

**REGOLAMENTI PER
LE GARE DI PATTINAGGIO ARTISTICO
PATTINAGGIO IN LINEA
Comitato Tecnico Artistico World Skate**



Sommario

2. PATTINAGGIO IN LINEA	4
2.1. REQUISITI PER I COSTUMI DI GARA	4
2.2. RISCALDAMENTO PRE-GARA.....	4
3. CONTENUTO TECNICO	5
3.1. DEFINIZIONI INIZIALI	5
3.2. GENERALI	6
3.3. PROGRAMMA CORTO	6
3.3.1. Programma corto Junior e Senior (2:30 minuti +/- 5 secondi)	6
3.3.2. Programma corto Cadet e Youth (2:15 minuti +/- 5 secondi)	7
3.4. PROGRAMMA LUNGO	8
3.4.1. Programma Lungo Senior	8
3.4.2. Programma Lungo Junior	8
3.4.3. Programma Lungo Youth	9
3.4.4. Programma lungo Cadetti.....	10
3.4.5. Programma Lungo Espoir.....	10
3.4.6. Programma Lungo Minis.....	11
3.4.7. Programma Lungo Tots.....	12
4. ELEMENTI TECNICI	13
4.1. SALTI.....	13
4.1.1. Percentuali che incrementano il valore dei salti.	13
4.1.2. Chiarificazioni.....	14
4.2. TROTTOLE	15
4.2.1. Specificazioni generali.....	15
4.2.2. Posizioni Base.....	16
4.2.3. Variazioni difficili delle trottole base	17
4.2.4. Trottole singole.....	21
4.2.5. Trottole combinate	22
4.2.6. Riassunto delle caratteristiche delle Variazioni difficili nelle trottole singole e combinate	22
4.2.7. Chiarificazioni.....	23
4.3. SEQUENZA DI PASSI.....	25
4.3.1. Definizioni	26
4.3.2. Livelli	26
4.3.3. Chiarificazioni.....	27
4.4. SEQUENZA COREOGRAFICA	27
5. QOE	28
5.1. QOE POSITIVO.....	28
5.2. QOE NEGATIVO	30
6. COMPONENTI ARTISTICHE	31
6.1. CATEGORIE E IMPRESSIONE ARTISTICA.....	31
7. PENALIZZAZIONI	31
7.1. GENERALE	31
8. GENERALE SUL PROGRAMMA LIBERO: DESCRIZIONE DEI SALTI	32

2. PATTINAGGIO IN LINEA

La competizione è composta da due parti: un programma corto e un programma lungo:

Programma corto

- Junior e Senior 2:30 minuti +/- 5 secondi.
- Cadet e Youth 2:15 minuti +/- 5 secondi.

Programma lungo

- Junior e Senior donne 4:00 +/- 10 secondi.
- Junior e Senior men da 4:00 a 4:30 minuti.
- Youth 3:30 minuti +/- 10 secondi.
- Cadet 3:30 minuti +/- 10 secondi.
- Espoir 3:00 minuti +/- 10 secondi.
- Minis 2:30 minuti +/- 10 secondi.
- Tots 2:00 minuti +/- 10 secondi.

Il punteggio, per il programma corto e per quello lungo, è composto da due parti:

- *Contenuto tecnico.*
- *Componenti artistiche.*

Vedere le regole GENERALI (4.2 Roll Art-II Sistema)

2.1. Requisiti per i costumi di gara

- In tutte le competizioni (inclusi gli allenamenti ufficiali), i costumi sia per le femmine che per i maschi devono essere in carattere con la musica ma non devono provocare imbarazzo per il pattinatore, i giudici o il pubblico.
- I costumi molto sgambati sui fianchi, o che mostrano l'ombelico scoperto sono considerati costumi da show e non sono adatti per le gare di pattinaggio.
- Ogni parte del costume compresi perline, applicazioni, piume, etc. devono essere accuratamente fissate sul costume in modo da non provocare pericolo per i concorrenti.
- Il costume femminile deve coprire completamente i fianchi ed il sedere. Body con taglio alla francese sono strettamente proibiti, ossia body con una grande sgambatura sui fianchi.
- Il costume maschile non deve essere senza maniche. La scollatura del costume non deve esporre il petto per più di tre (3) pollici o otto (8) centimetri sotto la clavicola. Materiale con effetto trasparente non è consentito. La camicia dell'uomo non deve staccarsi dalla vita dei pantaloni durante una performance, in modo da mostrare l'ombelico scoperto.
- Il nudo del costume è considerato una violazione delle regole e sarà penalizzato (questo significa un uso eccessivo di materiale nudo).
- Oggetti di scena di qualsiasi natura sono proibiti. Ciò significa che il costume rimane sempre lo stesso durante la performance senza aggiunte, cioè non si possono utilizzare oggetti di scena dall'inizio alla fine.
- **La dipintura di qualsiasi parte del corpo è considerato uno "show" e non è permesso.***
- La penalizzazione che deriva da una violazione delle regole relative ai costumi è di 1.0. Su indicazione del referee, questa penalizzazione verrà dedotta dopo che il punteggio sarà stato assegnato.

2.2. Riscaldamento Pre-Gara

Il riscaldamento pre-gara sarà considerato parte dell'evento. Per cui si applicano tutte le regole del pattinaggio relative alle interruzioni.

Nel libero il tempo di riscaldamento è basato sul tempo del programma di gara, se il tempo a disposizione lo permette, più 2:00 minuti. L'annunciatore informerà i concorrenti quando rimane un minuto (1:00) di tempo per il riscaldamento.

Nelle gare di libero normalmente ci saranno non più di 6 concorrenti in ciascun gruppo di riscaldamento per cadetti, jeunesse, junior, senior e 8 per le categorie inferiori.

Al concorrente successivo sarà permesso utilizzare la pista durante l'assegnazione dei punteggi dell'atleta/i precedente/i.

3. CONTENUTO TECNICO

Il contenuto tecnico è la somma dei valori dati ad ogni elemento tecnico presentato dal pattinatore. Si possono vedere tutti i valori dei singoli elementi nel file "the Free Skating Values".

Gli elementi tecnici che vengono valutati sono:

- Salti (Salti singoli o in combinazione)
- Trottolo (Trottolo singolo o combinato)
- Sequenza di passi (diagonale, circolare, a serpentina o su linea dritta)
- Sequenza coreografica (con un disegno libero)

3.1. Definizioni iniziali

- Chiamata: Questa è la validazione di un elemento da parte dello specialista tecnico. Questa può essere completa, parziale, incrementata o svalutata, in accordo con le previsioni delle regole. L'azione di validazione sarà d'ora in poi conosciuta come "chiamata".
- Salto singolo: qualsiasi salto con un'entrata riconoscibile, un'uscita e una fase di volo. Questo è un salto isolato, per esempio esso è eseguito da solo.
- Combinazione di salti: Almeno due salti consecutivi i cui il filo di atterraggio è filo di entrata del secondo. Qualsiasi cambio di filo o piede significherebbe l'interruzione della combinazione, e sarebbero considerati come due salti separati. La sequenza di salti, pertanto, scomparirà.
- Elementi di salto: Salto singolo o Combinazione di salti.
- Salti di connessione (No salti): Ci sono salti da una singola rotazione all'interno di una combinazione di salti che vengono chiamati "salti di connessione". Essi non avranno un valore e avranno la sigla "NJ" (non salto). Comunque, il primo e l'ultimo salto di una combinazione saranno "chiamati", e pertanto saranno contati nella somma totale della combinazione anche essi sono salti da una sola rotazione. Per esempio: 1Lo+1Lo o 2T+NJ+1S.
- Posizione in una trottolo: La "posizione" di una trottolo è definita attraverso il suo filo, piede e postura del corpo. Le posizioni base sono:

Alta
Bassa
Angelo
Tacco
Invertita

Tutte queste avranno anche i loro piede e filo corrispondenti, che le definiranno. Qualsiasi cambio di piede, filo o posizione del corpo significherebbe due posizioni differenti. Ci sono anche variazioni difficili delle posizioni base. Se entrambi sono

presentati insieme (base + variazione), andranno date due (2) posizioni differenti. Per esempio: Angelo + Angelo Avanti= 2 posizioni.

- Singole trottole: trottole in una sola posizione su un filo e su uno specifico piede.
- Trottola combinata: qualsiasi trottola nella quale ci siano almeno due posizioni (con o senza cambio di piede, filo o postura del corpo) Per esempio: Angelo (piede sinistro) + Angelo (piede destro).
- Caratteristiche: Ci sono caratteristiche positive (particolarità o caratteristiche) che incrementeranno il valore base di un elemento.

3.2. Generali

- Gli elementi in eccesso non saranno contati e non avranno alcuna penalità.
- Tutti i tentativi occuperanno uno spazio "specifico" nel sistema. Se qualsiasi elemento fosse già tentato esso diventerà ripetuto, il primo dei due sarà tenuto in considerazione mentre il secondo sarà cancellato con il simbolo*.
- Lo stesso salto non può essere presentato più di due volte. Se succedesse il valore del terzo salto non sarà aggiunto al contenuto tecnico e appariranno con il simbolo*.
- La stessa posizione base, con o senza variazioni difficili e lo stesso piede e filo, non possono essere presentati più di due volte (per esempio angelo destro indietro esterno on una posizione base e angelo destro indietro esterno in una posizione difficile avanti, sono contati come due). Se succedesse il valore della terza trottola non sarà aggiunto al contenuto tecnico e un simbolo* comparirà.
- Una variazione difficile di una trottola sarà contato solo una volta nell'intero programma. Per esempio, la posizione laterale per una bassa sarà considerata solo una volta come posizione difficile nell'intero programma. La seconda sarà ignorata.
- Per qualsiasi salto di una combinazione, una percentuale del valore base sarà aggiunta.
- Gli elementi possono essere eseguiti in qualsiasi ordine.
- Inginocchiarsi o restare sul pavimento è permesso una volta sola e per massimo cinque (5) secondi.

3.3. Programma corto

- Il risultato finale dell'impressione artistica sarà moltiplicata per un fattore di 1.0.
- Non ci sarà penalità se il pattinatore non eseguirà uno degli elementi obbligatori.

3.3.1. Programma corto Junior e Senior (2:30 minuti +/- 5 secondi)

- Un (1) Axel-type salto: Singolo, Doppio o Triplo. Un salto semplice non è permesso.
- Una (1) Combinazione di salti: da due (2) a quattro (4) salti inclusi i salti di connessione nel totale. Ogni salto incluso nella combinazione andrà ad incrementare il suo valore base, in accordo ad una percentuale stabilita per ogni caso (vedere la sezione 4.1.1).
- Un (1) Salto singolo preceduto da passi: Doppi o Tripli. Non devono esserci pause tra i passi e la partenza del salto. Se un pattinatore esegue un salto semplice (una rotazione), esso sarà invalidato dal pannello tecnico con il simbolo "***". Il salto axel non è permesso in questo elemento.
- Una (1) trottola singola: In aggiunta alla posizione base, sono possibili delle variazioni difficili se raggiunte in massimo due rotazioni; altrimenti la trottola verrà considerata combinata.

- Una (1) Trottola combinata: Minimo 2 posizioni, massimo 5 posizioni. Una di queste posizioni deve essere una bassa.
- Una (1) Sequenza passi che la World Skate stabilisce ogni anno (circolare, diagonale, serpentina, linea dritta).

3.3.2. Programma corto Cadet e Youth (2:15 minuti +/- 5 secondi)

- Un (1) Axel singolo (1A).
- Una (1) combinazione di salti: da due (2) a quattro (4) salti, inclusi nel totale anche i salti di connessione. Ogni salto incluso nella combinazione avrà un incremento al suo valore base. in accordo alla percentuale stabilita per ogni caso (vedere la sezione 4.1.1).
- Un (1) Salto singolo preceduto da passi: Singolo, Doppio or Triplo. Non devono esserci pause tra i passi e l'inizio del salto. Il salto axel non è permesso in questo elemento.
- Una (1) Trottola singola: In aggiunta alla posizione base, sono possibili delle variazioni difficili se raggiunte in massimo due rotazioni; altrimenti la trottola verrà considerata combinata.
- Una (1) Trottola combinata: Minimo 2 posizioni, massimo 5 posizioni. Una di queste posizioni deve essere una bassa.
- Una (1) Sequenza passi che la World Skate stabilisce ogni anno uno schema (circolare, diagonale, serpentina, linea dritta).

3.4. Programma Lungo

- Come regola generale, tutti gli elementi saranno chiamati dal pannello tecnico. Comunque, se qualche lament dovesse essere rimosso per non concordanza con il regolamento, il simbolo * sarà usato ed esso smetterà di avere valore.
- Non ci saranno penalità se uno degli elementi obbligatori non dovesse essere eseguito (non visto o intuito). Comunque, se un pattinatore rimpiazzasse un elemento obbligatorio con uno differente, l'ultimo eseguito sarà invalidato. In questo caso, se ci fosse qualsiasi dubbio su come quale elemento fosse stato sostituito per uno considerato "obbligatorio", il criterio di annullamento sarà di eliminare l'elemento di minor valore. In aggiunta, ci sarà una penalità per ogni "elemento obbligatorio non presentato" (vedere sezione 7).
- Gli elementi invalidati non intaccheranno ogni sezione di punteggio: elementi di salto, trottole, sequenze di passi o sequenze coreografiche. Ogni eccesso nel numero di elementi permessi in una sezione non intacca il resto. Per esempio: se un pattinatore performa sei(6) elementi di salto invece che cinque (5), questo non cancellerà la trottole (se questo diventa 11 undicesimo elemento di un massimo di 10 per programma).

3.4.1. Programma Lungo Senior

Donne 4:00 minuti +/- 10 secondi

Uomini da 4:00 a 4:30 minuti

ELEMENTI	CHIARIFICAZIONI
Salto	Massimo 8 elementi di salto per gli uomini; e 7 elementi di salto per le donne. <ul style="list-style-type: none">- Massimo 3 combinazioni da 2 a 5 salti (inclusi i salti di connessione).- La presenza di un axel è obbligatorio. Il Salto semplice è vietato.- Axel semplice, doppio or triplo non può essere ripetuto più di due volte. Se quei salti sono ripetuti due volte, almeno una volta devono essere in combinazione. Un salto per essere considerato uguale deve avere la stessa nomenclatura, per esempio la stessa entrata e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono la stessa cosa.
Trottole	Massimo 3 trottole. Minimo due (almeno uno per tipo): <ul style="list-style-type: none">- Una trottole singola- Una trottole combinata (Massimo 5 posizioni) La stessa posizione (posizione base con lo stesso piede e filo non può essere ripetuta più di due volte).
Sequenza di passi	Massimo una linea di passi con uno dei quattro disegni base: Circolare, Serpentina, Linea Dritta o Diagonale.
Sequenza coreografica	Massimo una sequenza coreografica che occupi almeno il 50 % della pista.

Il punteggio dell'impressione artistica sarà moltiplicato per un fattore di 1.8 per gli uomini; e di 1.6 per le donne.

3.4.2. Programma Lungo Junior

Donne e uomini: 4.00 minuti +/- 10 secondi

ELEMENTI	CHIARIFICAZIONI
Salto	<p>Massimo 7 elementi di salto .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Massimo 3 combinazioni da 2 a 5 salti (inclusi i salti di connessione). - La presenza di un axel è obbligatorio. Il Salto semplice è vietato. - Axel semplice, doppio or triplo non può essere ripetuto più di due volte. Se quei salti sono ripetuti due volte, almeno una volta devono essere in combinazione. Un salto per essere considerato uguale deve avere la stessa nomenclatura, per esempio la stessa entrata e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono la stessa cosa.
Trottole	<p>Massimo 3 trottole. Minimo due (almeno uno per tipo):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una trottola singola - Una trottola combinata (Massimo 5 posizioni) <p>La stessa posizione (posizione base con lo stesso piede e filo non può essere ripetuta più di due volte).</p>
Sequenze di passi	<p>Massimo una linea di passi con uno dei quattro disegni base: Circolare, Serpentina, Linea Dritta o Diagonale.</p>
Sequenze coreografiche	<p>Massimo una sequenza coreografica che occupi almeno il 50 % della pista.</p>

Il punteggio dell'impressione artistica sarà moltiplicato per un fattore di 1.8 per gli uomini; e di 1.6 per le donne.

3.4.3. Programma Lungo Youth

Donne e uomini: 3.30 minuti +/- 10 secondi

ELEMENTI	CHIARIFICAZIONI
Salto	<p>Massimo 7 elementi di salto .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Massimo 3 combinazioni da 2 a 5 salti (inclusi i salti di connessione). - La presenza di un axel è obbligatorio. Il Salto semplice è vietato. - Almeno uno dei salti deve essere un doppio. - Axel semplice, doppio or triplo non può essere ripetuto più di due volte. Se quei salti sono ripetuti due volte, almeno una volta devono essere in combinazione. Un salto per essere considerato uguale deve avere la stessa nomenclatura, per esempio la stessa entrata e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono la stessa cosa.
Trottole	<p>Massimo 3 trottole. Minimo due (almeno uno per tipo):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una trottola singola - Una trottola combinata (Massimo 5 posizioni) <p>La stessa posizione (posizione base con lo stesso piede e filo non può essere ripetuta più di due volte).</p>
Sequenza di passi	<p>Massimo una linea di passi con uno dei quattro disegni base: Circolare, Serpentina, Linea Dritta o Diagonale. <u>Massimo livello 4.</u></p>

Sequenza coreografica	Massimo una sequenza coreografica che occupi almeno il 50% della pista.
------------------------------	---

Il punteggio dell'impressione artistica sarà moltiplicato per un fattore di 1.6 per gli uomini; e di 1.4 per le donne.

3.4.4. Programma lungo Cadetti

Donne e uomini: 3.30 minuti +/- 10 secondi

ELEMENTI	CHIARIFICAZIONI
Salto	Massimo 5 elementi di salto . <ul style="list-style-type: none"> - Massimo 3 combinazioni da 2 a 5 salti (inclusi i salti di connessione). - La presenza di un axel è obbligatorio. Il Salto semplice è vietato. - Almeno uno dei salti deve essere un doppio. - Axel semplice, doppio or triplo non può essere ripetuto più di due volte. Se quei salti sono ripetuti due volte, almeno una volta devono essere in combinazione. Un salto per essere considerato uguale deve avere la stessa nomenclatura, per esempio la stessa entrata e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono la stessa cosa.
Trottole	Massimo 3 trottole. Minimo due (almeno uno per tipo): <ul style="list-style-type: none"> - Una trottole singola - Una trottole combinata (Massimo 5 posizioni) La stessa posizione (posizione base con lo stesso piede e filo non può essere ripetuta più di due volte).
Sequenze di passi	Massimo una linea di passi con uno dei quattro disegni base: Circolare, Serpentina, Linea Dritta o Diagonale. <u>Massimo livello 3.</u>
Sequenze coreografiche	Massimo una sequenza coreografica che occupi almeno il 50% della pista.

Il punteggio dell'impressione artistica sarà moltiplicato per un fattore di 1.4 per gli uomini; e di 1.2 per le donne.

3.4.5. Programma Lungo Espoir

Donne e uomini: 3.00 minuti +/- 10 secondi

ELEMENTI	CHIARIFICAZIONI
----------	-----------------

Salto	<p>Massimo 4 elementi di salto .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Massimo 2 combinazioni da 2 a 3 salti (inclusi i salti di connessione). - La presenza di un axel è obbligatorio. Il Salto semplice è vietato. - I salti con più di due rotazioni non sono permessi. - Lo stesso salto non può essere ripetuto più di due volte. Se un salto venisse ripetuto due volte, almeno una volta deve essere eseguito in combinazione. Un salto per essere considerato uguale deve avere la stessa nomenclatura, per esempio la stessa entrata e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono la stessa cosa.
Trottole	<p>Massimo 3 trottole. Minimo due (almeno uno per tipo):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una trottola singola - Una trottola combinata (Massimo 5 posizioni) <p>La stessa posizione (posizione base con lo stesso piede e filo non può essere ripetuta più di due volte).</p>
Sequenza di passi	<p>Massimo una linea di passi con uno dei quattro disegni base: Circolare, Serpentina, Linea Dritta o Diagonale. <u>Massimo livello 2.</u></p>
Sequenza coreografica	<p>Massimo una sequenza coreografica che occupi almeno il 50% della pista.</p>

Il punteggio dell'impressione artistica sarà moltiplicato per un fattore di 1.0

3.4.6. Programma Lungo Minis

Donne e uomini: 2.30 minuti +/- 10 secondi

ELEMENTI	CHIARIFICAZIONI
Salto	<p>Massimo 4 elementi di salto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Massimo 2 combinazioni di 2 salti. - La presenza di un axel è obbligatorio. Il Salto semplice è vietato. - Solo i salti da una rotazione e axel semplice (1A), doppio toeloop (2T) e doppio Salchow (2S) sono permessi da soli o in combinazione. - Lo stesso salto non può essere ripetuto più di due volte. Se un salto si ripete due volte, almeno una volta deve essere in combinazione. Un salto per essere considerato uguale deve avere la stessa nomenclatura, per esempio la stessa entrata e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono la stessa cosa.
Trottole	<p>Massimo 2 trottole. Minimo due (almeno uno per tipo):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una trottola singola - Una trottola combinata (Massimo 3 posizioni) <p>La stessa posizione (posizione base con lo stesso piede e filo non può essere ripetuta più di due volte).</p>
Sequenze di passi	<p>Massimo una linea di passi con uno dei quattro disegni base: Circolare, Serpentina, Linea Dritta o Diagonale. <u>Massimo livello 2.</u></p>
Sequenze coreografiche	<p>Massimo una sequenza coreografica che occupi almeno il 50% della pista.</p>

Il punteggio dell'impressione artistica sarà moltiplicato per un fattore di 0.8

3.4.7. Programma Lungo Tots

Femmine e maschi: 2.00 minuti +/- 10 secondi

ELEMENTI	CHIARIFICAZIONI
Salto	Massimo 3 elementi di salto. <ul style="list-style-type: none">- Massimo 1 combinazione di 2 salti- Sono permessi solo salti da una rotazione o salto semplice, da soli o in combinazione.- Lo stesso salto non può essere ripetuto più di due volte. Se un salto viene ripetuto due volte, almeno una volta deve essere eseguito in combinazione.
Trottole	Massimo 2 trottole. Deve esserci nel programma una trottole per ognuno dei seguenti tipi: <ul style="list-style-type: none">- una trottole singola- una trottole combinata (Massimo 2 posizioni) La stessa posizione (posizione base con lo stesso piede e filo non può essere ripetuta più di due volte).
Sequenza di passi	Massimo una linea di passi con uno dei quattro disegni base: Circolare, Serpentina, Linea Dritta o Diagonale. <u>Massimo livello 1.</u>
Sequenza coreografica	Massimo una sequenza coreografica che occupi almeno il 50% della pista.

Il punteggio dell'impressione artistica sarà moltiplicato per un fattore di 0.8

4. ELEMENTI TECNICI

4.1. Salti

I Salti avranno alcune considerazioni speciali nel pattinaggio artistico in linea:

- L'arrivo dai salti può essere leggermente assistito dalla punta del freno (tip of the toe or brake). Questa assistenza consisterà semplicemente nell'attutire l'impatto del pattino sul suolo (lasciando non più di un secondo) rispetto ad un supporto completo, nell'ordine di prevenire la perdita di equilibrio del pattinatore. Il risultato finale sarà: primo punta freno e secondo completo pianta del piede.
- L'entrata dei salti non può, in ogni caso, avere un'anticipazione maggiore di più di un quarto di rotazione. Se questo fosse il caso, i giudici emetterebbero un QOE negativo (vedere la tavola dei QOE negativi), o il pannello tecnico potrebbe inoltre svalutare il suo valore base.
- Salto loop: l'uso del freno è permesso in partenza. Inoltre, l'entrata su due piedi usando la parte destra del pattino (nel caso di un pattinatore destro) è permessa per spingere al momento dello stacco. In questo caso, il salto sarà chiamato come un Loop, ma avrà un valore intermedio tra il Flip e il Toe-loop e sarà marcato con il simbolo "l". Se, d'altra parte, il Loop viene staccato su un piede e saltato senza l'assistenza del freno (fa eccezione nel caso di 3Lo, dove questa assistenza è permessa), il salto riceverà il suo pieno valore.
- I salti con una rotazione che sono parte di una combinazione (salti di connessione) saranno chiamati No Jump (NJ), e pertanto non avranno alcun valore. Altri salti con una rotazione, o da soli o come primo o ultimo salto in una combinazione saranno chiamati come tali (Per esempio: 1Lo+ NJ+2T+NJ+1S)
- Sotto-ruotato: I salti che saranno mancanti di un quarto di rotazione o meno saranno considerati Under-rotated. Il simbolo "<" sarà aggiunto. Esso avrà il 30% in meno rispetto al suo valore base per i salti singoli e doppi, e il 20% in meno per i tripli e quadrupli.
- Metà-ruotato: I salti che sono mancanti di più di un quarto e meno di metà rotazione sono considerati Half-rotated. Verrà aggiunto il simbolo "<<". Sarà detratto il 50% dal calore base dei singoli e doppi, il 40% in meno per i tripli e il 30% in meno per i quadrupli.
- Degradato: I salti che sono mancanti per metà di rotazione o più, saranno chiamati Degradato. Verrà aggiunto il simbolo "<<<". Essi riceveranno lo stesso valore base del salto poi precedente rotazione: per esempio 3S <<< = 2S.
- Tutti i salti dove c'è un'anticipazione di metà rotazione o più nello stacco saranno considerati Degradati (esempio Toe-Walley = Toe-loop degradato).
- I salti mancanti meno di un quarto di rotazione riceveranno il pieno valore base, ma saranno valutati con un QOE negativo.
- Nelle combinazioni di salti, ogni elemento riceverà un QOE che sarà valutato dai giudici. Per esempio: 2T (+1) + NJ+ 2S (+1).
- La formula "Sequenza di Salti" (due salti connessi insieme da un passo o un becco o un salto) scompare. Saranno considerati come due (2) salti singoli connessi da una transizione (significa che occuperanno due spazi distinti nella sezione delle componenti).

4.1.1. Percentuali che incrementano il valore dei salti.

Le seguenti verranno applicate in tutte le situazioni quando i salti avranno un incremento del valore base tramite la percentuale:

- Se un salto è eseguito dopo la metà del programma, esso avrà un incremento del 10% del proprio valore di base.
- Se un salto è presentato in una combinazione di salti, essi avranno un incremento di percentuale dal suo valore base:
 - 2% Toe-loop e Salchow.
 - 7% Flip, Lutz e Loop.
 - 8% Axel.
 - 9% doppio Toe-loop e doppio Salchow.
 - 14% doppio Flip, doppio Lutz e doppio Loop.
 - 15% doppio Axel.
 - 16% triplo Toe-loop e triplo Salchow.
 - 21% triplo Flip, triplo Lutz e triplo Loop.
 - 22% triplo Axel.
 - 23% quadruplo Toe-loop e quadruplo Salchow.
- Se i salti sono presentati in combinazione senza l'uso dei salti di connessione, le percentuali saranno:
 - 10% doppio-doppio.
 - 20% doppio-triplo/triplo-doppio.
 - 30% triplo-triplo.

4.1.2. Chiarificazioni

ELEMENTI	CHIARIFICAZIONI
Salti	Un "Toe-Loop che salva" (quando un pattinatore usa un toe-loop tra due salti in combinazione per salvare l'elemento di cui ha perso controllo) sarà considerato un passo fuori con un QOE negativo per il salto immediatamente preceduto; questo toe-loop che salva verrà chiamato non salto e non occuperà uno spazio.
Combinazione di salti	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Salti Sotto- ruotato tra altri salti decrementeranno la qualità del salto successivo. Per esempio doppio Loop-Thoren (under-rotated) - doppio Salchow - il doppio Salchow non avrà un buon QOE. <input type="checkbox"/> Per essere chiamata una combinazione di salti devono esserci minimo due (2) salti. <input type="checkbox"/> Se ci sono salti singoli tra dei doppi e/o tripli, il successivo doppio o triplo sarà valutato dai giudici con le seguenti particolarità: non più di 0 se il numero di rotazione è due (2) e non più di +1 se il numero di rotazione è tre (3)
Lutz	Il pannello tecnico è responsabile per la chiamata del salto Lutz se le caratteristiche tecniche sono state raggiunte (filo esterno). D'altra parte il pannello tecnico chiamerà il salto con aggiunta del simbolo "i" se il filo esterno non viene eseguito e il valore base del salto decrementerà tra il Flip e il Toe-loop.
Thoren/Mezz o Loop	Quando un pattinatore esegue un salto Thoren (mezzo loop) per essere valutato (a parte quando viene eseguito come salto di collegamento), esso verrà chiamato come un Loop (1Lo) e conterà quanto tale per gli scopi di massimo numero di ripetizioni dello stesso salto.

4.2. Trottole

Una trottola sarà considerata completa quando un pattinatore segue le seguenti regole:

- Trottola singola: Minimo due (2) rotazioni continue nella stessa posizione raggiunta per essere identificata e chiamata.
- Trottola combinata: Minimo due posizioni con la corretta rotazione e postura. Ogni posizione deve avere un minimo di una (1) rotazione continua con la postura del corpo già raggiunta per essere identificata e chiamata. Se ci fosse un cambio di piede, devono esserci un minimo di due (2) rotazioni per piede.

Qualsiasi trottola o posizione che non raggiunge il minimo di giri, o la postura del corpo richiesti, sarà considerata "senza valore". Se in una combinata da tre posizioni una delle tre non raggiunge il minimo richiesto (che sia di giri o di posizione) essa verrà considerata "non confermata", ma il resto della trottola verrà contata. Per esempio: Angelo – Bassa Non-Conforme– Angelo = angelo + angelo.

I livelli delle trottole scompaiono e ogni posizione avrà un valore base che verrà aggiunto, nel caso della trottola combinata, ad altre posizioni. Questo valore può, comunque, essere incrementato dall'applicazione delle varie "Features" (bonuses) che saranno spiegate nelle sezioni sottostanti: 4.2.4, 4.2.5 e 4.2.6.

4.2.1. Specificazioni generali

- Gli assi di rotazione di ogni posizione possono essere assistiti dal freno, o oscillare tra la prima ruota e il freno, dovuto alla difficoltà di marcare un filo con la linea del pattino e un'alta frizione angolare prodotta dall'aver le ruote attaccate a un fissato non-flessibile asse. Per questa ragione, le trottole di pattinaggio artistico inline generalmente mancherà il filo, e questo significa che i giudici dovranno focalizzare la loro attenzione su una corretta esecuzione della posizione (da una prospettiva posturale) e un numero di rotazioni acquisite dal pattinatore.
- Il numero di rotazioni nella posizione alta è illimitata alla fine di ogni singola trottola, e non dovrebbe essere considerata un cambio di posizione. Questo si applicherà a lungo quanto l'uscita in alta sarà in posizione base e non ci saranno variazioni difficili della posizione o del cambio di piede. Nel caso delle trottole combinate, la posizione alta sarà chiamata quando si eseguirà tra due altre posizioni o quando sarà eseguita alla fine della trottola ma in posizione difficile e non base.
- I movimenti del corpo, per essere considerati una feature per il QOE, devono significativamente modificare l'equilibrio, incrementando la difficoltà della trottola.
- I giudici NON DEVONO dare +3 se le trottole sono eseguite senza variazioni difficili.
- Per una trottola combinata, i giudici danno un singolo QOE per tutte le posizioni.
- La flessione della gamba libera non sarà considerata una variazione difficile di una posizione base per le trottole Inverted.
- La posizione Biellmann sarà considerata una variazione difficile della Angelo e non della Alta

4.2.2. Posizioni Base

Le posizioni base delle trottolo sono:

- **Alta:** quando la gamba che pattina è estesa o leggermente piegata ma il corpo non parallelo al pavimento.



- **Bassa:** L'anca della gamba che sostiene non può essere più alta del ginocchio della stessa. La linea che forma il quadricipite della gamba che sostiene deve essere al massimo ad un'altezza parallela al pavimento.



- **Angelo:** Il corpo parallelo al pavimento e la gamba libera dietro con il ginocchio o la punta del pattino più alti rispetto al livello dell'anca.



- **Tacco:** Questa è una trottola in posizione angelo ma eseguita sul tacco, per esempio sollevando due delle ruote del pattino che sostiene e lasciando le rotazioni su una ruota singola.



- **Invertita:** Questa è una trottola in posizione angelo ma con il corpo ruotato verso l'alto (in posizione invertita). Data la difficoltà a completare questa posizione con i pattini inline, i seguenti requisiti minimi devono essere raggiunti per chiamare la trottola invertita: almeno 80% del tronco, entrambe le spalle e almeno un anca devono essere rivolte verso l'alto ed essere parallele al pavimento.



4.2.3. Variazioni difficili delle trottole base

Variazioni della posizione Alta

- **Avanti:** Il busto piegato in avanti.



- Rovesciata: la schiena arcata dietro con il collo e le spalle rivolte verso l'alto.



- Laterale: La gamba libera posizionata ad un angolo di 150 gradi con la schiena dritta.



Variazioni della posizione bassa

- Avanti: la gamba libera allungata avanti con il busto completamente piegato sulla gamba. Una spalla dovrebbe essere vicina al ginocchio della gamba libera.



- Laterale: gamba laterale e il punto di equilibrio spostato su un lato. Viene anche considerati una bassa laterale con la gamba libera in avanti ma la spalla e il tronco ruotato su un lato.



- Dietro: la gamba libera, tirata o piegata, posizionata dietro



Variazioni della posizione angelo

- Avanti: la linea della spalla è parallela al suolo. La gamba libera è sostenuta dietro.



- Laterale: la linea delle spalle sarà ruotata verticalmente e perpendicolarmente al suolo. La gamba libera sarà sostenuta dietro.
- Busto Laterale: la gamba libera e il braccio teso. La gamba aderente è dietro alla linea delle spalle. Il collo sarà alto e non parallelo al pavimento (come nella angelo avanti).
- Layover: con la linea delle spalle ruotata verticalmente o perpendicolarmente al

pavimento, ma non sostenendo la gamba libera. L'anca sarà aperta, per esempio anche ruotata sul lato.

- Biellmann: Il piede deve essere più alta della testa e supportata con almeno una mano dietro alla schiena, con il busto in una posizione alta. Il sostegno deve essere vicino all'asse di rotazione, e la schiena deve essere piegata. La gamba supportata deve essere più dritta possibile.



Variazioni della posizione tacco:

- Layover: simile alla posizione angelo layover ma sul tacco.
- Avanti e Laterale: stessa variazione come nella angelo ma con il tacco del piede di supporto appoggiato (su una ruota).



Variazioni della posizione invertita:

- Bryant: con la gamba libera supportata trasversalmente e almeno 80% del tronco, entrambe le spalle e almeno un anca devono essere rivolte verso l'alto ed essere parallele al pavimento. Le difficoltà avvengono nella fase di centramento della trottola, come si passerà dalla posizione angelo con la gamba sostenuta a una posizione invertita con la gamba supportata.



4.2.4. Trottolo singole

Dipendenti dalle caratteristiche della trottolo, i bonus, che il pannello tecnico applicheranno, saranno come i seguenti:

- Una trottolo con una posizione singola con più di cinque (5) rotazioni avrà un aggiunta del 20% al valore base della trottolo.
- Una trottolo con una posizione singola con un entrata difficile avrà un incremento del 15% del valore base della trottolo. Entrata difficile significa qualsiasi movimento che destabilizzi il punto di equilibrio durante la centratura e/o fase di preparazione: per esempio: Angeli(Charlotte) durante la fase di centratura; Salto (entrata saltata) con la posizione di atterraggio già raggiunta in aria (Angelo o Bassa); e Travelling con la gamba libera supportata dietro alla schiena durante il movimento, e inoltre durante la fase di centratura.
- Variazioni difficili nella posizione alta:
 - Avanti: 30% del valore base della trottolo.
 - Rovesciata: + 2 punti di bonus
 - Laterale: +2 punti di bonus
 - Alta tacco: 50% del valore della trottolo
- Variazioni difficili nella posizione bassa:
 - Avanti: 20% del valore base della trottolo
 - Laterale: 30% del valore base della trottolo
 - Dietro: 60% del valore base della trottolo
- Variazioni difficili nella posizione angelo:
 - Biellmann: + 2 punti più 80% del valore della trottolo angelo
 - Busto Laterale: 70% del valore base della trottolo
 - Layover: 20% del valore base della trottolo
 - Avanti: 20% del valore base della trottolo

- Laterale: 20% del valore base della trottola
- Variazioni difficili nella posizione tacco:
 - Layover: +30% del valore base della trottola
 - Avanti o Laterale: 40% del valore base della trottola
- Variazioni difficili nella posizione invertita:
 - Bryant: 25% del valore base della trottola

Oltre a queste posizioni, qualsiasi variazione che non è inclusa in questo manuale potrebbe essere considerata come una caratteristica, se aggiungendoli ai movimenti del corpo, alterano l'equilibrio, e inoltre incrementano la difficoltà della trottola. Il pannello tecnico potrà essere in grado di prendere questa decisione. Comunque, il valore base non potrà essere incrementato più del 20%.

4.2.5. Trottole combinate

Le trottole combinate saranno considerate tali ogniqualvolta ci sarà un cambio di filo, pedi, posizione o salto. Il numero massimo di posizioni in una trottola combinata è cinque (5).

Il pannello tecnico chiamerà ogni posizione durante la trottola combinata, e il sistema aggiungerà il valore di ogni posizione che sarà chiamata.

I giudici daranno un QOE per l'intera trottola combinata.

Il valore della trottola combinata può essere incrementato in due modi:

- Attraverso le caratteristiche acquisite in ogni posizione (vedere la sezione 4.2.4.). L'incremento sarà nel valore di ogni elemento, prima del somma totale. Nel caso di un entrata difficile, sarà incrementato il valore della prima posizione.
- Attraverso l'ordine e il modo in cui queste posizioni prendono posto. Nei seguenti casi, l'incremento del valore sarà la somma totale di tutte le posizioni:
 - trottola bassa tra due posizioni angelo e/o tacco e/o invertita: + 15% del valore della combinata.
 - Cambio di piede eseguito in salto: + 15% del valore della combinata.
 - Entrambe le direzioni eseguite immediatamente una dopo l'altra in posizione bassa, angelo, tacco o invertita: + 20% del valore della combinata.

4.2.6. Riassunto delle caratteristiche delle Variazioni difficili nelle trottole singole e combinate

TROTTOLA	VALORE AGGIUNTO
Più di sei rotazioni (solo nelle trottole in una sola posizione)	20%
Entrata difficile	15%
posizione alta	

avanti	30%
rovesciata	2 punti
laterale	2 punti e il 50% (sul valore base)
alta tacco	50%
posizione bassa	
bassa laterale	20%
bassa avanti	30%
bassa dietro	60%
posizione angelo	
Biellmann	2 punti e 80% (sul valore base della angelo)
busto laterale	70%
Layover angelo	20%
Layover tacco	30%
Bryant	25%
angelo avanti o laterale (gamba tenuta)	20%
tacco avanti o laterale (gamba tenuta)	40%
trottola combinata	
trottola bassa tra due angelo e /o invertita e/o tacco	15% sulla posizione bassa e le posizioni eseguite dopo.
Cambio di piede seguito in salto	15% sulle posizioni eseguite dopo
Entrambe le direzioni immediatamente seguite in posizione bassa e /o angelo e/o tacco e/o invertita.	20% sulle posizioni eseguite dopo

4.2.7. Chiarificazioni

ELEMENTI	CHIARIFICAZIONI
No trottola	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Caduta prima della trottola (travelling), o durante l'esecuzione di una prima posizione di una combinata. <input type="checkbox"/> Posizione richiesta (obbligatoria) non raggiunta o non eseguita. <input type="checkbox"/> Posizione non raggiunta correttamente, come definita (vedere sezioni 4.2.2 e 4.2.3). <input type="checkbox"/> Meno di due(2) rotazioni per una trottola in una sola posizione, e meno di una (1) rotazione per posizione con una combinata. Se c'è un cambio di piede, devono esserci almeno due rotazioni su ogni piede. Nelle trottolate combinate, ogni posizione o il numero minimo di rotazioni, non raggiunto, sarà chiamata posizione "Non-confermata" (N). Se alla fine la trottola combinata avrà una sola posizione confermata, essa risulterà NO

	TROTTOLA.
trottola combinata	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> If one of the positions of a Combo Spin is No-Confirmed and the rest are confirmed, the spin will be called but the judges' QOE will not be above 0. <input type="checkbox"/> When a position is compulsory (e.g. Sit Spin in the short program) and the skater does not achieve this position, the whole combo spin will be called NO SPIN. All positions considered "extras" (the sixth position of a combined position) or "repetitions" (the third time they are performed during the program) will initially be called by the technical panel, but the Controller will later invalidate them using the symbol *.
entrando o preparando una posizione	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Per raggiungere qualsiasi posizione (base o variazione difficile) il pattinatore non deve eccedere il numero minimo di rotazioni stabilite per una trottola per essere chiamata. In altre parole: una (1) rotazione in una trottola combinata e due (2) rotazioni in una trottola singola. Se la regola non è rispettata, la preparazione e la posizione saranno considerate DUE (2) posizioni differenti e il risultato finale avrà un effetto sul computazione totale del programma (per esempio se una trottola singola diventa combinata). <input type="checkbox"/> Per esempio 1: se un pattinatore esegue due giri in posizione angelo per preparare la tacco, la trottola sarà chiamata: combinata (angelo confermata + tacco confermata). <input type="checkbox"/> Per esempio 2: in una trottola combinata, se un pattinatore impiegasse più di un giro nel preparare un angelo avanti, la trottola sarà chiamata: Angelo + Angelo avanti, e saranno due posizioni (2) e non una.
posizioni difficili	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Una posizione difficile, per essere considerata dai giudici con QOE+, deve svilupparsi variando in modo significativo il punto di equilibrio, con i muscoli allungati e in tensione. Per esempio Invertita- Bryant, comportando braccia e gamba libera e tronco. Qualsiasi movimento coreografico, che non intacca l'equilibrio nell'esecuzione della trottola, non sarà considerata una posizione difficile, anche se i giudici potranno attribuire a questa posizione base un QOE +.
Chiamate	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Tutte le trottole singole o combinate saranno chiamate dal pannello tecnico. Il sistema e il referee controlleranno se ogni trottola/posizione verrà contata o no, in base alle limitazioni delle regole. <input type="checkbox"/> Cadute: in una trottola singola, la trottola sarà chiamata solo se due (2) rotazioni saranno eseguite. In una trottola combinata, le posizioni acquisite prima della caduta, saranno chiamate, ad eccezione di quella che ha causato la caduta.

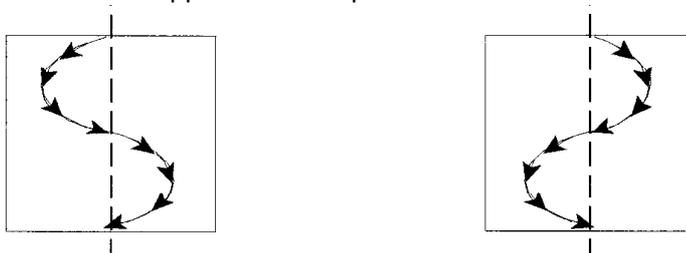
4.3. Sequenza di passi

Tutte le sequenze di passi devono essere eseguite in accordo alla forma che possono avere i seguenti disegni:

Circolare: Pattinata su un cerchio completo o ovale utilizzando almeno tre quarti (3/4) dell'intera superficie della pista.



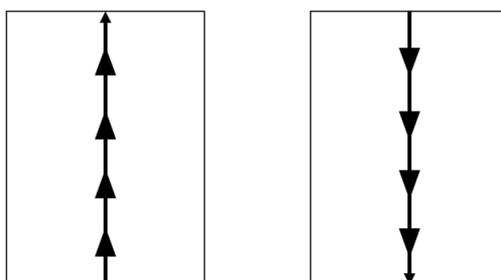
Serpentina: Iniziando alla fine della pista e avanzando per almeno due (2) curve, grandi non meno di metà pista ognuna, arrivando al lato opposto della superficie.



Diagonale: Iniziando alla fine di un angolo della superficie e finendo vicino a quello diagonalmente opposto della pista. Coprire almeno tre quarti (3/4) della superficie.



Linea dritta: Iniziando sul lato corto della pista e finendo al suo opposto. Coprire almeno tre quarti (3/4) della superficie.



- Tutte le sequenze di passi devono iniziare da una posizione statica, per esempio almeno due secondi senza movimenti pattinati. Comunque, braccia e movimenti del corpo sono permessi durante questa posizione.

- Tutti i tipi di passi e becchi sono permessi in entrambe le direzioni avanti e indietro (andando indietro lungo lo stesso disegno). Qualsiasi disegno può essere usato nel programma lungo, mentre ogni anno World Skate stabilirà quale tipo di forma dovrà essere eseguita nel programma corto.
- Per i programmi corto e lungo la sequenza passi obbligatoria può solo includere un (1) salto da massimo una (1) rotazione (includendo salti non riconosciuti) per il programma corto e lungo. Qualsiasi salto extra sarà considerato un elemento illegale e sarà penalizzato come tale.

4.3.1. Definizioni

Becchi su un piede: i becchi sono tutte le difficoltà tecniche elencate e che prevedono un cambio di direzione sullo stesso piede: travelling (travelling - due rotazioni complete che devono essere eseguite velocemente, altrimenti saranno considerate doppi tre), tre, controtre, bocole, controvende/controvolte, vende/volte.

Becchi su due piedi: Mohawks, Choctaws.

Passi: sono tutte le difficoltà tecniche che sono eseguite restando sulla stessa direzione o cambiando direzione cambiando anche il piede: passi puntati, chasses, cambi di filo, cross rolls.

Note: salti da mezza rotazione o da una rotazione su due piedi o su un piede non saranno considerati un becco o un passo. Pattinata avanti e pattinata indietro non è un cambio di direzione rotazionale.

Cluster: sequenza di almeno tre (3) differenti becchi eseguiti su un piede, i tre saranno contati come un becco per il cluster. Non è permesso cambio di filo. Il cambio di filo sarà permesso dopo il terzo becco se i pattinatori scelgono di eseguire più di tre becchi nel cluster.

Movimenti del corpo: i movimenti coreografici delle braccia, busto, testa, gamba libera, devono chiaramente influenzare l'equilibrio del pattinatore in almeno tre (3) momenti di tutta la sequenza per essere considerati. Devono essere usate almeno due parti del corpo.

4.3.2. Livelli

LIVELLI	BECCHI SU UN PIEDE	CHOCTAW Direzioni differenti	CLUSTER	MOVIMENTI DEL CORPO
1	4	/	/	/
2	6	/	/	/
3	6: 3 destra, 3 sinistra	2	/	Si
4	8: 4 destra, 4 sinistra	2	/	Si
5	10: 5 destra, 5 sinistra	2	1	Si

- Livello 1 - devono includere almeno quattro (4) becchi su un piede.
- Livello 2 - devono includere almeno sei (6) becchi su un piede.

- Livello 3 - devono includere almeno tre (3) becchi su un piede eseguiti sul piede destro e tre (3) becchi sul piede sinistro (sei (6) becchi su un piede in totale). I Pattinatori devono aggiungere due (2) Choctaws, uno in senso orario e l'altro antiorario.
- Livello 4 - devono includere almeno quattro (4) becchi su un piede eseguiti sul piede destro e quattro (4) becchi sul piede sinistro (otto (8) becchi su un piede in totale). I pattinatori devono aggiungere due (2) Choctaws, uno in senso orario e l'altro antiorario. Il pattinatore deve anche eseguire un (1) cluster.
- Level 5 - devono includere almeno cinque (5) becchi eseguiti sul piede destro e cinque (5) becchi eseguiti sul piede sinistro (dieci (10) becchi su un piede in totale). I Pattinatori devono aggiungere due (2) Choctaws, uno in senso orario e l'altro antiorario. Il pattinatore deve anche eseguire un (1) cluster.

4.3.3. Chiarificazioni

- Nessun dei tipi può essere eseguito più di due volte.
- I tre non saranno considerati come becchi nel conteggio per raggiungere il livello.
- I passi dei cluster sono inclusi in un solo requisito per il livello.
- I becchi per essere considerati come tali, devono mostrare chiari fili prima e dopo il cambio di direzione e la curva deve essere chiara. I becchi saltati non saranno considerati.
- Se un pattinatore appoggia la gamba libera sul pavimento all'uscita di un becco, esso non sarà considerato.
- Per i livelli 3, 4 e 5 se il pattinatore esegue due (2) bocole e/o due(2) traveling, per essere considerati per raggiungere il livello, devono essere eseguiti in direzioni differenti: una bocola in senso orario e una antiorario e/o un traveling in senso orario e uno antiorario.
- Per il livello 3, 4 e 5 è obbligatorio l'uso dei movimenti del corpo almeno in tre (3) momenti della sequenza. Questo significa che se questo elemento non è presente, il livello può scendere.
- Becchi e/o passi devono essere distribuiti durante la sequenza. Non ci dovrebbero essere lunghe sezioni senza alcun passo o becco. Se questo accadesse, il giudice assegnerà QOE negativo.
- La sequenza di passi DEVE iniziare da una fermata o un fermo e vado (meno di 3 secondi fermi). Se no, il Pannello Tecnico inizierà a contare quando realizzerà che la sequenza è iniziata.
- Piccole fermate sono permesse se servono per caratterizzare la musica ed è anche permesso pattinare già una volta che lo schema è già stato eseguito.

4.4. Sequenza Coreografica

La sequenza coreografica è una successione di passi, becchi, e movimenti pattinati che rappresentano il più alto punto coreografico del programma, nel quale un pattinatore dimostra le sue massime capacità espressive, interpretative e di pattinaggio in accordo con il tema della musica.

Tutti i tipi di elementi tecnici come passi, spaccate, angeli, pivot, ina bauer, salti, becchi veloci possono essere usati.

La sequenza ha un valore fisso di 2.0. Il pannello tecnico chiamerà l'esecuzione e i giudici daranno un rilevante QOE.

La sequenza dovrebbe iniziare da una posizione stazionaria e dovrebbe coprire l'intera pista da un lato corto all'altro lato corto.

Non c'è uno schema da seguire, ma dovrebbe includere un po' di elementi:

- un elemento di equilibrio, eseguito su un piede, nel quale la gamba libera è sollevata almeno a livello dell'anca (per esempio: un angelo). La posizione deve essere mantenuta per almeno 3 secondi o oltre i 10 metri.
- un elemento pattinato nel quale ci sia una dimostrazione di equilibrio, ma con la possibilità di avere entrambi i piedi sul suolo. (per esempio: una luna / papera). La posizione deve essere mantenuta per almeno 3 secondi o oltre i 10 metri.
- un salto creativo (massimo mezza rotazione e non deve essere riconosciuto) o un balzo coreografico.

Becchi e passi possono essere inclusi separatamente da questi elementi (per esempio Mohawks, tre, controtre, etc.), pivot (come i canadesi su qualsiasi filo) o passi sul tacco.

5. QOE

I giudici devono conteggiare il QOE per ogni elemento tecnico chiamato. Per determinare il QOE finale, i giudici dovrebbero considerare le buone caratteristiche di un elemento e decrementare in caso di errori.

A seguire un pò di linee guida per i giudici per determinare il corretto QOE da conteggiare.

5.1. QOE Positivo

Giudici dovrebbero conteggiare i loro QOE usando le seguenti linee guida:

- 0 quando il pattinatore adempie le caratteristiche base di un elemento.
- +1 quando il pattinatore adempie 1 - 2 caratteristiche.
- +2 quando il pattinatore adempie 3 - 4 caratteristiche.
- +3 quando il pattinatore adempie 5 - 6 caratteristiche.

La definizione di una caratteristica è: una tipica qualità o una parte importante di un elemento tecnico.

SALTI
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> altezza e lunghezza molto buoni.<input type="checkbox"/> estensione molto buona durante l'atterraggio e/o uscita originale e creativa.<input type="checkbox"/> stacco difficile e/o inaspettato.<input type="checkbox"/> chiari, riconoscibili passi e movimenti di pattinaggio eseguiti appena prima lo stacco.<input type="checkbox"/> Posizione difficile e artistica in aria e/o inizio ritardato della rotazione.<input type="checkbox"/> fluidità molto buona in stacco e atterraggio.<input type="checkbox"/> non mostrando sforzo o tensione durante l'esecuzione dell'elemento (per esempio il salto sembra senza sforzo).<input type="checkbox"/> Concordando l'esecuzione dell'elemento con la struttura della musica.
TROTTOLE

- Buona abilità nel centrare la trottola velocemente.
- Buon controllo della trottola durante la sua esecuzione (entrata, rotazione, uscita, cambio di piede/posizione).
- Buona velocità e accelerazione durante l'esecuzione.
- Entrata difficile (per esempio. salta angelo, farfalla/ butterfly).
- Variazioni difficili delle posizioni o posizioni originali.
- Numero bilanciato di rotazioni per ogni posizione (trottole combinate).
- Numero di rotazioni molto più alto del minimo.
- Concordando l'esecuzione dell'elemento con la struttura della musica.
- Travelling difficile.

SEQUENZA DI PASSI

- Fili profondi e puliti (includendo entrata e uscita dai cambi di direzione).
- Chiarezza e precisione.
- Buon controllo e coinvolgimento di tutto il corpo. Usare il corpo significa un chiaro uso delle braccia, testa, spalle, busto, gamba libera in una combinazione di almeno tre (3) momenti della sequenza passi. Questi movimenti devono colpire l'equilibrio del corpo.
- Buona energia di esecuzione.
- Buona velocità e accelerazione durante l'esecuzione.
- Concordando l'esecuzione dell'elemento con la struttura della musica.
- Creatività e originalità.

SEQUENZA COREOGRAFICA

- Nuovi passi, nuove sequenze di passi.
- Schema intricato.
- Originalità.
- Varietà.
- Musicalità.
- Concordando il tema e la musica.
- Movimenti chiari.
- Buona energia.
- Buon controllo e coinvolgimento di tutto il corpo.

5.2. QOE Negativo

Le seguenti tavole mostrano sul lato sinistro gli errori per i quali QOE DEVE essere uno di quelli elencati e sul lato destro gli errori per i quali i giudici devono scendere con il loro punteggio se l'errore descritto si verifica.

Errori per i quali il QOE DEVE essere uno della lista	Valori	Errori per i quali QOE possono variare	Valori
SALTI			
Downgrade (<<<)	-3	No velocità, no altezza, no lunghezza, posizione sbagliata in aria	-1 o -2
Caduta	-3	Sottoruotato (<)	-1
Atterraggio su due piedi o sul piede sbagliato	-3	Stacco tecnicamente non corretto (stacco scorretto e anticipazione eccessiva)	-1 o -2
Passo fuori dall'arrivo	-2 o -3	No fluidità e ritmo tra i salti di una combinazione	-1 o -2
Due mani sul pavimento durante l'arrivo	-3	Atterraggio non pulito (brutta posizione)	-1 o -2
Doppio tre o mezzo toe-loop dopo l'arrivo	-2 or -3	Lunga preparazione	-1
		una mano o gamba libera sull'arrivo	-1
		Metà-ruotato (<<)	-2
TROTTOLE			
Due mani sul pavimento per salvare la caduta	-3	Posizione povera, movimenti lenti	-1 a -3
Trottola bassa uscita su due piedi	-3	Cambio di piede eseguito male (frenato, fili poco puliti)	-1 a -3
Caduta	-3	Movimentata / non centralizzata	-2 a -3
		Mano o gamba libera sul pavimento per impedire la caduta	-2 a -3
		Pumping	-2
		travelling povero	-1
		Cambio di piede con asse viaggiante	-2
SEQUENZA DI PASSI			
Caduta	-3	Schema sbagliato	-1 a -3
		Inciampare	-1 a -2
		Fuori tempo (non in sincronia con la musica)	-1 a -2

		Povera in velocità e accelerazione	-1
		Povera nei fili	-2
SEQUENZA COREOGRAFICA			
Caduta	-3	Mancanza di musicalità	-1 a -3
		Barcolla e Inciampa	-1 a -2
		Fuori tempo (Non sincronizzato con la musica)	-1 a -2
		Povera in energia	-1 a -2
		Performance povera	-1 a -2

6. COMPONENTI ARTISTICHE

Il punteggio per l'impressione artistica sarà la somma di quattro (4) componenti.

- Abilità di pattinaggio.
- Transizioni.
- Performance
- Coreografia/composizione.

Per ognuna delle componenti i giudici dovrebbero assegnare un punteggio tra 0.25 e10.

Vedere il libro dei regolamenti per l'impressione artistica

6.1. Categorie e impressione artistica

- Senior: quattro (4) componenti da un minimo di 0.25 ad un massimo di 10.0.
- Junior: quattro (4) componenti da un minimo di 0.25 ad un massimo di 9.0.
- Youth: quattro (4) componenti da un minimo di 0.25 ad un massimo of 8.0
- Cadet, Espoir, Minis, Tots: quattro (4) componenti da un minimo di 0.25 ad un massimo di 7.0.

7. PENALIZZAZIONI

Un deduzione di un punto (1.0) sarà applicata alla somma del contenuto tecnico e impressione artistica ogni volta che saranno eseguiti i seguenti elementi:

- Salto da più di una (1) rotazione o più (1) di un salto nella sequenza di passi.
- Inginocchiarsi o restare sul pavimento più di una volta o più di massimo cinque (5) secondi.
- Nel programma lungo, se la trottola bassa non è eseguita, sarà applicato un 1.0 punto di penalizzazione.

7.1. Generale

- Violazione del costume (S.R 2.1).
- Durata del programma inferiore al minimo (1.0 punto ogni 10 secondi o parte di esso).
- Caduta (1.0 punto per cadute in Cadets, Youth, Junior e Senior; 0.5 punti per cadute in Tots, Mini e Espoir).
- Elementi obbligatori mancanti (1.0 punto per ogni elemento mancante).

8. GENERALE SUL PROGRAMMA LIBERO: Descrizione dei salti

f Forward		Split
b Backward		Outside
o Outside		Inside
i Inside		Right Outside
T Rotation in the sense of three turn (natural rotation)		Left Inside
C Rotation in the sense of counter turn (counter rotation)		Revolution of 360° in the air
! Toe push		Revolution of 180° in the air
X Symbol for crossed feet (Mazurka)		

Figura	Numero	Descrizione	Fattore	Denominazione
	1	fo ½ Tbo	1	Salto del tre (Salto Walzer)
	2a	fo 1 ½ Tbo	4	Axel Paulsen
	2b	fo 2 ½ Tbo	7	Doppio Axel Paulsen
	2c	fo 3 ½ Tbo	10	Triplo Axel Paulsen
	5a	bi 1 Tbo	2	Salchow
	5b	bi 2 Tbo	4	Doppio Salchow
	5c	bi 3 Tbo	6	Triplo Salchow

	7a	bi! 1 Tbo	3	Flip
	7b	bi! 2 Tbo	5	Doppio Flip
	7c	bi! 3 Tbo	8	Triplo Flip
	8	bo 1 Tbo	2	Mezzo Loop (Thoren)
	9a	bo 1 Tbo	3	Loop
	9b	bo 2 Tbo	5	Doppio Loop
	9c	bo 3 Tbo	8	Triplo Loop
	10a	bo! 1 Tbo	2	Toe-Loop
	10b	bo! 2 Tbo	3	Doppio Toe-Loop
	10c	bo! 3 Tbo	6	Triplo Toe-Loop
	11	bf! ½ Tif	2	Split
	13a	bo ! 1 Tbo	4	Lutz
	13b	bo ! 2 Tbo	6	Doppio Lutz
	13c	bo ! 3 Tbo	8	Triplo Lutz