

Allegati per l'identificazione dei Livelli

Approvato con delibera del CF n. 24 del 12/02/2021

PATTINAGGIO SINGOLO

1. Features

1.1 – Livelli

Numero di “features” caratteristiche richieste per ottenere il corrispondente Livello:

- 1 per Livello 1
- 2 per Livello 2
- 3 per Livello 3
- 4 per Livello 4

2. Features Sequenze passi

2.1 – Features Sequenza di passi

1. Per ottenere i livelli è necessario presentare:

- Per Livello 1 **Minima varietà**: devono includere 5 passi e becchi difficili, nessuno di essi può essere contato più di due volte.
- Per Livello 2 **Semplice varietà**: devono includere 7 passi e becchi difficili, nessuno di essi può essere contato più di due volte.
- Per Livello 3 **Varietà**: devono includere 9 passi e becchi difficili, nessuno di essi può essere contato più di due volte.
- Per Livello 4 **Complessità**: devono includere 11 passi e becchi difficili, nessuno di essi può essere contato più di due volte. 5 tipi di passi e becchi difficili devono essere eseguiti in entrambe le direzioni.

2. Rotazioni in entrambe le direzioni (sinistra e destra) con la rotazione di tutto il corpo coprendo almeno 1/3 della superficie totale per ogni senso di direzione

3. Uso dei movimenti del corpo per almeno 1/3 della superficie

4. Una combinazione per piede di 3 becchi difficili:

- (*rocker/venda*)= volta,

- (*counter/controventa*)= controvolta,

- (*bracket turn*) =controtre,

- *twizzle*, boccole eseguiti con un chiaro ritmo in sequenza. Solo il primo tentativo su ogni piede verrà preso in considerazione.

- Becchi difficili e passi: *twizzle*, *controtre*, (*loop*) =boccole, controvolve, volte e *choctaw*.

- *Easy Turn and Steps* : *tre*, passi con le punte, *chassé*, *Mohawk*, cambi di filo, *cross rolls*.

3. Features Trottole

3.1 features base

1. Variazioni difficili (contano tante volte quante sono eseguite con le limitazioni specificate sotto)

2. Cambio di piede eseguito in salto

3. Salto durante la trottola senza cambiare piede

4. Difficile cambio di posizione sullo stesso piede

5. Difficile entrata nella trottola

Entrata « *traveling* » per essere difficile deve essere eseguita in posizione difficile (qualsiasi tipo di entrata "Traveling" con più di 2 rotazioni totali che precedono la trottola possono essere eseguite una sola volta per programma)

6. Trottola tacco deve essere eseguita in posizione base (minimo 2 giri)

7. Tutte e 3 le posizioni base sul secondo piede

8. Entrambe le direzioni immediatamente eseguite una dopo l'altra in bassa o posizione angelo

9. Un chiaro incremento di velocità nella stessa posizione di base, eccetto posizioni verticali non difficili.

10. Almeno 5 giri senza cambi nella stessa posizione/variazione, in tutte le posizioni eccetto le verticali non difficili.
11. Entrata saltata nelle trottolate saltate/ nelle trottolate con entrata saltata
12. Cambio di filo nella stessa posizione di base (o nella sua variazione)

3.2 features aggiuntive per trottola rovesciata

- a) Un chiaro cambio di posizione da dietro a laterale o viceversa, almeno 1 rotazione per ogni posizione (conta anche se la trottola rovesciata è parte di qualsiasi altra trottola)
- b) La posizione Biellmann dopo la trottola rovesciata può essere eseguita dopo 4 giri nel programma corto e dopo due nel programma libero.

3.3 conteggio features

- Features 2 – 9, 11 – 14 contano una sola volta per programma (la prima volta che viene provata)
- Feature 10 conta una sola volta per programma (nella prima trottola che viene eseguita con successo; se in questa trottola 5 giri sono eseguiti su entrambi i piedi, qualsiasi di queste esecuzioni può essere considerate in favore dell'atleta.)
- Qualsiasi variazione difficile in posizione base conta una sola volta per programma (la prima volta che viene provata).
- Una variazione difficile in una posizione non di base conta una sola volta per programma solo nelle trottolate combinate e la prima volta che viene provata.
- In qualsiasi trottola con cambio di piede possono essere eseguite Massimo due (2) features per piede.

3.4 segno V

IL SEGNO V viene applicato per:

- 1) Trottolate saltate (una sola posizione e non cambio di piede) di entrambi programmi corto e lungo, di tutte le categorie, se almeno uno dei seguenti requisiti non è raggiunto:
 - a) un chiaro e visibile salto;

- b) la posizione di base all'atterraggio raggiunta entro i primi due giri;
- c) la posizione di base all'atterraggio non viene mantenuta per almeno un giro quando raggiunta.

2) Trottole combinate quando ci sono solo due posizioni basi differenti invece che le tre posizioni base richieste

Esempi:

- Angelo + Verticale = 2 posizioni di base di almeno una rotazione intera ognuna, In questo caso se la vertical è nel finale deve essere eseguita con almeno una **semplice variazione delle braccia** per essere considerate come posizione della trottola combinata.

- Angelo + bassa + vertical = 3 posizioni di base. In questo caso è richiesta l'assenza di variazioni **delle braccia** nella posizione vertical finale.

Esempi di abbreviazioni : CoSpBV (trottola combinata di livello base con solo due posizioni base) , CCoSpB (trottola combinata con cambio di piede livello base)

Posizioni:

Ci sono tre posizioni di base:

- **Angelo** (la gamba libera dietro con il ginocchio più alto del livello dell'anca, comunque la rovesciata, la Biellmann e variazioni simili sono ancora considerate come trottole verticali)

- **Bassa** (la parte superiore della gamba che sta pattinando deve essere almeno parallela al pavimento, **il livello dell'anca deve essere alla stessa altezza del ginocchio o più basso angolo 90° o inferiore**)

- **Verticale** (qualsiasi posizione con la gamba che sta pattinando estesa o leggermente piegata e che non è posizione angelo)

Qualsiasi posizione che non è base viene chiamata posizione non di base.

Trottola rovesciata è una trottola verticale nella quale la testa e le spalle rimangono dietro con la schiena inarcata. La posizione della gamba libera è opzionale.

In qualsiasi trottola il cambio di filo può essere contato se eseguito in una posizione base.

Il cambio di piede in qualsiasi trottola che abbia la stessa posizione base su entrambi i piedi, deve avere su ogni piede almeno due rotazioni.

Trottole Combinate

- Tutte le trottole combinate devono avere almeno due posizioni di base differenti.
- Una trottola combinata con cambio di piede deve avere almeno due (2) rotazioni su ogni piede. E' possibile avere su un solo piede una posizione non di base.

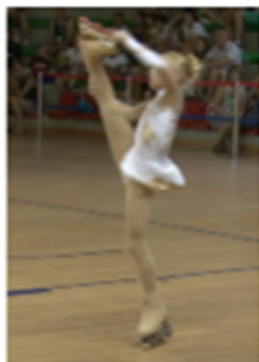
Se un pattinatore cade all'ingresso della trottola, una trottola o un movimento di trottola sono permessi immediatamente dopo questa caduta (per riempire il tempo previsto) ma non sarà contato come elemento tecnico.

POSIZIONI DIFFICILI VERTICALI:

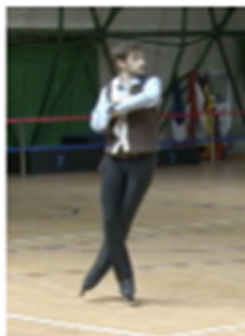
VA
(verticale avanti)



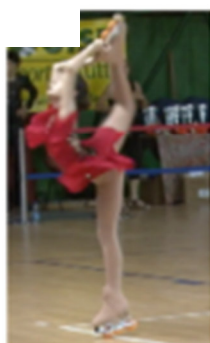
VDL
(verticale dritta laterale)



VD
(Verticale dietro)



VB
(verticale biellmann)



VR
(verticale rovesciata)



VT
(verticale tacco)



POSIZIONI DIFFICILI ANGELO:

AF
(angelo frontale)



AL
(angelo laterale)



ARA
(angelo
rovesciata
verso l'alto)



AT
(angelo tacco)

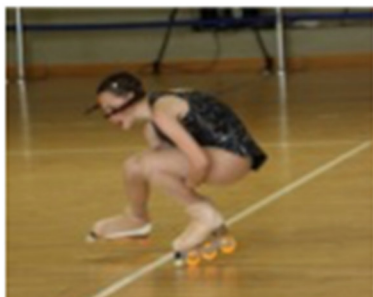


POSIZIONI DIFFICILI BASSE:

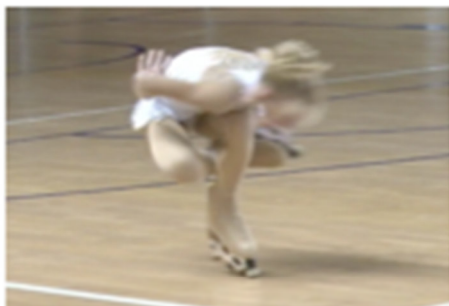
BF
(bassa frontale)



BL
(bassa laterale)

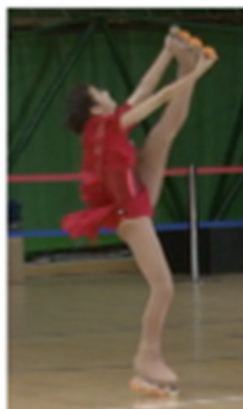
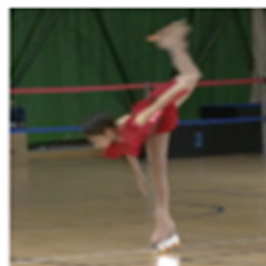


BD
(bassa dietro)



POSIZIONI NON DI BASE:

PNB
(Mulino)



4. Sequenza coreografica

Sequenza Coreografica:

per le categorie junior e più giovani l'abbreviazione è ChSq1V (più basso del livello base).

SCALA DI VALORI

PER IL SINGOLO

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
Choreographique Sequences (for ELITE Seniors and Adult Master)										
Choreo Sequence	ChSq1	3,0	2,0	1,0	3,0			-0,7	-1,4	-2,1

		+3	+2	+1	BASE V			-1	-2	-3
Choreographique Sequences (for all other categories of ELITE Division) : V										
Choreo Sequence	ChSq1 V	1,5	1,0	0,5	2,0			-0,7	-1,4	-1,7

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3
--	--	----	----	----	------	---	----	----	----	----

Jumps										
Single Toeloop	1T	0,6	0,4	0,2	0,4	0,3		-0,1	-0,2	-0,3
Single Salshow	1S				0,4	0,3				
Single Loop	1Lo				0,5	0,4				
Single Flip	1F				0,5	0,4	0,3			
Single Lutz	1Lz				0,6	0,5	0,4			

Single Axel	1A	0,6	0,4	0,2	1,1	0,8		-0,2	-0,4	-0,6
Double Toeloop	2T				1,3	0,9				
Double Salshow	2S					0,9				
Double Loop	2Lo	0,9	0,6	0,3	1,8	1,3		-0,3	-0,6	-0,9
Double Flip	2F				1,9	1,4	1,3			
Double Lutz	2Lz				2,1	1,5	1,4			

Double Axel	2A	1,5	1,0	0,5	3,3	2,3		-0,5	-1,0	-1,5
Triple Toe loop	3T	2,1	1,4	0,7	4,3	3,0		-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3S				4,4	3,1				
Triple Loop	3Lo				5,1	3,6				
Triple Flip	3F				5,3	3,7	3,2			
Triple Lutz	3Lz				6,0	4,2	3,6			

Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	8,5	5,9		-1,0	-2,0	-3,0
Layback level 1	LSp1	1,5	1,0	0,5	1,5			-0,3	-0,6	-0,9
Layback level 2	LSp2				1,9					
Layback level 3	LSp3				2,4					
Layback level 4	LSp4				2,7					
Camel level B	CSpB	1,5	1,0	0,5	1,1			-0,3	-0,6	-0,9
Camel level 1	CSp1				1,4					
Camel level 2	CSp2				1,8					
Camel level 3	CSp3				2,3					
Camel level 4	CSp4				2,6					

		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3	
Spins (solo spins for pairs)											
Spin in one position and no change of foot (upright, layback, camel or sit)											
Upright level B	USpB	1,5	1,0	0,5	1,0			-0,3	-0,6	-0,9	
Upright level 1	USp1				1,2						
Upright level 2	USp2				1,5						
Upright level 3	USp3				1,9						
Upright level 4	USp4				2,4						
Layback level B	LSpB	1,5	1,0	0,5	1,2	1,2		-0,3	-0,6	-0,9	
Camel level B	CCSpB				1,7						
Camel level 1	CCSp1				2,0						1,4
Camel level 2	CCSp2				2,3						1,6
Camel level 3	CCSp3				2,8						2,0
Camel level 4	CCSp4				3,2						2,2
Sit level B	CSSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1		-0,3	-0,6	-0,9	
Sit level 1	CSSp1				1,9						1,3
Sit level 2	CSSp2				2,3						1,6
Sit level 3	CSSp3				2,6						1,8
Sit level 4	CSSp4				3,0						2,1
		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3	

Flying Spin (any position upright, layback, camel or sit)
--

Upright level B	FUSpB	1,5	1,0	0,5	1,5	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Upright level 1	FUSp1				1,7	1,2				
Upright level 2	FUSp2				2,0	1,4				
Upright level 3	FUSp3				2,4	1,7				
Upright level 4	FUSp4				2,9	2,0				

Layback level B	FLSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Layback level 1	FLSp1				2,0	1,4				
Layback level 2	FLSp2				2,4	1,7				
Layback level 3	FLSp3				2,9	2,0				
Layback level 4	FLSp4				3,2	2,2				

Camel level B	FCSpB	1,5	1,0	0,5	1,6	1,1		-0,3	-0,6	-0,9
Camel level 1	FCSp1				1,9	1,3				
Camel level 2	FCSp2				2,3	1,6				
Camel level 3	FCSp3				2,8	2,0				
Camel level 4	FCSp4				3,2	2,2				

Sit level B	FSSpB	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
Sit level 1	FSSp1				2,0	1,4				
Sit level 2	FSSp2				2,3	1,6				
Sit level 3	FSSp3				2,6	1,8				
Sit level 4	FSSp4				3,0	2,1				
		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3

Spin Combination with change of position and no change of foot (two positions)

level B	(F)CoSp2pB	1,5	1,0	0,5	1,1	1,0		-0,3	-0,6	-0,9
level 1	(F)CoSp2p1				1,3	1,1				
level 2	(F)CoSp2p2				1,5	1,3				
level 3	(F)CoSp2p3				1,8	1,5				
level 4	(F)CoSp2p4				2,1	1,7				

Spin Combination with change of position and no change of foot (three positions)										
level B	(F)CoSp3pB				1,5	1,1				
level 1	(F)CoSp3p1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9

level 2	(F)CoSp3p2				2,0	1,4				
level 3	(F)CoSp3p3				2,5	1,8				
level 4	(F)CoSp3p4				3,0	2,1				

Spin Combination with change of position and change of foot (two positions)										
level B	(F)CCoSp2pB				1,5	1,1				
level 1	(F)CCoSp2p1	1,5	1,0	0,5	1,7	1,2		-0,3	-0,6	-0,9
level 2	(F)CCoSp2p2				2,0	1,4				
level 3	(F)CCoSp2p3				2,5	1,8				
level 4	(F)CCoSp2p4				3,0	2,1				

Spin Combination with change of position and change of foot (three positions)										
level B	(F)CCoSp3pB				1,7	1,2				
level 1	(F)CCoSp3p1	1,5	1,0	0,5	2,0	1,4		-0,3	-0,6	-0,9
level 2	(F)CCoSp3p2				2,5	1,8				
level 3	(F)CCoSp3p3				3,0	2,1				
level 4	(F)CCoSp3p4				3,5	2,5				
		+3	+2	+1	BASE	V	V1	-1	-2	-3

Step Sequences										
level B	StSqB				1,7			-0,3	-0,6	-0,9
level 1	StSq1	1,5	1,0	0,5	2,0					
level 2	StSq2				2,5			-0,5	-1,0	-1,5
level 3	StSq3				3,0			-0,7	-1,4	-2,1
level 4	StSq4				3,5			-0,7	-1,4	-2,1

Parametri per stabilire il GOE (grado di esecuzione) in base agli errori sia nel programma corto sia nel libero.

Pattinaggio artistico singolo

Gli elementi senza valore sono indicati al pannello dei giudici. GOE di questi elementi non influenza il risultato. In caso di errori multipli corrispondenti alle riduzioni essi verranno aggiunti e quindi faranno somma.

RIDUZIONI PER GLI ERRORI			
ELEMENTI DI SALTO			
SP (programma corto): elemento di salto non in accordo con i requisiti richiesti, DEVE ESSERE	-3	Degradato (segno <<)	-2 a -3
SP (programma corto): assenza dei passi richiesti precedenti il salto	-3	Sottoruotato (segno <)	-1 a -2
SP (programma corto): Interruzioni tra i passi e il salto oppure un solo passo/movimento prima del salto.	-1 a -2	Rotazione carente compresi i mezzi loop nelle combinazioni	-1
Caduta	-3	Poca velocità, altezza e distanza nella posizione in aria.	-1 a -2
Arrivo su due piedi nel salto	-3	Tocco per terra di entrambe le mani all'arrivo del salto	-2
Passo fuori all'arrivo del salto	-2 a -3	Tocco per terra di una sola mano o della gamba libera all'arrivo	-1
Doppio tre tra un salto e l'altro in una combinazioni di salti	-2	Mancata fluidità/direzione/ritmo tra i salti (combinazioni/sequenze)	-1 a -2
Grave filo sbagliato allo stacco del Flip o del Lutz (segno « e »)	-2 a -3	Brutto arrivo (brutta posizione/filo sbagliato/grattat sulla punta etc...)	-1 a -2
Un filo sbagliato non chiaro allo stacco di flip o di lutz segno « ! »)	-1 a -2	Uno stacco povero	-1 a -2
Un filo non chiaro allo stacco di flip e lutz (no segni)	-1	Una lunga preparazione	-1 a -2
TROTTOLE			
Numero non equilibrato di rotazioni nelle trottolo con cambio di piede.	-1	Brutta /inestetica posizione nella trottolo	-1 a -3
caduta	-3	Trottolo Viaggata	-1 a -3
Tocco per terra con entrambe le mani	-2	Lenta o riduzione di velocità	-1 a -3
Tocco per terra con una mano o con la gamba libera	-1 a -2	Cambio di piede eseguito in modo povero (includendo la curva di ingresso e di uscita	-1 a -3

		ad eccezione delle trottole con cambio di direzione)	
Meno delle rotazioni richieste	-1 a -2	Salto povero (trottole con entrata saltata)	-1 a -3
Stacco o arrivo scorretti nella trottole saltata	-1 a -2	Ripetizioni di una lunga entrata viaggiante	-1
PASSI			
SP (programma corto): salto elencato con più di mezza rotazione inclusa.		Qualità povera dei passi, becchi e delle posizioni.	-1 a -3
Caduta	-3	Inciampo	-1 a -2
Meno della metà della superficie della pista facendo passi e becchi	-2 a -3	Sequenza che non corrisponde alla musica	-1 a -2
SEQUENZA COREOGRAFICA			
Caduta	-3	Inciampo	-1 a -2
Incapacità nel dimostrare chiaramente la sequenza	-2 a -3	Non accresce/evidenzia la musica	-1 a -3
Perdita di controllo durante l'esecuzione della sequenza	-1 a -3	Qualità povera dei movimenti	-1 a -2
Assenza di coreografia nel collegamento degli elementi	-2 a -3	Coreografia povera che collega gli elementi	-1 a -2