa	Da -1 a -3
Grossi problemi durante la partenza (puntali)	-3	di qualità scarsa (fluidità)	-1
Caduta della donna sul partner	-2 o -3	sbagliata	-2
e/o discesa della donna su due piedi	-2 o -3	Mancanza di velocità e/o lunghezza del sollevamento	Da -1 a -3
Utilizzo delle spalle dell'uomo in fase di discesa	-2 o -3	Mohawks sbagliati	Da -1 a -3
Per sollevamenti sotto la testa: sedersi sulla schiena o sulle spalle dell'uomo	-3	Utilizzo dei tamponi durante i mohawks	-2
		Preparazione lunga	-1
		Mano, gamba libera o puntale sul pavimento durante l'arrivo	-1
SPIRALI			
Caduta	-3	Posizione sbagliata della donna (rovesciata poco buona, non allo stesso livello del ginocchio di scorrimento)	Da -1 a -3
Posizione sbagliata della chiocciola	-2 o -3	Errori in uscita	Da -1 a -3
		Lentezza e riduzione della velocità	-1 o -2
		Filo della donna non chiaro e pulito	-1 o -2
		Posizione sbagliata dell'uomo	-1
		Filo dell'uomo non fluido	-2
		Senza tensione	-2
SEQUENZA COREOGRAFICA			
Caduta	-3	Perdita di controllo	-1 o -2
		Pessime posizioni	-1 o -2
		Mancanza di sincronia	-1 o -2
		Non in corrispondenza con la musica	-1 o -2
		Disegno scarso	-2
		Poca energia	-1 o -2
		Povera performance	-1 o -2
		Poca originalità	-1
		Mancanza di musicalità	Da -1 a -3

PENALIZZAZIONI

Una detrazione di un (1.0) punto (se non diversamente specificato) sarà applicata alla somma del contenuto tecnico e dell'impressione artistica ogni volta che uno dei seguenti sarà eseguito

Dal Referee

Maggior numero di rotazioni nei sollevamenti (sollevamenti da 4, 8 e 12 rotazioni)	1.0 punto
Inginocchiarsi o stendersi sulla pista più di una volta o più di un Massimo di cinque (5) secondi (incluso inizio e fine)	1.0 punto
Violazioni sul costume (a discrezione dei giudici)	1.0 punto
Tempo del programma inferiore al minimo	0.5 punto ogni 10 secondi o frazione
Tempo dall'inizio della musica e il primo movimento superiore a 10 secondi	0.5 punto
Musica con testo inappropriate o volgare, in ogni lingua	1.0 punto
Cadute di ogni pattinatore Per ogni caduta dopo la seconda, la penalizzazione aumenterà ulteriormente di 0.3 (Giovanissimi e Esordienti) e di 0.5 (da Allievi a Senior) Esempio da Allievi a Senior: 1.0 per la prima e seconda caduta, penalizzazione di 1.5 per terza caduta (penalizzazione totale 3.5), penalizzazione aggiuntiva di 2.0 per quarta caduta (penalizzazione totale 5.5), penalizzazione aggiuntiva di 2.5 per quinta caduta (penalizzazione totale 8.0) etc.	1.0 punto per la prima e seconda caduta. La penalizzazione aggiuntiva aumenta per ogni ulteriore caduta dopo la seconda: +0.3 per Giovanissimi e Esordienti; +0.5 da Allievi a Senior

Dal Pannello Tecnico

Numero superiore di posizioni consentite per trottole d'incontro combinate	1.0 punto
Numero superiore di posizioni per i sollevamenti (3 e 4)	1.0 punto
Salto a più di una rotazione nella sequenza di passi	1.0 punto
Elemento obbligatorio non presentato	1.0 punto
Element non permesso	1.0 punto

GENERALE SULLE COPPIE

Punteggi

Valutazione dei sollevamenti

- Il puntale non deve essere mai usato dall'uomo durante ogni parte del sollevamento, dovrà usare mohawk stretti e vicini.
- La donna deve raggiungere il punto più alto del sollevamento senza interruzioni, in maniera continua e regolare.
- Entrambi i partner devono mostrare lo stesso sforzo nella fase di di tutti i sollevamenti.
- La posizione della donna durante il sollevamento deve essere eseguita in modo pulito: divaricando le gambe alla massima estensione possibile e senza piegare le ginocchia, le punte dei piedi in tensione, mantenendo una posizione del corpo stabile e in controllo per tutta la durata dell'elemento tecnico.

- Quando si eseguono sollevamenti combinati, ogni posizione della combinazione deve essere mantenuta per una rotazione e mezzo (1 ½) prima di effettuare il cambio nella posizione successiva
- Le spalle dell'uomo non possono essere usate per assistere la donna in fase di discesa di un sollevamento. La discesa della donna non può essere interrotta dal punto più alto del sollevamento alla posizione di discesa finale
- Un sollevamento, in cui la donna utilizza il piede libero o i puntali in fase di discesa, dovrà essere valutato con minor valore.
- Il Twist Lutz deve essere eseguito con una buona altezza e con tutte le rotazioni completate in aria per ricevere un valore pieno.
- In tutte le discese dei sollevamenti, entrambi i partner devono mantenere una buona postura, tensione, schiena dritta, gambe libere in massima distensione, punte dei piedi in tensione verso il basso e all'esterno e con le posizioni del corpo uguali e il più vicino possibile
- Le discese dei sollevamenti devono essere eseguite "dolcemente", la donna deve essere accompagnata sulla pista e non lasciata cadere in posizione di arrivo.
- Eccetto per le categorie *World Class*, movimenti adagio-type alla fine di ogni sollevamento sono strettamente proibiti.

Valutazioni delle trottolo

- Frequentemente, manca una buona posizione del corpo durante le trottolo eseguite da una Coppia. Durante l'esecuzione di una trottolo in coppia, i partner devono sforzarsi per mantenere la migliore posizione possibile del corpo per tutto il tempo. Affinché la giuria possa valutare a pieno una trottolo in coppia, ogni partner deve mantenere la corretta posizione del corpo abbastanza a lungo da permettere alla giuria di avere una chiara visione del filo di entrata, dei fili di trottolo, delle posizioni della trottolo (minimo due rotazioni per posizione) e il filo di uscita.
- Le rotazioni del corpo nelle trottolo angelo in parallelo devono essere uguali, affinché, quando eseguite, la coppia dia l'immagine di essere di fronte a uno specchio. L'arco della schiena e la curva del collo devono essere identiche, ed entrambe le gambe libere devono uscire dalla trottolo nella stessa posizione allo stesso tempo. Se la donna è eccessivamente più piccola rispetto all'uomo, le gambe ed il corpo non saranno equamente abbinati. Quando ciò accade, il punteggio per l'impressione artistica deve riflettere questa disuguaglianza
- Quando si esegue una trottolo in coppia combinata, ogni cambio di posizione deve essere mantenuto per due (2) rotazioni intere. Il cambio da una posizione ad un'altra non è considerato come rotazione.
- L'utilizzo dei puntali durante qualsiasi parte della trottolo in parallelo è un errore e deve essere penalizzato **come da regolamento su assegnazione QOE**.

Sollevamenti

Note speciali sull'esecuzione dei sollevamenti

Sebbene ogni sollevamento sia eseguito in maniera leggermente diversa, ci sono delle regole fondamentali che devono essere rispettate nell'insegnamento e nell'esecuzione di ogni sollevamento. Di seguito alcune linee guida per l'esecuzione dei sollevamenti

All'inizio di qualsiasi sollevamento, una sinergia dell'uomo che si piega e della donna che salta rende più facile l'azione ed il raggiungimento per la donna della posizione corretta richiesta. L'uomo non deve mai sollevare la donna dal pavimento, ma durante la fase ascendente, ossia mentre lei si sta spingendo verso l'alto

Durante la rotazione, l'uomo non deve mai spingere sui fili avanti interni, ma deve utilizzare la sua velocità di entrata per mantenere lo scorrimento del sollevamento. L'utilizzo dei puntali, durante l'esecuzione dell'esercizio non è consentito. Deve eseguire

una serie di mohawk veloci, tacco/tacco, per completare il numero di rotazioni richieste. La posizione del corpo dell'uomo deve essere dritta, inclinata leggermente in avanti e con le ginocchia che si piegano solo quando necessario.

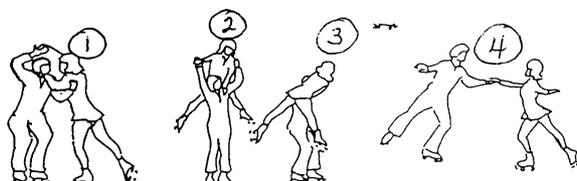
In tutti i sollevamenti, la donna deve mantenere la propria posizione per tutta la durata dell'esercizio. Il sollevamento sarà completato con entrambi i partner che scendono su fili definiti, con le posizioni di arrivo in massima distensione possibile. Il ginocchio portante di entrambi i partner deve essere piegato il più possibile per ottenere la posizione di arrivo desiderata.

Around the Back feature

La posizione di partenza di questo sollevamento vede l'uomo scorrere in avanti su due piedi mentre la donna scorre sul filo sinistro interno indietro. Con la sua mano sinistra, l'uomo afferra l'ascella sinistra della donna (palmo verso l'alto, pollice verso il petto di lei). La mano destra dell'uomo è distesa sopra la testa, tenendo il polso o la mano destra della donna. Lei afferra il polso o la mano destra dell'uomo.

L'uomo si piega per sollevare la donna, quest'ultima punterà con la propria gamba destra e spingerà con la sua mano destra sulla spalla sinistra dell'uomo. Appena lei inizia questo movimento, l'uomo continua a sollevarla sfruttando la spinta della donna e la porta in alto dietro di sé. Nel punto più alto del sollevamento, la donna sarà appoggiata sulla schiena dell'uomo, con entrambi i partner rivolti verso la stessa direzione, con le braccia completamente distese. La donna divarica le proprie gambe con le punte in tensione, sostenendosi con la sua mano sinistra mentre tiene la testa alta e la schiena più dritta possibile.

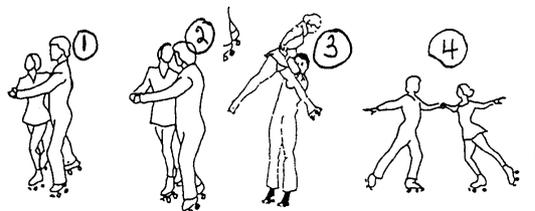
Dopo il completamento delle rotazioni richieste, l'uomo porterà la donna attorno e l'accompagnerà su un filo destro esterno indietro, mentre lui sarà su un filo sinistro avanti esterno. Tenendo la mano destra della donna con la sua mano sinistra, entrambi i partner avranno una posizione di uscita tirata. Come sempre, deve essere assunta una buona postura, con le gambe libere completamente distese e le punte dei piedi semiaperte verso l'esterno.



Flip Sagittale (Reversed Split Position)

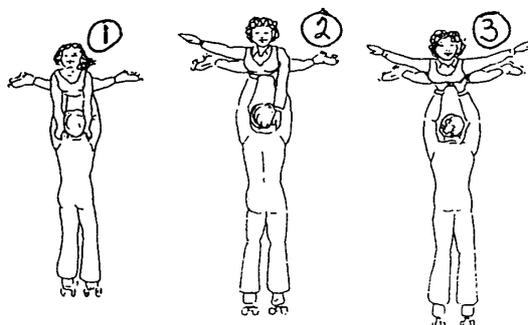
Entrambi i partner pattinano all' indietro, con la donna posizionata al fianco destro dell'uomo. La mano sinistra della donna è sopra la spalla destra dell'uomo, la mano destra dell'uomo è sotto l'ascella sinistra della donna, la mano destra della donna e quella sinistra dell'uomo si tengono tra loro davanti al corpo leggermente verso in basso. La donna punta col piede destro, iniziando la partenza non appena l'uomo la solleva in posizione sagittale. Nella posizione totalmente distesa, la donna sarà rivolta frontalmente verso l'uomo.

La donna finirà su un filo destro esterno indietro, non appena sarà completato il numero di rotazioni richieste, mentre la posizione di uscita dell'uomo è opzionale. L'uomo può uscire sia in avanti su un filo esterno sinistro, indietro su un filo esterno destro, abbinando la posizione di arrivo il più possibile. La solita postura per gli arrivi del sollevamento deve essere mantenuta.



Airplane (base)

Questo sollevamento inizia con i partner uno di fronte all'altro, con l'uomo che scorre in avanti. La donna viene presa sul bacino (pollici verso l'alto), l'uomo si piega per iniziare il sollevamento e la donna fa la ripresa con il piede destro. Una volta che il sollevamento è iniziato, la donna spinge il suo corpo sulle spalle dell'uomo e distende le sue braccia. L'uomo solleva la donna dal bacino sopra la sua testa fino a raggiungere una posizione distesa, con le gambe della donna in spaccata, schiena inarcata e testa in alto. Lei deve tenere le braccia ferme durante tutta la rotazione. L'uomo fa scendere la donna di fronte a sé, appoggiandola su un filo destro esterno indietro, mentre lui pattina su un filo sinistro esterno avanti. Deve essere mantenuta una buona postura.



Airplane (alternativa)

In questa variante, la posizione dei partner è rovesciata, ossia con l'uomo che scorre all'indietro anziché all'avanti. L'uomo prende la mano sinistra della donna con la sua mano destra portandola a sé mentre si piega. Scorrendo su un filo avanti esterno sinistro, la donna si piega in avanti e salta sopra l'uomo in posizione di Axel Piatto. La posizione di uscita è la stessa dell'Axel piatto di base.

Durante questo sollevamento, la donna può tenersi con entrambe le mani, una mano, o scegliere di lasciare completamente la presa.

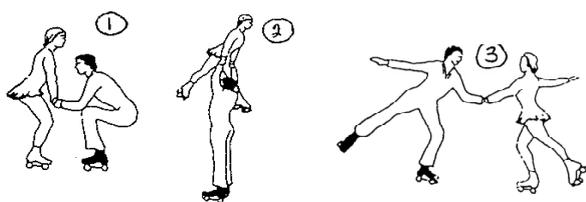
Press/Finto laccio (tenuta a due mani)

L'uomo è rivolto verso la donna, la mano destra di lui tiene la mano sinistra di lei. La posizione del Finto Laccio deve essere mantenuta senza perdere la presa delle mani dalla posizione di partenza e fino alla posizione distesa. Come altri sollevamenti, l'uomo deve sfruttare maggiormente lo slancio della donna per iniziare il sollevamento, spingendo con entrambe le braccia fino a raggiungere la posizione distesa. Una volta che la donna assume la posizione distesa, l'uomo ruota sul proprio asse, con le braccia bloccate. La posizione di uscita del Finto Laccio è opzionale, ma in tutte, le posizioni del corpo devono mantenere una buona postura: gambe libere tirate, schiena dritta, testa alta, e punte dei piedi semiaperte.

NOTA: Mentre ruota, l'uomo deve eseguire Mohawks stretti e vicini che gli permettono di girare attorno all'asse del proprio corpo senza oscillazioni avanti, indietro o di fianco. Questa pratica deve essere la norma in tutti i sollevamenti.

opzionale: L'uomo scorre all'indietro mentre la donna scorre all'avanti. La donna prende con la sua mano sinistra la mano destra dell'uomo. Come lui la tira a sé, egli prende con la

sua mano sinistra la mano destra della donna e lei salta sopra e su di lui. Il resto del sollevamento resta invariato.



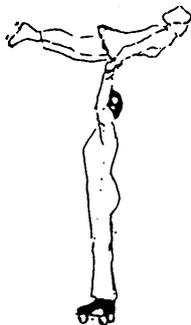
Press/Finto laccio (presa ad una mano)

Il Finto Laccio eseguito con presa ad una mano inizia allo stesso modo di quello normale. Durante il cambio ad una mano, l'uomo muoverà la sua mano destra verso il centro del corpo della donna. La donna sposterà il proprio peso sulla mano destra dell'uomo, bloccando il suo braccio e la posizione del corpo mentre si protende leggermente avanti. La posizione non deve variare, deve rimanere forte e bloccata come detto precedentemente.



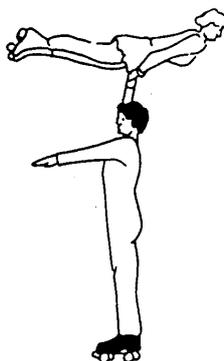
Press/Finto Laccio (presa a due mani, posizione sdraiata)

Il Finto Laccio eseguito con presa a due mani deve essere fatto nello stesso modo spiegato precedentemente eccetto che la donna cambierà posizione in avanti e unirà le proprie gambe, tenendole in ferme e distese, con le punte in tensione. Il suo corpo deve essere parallelo alla superficie pattinabile. La posizione di uscita è opzionale, fino a quando è tirata, con la schiena dritta le gambe libere dritte, testa alta, punte dei piedi semiaperte.



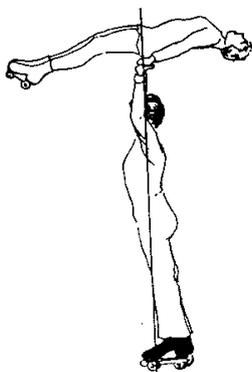
Press/Finto laccio (presa ad una mano posizione sdraiata)

Nella presa ad una mano in posizione sdraiata, l'uomo scorre in avanti mentre la donna scorre indietro. La donna prende la mano sinistra dell'uomo con la sua mano destra, mentre tiene la mano destra di lui con la sua mano sinistra, i palmi si toccano. L'uomo si piega per iniziare il sollevamento appena la donna fa la ripresa con il suo piede destro o sinistro, saltando sopra e oltre la testa dell'uomo. Appena lei fa questo, sposta il peso del suo corpo verso l'avanti assumendo una posizione sdraiata (gambe e schiena in tensione, testa alta, punte dei piedi semiaperte). La donna bloccherà questa posizione e ci resterà fino a che le rotazioni non saranno completate.



Pancake (Piatto rovescio)

Il sollevamento inizia con entrambi i partner che scorrono all'indietro, l'uomo dietro alla donna. L'uomo prende i glutei della donna (mano destra sul gluteo destro, mano sinistra sul gluteo sinistro), con la donna che afferra i polsi dell'uomo. Appena l'uomo si piega sulle sue ginocchia, la donna punta col suo piede destro, saltando sopra e oltre la testa dell'uomo. L'uomo solleva la donna fino al centro del proprio asse corporeo, bloccando braccia e polsi. Durante il sollevamento, il corpo della donna deve essere parallelo al pavimento, con le gambe, il corpo e la testa tenuti distesi e fermi, eccetto la rotazione dell'uomo. La posizione di uscita è opzionale fino a che una si mantiene una posizione tirata.



Pancake (posizione a una mano)

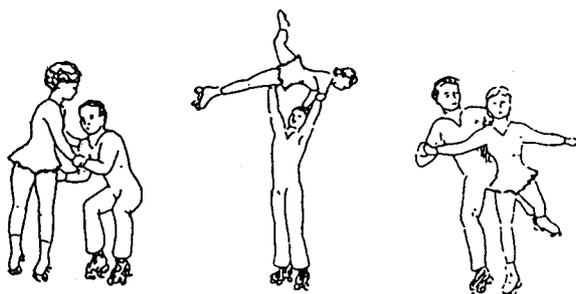
Il sollevamento inizia allo stesso modo di quello preso a due mani, con le mani dell'uomo posizionate sui glutei o mano sinistra e mano destra nel mezzo del lato b della donna. Nel punto di distensione più alto, in dipendenza dalla posizione di partenza delle mani, l'uomo porterà la propria mano destra al centro dei glutei della donna, lasciando la sua mano sinistra e bilanciando il suo peso (di lei) con la sua mano destra. L'uomo deve tenere il suo braccio e il suo polso bloccati per assicurare nessun movimento al di fuori della rotazione. La donna deve mantenere una posizione distesa e tirata. La posizione di uscita è ancora una volta opzionale, purché sia tirata.



Cartwheel/Vite

Entrambi i partner iniziano il sollevamento scorrendo indietro. La mano destra della donna tiene la sinistra dell'uomo, la mano sinistra di lei è sulla spalla destra dell'uomo. La mano destra dell'uomo è sulla gamba sinistra della donna, vicino al fianco. Appena l'uomo si piega, la donna sale (usando un Flip o un Toe loop) portando la sua gamba destra in alto verso il soffitto in una posizione di spaccata in linea con l'asse corporeo dell'uomo. La gamba sinistra deve rimanere parallela alla superficie pattinabile. La donna deve avere una schiena arcata in tensione (senza appendersi all'uomo), l'effetto generale deve essere quello di una trottola angelo esterna avanti. La spalla e il fianco destro della donna devono essere leggermente aperti, con la maggioranza del suo peso (di lei) nella mano destra

dell'uomo. La donna può usare la sua mano destra per mantenere l'equilibrio e la posizione di sollevamento. Con le spalle parallele alla pista, l'uomo girerà con Mohawks stretti e vicini. Durante la discesa, lui lascerà la presa con la mano sinistra prendere il fianco destro della donna, portandola giù di fronte a lui su un filo esterno indietro destro.



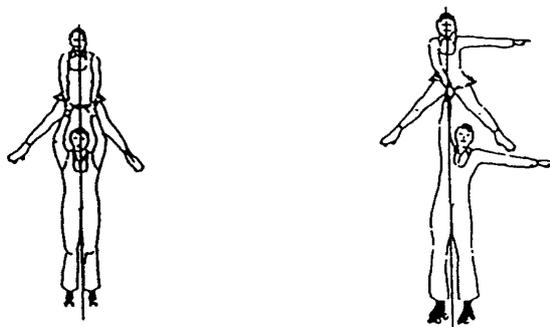
Cartwheel /Vite (posizione a T)

Eseguita come la Vite normale, ma la donna porta entrambe le gambe in una posizione a "T". Questa posizione deve essere eseguita parallelamente alla pista, mantenendola più in tensione possibile senza movimenti. In nessun momento la donna deve spostare il suo peso verso destra o fare troppa pressione sulla mano sinistra dell'uomo. Se questo accade, il rilascio sarà difficile da eseguire. Il braccio e il polso dell'uomo devono essere rigidi, con le sue spalle (di lui) parallele alla pista. La posizione di uscita è opzionale.



Kennedy

L'esecuzione normale di questo sollevamento inizia con i partner che si guardano l'un l'altro, l'uomo scorre all'avanti. Entrambi i partner devono prendere le mani, destra con destra, sinistra con sinistra usando la presa con pollice a perno. L'uomo si piega più basso possibile sotto la mano sinistra della donna, alzando la mano destra sopra la sua (di lui) testa. La donna punta con il piede destro per iniziare la partenza non appena l'uomo la solleva con il braccio sinistro. La donna girerà con la sua parte destra sopra e attorno all'uomo, spingendo verso il basso con la sua (di lei) mano destra e bloccano entrambe le mani a posizione distesa. Durante la rotazione, entrambi i partner devono avere le spalle parallele. La donna deve essere in spaccata completa: gambe distese e punte semiaperte. La posizione di uscita è opzionale, purché sia in tensione.



Kennedy (Posizione sdraiata)

Inizia allo stesso modo del laccio normale. Nel punto di massima distensione però la donna inizia a protendersi in avanti, portando le sue gambe parallele alla pista e bloccando la posizione dalla testa ai piedi. La sua testa deve essere alta e la schiena dritta, senza che ci sia alcun movimento visibile una volta raggiunta la posizione. L'uomo deve bloccare la donna in questa posizione oltre il proprio (di lui) asse corporeo e ruotare con le spalle parallele alla pista. Questo sollevamento deve essere eseguito in velocità con l'uomo che gira usando Mohawks stretti e vicini. La posizione di uscita è opzionale.

Kennedy (presa ad una mano)

Questo sollevamento utilizza la stessa entrata del laccio normale, ma nel punto più alto, l'uomo muove la sua mano destra verso il centro, posizionandola sull'osso pubico della donna. Appena fa questo, la donna sposta la sua mano sinistra sul lato, bilanciando il suo peso sulla mano destra dell'uomo e tenendo il proprio corpo parallelo alla pista. Questa presa deve essere tenuta salda e la posizione della donna deve essere tirata, senza che ci siano oscillazioni visibili durante la rotazione. La posizione di uscita è opzionale.



Militano

La partenza usata nel Militano è la più difficile da eseguire. Il sollevamento inizia con entrambi i partner che scendono all'indietro. I partner devono prendersi le mani in maniera opposta, destra con sinistra e sinistra con destra usando la presa con pollice a perno. Nella partenza, la mano sinistra dell'uomo e la mano destra della donna sono tenute basse (vicino le natiche della donna), mentre la mano destra dell'uomo e la mano sinistra della donna sono tenute sopra la testa. A questo punto la donna, che si trova di fronte all'uomo, viene sollevata da una destra esterna indietro girata di mezzo giro fino al punto più alto del sollevamento. In questa posizione, la donna sposta la sua mano sinistra sotto la sua gamba sinistra, è più facile tenendo la gamba sinistra piegata fino a quando la mano è in posizione. Arrivati a questo punto, la posizione base trova i partner essere rivolti in direzioni opposte con la donna seduta su entrambe le mani. La sua gamba sinistra è dritta mentre la gamba destra è piegata in una posizione "ad ostacolo". Per mantenere questa posizione, l'uomo deve tenere le sue braccia bloccate mentre la donna deve restare rigida e leggermente piegata in avanti. Entrambi i partner devono girare alla stessa velocità. Durante la discesa, la donna deve essere trovata seduta sulla sua mano destra.



Militano (ad una e senza mani, posizione seduta)

Questo sollevamento si esegue allo stesso modo del Militano normale, ad eccezione del fatto che nel punto più alto del sollevamento, la donna sposta tutto il suo peso sulla mano e gamba sinistra. Quando questo è fatto, è possibile per la donna lasciare la sua mano destra dalla mano sinistra dell'uomo. Al momento del rilascio, la donna ruoterà automaticamente di un ulteriore quarto di giro alla sua sinistra, portando la sua gamba sinistra parallela alle spalle dell'uomo.

Per passare alla posizione senza mani, la donna deve lasciare entrambe le mani, togliendo prima la mano sinistra per permettere all'uomo di prendere la sua gamba sinistra. Questo può effettuarsi più semplicemente mantenendo il peso sulla destra. Dopo che la mano sinistra è stata lasciata, il peso si sposta sulla gamba sinistra (e sulla mano destra dell'uomo) per permettere di lasciare anche la mano destra della donna. L'uscita del sollevamento è opzionale purché la donna sia fatta scendere in un chiaro filo esterno indietro, come da standard posizione di uscita.

Sollevamento Star

Il sollevamento Star è una variazione del Militano senza mani. Entrambe le gambe della donna rimangono tese, in posizione di spaccata, con la gamba sinistra che porta a destra. La posizione di uscita è opzionale, sempre che l'uomo accompagni la donna a terra su un filo esterno indietro pulito senza l'aiuto della sua spalla (di lui).



Reversed loop

Entrambi i partner scorrono indietro, l'uomo dietro la donna. L'uomo prende i fianchi della donna (mano destra su fianco destro, mano sinistra su fianco sinistro), con la donna che tiene i polsi dell'uomo. Dopo la partenza, l'uomo gira la donna in una posizione di spaccata rovesciata distesa. Nella discesa normale, l'uomo accompagna la donna tenendola per la vita.

Reverse Cartwheel

I partner sono uno di fronte all'altro, l'uomo scorre all'avanti. Entrambi prendono le mani destra con destra, sinistra con sinistra. La partenza è la stessa del layout Kennedy. Nel punto più alto del sollevamento la donna assume una posizione di spaccata, con il corpo rivolto nella stessa direzione dell'uomo, con la sua gamba sinistra in alto verso il soffitto.

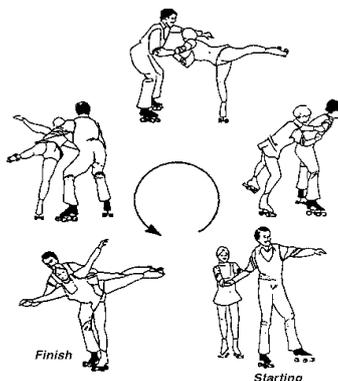
Spin pancake

Entrambi i partner scorrono all'avanti, l'uomo dietro la donna. L'uomo prende la vita della donna (mano destra sulla parte sinistra, e mano sinistra sulla parte destra), con la donna che tiene i polsi dell'uomo. Mentre l'uomo si piega sulle ginocchia, la donna esegue un Flip per salire. L'uomo solleva la donna, rendendo la sua rotazione una posizione sdraiata rovesciata, che è diretta nella stessa direzione dell'uomo. Le gambe della donna possono essere in spaccate o incrociate. L'uscita è opzionale.

1.1 Trottole

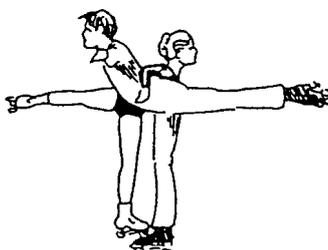
Kilian camel (angelo)

La trottola inizia con entrambi i pattinatori rivolti verso l'avanti, con l'uomo che con la sua mano destra tiene la mano destra della donna con presa pollice perno. Appena l'uomo tira la donna attorno ad un filo interno avanti destro, lei premerà il filo centrando una trottola angelo esterno indietro. Quando ciò avviene, l'uomo deve afferrare con la sua mano sinistra il fianco sinistro della donna, tirando la donna nella posizione ad angelo non appena anche lui entra in trottola sul filo esterno indietro. Le posizioni di entrambi i partner devono essere uguali, mostrando una buona rotazione. L'uscita della trottola è opzionale.



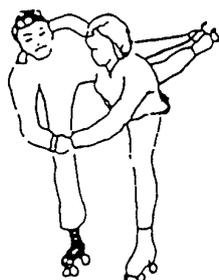
Pull around catch-waist camel (Trottola ad angelo affiancata)

La trottola inizia allo stesso modo della pull around camel, tranne che l'uomo esegue mezza rotazione in più mentre tiene il fianco sinistro della donna con la sua mano destra. I partner devono essere rivolti in direzioni opposte. L'uscita è opzionale.



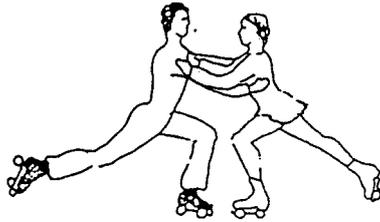
Tango or face to face camels (Trottole ad angelo faccia a faccia)

Utilizzando l'entrata a cerchio, la centratura della donna sarà di mezzo giro in più di quella dell'uomo cosicché entrambi i partner siano rivolti nella stessa direzione. L'uomo deve essere in posizione angelo sul filo destro avanti interno; la donna sempre in posizione angelo sul filo sinistro indietro interno. La mano destra dell'uomo e la mano sinistra della donna devono essere in presa di fronte alla coppia, con la mano sinistra dell'uomo che tiene il fianco sinistro della partner. La posizione di entrambi i partner deve essere uguale una buona posizione di trottola deve essere evidente. L'uscita da questa trottola è opzionale.



Face to face inner back sit (Circasso opposta interna indietro)

Utilizzando l'entrata a cerchio, i partner si troveranno l'uno di fronte all'altro mentre girano sul filo sinistro interno indietro, gambe libere tese dietro. Usando entrambe le mani, l'uomo afferrerà una piccola parte della schiena della donna mentre la donna afferrerà le spalle del partner. Per mantenere la giusta posizione del corpo, le schiene di entrambi i partner devono restare ferme, mentre i partner si distanziano l'uno dall'altro. Le schiene e le gambe libere devono restare dritte, con la testa eretta. L'uscita di questa trottola è opzionale.



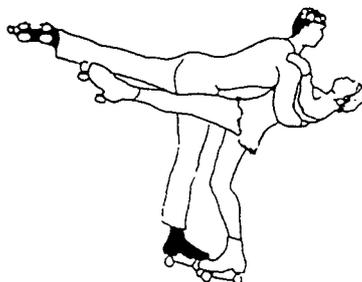
Face to face outer back sit (Circasso opposta esterna indietro)

Si esegue allo stesso modo della circasso opposta indietro interna, ad eccezione del fatto che entrambi i partner si trovano a girare sul filo esterno indietro destro.

Lay over camel (Trottola ad angelo rovesciata)

Dopo aver eseguito l'entrata a cerchio, entrambi i partner quando si "incontrano" cambiano filo in interno avanti destro. L'uomo dopo cambia filo in angelo esterno destro indietro, mentre la donna si gira in posizione rovesciata. È inoltre possibile per l'uomo cambiare piede a questo punto ed eseguire una trottola angelo interna indietro. L'uomo tiene la donna per la schiena; la donna afferra le spalle del partner. La donna deve avere il controllo della sua gamba libera e tirarla affinché sia in linea con la gamba libera dell'uomo (la parte sinistra del suo corpo è rivolta verso l'alto). Lei deve girare premendo su un filo supportando il proprio peso- il suo pattino portante non può lasciarsi trascinare.

NOTA: Durante la trottola, l'uomo deve torcere la sua gamba libera il più possibile per continuare a girare. Allo stesso tempo, egli deve tenere la parte alta del corpo più in tensione possibile per sostenere la donna. In nessun momento durante la trottola ci può essere qualsiasi movimento verso il basso della donna o verso l'avanti dell'uomo. L'uscita è opzionale, ma deve essere tirata.

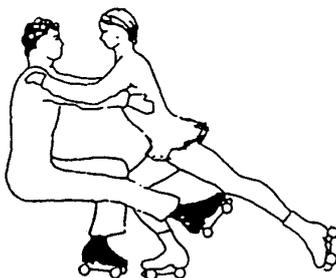


Hazel spin (Circasso parallela)

Dopo un'entrata a cerchio, i partner si prenderanno l'un l'altro in posizione faccia a faccia mentre pattineranno su un filo sinistro avanti esterno. Contemporaneamente, la donna cambierà in filo avanti interno destro mentre l'uomo porta la sua gamba destra intorno e avanti in abbassata sinistra indietro interna. Dopo, la donna deve passare in filo indietro

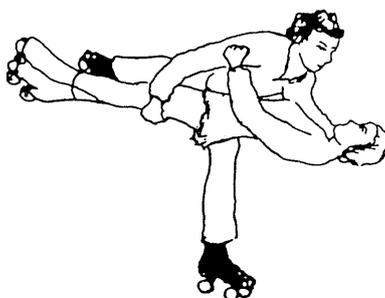
esterno destro dove la sua gamba libera (di lei) si stende dietro di lei. L'uomo deve afferrare la schiena della donna con entrambe le mani; la donna deve afferrare le spalle del partner.

NOTA: La donna può lasciare entrambe le mani durante la trottola.



Impossible

Usando un'entrata a cerchio, la coppia esegue una trottola d'insieme ad angelo rovesciata, dopodiché l'uomo muove la sua mano destra sulla gamba sinistra della donna e la solleva dalla pista. La donna deve rimanere in estrema tensione durante la trottola. Per uscire dalla trottola, la donna appoggia il piede destro sulla pista ed entrambi i partner si alzano, scorrendo su un filo esterno indietro destro.



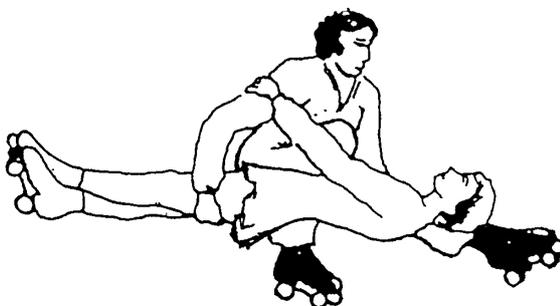
Impossible sit (Impossible abbassata).

Si esegue allo stesso modo della trottola Impossibile, tranne che l'uomo gira in posizione di abbassata.

Impossible Twist.

Si Esegue come l'Impossibile, ma appena la donna viene sollevata dalla pista, si gira rivolta verso il basso.

NOTA: L'uscita di tutte le trottole Impossibili è opzionale dopo aver assunto la posizione su filo indietro esterno. Si ricorda che tutte le posizioni di uscita devono essere fatte in tensione, con la testa eretta, le braccia distese, la schiena dritta, e la gamba libera in tensione.

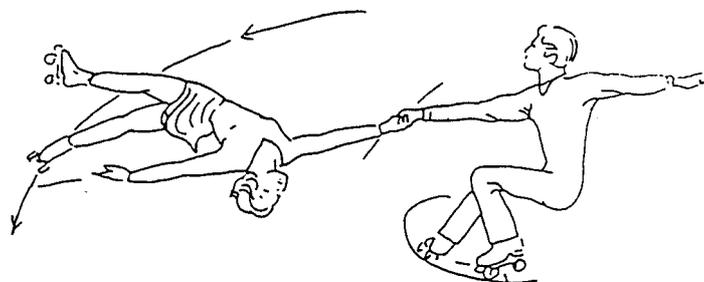


1.2 Spirale della morte

Entrambi i partner scorrono all'indietro in cerchio. L'uomo afferra il polso destro della donna con la sua mano destra e sposta il suo corpo (di lui) indietro, lontano dalla donna.

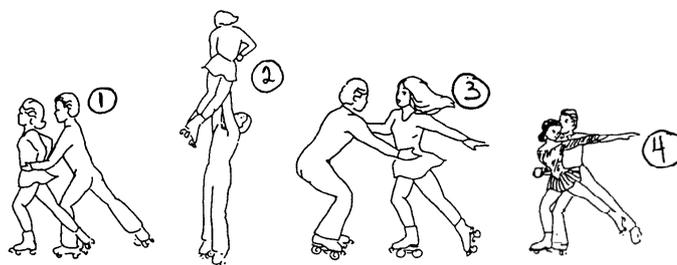
Quando lui fa ciò, anche la donna si sposta indietro. Dopo l'uomo piega le ginocchia ed esegue una chiocciola attorno al puntale sinistro. La posizione della donna deve essere con i fianchi spinti verso l'alto, le spalle protese verso il basso e la gamba libera in linea retta testa-piede. La sua testa deve essere tenuta leggermente verso il basso. Per completare la spirale della morte, l'uomo tira la donna per il braccio nel momento in cui lei spinge con la gamba per finire in una posizione a spirale su un filo indietro esterno destro.

NOTA: è molto importante per l'uomo mantenere un tirare la donna con una tensione costante verso il dietro, permettendole di tenere la sua posizione mentre conserva l'inerzia del movimento.



Twist

Entrambi i partner scorrono all'indietro, l'uomo è posizionato dietro la donna e guida la direzione. Lui deve avere le sue mani sui fianchi della donna appoggia le sue mani sopra quelle del partner. La donna esegue la partenza di un Lutz o un Flip e immediatamente raggiunge una posizione di spaccata in completa distensione del corpo, seguita da un numero pianificato di rotazioni. Durante le rotazioni, la donna deve girare liberamente in aria. Prima dell'atterraggio, la donna deve essere presa dall'uomo e accompagnata in una fluida uscita su filo esterno indietro. Nell'uscita, i partner **devono essere rivolti l'uno verso l'altro**.



APPENDICE 1: RUOLI DEL PANNELLO TECNICO (PROTOCOLLO) E LINEE GUIDA

- I membri del Pannello Tecnico (TP) devono essere concentrati ognuno sul rispettivo compito durante il programma.
- Non è permesso parlare durante il programma, questo può confondere il Data Operator e anche gli altri membri del Pannello Tecnico.

Technical Specialist (TS)

- Dice “Start” al primo movimento del pattinatore/pattinatori.
- Chiama gli elementi.
- Chiama le cadute.
- Chiama il review “Review on ...” se vuole accertarsi della chiamata.
- Per le Sequenza di passi e Sequenze Coreografiche, il TS chiama l’inizio dell’elemento e, alla fine chiama il Livello.
- Dice “Stop” quando il programma finisce.
- Non ha fogli e non scrive niente, la sua concentrazione è sulla pista per tutto il tempo.

Assistente (AS)

- Pre-chiama gli elementi basandosi sulla lista fornita con ordine degli elementi. Per la Sequenza di passi e Sequenza Coreografica, pre-chiama l’elemento e il minute in cui esso dovrebbe iniziare, come indicato nel content sheet.
- Ha una copia del content sheets e annota le chiamate del TS.
- Richiede per primo il “review”.
- Se l’Assistente richiede un review, annota accanto alla chiamata del TS con una ‘R’ e l’elemento che l’AS avrebbe chiamato.
- Annota tutti i dettagli dell’elemento, per esempio: in un sollevamento, la partenza usata, se confermato o meno, le difficili posizioni e variazioni tentate.
- Aiuta a eseguire il doppio controllo degli elementi inseriti nel sistema durante il controllo manuale con Controller e Data Operator.

Controller (CTR)

- In generale, ha gli stessi compiti del TS.
- Ha una copia del content sheets e prende nota delle chiamate.
- Se il CTR richiede un review, lo annota accanto alla chiamata del TS apponendo una “R” e scrivendo l’elemento che avrebbe chiamato.
- Chiama il “review” senza ulteriori commenti dopo la chiamata del TS a dopo aver aspettato una eventuale review dell’AS.
- Cronometra la Sequenza di passi usando un cronometro. Aziona il cronometro quando il TS chiama ‘start element’ e chiama ‘time’ quando il tempo massimo per la categoria è terminato. **Un cronometro di dimensioni maggiori è consigliabile**
- Alla fine di ogni programma, come prima cosa si occupa dei review.
- Quando ciò è terminato, controlla gli elementi inseriti nel sistema con il Data Operator.
- Prende nota di tutti i dettagli degli elementi, esempio: in un sollevamento, la partenza usata, se confermata o meno e le difficult positions e variations tentate.

Data Operator (DO)

- Prima che la gara inizi, controlla le connessioni sul monitor dei giudici e su quelli del Pannello Tecnico. Se c’è tempo, il DO può eseguire un test con una gara di uno o due pattinatori.
- Preme il pulsante ‘Start’ e “Stop” quando il TS li chiama.
- Inserisce gli elementi, i livelli, le cadute chiamate dal TS.

- Aggiunge le percentuali/bonus per le trottolo durante o alla fine dei programmi di gara, a seconda dell'esperienza del Data Operator.
- Cinque (5) secondi prima dell'inizio della Sequenza di passi o della Sequenza Coreografica, li inserisce nel sistema affinché i giudici sappiano che tali elementi stanno per iniziare.
- Preme il pulsante 'Review' per ogni elemento di cui il TS chiede il review.
- Preme il pulsante "!" quando un Lutz è chiamato "no edge".
- Per la prima coppia, prima di passare agli elementi, clicca il pulsante "Average" e il referee approva e conferma; quindi, il data operator invia la media (average) ai giudici.
- Alla fine del programma, legge la lista degli elementi in maniera che il CTR, l'AS e il Referee possano fare il doppio controllo.
- Dopo aver controllato gli elementi, se il sistema non esclude automaticamente un elemento che non è permesso dal regolamento, il DO deve sottolineare tale elemento e premere il pulsante "*".

Referee (REF)

- Controlla la media dei componenti del primo pattinatore/i e può cambiarli.
- Controlla il rispetto dei regolamenti, il numero degli elementi, i tempi degli elementi (se richiesti), tempi dei programmi, elementi ripetuti o posizioni di trottolo ripetute e il costume di gara.
- Conferma le cadute e ha l'ultima parola se c'è un dubbio circa una caduta chiamata dal TS.
- Non dà alcuna opinione sulle discussioni all'interno del Pannello Tecnico a meno che il TS glielo richieda.

PROCEDURE GENERALI PER IL PANNELLO TECNICO

Qui di seguito, le procedure del Pannello Tecnico per valutare un programma:

- Pre-chiama e chiama.
- Richiede e visualizza i review.
- Inserisce i Dati.
- Controlla.
- Conferma.

In questo documento, quando alcune frasi sono virgolettate e in *corsivo* (esempio: "Solo Lift"), ciò si riferisce alla formula verbale che deve essere usata dal Pannello Tecnico.

Ogni elemento tentato occuperà la casella corrispondente del suo gruppo. In questo modo, quando si supera il numero di caselle permesse, il sistema rimuoverà le eccedenti con il simbolo *.

Pre-chiamate e chiamate

Pre-Chiamate

- È l'atto di annunciare il gruppo di elementi, che il pattinatore sta per eseguire. Le Pre-chiamate saranno elencate in ordine nel content sheets.
- Le Pre-chiamate saranno fatte dopo che l'elemento precedente è stato completato e dopo aver verificato che nessun review è stato chiesto.
- Per il primo elemento, la Pre-chiamata viene fatta dopo l'inizio del programma e una volta che il TS ha chiamato "Start".
- Se il content sheet non è stato consegnato, si raccomanda che il TS anticipi (il più possibile) il gruppo di elementi a cui la chiamata appartiene. Questo aiuterà il lavoro

del DO. Esempi: “Solo Jump, Double Salchow”; “Combo Lift, Kennedy level 4”; “Heel confirmed, Sit Confirmed, Combo Spin”; “Start Footwork Sequence”.

- Se il content sheet non corrisponde con l’ordine di esecuzione degli elementi, si raccomanda di interrompere le pre-chiamate.

Qui di seguito, i gruppi di elementi che devono essere pre-chiamati e l’acronimo che avranno nel content sheet:

ELEMENTO	ACRONIMO
Combo Jump/Combinazione di salti	CoJ
Solo Jump / Salti singoli	SJu
Combo Spin/Combinazione di trottole	CSp
Solo Spin/Trottole single	SSp
Sequenza di passi	FoSq
Sequenza coreografica	ChSt
Death Spiral/Spirale della morte	DS
Camel Spiral/Spirale angelo	CS
Combo Lift/Combinazione di sollevamenti	CLi
Solo Lift/Sollevamento singolo	SLi
Contact Spin/Trottola di incontro	CtSp
Twist	Tw
Throw Jump/Salto lanciato	Tj

Ci sono diversi modi di fare la pre-chiamata:

- “First Element ... Combo Jump”.
- “Next element... Solo Lift”.
- Se c’è un elemento che ha uno specifico dettaglio che deve essere rimarcato, questo deve essere riportato nella pre-chiamata. Esempio: “Next element... Combo Jump, Lutz declared” o “Next element... Footwork Sequence... starting at 2.10”.

Chiamate

Sono una convalida dell’elemento da parte del TS. Può essere completa, parziale, incrementata o diminuita secondo quanto previsto dal regolamento. L’azione di convalida di un elemento sarà, quindi, denominata “chiamata”.

Salti e Salti lanciati

Vedi Free Skating.

Trottole e trottole di incontro

Vedi Free Skating

Sequenza di passi

Sequenza di passi: start + level.

L'inizio viene chiamato: “*Start element*” o “*Start footwork*” (se non avviene la pre-chiamata, può essere di aiuto usare il nome dell'elemento). Alla fine, il livello è chiamato: “*level ...*”.

Il Pannello Tecnico chiamerà l'inizio dell'elemento e inizierà a contare a seconda del tempo trascritto nel content sheet o una volta che il TS riconosce che la serie è iniziata. Il TS fermerà le chiamate quando il CTR chiama ‘*Time*’ o quando è evidente che la Sequenza di passi è completata e una transition verso un altro elemento è iniziata.

Durante l'elemento, è consigliabile non chiamare ogni turn per evitare di confondere il resto del Pannello. Il primo passo è di organizzarsi con il Pannello Tecnico su chi chiama cosa. In generale, lo Specialist conta i turns dell'uomo e l'assistente quelli della donna.

Per le feature, il Pannello Tecnico chiama le feature + la conferma.

Per quanto riguarda i tempi: il Pannello Tecnico si accorderà sui limiti massimi dei secondi. Per esempio, per durare fino a 40 secondi, sarà sempre accettato fino a 40.59 secondi.

Qualunque sia il metodo scelto, deve essere coerente e comunicato tra il DO e il TP prima dell'inizio della gara.

TURN/FEATURES	ACRONIMO
Counter/Controvolta	Ct
Rocker/Volta	Rk
Bracket/Contro 3	Bk
Three turn / 3	3t
Loop/Boccola	Lo
Travelling	Tr
Choctaw	Cw
Right / clockwise - Destro /Orario	R
Left / anti clockwise - Sinsitro /Antiorario	L
Body movement	BM
Cluster	Cl
Different feet /Piedi differenti	DF
Holds /Prese	H
Confirmed /Confermato	C
Not confirmed/Non confermato	NC
Fall/Caduta	X

PARTE DELLA CHIAMATA	DETTAGLIO
Turns + piede	<ul style="list-style-type: none"> • Tre (solo se in un cluster) • Bracket • Counter • Rocker • Left • Right

Turns + direzione	<ul style="list-style-type: none"> • Loop • Travelling • Senso Orario • Senso Anti-orario
Features	<p>Saranno chiamate quando le caratteristiche sono raggiunte. Per esempio, 2 Choctaw sono stati eseguiti, da Avanti a indietro, uno in senso orario e uno anti-orario; 3 body movements di differenti gruppi, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choctaw • Body movements • Cluster • Different feet/Piedi differenti • Holds/Prese
Conferma	<ul style="list-style-type: none"> • Confermato (<i>confirmed</i>): il turn / feature ha raggiunto le caratteristiche obligatory per essere confermato. • Non confermato (<i>not confirmed</i>): caratteristiche del turn / feature o numero richiesto di giri non è stato raggiunto.

Sequenza Coreografica

Sequenza coreografica: start + confirmed/not confirmed.

L'inizio è chiamato: “*start element*” o “*start choreo*” (se non avviene la pre-chiamata, potrebbe aiutare usare il nome dell'elemento). Alla fine, l'elemento è confermato o non confermato con la trascrizione orale: “*choreo confirmed*”.

Il Pannello Tecnico chiamerà l'inizio dell'elemento e inizierà a contare a seconda del tempo trascritto nel content sheet o una volta che il TS riconosca che la Sequenza è iniziata.

Sollevamenti

Lifts: features + level.

Per evitare confusione durante il programma, come regola generale, il TS chiama la feature eseguita e il CTR notificherà se alcune di esse è stata già usata, con la trascrizione orale: “*used*”. Questo sarà utile affinché il Pannello capisca quali feature contare per il raggiungimento del Livello e quali no.

L'assistente controllerà il numero di giri.

Alla fine, il livello sarà chiamato: “*level ...*”.

Per esempio: SpPan3: “Spin Pancake with difficult entry, one handed by the man, no handed by the lady, level 3”

Spirali

Spirals: features + level.

Affinché il Pannello capisca quali feature sono state contate per raggiungere il livello e quali no, è utile che il TS chiami tutte le features eseguite.

Alla fine, il livello sarà chiamato: “*level ...*”.

Per esempio: DS2: “difficult entry, left handed by the man, level 2”

Twists

Twists: numero di rotazioni + level + mancanza di rotazione.

Poichè i twist vengono eseguiti rapidamente, non è necessario che lo Specialist chiami le features.

Alla fine, lo Specialist chiama il numero di rotazioni (singolo, doppio, triplo, quadruplo), il livello (Base, 1, 2, 3 o 4) e ogni mancanza di rotazione (under, Half, Down) e le cadute se presenti.

Esempi:

- *3Tw2<*: “triple twist, level 2, under”
- *2TwBX*: “double twist, base, fall”

Richieste e visualizzazione dei reviews

- La richiesta di review deve essere fatta in maniera che si evitino sovrapposizioni. L'Assistente per primo può chiedere il review e poi, se non richiesto, il Controller può richiederlo se ha dubbi o se l'Assistente richiede un review su una particolare parte dell'elemento e il Controller desidera rivedere una parte diversa
- Per richiede un review, è necessario aspettare che il pattinatore finisca l'elemento e deve essere chiamato prima che il prossimo elemento sia pre-chiamato.
- Si deve chiamare la ragione del review e la parte interessata dell'elemento; se si tratta di un elemento combinato, si deve precisare la parte richiesta per il review.
- Quando c'è un dubbio nell'identificazione di un elemento, il review deve essere chiamato per l'intero elemento *"for the calling"*. Per esempio: combinazione di salti interrotta, combinazione di trottole interrotta, cambio di chiamata dell'ultimo salto di una combinazione di salti (1Lo invece di NJ).
- Nessun altro comment è permesso. Le discussioni sui review avverranno alla fine e non durante il programma.

Esempi:

- *"Review on salchow for landing"*
- *"Review on the take-off"*
- *"Review on the sit"*
- *"Review for the calling"*
- *"Review for checking body movements"*.

Gestione dei review

Il CTR gestisce i review. Pertanto, una volta terminato il programma, dovrà indicare al Video Operator il numero dell'elemento, l'area interessata, il motivo e la velocità da utilizzare. L'assistente dovrà anche specificare la velocità di revisione se è richiesta più lenta o più veloce.

Esempio: *"element number 3, review on the second jump of the combo (2T) for the take-off, normal speed, please."*

Regole per visualizzare i review

- Solo la parte dell'elemento per cui il review è stato richiesto può essere rivista e quindi può essere cambiata; nessun'altra chiamata di precedenti o seguenti elementi può essere cambiata, anche se la visualizzazione del video rivelasse altre chiamate sbagliate;
- Non è permesso indentificare un errore che non era stato segnalato precedentemente durante il review. Per esempio: 2S< con review sull'arrivo, non può finire per essere chiamato come un salto down <<< a causa dello stacco, senza che sia annunciato durante il programma.

Velocità per il review

- Velocità normale.
- Lenta (50% della velocità normale).
- *Molto lenta* (20% della velocità normale).

La velocità da usare per il review, a seconda del tipo di elemento, sarà:

- Non si possono eseguire revisioni fotogramma per fotogramma.
- Arrivo dei salti: velocità normale, lenta e molto lenta.

- Stacco dei salti: velocità normale.
- Twist: velocità normale, lenta e molto lenta.
- Rotazioni e correttezza delle posizioni nelle Trottole/Trottole di incontro: velocità normale e lenta.
- Sequenza di passi o Sequenza coreografica: velocità normale.
- Sollevamenti: velocità normale, lenta e molto lenta.
- Spirale della morte: velocità normale e lenta.
- Cadute: velocità normale.
- Chiamata completa: velocità normale.

Inserimento Dati

L'inserimento dei dati avverrà in specifiche caselle assegnate a ogni gruppo che sarà pre-chiamato dall'AS: Solo Jump, Combo Jump, Solo Spin, Combo Spin, Footwork Sequence, Choreo Sequence, Twist, Combo Lift, Solo Lift, Contact Spin, Death Spiral, Camel Spiral, Throw Jump. Ogni gruppo di caselle ha un'area assegnata sullo schermo del PC sulla quale il DO dirigerà il suo mouse quando avverrà la pre-chiamata.

- Durante il programma, il DO inserirà gli elementi per come verranno chiamati. C'è comunque una possibilità che la Pre-Chiamata non corrisponda al gruppo di elementi che il pattinatore esegue. In questo caso, il TS o il CTR devono correggere la pre-chiamata. Esempio: quando una pre-chiamata è 'Combo Jump', ma il pattinatore esegue un 'Solo Jump' e non viene corretto il gruppo di element, il CTR deve avvertire il DO affinché si direzioni sulla corretta casella o dicendo "*this is a solo jump*".
- Con l'assistenza del CTR, il DO deve inserire la Sequenza di passi e la Sequenza Coreografica cinque (5) secondi prima che si ritiene inizino come da indicazione nel conten sheet; così i giudici possono essere informati che l'elemento sta iniziando.
- Quando il DO perde la chiamata di qualche elemento, il CTR può confermare alla fine dell'elemento il numero di salti o posizioni eseguite. Esempio: "*four Jumps*" o "*three positions*". Quindi, il DO deve inserire gli elementi standard di ciascun gruppo che verranno modificati dopo la fine del programma con il monitoraggio del CTR. Esempio: quattro NJ in una Combinazione di Salti o 3 Trottole Verticali in una Combinazione di trottole.
- Le features con percentuali di bonus possono essere inserite durante la performance, o alla fine del programma sotto la supervisione del CTR e una volta che tutte le revisioni siano state eseguite.

Check e Conferme

Questa è l'ultima fase del processo di assegnazione punteggio del Pannello Tecnico prima che il risultato sia mostrato. Consiste in una lettura dettagliata ad alta voce di tutti gli elementi inseriti dal DO. Il CTR, il TS e l'AS ascolteranno con attenzione.

Modo consigliato di leggere gli elementi per evitare possibili errori di inserimento:

- a. Numero della casella: "*one*"
- b. Gruppo di elementi: "*solo jump*"
- c. Elemento chiamato con bonus o detrazioni: "*double toe under*" o "*camel confirmed 20%*", o "*footwork sequence level 2*".
- d. Possibili incrementi o cancellazioni delle caselle (*) che sono indicate nella colonna a destra: "*impossible sit 25%*" o "*spin pancake invalidated (*)*".

Infine, il CTR da l'ordine di premere "Confirm". Il sistema applica le particolarità delle regole e elimina ciò che non è confermato.

Bisogna verificare gli avvisi automatici effettuati dal sistema e modificare le * se necessario. Se questo non corrisponde ai regolamenti o a quanto detto dal TP, il DO deve premere immediatamente lo "stop" per risolverlo. Per questo motivo, si consiglia di chiedere ai giudici di attendere cinque (5) secondi da quando sul loro schermo appare il segnale "elementi autorizzati" affinché possano premere "send marks".

PROCEDURE SPECIFICHE PER ELEMENTI OBBLIGATORI NON ESEGUITI

- Se un elemento obbligatorio viene omissso o non è stato nemmeno tentato, il pattinatore sarà penalizzato dal Pannello Tecnico per "elemento obbligatorio non eseguito". Comunque ogni tipo di tentativo, Tuttavia, qualsiasi tipo di tentativo, anche se una caduta può modificare il suo gruppo originale, non sarà penalizzato poiché è stato almeno presentato.
 - Esempio: la Coppia non esegue sollevamenti a una posizione nello Short Program Senior o lo sostituisce con un elemento differente = elemento obbligatorio non eseguito (-1.0 punto).
 - Esempio: la coppia ha già eseguito sollevamento a una posizione nello short Program Senior e dopo non può eseguire una combinazione di sollevamenti a causa del fallimento nella prima posizione presentata = un tentativo di Combinazione di sollevamenti = elemento senza valore ma non verrà applicata alcuna penalizzazione. Non c'è valore perché non ci sono almeno due posizioni presentate per l'elemento per essere considerato una combinazione di sollevamenti.
 - **Nota: se la coppia, volutamente, non tenta l'esecuzione dell'elemento, verrà considerate come elemento obbligatorio non eseguito.**
- Le salite dei sollevamenti non possono essere ripetute. Se i pattinatori presentano due volte la stessa di un sollevamento, il CTR con l'aiuto del DO e dell'AS invalideranno (*) il secondo presentato.
- Tutti gli elementi eseguiti dopo il tempo Massimo del programma saranno chiamati dal Pannello Tecnico, ma se il REF ha fischiato, gli elementi chiamati dopo saranno invalidate con il simbolo (*).
 - Esempio: Combinazione di trottolo con Quattro posizioni, le ultime due posizioni eseguite fuori tempo limite: C + S + C* + U*.

SPECIFICHE TECNICHE PER SALTII E SALTII LANCIATI

Vedi Free Skating.

Laddove un salto doppio è una specifica richiesta, ma il pattinatore esegue meno delle due rotazioni richieste, il salto sarà chiamato e riceverà un valore per ciò che è stato eseguito. Non si applicherà nessuna penalizzazione per elemento obbligatorio non eseguito in quanto il salto è stato tentato.

Per salti lanciati: nei casi in cui i pattinatori arrivino su due piedi (non a gambe incrociate), il Pannello Tecnico chiamerà 'Downgraded'.

Per salti in parallelo: ogni errore nei salti sarà considerato come se entrambi i partner lo hanno commesso. Il pannello Tecnico chiamerà l'errore più grave.

Esempi:

- Se l'uomo esegue un doppio salchow e la donna un triplo, il salto sarà chiamato 'double'.
- Se la donna esegue un salto Under e l'uomo lo esegue complete, il salto sarà chiamato 'under'

- Se la donna interrompe una combinazione di salti con un doppio tre e l'uomo la esegue correttamente, la combinazione sarà considerata interrotta e saranno applicate le regole per Combinazioni interrotte.
- Se la donna esegue due salti di collegamento e l'uomo ne esegue solo uno, la Combinazione sarà chiamata con due salti di collegamento.
- Se l'uomo cade e non completa la combinazione, ma la donna la termina: il Pannello Tecnico chiamerà la caduta e solo la parte della combinazione prima della caduta sarà valutata. Il TC si accerterà con il DO che i salti eseguiti in continuazione dalla donna siano decrementati con “*”.

SPECIFICHE TECNICHE PER TROTTOLE

Vedi Free Skating

Per trottolo in parallelo: affinché si confermino le trottolo e le feature, devono essere confermate per entrambi i partner. Ogni errore nelle trottolo sarà considerato come se fosse eseguito da entrambi i partner. Il Pannello Tecnico chiamerà l'errore più grave.

Esempi:

- Se l'uomo esegue una trottolo Angelo Heel e la donna una trottolo Angelo, la trottolo sarà chiamata ‘camel’.
- Se l'uomo cade e non completa la combinazione, ma la donna la termina: il Pannello Tecnico chiamerà la caduta e solo la parte della combinazione prima della caduta sarà valutata. Il TC si accerterà con il DO che le trottolo siano decrementate con “*”.

SPECIFICHE TECNICHE PER SEQUENZA DI PASSI

Protocollo per il Pannello Tecnico durante la Sequenza di passi

- **TS:** chiama l'inizio della Serie con la formula “*start element*”. Durante lo sviluppo dell'elemento, il TS conta il numero di turns eseguiti dall'uomo e il piede/direzione con il quale sono stati eseguiti, senza pronunciarli per evitare di confondere il resto del Pannello. Se un turn è confermato, sarà contato su una mano o sull'altra (come si ritiene più opportuno), se non confermato non sarà segnato. Se un pattinatore esegue lo stesso turn per tre volte e tutte le volte è confermato, solo i primi due saranno considerati. Inoltre, il TS chiamerà il “cluster” appena lo vede, pronunciando la codifica: “*cluster confirmed*”. Alla fine dell'elemento, il TS chiamerà il livello dell'uomo considerando il contributo che il CTR può dare sulle feature che devono monitorare durante l'elemento.
- **AS:** chiamerà l'inizio dell'elemento se il TS non lo fa. Durante l'esecuzione dell'elemento, l'Assistente deve contare il numero di turns eseguiti dalla donna e il piede/direzione nel quale sono stati eseguiti. L'AS chiamerà il “cluster” appena lo vede pronunciandolo con la codifica: “*cluster confirmed*”. Alla fine della Serie se il livello della donna è più basso di quanto chiamato per l'uomo dallo Specialist, l'Assistente chiamerà il livello per la donna pronunciando la codifica: “*level x for the lady*”.
- **CTR:** attiva il cronometro nello stesso momento in cui il TS chiama l'inizio dell'elemento. Il CTR verificherà la presenza dei body movement, choctaws e prese e confermerà le features appena vengono presentate pronunciando la codifica ‘*body movements confirmed*’, ‘*choctaws confirmed*’ e ‘*holds confirmed*’. Quando il tempo Massimo è raggiunto, il CTR lo comunicherà pronunciando la codifica: “*time*”. A questo punto, la Sequenza di passi cesserà di essere valutata.

Features della Sequenza di passi

Come regola generale, le features devono essere confermate per entrambi i partner affinché siano concesse.

Body movements: È necessario che sia l'uomo che la donna presentino tre body movement confermati affinché la feature sia concessa.

- I tre body movement devono essere dei tre differenti gruppi di spazio (**alto, medio, basso**) come sottolineato nel documento di Impressione Artistica.
- I Body Movement eseguiti all'inizio o alla fine della Serie mentre i pattinatori sono fermi non saranno considerati.
- I Body Movement devono essere uniformi su tutta la sequenza e tra due di essi deve esserci almeno uno (1) step o turn. I Body Movement presentati uno dopo l'altro devono essere contati come un movimento e, in questo caso, la categoria di **spazio** del movimento può essere determinata per favorire la conferma della feature al pattinatore.

Choctaws: entrambi i pattinatori devono ricevere due (2) Choctaws confermati.

- Un Choctaw deve essere in senso orario e l'altro in senso antiorario. La direzione di rotazione è determinata dal filo di uscita del Choctaw.
- Saranno considerati solo Choctaws dall'avanti all'indietro.

Cluster: affinché questa feature sia confermata, deve essere confermato un cluster per ogni partner.

- Non è necessario presentare tre turn consecutive. Esempio: se il pattinatore esegue un cluster con 4 turns e il terzo non è confermato, mentre gli altri tre turns sono confermati, il cluster sarà confermato.
- Non è necessario che i Cluster confermati per ogni partner siano uguali.

Different Feet: affinché questa feature sia confermata, deve essere confermata per ogni partner.

- Deve esserci un bilanciamento, a seconda del livello dell'elemento, nel numero di turn eseguiti con il piede destro o in senso orario (solo per loop e travelling) e il piede sinistro o in senso antiorario (solo per loop e travelling).
- Esempio: se un pattinatore esegue 4 turn con il piede destro/senso orario e 3 turn con il piede sinistro/antiorario, la feature "different feet" sarà considerata per il livello 2, ma non per il livello 4 che ne richiede 4 e 4.
- Questa feature non sarà effettiva con la formula 2-2 perché per il livello 1 è obbligatorio la feature tipo 1 o tipo 2 (body movements o Choctaws).

Holds: i partner devono essere in presa per almeno il 50% della Serie.

- Mano in mano non sarà considerate come una presa per la feature.
- La presa può essere interrotta in diversi punti della Serie, ma il tempo totale in cui i partner sono in presa deve essere del 50%.

SPECIFICHE TECNICHE PER I SOLLEVAMENTI

I sollevamenti sono classificati dalla loro e devono avere un minimo di tre (3) rotazioni per essere confermati con un Livello.

Conteggio delle rotazioni

Il numero totale di rotazioni di un sollevamento viene contato in base alle rotazioni dell'uomo, dal punto in cui la donna viene sollevata dalla superficie di pattinaggio fino al punto in cui viene rimessa sulla superficie dopo il sollevamento. È consentito eseguire un mezzo giro in più per entrare nel sollevamento e un mezzo giro in più per uscirne. Le regole relative al numero di rotazioni richieste sono:

- Il numero massimo delle rotazioni per sollevamenti a una posizione è quattro.

- Il numero massimo di rotazioni per una combinazione di sollevamenti è relativa al programma (short o lungo) e la categoria (Senior, Junior, Jeunesse, Cadetti, Allievi). Vedi la Sezione 4 ELEMENTI TECNICI per ulteriori informazioni.
- Se il numero massimo di rotazioni viene superato, il Pannello Tecnico continuerà comunque a chiamare il sollevamento, le feature presentate nella parte non permessa, non saranno considerate per il livello e la coppia sarà penalizzata di 1.0 dal punteggio totale.
- Se l'uomo è in una posizione di spread eagle position durante la partenza, il numero di giri sarà contato in base al piede che precede nel momento in cui la donna si stacca da terra.
- Sollevamenti NON SONO PERMESSI per Esordienti e Giovanissimi, se presentati saranno penalizzati di 1.0 per elemento non permesso.
- Sollevamenti sopra la testa NON SONO PERMESSI in Cadetti e Allievi, se presentati saranno penalizzati di 1.0 per elemento non permesso.

Sollevamenti 'No Level'

Un sollevamento deve essere chiamato, ma senza livello e **marcato con una asterisco** se le specifiche tecniche non sono soddisfatte; i motivi per cui un sollevamento deve essere chiamato no level includono ma non sono limitati a:

- Un sollevamento che non raggiunge le specifiche tecniche di base per il livello.
- Un sollevamento con meno del numero minimo delle tre (3) rotazioni.
- Una non codificata.
- Un sollevamento che fallisce nel momento della partenza e la donna non raggiunge la posizione.
- Un sollevamento dove l'uomo usa in maniera evidente il puntale durante la fase di .
- Un sollevamento dove il partner sollevato usa in maniera evidente le spalle del partner per aiutarsi nella partenza.
- Un sollevamento con ripetuta.

Feature dei sollevamenti

Ogni tipo di Variazione difficile o elemento di pattinaggio sarà contato una volta per ogni programma, con eccezione per il cambio di asse che può essere presentato in più di un sollevamento e più di una volta a sollevamento e la feature una mano/senza mani che può essere presentata una volta a sollevamento. Dopo il primo tentativo di esecuzione di ogni tipo di variazione, questa sarà considerata utilizzata (indipendentemente dal fatto che sia confermata o meno) ai fini del conteggio come feature. Una variazione difficile si considera tentata quando questa variazione è chiaramente visibile.

Variazione difficile nella partenza: Questa feature può essere concessa per i sollevamenti sopra la testa quando i pattinatori eseguono una variazione diversa dalla partenza standard. La variazione presentata dalla coppia deve rendere più difficile l'esecuzione del sollevamento. Ogni variazione di difficile può essere conteggiata una sola volta per programma. Le salite difficili includono e non sono limitati a:

- Esecuzione di elementi di pattinaggio da parte del partner che solleva: spread eagle, ina bauer, one foot etc.
- con una mano senza altri punti di contatto.
- Per Reverse Cartwheel: Flick dove la donna ruota.
- Per Kennedy e Low Kennedy: dove entrambi i pattinatori pattinano in avanti.
- Per low Militano: dietro la schiena.
- **Esecuzione di un Rocker, Counter o travelling veloci immediatamente prima della partenza. Travelling devono avere due (2) rotazioni (4 turns)**
- **Esecuzione di sollevamenti di danza o movimenti acrobatici, immediatamente prima della partenza.**

- Esecuzione di elementi bilanciati di pattinaggio a un piede da parte della donna, immediatamente prima della partenza (esempio: ring, biellmann, inverted position etc.).

La posizione dopo la difficile variazione in deve essere mantenuta per almeno un giro e mezzo (1 ½) affinché la feature sia confermata.

Per sollevamenti sotto la testa: NON sono ammesse difficult entry (diversi da quelli specificati nella lista delle features). Se i pattinatori presentano questa feature per i sollevamenti sotto la testa, il Pannello Tecnico ridurrà il sollevamento di un livello. (Nota: quando si applica questa regola, il livello non deve essere abbassato al di sotto del livello Base).

Variazione difficile nell'arrivo: questa feature sarà concessa per sollevamenti sopra la testa ove i pattinatori eseguono una difficult variation dell'arrivo standard e tutte le altre caratteristiche tecniche dell'elemento eseguito sono rispettate. La variazione presentata dalla coppia deve mostrare la forza o l'equilibrio della coppia per rendere più difficile l'esecuzione dell'arrivo. Ogni variazione difficile dell'arrivo può essere conteggiata solo una volta a programma. Le variazioni difficili nell'arrivo includono e non sono limitate a:

- Una rotazione completa della donna sull'asse senza toccare il partner con il corpo.
- Arrivo con una mano. Dove l'uomo usa un punto di contatto con una mano e la donna non tocca il partner con nessun'altra parte del corpo.
- Esecuzione di un elemento di pattinaggio da parte del partner che solleva: spread eagle, ina bauer ecc. Affinché questa feature sia concessa, l'elemento di pattinaggio deve essere stabilito prima della discesa della donna e rimanere trattenuto fino a quando la donna non viene appoggiata sulla pista.

La variazione difficile in arrivo non sarà confermata se la posizione prima dell'arrivo difficile non è di almeno un giro e mezzo (1 ½).

La difficile variazione di arrivo non sarà confermata se la donna non viene appoggiata sulla pista dall'uomo. Cioè, se la donna atterra pesantemente o cade sulla pista piuttosto che essere sostenuta dolcemente sulla pista dall'uomo, la feature non sarà confermata.

Per le combinazioni di sollevamenti: se la variazione difficile in arrivo è presentata con una variazione difficile in , solo una delle due verrà conteggiata come feature per il livello.

Per i sollevamenti sotto la testa: NON sono ammessi arrivi difficili. Se i pattinatori presentano questa feature per i sollevamenti sotto la testa, il Pannello Tecnico abbasserà il sollevamento di un livello. Nota: quando si applica questa regola, il livello non deve essere abbassato al di sotto del Livello Base.

Variazione difficile della posizione della donna: questa feature sarà concessa per i sollevamenti sopra la testa quando la donna esegue una posizione difficile. Per essere considerata una posizione difficile, la posizione deve mostrare difficoltà di equilibrio nella partenza con conseguente difficoltà nell'esecuzione della partenza. La posizione deve essere mantenuta senza l'assistenza del partner che solleva. La posizione difficile deve essere mantenuta per 1 ½ rotazioni. Difficili variazioni nella posizione della donna possono essere specificate o non specificate. Le posizioni difficili specificate sono quelle specificate nell'elenco delle feature per i sollevamenti a una posizione. Le posizioni non specificate includono e non sono limitate a:

- Full Ring: la parte superiore del corpo è inarcato all'indietro con uno o entrambi i talloni vicini alla testa (descrivendo un cerchio completo). Può essere presentato su qualsiasi piano.
- Full Split: quando le gambe sono divaricate ed estese ad angolo retto (180°). Può essere laterale o orizzontale.
- Biellmann: il tallone del pattino (sostenuto dalle mani (2 o 1) portato dietro il busto (sul piano sagittale) e allo stesso livello della testa o sopra la testa. La gamba libera e la schiena devono essere a meno di 90° Può essere presentato su qualsiasi piano.

Ogni tipo di posizione difficile può essere conteggiato solo una volta a programma.

Per i sollevamenti sotto la testa: NON sono ammesse posizioni difficili della donna. Se i pattinatori presentano questa caratteristica per i sollevamenti sotto la testa, il Pannello Tecnico abbasserà il sollevamento di un livello. (Nota: quando si applica questa regola, il livello non deve essere abbassato al di sotto del livello Base).

Senza mani/una mano: queste feature saranno confermate quando la presa della mano richiesta viene mantenuta chiaramente per una rotazione e mezza (1 ½).

Per sollevamenti a una mano dell'uomo, della donna o di entrambi (a seconda del sollevamento): affinché la feature sia confermata, il contatto deve essere con una sola mano. Il braccio/mano libera non deve essere in contatto con nessun'altra parte del corpo del partner completamente per un giro e mezzo.

Per sollevamenti combinati:

- sollevamenti a una mano e senza mani saranno chiamati solo se confermati per almeno due (2) posizioni. Non è necessario che le posizioni siano consecutive.
- Il sollevamento senza mani della donna in posizione Star può essere considerato come una delle posizioni da contare per la feature.

Sollevamenti senza mani della donna/una mano/una mano dell'uomo e una mano della donna possono essere conteggiate solo una volta a sollevamento.

Sollevamenti con la mano sinistra dell'uomo: questa feature può essere concessa laddove l'uomo utilizzi la mano sinistra come unico punto di contatto con la donna per un minimo di una rotazione e mezza (1 ½) netta. Questa feature può essere concessa insieme alla feature "a una mano". Questa feature può essere conteggiata solo una volta a programma.

Rotazione in senso orario: questa feature può essere concessa per **sollevamenti a una posizione** dove la coppia ruota in senso orario per almeno un giro e mezzo (1 ½). Questa feature può essere conteggiata solo una volta a programma.

Esecuzione di un elemento di pattinaggio durante il sollevamento: questa feature può essere concessa se il partner che solleva esegue un elemento di pattinaggio durante lo stacco, durante la rotazione o prima dell'arrivo. La posizione deve essere chiara e controllata. Gli elementi di pattinaggio includono ma non sono limitati a:

- Ina Bauer
- Spread Eagle
- Carriage (in equilibrio su un piede)
- Girare su un piede

La feature può essere contata solo una volta a sollevamento e ogni tipo di elemento di pattinaggio può essere contato solo una volta a programma.

Cambio di posizione/asse: non appena si verifica un cambio di posizione del partner sollevato durante un sollevamento, il sollevamento sarà considerato come una tentata combinazione di sollevamenti. Ad esempio, se la coppia esegue il Kennedy di base seguito dalla posizione layout, questo è considerato un cambio di posizione e quindi un sollevamento combinato. Il primo cambio di posizione è ciò che rende il sollevamento una "combinazione" e quindi non viene conteggiato come un "cambio di posizione" per il livello, a meno che il cambio di posizione non comporti un cambio di asse. Affinché la feature di cambio di posizione sia concessa:

- La posizione prima e la posizione dopo devono essere mantenute per almeno un giro e mezzo (1 ½).
- Per i sollevamenti sotto la testa: al cambio di posizione deve essere assegnata una feature per ogni cambio successivo al primo incluso nella chiamata della Combinazione di Sollevamenti.
- Per i sollevamenti sopra la testa: La posizione deve cambiare in modo significativo che si traduca in un cambio di asse o il cambio viene eseguito in modo difficile (ad esempio: dove la donna esegue una torsione in aria). Questo include e non è limitato a:
 - Pancake twist airplane
 - Cambiare la posizione della donna da Cartwheel a Layback
 - Cambia da Cartwheel a Kennedy
 - Cambio da Pancake a Militano
 - Cambio da Militano a Cartwheel

Cambio di posizione (sollevamenti sotto la testa) e Cambio di asse (sollevamenti sopra la testa) possono essere contati più di una volta a programma e più di una volta per combinazione di sollevamenti.

Un cambio di posizione subito dopo la partenza che porta la donna a cambiare asse per raggiungere una posizione diversa dalla posizione standard per la partenza. Cioè, la partenza del Pancake in cui la donna prende immediatamente la posizione Star, sarà considerata come un cambio della feature relativa all'asse e NON come un'entrata difficile.

SPECIFICHE TECNICHE PER TROTTOLE DI INCONTRO

Posizioni base per trottole di incontro

Per confermare una trottole di incontro è necessario soddisfare i punti chiave per la conferma e mantenere la posizione per un minimo di tre rotazioni continue per una trottole una posizione e un minimo di due rotazioni continue per una combinazione di trottole.

Le definizioni per le posizioni base: Upright, Sit, Camel, si trovano nel Regolamento Ufficiale Artistico - Free 13: Specifiche Tecniche per trottole Free Skating.

Per tutte le trottole di incontro sono richiesti i seguenti punti chiave per la conferma:

- Posizione corretta prescritta di ciascun partner.
- Filo chiaro mantenuto per il numero di rotazioni richiesto.
- Contatto mantenuto tra i partner per la totalità delle rotazioni richieste, a meno che la gamba dell'uomo non passi sopra la donna

Killian Camel & Tango Position Camel:

Il contatto tra i partner viene mantenuto per la totalità delle rotazioni richieste, tranne nel caso di presentazione della feature dove l'uomo passa la gamba sopra la donna; in questo caso la posizione di contatto deve essere mantenuta fino al momento dell'esecuzione della feature e ricominciata subito dopo l'esecuzione della feature.

Reverse lay over camel (gamba dell'uomo sopra la donna):

- L'uomo deve soddisfare le specifiche per la trottola camel. La donna deve soddisfare le specifiche della Inverted.
- I partner possono cambiare o abbandonare completamente il contatto mentre la gamba libera dell'uomo passa sopra la donna.
- I partner devono rimanere vicini in modo che la gamba libera dell'uomo passi sopra la donna almeno due volte sia per la trottola a una posizione che per le combinazioni di trottole di incontro.

Impossible sit:

- L'uomo rispettare le specifiche per le sit spin di base.
- La donna deve essere sollevata dalla pista in posizione capovolta con i fianchi e le spalle rivolti verso l'alto. Il suo corpo deve rimanere rigido e parallelo alla pista a meno che non stia eseguendo una variazione difficile.
- La posizione di entrambi i partner deve essere mantenuta per il numero di giri richiesto con l'uomo in posizione sit.
- L'uomo deve entrare ed uscire dalla posizione sit da una posizione upright e su un piede. Se l'uomo mette il piede libero sulla pista prima di essere a metà non sarà confermato.

Posizioni Difficili e Variazioni difficili

Affinché qualsiasi tipo di variazione sia confermata, deve aver raggiunto il numero minimo di rotazioni stabilite nei regolamenti, con la posizione corretta raggiunta. Se la coppia esegue un cambio difficile o un ingresso difficile ma la trottola precedente e successiva non viene confermata, il bonus non verrà applicato.

Bonus per numero di rotazioni in una trottola di incontro a una posizione: più di quattro (4) rotazioni in qualsiasi posizione. Per confermare questa feature, le rotazioni devono essere continue e consecutive con la posizione mantenuta correttamente senza perdere la definizione stabilita.

Esempio: una sit impossibile in cui il pattinatore esegue +1 rotazione non confermata (perché il bacino dell'uomo non è inferiore al suo ginocchio portante) + 3 rotazioni confermate = Sit impossibile confermata senza la feature per il numero di rotazioni.

Il bonus per numero di rotazioni sarà pronunciato dal Pannello Tecnico come *“bonus for number of revolutions”*.

Bonus per ingresso difficile (a una posizione e combinazione di trottole): il bonus per l'ingresso difficile può essere applicato a trottole di incontro singole o in combinazione. Nel caso di combinazione di trottole di incontro, il bonus per l'ingresso difficile verrà applicato solo alla prima posizione. L'ingresso di una trottola è definito come la preparazione immediatamente precedente al raggiungimento o della posizione e può comprendere la fase di inizio della trottola e la centratura. Il bonus verrà applicato solo alla posizione eseguita subito dopo l'entrata, che dovrà essere anch'essa confermata. L'ingresso deve avere un impatto significativo sull'equilibrio, sul controllo e sull'esecuzione della trottola. Se c'è stato un cambio di piede tra l'entrata difficile e la fase di centratura, il bonus non verrà applicato.

- **Posizione acrobatica:** l'ingresso deve avere un impatto significativo sull'equilibrio, sul controllo e sull'esecuzione della trottola durante la fase di centratura. Può essere eseguito da uno o entrambi i partner.

- Esempio: eseguire una Illusion durante la fase di centratura senza cambiare piede. La testa deve arrivare allo spazio basso e la gamba allo spazio alto.
- Entrata dopo un salto coreografico o movimento acrobatico che comporti un impatto sul punto di equilibrio durante la fase di centratura.

L'entrata difficile sarà pronunciata dal Pannello Tecnico "*difficult entry*".

Posizione difficile dell'uomo o della donna: Il bonus per la posizione difficile dell'uomo o della donna può essere applicato quando una posizione difficile viene mantenuta per almeno due giri.

- La posizione Heel dell'uomo su qualsiasi trottola di incontro può essere considerata una posizione difficile. Nel caso di upright, Kilian camel, Catch at waist o tango camel, entrambi i partner devono essere nella posizione heel affinché la posizione difficile sia confermata. I pattinatori devono mantenere la posizione heel per il numero di giri richiesto.
- Per Impossible Sit, la posizione dietro dell'uomo può essere considerata una posizione difficile. Per confermare la feature il piede libero deve essere posizionato dietro il piede portante.
- Per Impossible camel o *sit the twist* o una posizione difficile della donna es. split, ring o presa del pattino, il bonus sarà del 25% sul valore della trottola. La posizione difficile deve essere chiara e mantenuta per almeno due rotazioni.
- Per Hazel Spin, se la donna non ha prese con la mano, sarà considerata una posizione difficile.
- Per Sit-Camel - l'uomo in posizione sit che tiene la donna in posizione camel, se la donna non avrà prese con la mano, ciò non sarà considerato come una feature.

La posizione difficile sarà pronunciata dalla giuria tecnica come "*difficult position of the man/lady*".

Cambio di posizione difficile in una combinazione di trottole: I cambi difficili verranno chiamati solo se il cambio tra una posizione e l'altra avviene all'interno di una rotazione dell'uomo. Per confermare questa feature, è necessario confermare la trottola precedente e quella successiva al cambio difficile. Il bonus cesserà di essere applicato quando una posizione eseguita successivamente non sarà confermata.

I cambi di posizione difficili per le combinazioni di trottole combinate sono i seguenti:

- Una rotazione completa della donna sul suo asse, parallelo al pavimento. Questa feature può essere concessa se la donna completa chiaramente una rotazione intera sull'asse orizzontale.
- Donna che passa sopra la schiena dell'uomo.

Il cambio difficile sarà chiamato dal Pannello Tecnico e pronunciato "*Difficult change*".

Interruzione di Combinazione di trottole di incontro

Ci sono alcune situazioni che causano un'interruzione della Combinazione di Trottole. **Tutte le parti della trottola eseguite dopo l'interruzione verranno contrassegnate da asterisco e sarà assegnato NO VALUE.**

- Una caduta di uno o di entrambi i partner.
- Se c'è più di una (1) rotazione dell'uomo su due piedi durante il cambio di posizione.
- Se c'è un significativo cambio di asse tra una posizione e l'altra.

- Qualsiasi altro motivo che provoca un arresto completo e prolungato nell'esecuzione dell'elemento, ad esempio la coppia non gira e non si prepara o cambia la posizione nella trottola.

In tutti i casi, il TP deve chiamare questa situazione di interruzione con la parola "BREAK".

Per le situazioni limite, il TP ha l'autorità di decidere in una direzione o nell'altra, a condizione che si applichino gli stessi criteri per gli altri pattinatori. Tuttavia, se c'è qualche dubbio e il review non aiuta, la decisione deve essere sempre a favore del pattinatore.

Il Data Operator inserirà la trottola come un elemento e il Controller dovrà assicurarsi che, alla fine del programma, venga verificato con il Data Operator che tutte le trottole e le posizioni chiamate dopo il "BREAK" siano decrementate con "***".

Tutte le variazioni o posizioni difficili eseguite dopo il "BREAK" saranno considerate tentate e utilizzate.

SPECIFICHE TECNICHE PER TWIST

Il twist è un sollevamento con una assistita e codificata, dove la donna gira ruotando liberamente in aria per un certo numero di rotazioni e poi viene ripresa dall'uomo e assistita nell'arrivo. La partenza è di un flip o Lutz. Il Pannello Tecnico chiamerà il twist specificando il livello e anche la rotazione (under, half, downgrade) come da Specifiche Tecniche per i Salti (Vedi Free Skating).

Twist 'No Level'

Un twist deve essere chiamato No Level se le specifiche tecniche non sono raggiunte, questo include:

- Se la partenza non è un flip riconosciuto o Lutz.
- Se non c'è spaccata della donna prima della rotazione.
- Se non c'è assistenza da parte dell'uomo nella partenza o presa in arrivo.
- Se all'arrivo, l'uomo è dietro la donna in una posizione di pattinaggio all'indietro, il twist si chiamerà NO LEVEL.

Features del Twist

Spaccata della donna: è obbligatoria una posizione spaccata della donna per confermare un twist con un livello. La feature per la spaccata della donna può essere assegnata se vengono soddisfatte le seguenti specifiche:

Ogni gamba della donna è almeno a 45° dal suo asse del corpo.

Gambe dritte o quasi dritte.

Posizione originale/difficile della donna: questa feature può essere concessa se la donna presenta una posizione originale o difficile durante la rotazione. Ad esempio: braccia sopra la testa. Questa feature può essere concessa se vengono raggiunte le seguenti specifiche:

Per la posizione originale: la posizione non è stata mai vista prima e non è una copia.

Per la posizione difficile: la posizione rende più difficile l'esecuzione dell'elemento o della rotazione e sottolinea le capacità dei pattinatori di bilanciarsi e/o eseguire un movimento di rotazione.

La posizione originale/difficile viene eseguita durante le rotazioni e non dopo che è stato ristabilito il contatto con l'uomo.

Riprendere la donna sui fianchi: questa feature può essere concessa se vengono soddisfatte le seguenti specifiche:

- L'uomo deve prendere la donna con entrambe le mani sui fianchi.
- La donna non tocca l'uomo con le mani o nessuna parte del suo corpo in nessun momento durante la fase di presa e arrivo del twist.

La donna viene presa e assistita in maniera controllata a terra.

Partenza difficile: questa feature può essere concessa se ci sono step chiari e/o movimenti di pattinaggio immediatamente prima della partenza. Questa feature può essere concessa se vengono eseguite le seguenti specifiche:

- Gli step e/o i movimenti di pattinaggio vengono eseguiti da entrambi i partner (Nota: i partner non devono eseguire gli stessi passi e/o movimenti di pattinaggio).
- Il ritmo deve essere mantenuto. In caso di interruzione tra gli step/movimenti di pattinaggio e la partenza del twist, la feature non sarà confermata.
- Se la donna appoggia due piedi sulla pista e scorre su due piedi tra gli step/movimenti di pattinaggio e la partenza, la feature non sarà confermata.

Braccia dell'uomo: questa feature può essere concessa solo se sono soddisfatte le seguenti specifiche:

- L'uomo ha allungato le braccia durante il sollevamento della donna in aria.
- L'uomo abbassa le braccia, almeno all'altezza delle spalle, mentre la donna è in aria.
- L'uomo dopo aver abbassato le braccia, le alza **almeno all'altezza delle** sue spalle per afferrare la donna per l'arrivo.

SPECIFICHE TECNICHE PER SPIRALI DELLA MORTE

Posizioni per spirali

Nella posizione finale mentre la donna sta eseguendo la spirale, sia l'uomo che la donna devono eseguire almeno un (1) giro con le ginocchia dell'uomo chiaramente piegate in una posizione di pivot. I fianchi dell'uomo non devono essere più alti del suo ginocchio portante e lui ruota facendo perno sul puntale sinistro.

Spirale angelo esterna indietro/avanti interno: punti chiave per la conferma:

- L'uomo nella corretta posizione di pivot centrata, con il braccio di contatto completamente esteso.
- Filo chiaro mantenuto per tutta la spirale.
- La donna, nella posizione Angelo. La posizione delle gambe libere (ginocchio e tacco) non deve essere sotto l'anca.

Spirale della morte indietro esterna/avanti interna: punti chiave per la conferma:

- L'uomo nella corretta posizione di pivot centrata, con il braccio di contatto completamente esteso.
- Filo chiaro mantenuto per tutta la spirale.
- La donna in posizione inverted con i fianchi alla stessa altezza del ginocchio portante, ben inarcata e le spalle e la testa vicino alla pista il braccio di contatto completamente esteso.
- La donna deve mantenere il contatto del piede portante sulla pista con almeno tre ruote a contatto con la pista sulla spirale interna.

Feature per la Spirale delle Morte

Affinché ogni tipo di variazione sia confermata, la spirale deve raggiungere il minimo numero di rotazioni stabilite nei regolamenti e con la corretta posizione.

Entrata difficile: affinché la feature di entrata difficile sia confermata, l'entrata difficile deve immediatamente procedere l'inizio della spirale della morte; cioè deve avvenire mentre entrambi i partner sono sulla curva di entrata. La posizione deve avere un impatto significativo sull'equilibrio, il controllo e l'esecuzione, in modo che di fatto renda l'elemento più difficile da raggiungere. Se c'è un cambio di piede, scorrere su due piedi o altra correzione dell'equilibrio tra la posizione difficile e l'inizio della spirale della morte, l'entrata difficile non sarà confermata. Esistono diversi tipi di entrate difficili:

- **Posizione di spaccata laterale della donna:** la donna deve essere in posizione di spaccata con il pattino libero più in alto del livello della testa mentre il resto del corpo rimane il più vicino possibile all'asse verticale e la gamba portante il più dritto possibile. La gamba libera può essere sul lato della testa o davanti. Entrambe le gambe devono formare un angolo superiore a 150°.
- **Presca del pattino:** la donna deve tenere le ruote del pattino libero con una mano durante la fase di ingresso della spirale della morte.
- **Esecuzione di un turn (Counter, Rocker o Travelling veloce).** Il turn deve essere riconoscibile e il filo di uscita del turn deve essere il filo di entrata della spirale. Il travelling deve essere di due rotazioni (4 turns).
- **Ring, posizione biellmann della donna.**
- **Esecuzione di un sollevamento di danza:** la donna deve essere sul filo della spirale.

Entrata difficile dell'uomo: spread eagle indietro esterno nel filo di ingresso della spirale. L'uomo deve rimanere nel filo esterno indietro.

Cambio di presa: per confermare la feature cambio di presa deve esserci almeno una (1) rotazione prima e mezza (1/2) rotazione dopo il cambio (o viceversa). Il cambio deve essere completato rapidamente senza alcuna evidente presa a due mani e senza alcuna variazione nella posizione di base dell'uomo e della donna. Questa feature può essere eseguita più di una volta, ma verrà considerata solo una volta come feature per il livello. Se questa feature viene eseguita con presa sinistra dell'uomo, deve mantenere la presa sinistra per almeno un giro.

Più di una rotazione: affinché questa feature sia confermata, i pattinatori devono completare una rotazione extra completa (360°) nella posizione corretta. Questa feature può essere contata più di una volta in un singolo elemento, ovvero tre (3) rotazioni complete nella posizione corretta sarebbero due (2) feature.

Posizione difficile della donna: perché questa feature sia confermata, la donna deve trovarsi in una posizione difficile: ring o presa del pattino.

Se la posizione difficile presentata è la stessa utilizzata per l'entrata difficile, verrà concessa solo la feature entrata difficile.

SPECIFICHE TECNICHE PER SEQUENZA COREOGRAFICA

Choreo non confermata

Una sequenza coreografica sarà chiamata "not confirmed" se le specifiche tecniche non saranno raggiunte. Le ragioni per cui una Sequenza Coreografica non sarà confermata includono:

- Se la Sequenza non inizia da una posizione ferma o da uno "stop and go".

- Se la Sequenza non copre almeno $\frac{3}{4}$ della pista.

Se il tempo di inizio della Sequenza Coreografica non è specificata o è specificata in modo errato nel Content Sheet, il Pannello Tecnico chiamerà l'elemento quando riconoscerà che è iniziato.

PENALIZZAZIONI

Elemento obbligatorio non eseguito

Quando il pattinatore non ha incluso nel programma un elemento obbligatorio.

Nell'Short program & nel long program, c'è una lista di gruppi di elementi obbligatori; ogni tentativo di esecuzione di ogni gruppo sarà considerato affinché non si applichino penalizzazioni.

- Esempio: se il pattinatore cade, durante la partenza di un sollevamento o nell'entrata di una trottola di incontro, sarà considerato un tentativo di quel tipo di elemento e il TP non penalizzerà per elemento obbligatorio non eseguito. Tuttavia, il REF deve applicare la penalizzazione per la caduta.

Elemento non permesso

Elemento non permesso è quando un pattinatore include un elemento che è espressamente proibito per il programma.

- Esempio: una coppia Esordiente esegue un sollevamento o si esegue un 2A nello Short di un Jeunesse.

Extra Elemento (ma permesso nella categoria) NON sarà considerate come "non permesso".

- Esempio: 5 salti invece che 4 in una combinazione di salti. In questo caso, il programma metterà automaticamente un * nell'ultimo salto. Comunque, il CTR e il REF devono verificarlo durante la verifica manuale. Nessuna penalizzazione sarà applicata in questo caso.