

ARTISTICO

REGOLAMENTO TECNICO

Inline 2022-2023

Seconda, Terza, Quarta Divisione



Sommario

PREMESSA	3
1. ARTISTICO SINGOLO.....	3
1.1 SECONDA DIVISIONE - SILVER	3
1.1.1 CATEGORIA GIOVANISSIMI	8
1.1.2 ESORDIENTI	8
1.1.3 CATEGORIA ALLIEVI	9
1.1.4 CATEGORIA CADETTI	9
1.1.5 CATEGORIA JUNIOR.....	10
1.1.6 CATEGORIA SENIOR	10
1.1.7 CATEGORIA ADULTI A e B.....	11
1.2 TERZA DIVISIONE - RECREATIONAL	11
1.2.1 CATEGORIA GIOVANISSIMI	12
1.2.2 CATEGORIA ESORDIENTI	12
1.2.3 CATEGORIA ALLIEVI	13
1.2.4 CATEGORIA CADETTI	13
1.2.5 CATEGORIA JUNIOR.....	13
1.2.6 CATEGORIA ADULT A e B	13
1.2.7 GIUDIZIO PER LA TERZA DIVISIONE (RECREATIONAL).....	13
1.3 QUARTA DIVISIONE - BEGINNERS	14
1.3.1 CATEGORIA GIOVANISSIMI E ALLIEVI	15
1.3.2 CATEGORIA JUNIOR e SENIOR.....	15
1.3.3. CATEGORIA ADULTI.....	15
1.3.4 GIUDIZIO PER LA QUARTA DIVISIONE (BEGINNERS)	15
ALLEGATO A: SPECIFICHE PER IL GIUDIZIO DELLE TROTTOLE.....	16

PREMESSA

Relativamente al Regolamento Tecnico per la Prima Divisione, si rimanda alle.

1. ARTISTICO SINGOLO

Per avere accesso alle Divisioni dell'artistico singolo non è necessario superare test di ingresso.

Un atleta può competere in una sola singola categoria per evento.

Un atleta può passare ad una categoria inferiore **ogni volta che i** requisiti di età sono rispettati con le seguenti eccezioni:

- **essere arrivato sul podio nella finale del circuito artistico inline FISR 2022;**
- tutti gli atleti che **all'interno del circuito artistico inline FISR 2022** hanno raggiunto i seguenti punteggi totali (TES), come sotto indicato, dovranno competere nella divisione superiore.

SECONDA (SILVER)		TERZA (RECREATIONAL)	
CATEGORIA	PUNTEGGIO TOTALE	CATEGORIA	PUNTEGGIO TOTALE
GIOVANISSIMI	11	GIOVANISSIMI	7,5
ESORDIENTI	13	ESORDIENTI	8
ALLIEVI	13	ALLIEVI	8
CADETTI	14,5	CADETTI	10
JUNIOR	17	JUNIOR	13
SENIOR	20		
ADULTI	13	ADULTI	8

Il Sistema di giudizio, da questa stagione sarà il ROLLART e non più Inline Judging System.

1.1 SECONDA DIVISIONE - SILVER

In questa divisione non è previsto il programma corto.

Il Tempo di riscaldamento è di: 3 minuti per Giovanissimi e Esordienti, 4 minuti per Allievi, Cadetti e Adulti, 5 minuti per Junior e Senior.

Le categorie di gara sono le seguenti:

categoria	Requisiti età	Programma lungo
GIOVANISSIMI	Anno di nascita 2015	Femmine e Maschi: 1'50" (+/-10")
ESORDIENTI	anni di nascita 2014-2013	Femmine e Maschi: 2'20" (+/-10")
ALLIEVI	anni di nascita 2012-2011	Femmine e Maschi: 2'20" (+/-10")
CADETTI	anni di nascita 2010-2009	Femmine e Maschi: 2'50" (+/-10")
JUNIOR	anni di nascita 2008-2007-2006-2005	Femmine e Maschi: 3'20" (+/-10")
SENIOR	anni di nascita dal 2004 e precedenti	Femmine e Maschi: 3'50" (+/-10")

ADULTI (durata programma: 2'30 -/+ 10 sec)

GRUPPO A: anni di nascita dal **2003 al 1994**

GRUPPO B: anni di nascita dal **1993 e precedenti**

L'organizzatore, in accordo con la FISR, decide sulle discipline ed i sottogruppi che devono essere inclusi nell'evento.

La dirigenza della società sportiva partecipante deciderà in quali sottogruppi parteciperanno i propri atleti.

Gli elementi base del programma libero di seconda divisione devono prevedere i contenuti di seguito riportati.

In ogni caso per tutte le categorie:

- il numero di giri richiesto in tutte le trottolo è inteso in posizione base/richiesta;

UN PROGRAMMA LIBERO DI SECONDA DIVISIONE DEVE CONTENERE

a. Una sequenza coreografica

La sequenza coreografica è una parte importante e creativa del programma ed inizia sempre con un **elemento scivolato**. Deve occupare l'intera superficie della pista e la sua fine deve essere chiaramente riconoscibile.

Nella sequenza coreografica è vietata l'esecuzione di elementi tecnici elencati nella tabella della scala di valori.

Per essere confermata deve includere:

- una durata minima di 15 secondi per tutte le categorie.
- un minimo di due posizioni scivolato *differenti e tenute almeno 3 secondo ognuna.
- Un salto coreografico non codificato da massimo una rotazione e mezzo che non sarà conteggiato nel totale degli elementi salto.
- Elementi di pattinata collegati tra loro coreograficamente (angeli, anfore, in Bauer, lune(papere), bolognese (luna con un pattino sul tacco e l'altro giù), split/bandiere e altri figure scivolato su un piede, tre, doppi tre, travelling, volte, controvolve, controtre, boccole, mohawk, choctaw, etc).

*Differenti significa di posizioni diverse e/o filo e/o piede e/o direzione.

Per l'assegnazione del QOE, i giudici terranno in considerazione:

- una coreografia coerente con il tema proposto
- la connessione con la musica
- la profondità dei fili e la velocità
- la qualità degli elementi scivolato, dei salti coreografici e di eventuale presenza di una sezione su un piede.

Il pannello tecnico identifica la sequenza coreografica con l'esecuzione del primo movimento di pattinaggio e la conclude con la preparazione dell'elemento successivo (se la sequenza coreografica non viene presentata come elemento finale del programma. Può essere eseguita prima o dopo la sequenza di passi.

b. Una Sequenza di passi

Definizioni:

Turns con un piede: "turns" sono tutte le difficoltà tecniche elencate e che comportano un cambio di direzione sullo stesso piede: traveling (traveling – devono essere eseguite due rotazioni complete rapidamente perché venga considerato come tale, altrimenti saranno considerati tre), tre, contro tre, boccole, volte, contro volte.

Turns con due piedi: mohawk, choctaw. Per il choctaw, il filo di uscita verrà utilizzato per definire la direzione del "turn" (ad esempio sinistro avanti interno-destro indietro esterno, la direzione sarà considerata antioraria).

Steps: sono tutte le difficoltà tecniche che possono essere eseguite mantenendo la stessa direzione o cambiando direzione e piede: passi puntati, chasse, cambio di filo, cross roll.

Nota: salti da mezzo giro o salti da un giro su due piedi o su un piede non vengono considerati "turn" o step. Pattinare all'avanti e pattinare all'indietro non è un cambio di direzione rotazionale.

Cluster: sequenza di almeno tre (3) "turns" diversi eseguiti su un piede, il tre verrà considerato come un "turn" nell'esecuzione del cluster.

Body movements: i movimenti coreografici di braccia, busto, testa, gamba libera, per essere considerati tali devono chiaramente modificare l'equilibrio del/i pattinatore/i durante l'esecuzione. Almeno due parti del corpo devono essere coinvolte.

Caratteristiche del livello base:

- I pattinatori devono eseguire almeno passi/passi di collegamento.
- Il tracciato è libero, deve coprire almeno i $\frac{3}{4}$ della lunghezza della pista. Ha un tempo limite, che varia a seconda della categoria.

Livelli

Livello Base – S+B	Livello 1 – S+1	Livello 2 – S+2	Livello 3 – S+3	Livello 4 – S+4
Una sequenza di passi che rispecchia i requisiti basici.	Livello B E deve includere 4 turns e 1 feature (da scegliere tra le tipologie 1 o 2)	Livello B E deve eseguire 6 turns e deve includere due (2) differenti caratteristiche (una di queste deve essere la feature 1 o 2)	Livello B E deve includere 8 turns e tre (3) features diverse.	Livello B E deve includere 10 turns e quattro (4) features diverse.

Features / Caratteristiche

1. **Body movements:** sono richiesti tre (3) movimenti del corpo differenti, provenienti da ogni gruppo spaziale: alto, medio, basso.
2. **Choctaws:** I pattinatori devono eseguire almeno due (2) Choctaws, uno in senso orario e uno in senso anti-orario. Saranno considerati solo i Choctaws dall'avanti all'indietro.
3. **Cluster:** Per essere considerate come una caratteristica/feature, i tre (3) turns presentati nel cluster dovranno essere confermati.
4. **Turns su un piede differente:** i turns confermati e richiesti per il livello devono essere eseguiti sia sul piede Destro che sul piede Sinistro, o se trattasi di boccole e traveling in senso orario ed antiorario. Devono essere equamente distribuiti tra il piede sinistro/in senso antiorario e piede destro/in senso orario.

Chiarimenti

- I turns, per essere confermati e considerati per il livello, devono essere eseguiti correttamente e dimostrare dei fili e archi chiari prima e dopo il cambio di direzione. Non verranno considerati turns saltati, eseguiti sul posto o turns in cui il pattinatore appoggia la gamba libera sul pavimento durante l'uscita.
- I turns che possono essere considerati per il livello sono rocker (volta), counter (controvolta), bracket (contro/3), traveling, loop (boccola). Ogni turn può essere considerato due volte.
- Il 3 turn può essere considerato nel cluster, ma NON come un turn per il raggiungimento del livello.
- Per i giovanissimi: I passi e turns che possono essere considerati per il livello sono il 3 turn interno, il 3 turn esterno, cross avanti e mohawk aperto. Ogni tipo di passo/turn può essere tentato due volte. Uno di ogni tipo deve essere confermato per ottenere il livello. Per i giovanissimi e per il raggiungimento del livello 1, non è richiesta la conferma di nessuna features/caratteristica.
- Per la feature numero 1: i movimenti del corpo dovrebbero essere distribuiti durante la sequenza con passi/turns nel mezzo. Movimenti del corpo presentati uno dopo l'altro verranno considerati come un movimento unico. Movimenti del corpo eseguiti all'inizio o alla fine della sequenza, mentre il pattinatore/i non stanno pattinando, non verranno considerati.
- Per la feature numero 4: boccole e traveling eseguiti su entrambi i piedi e in senso antiorario, saranno considerate esecuzioni sul piede sinistro. Boccole e traveling eseguiti su entrambi i piedi e in senso orario, saranno considerati esecuzioni sul piede destro. Questo ai fini del conteggio dei turns su piedi differenti. Non è obbligatorio eseguire lo stesso tipo di turns in entrambe le direzioni, o con entrambi i piedi per essere considerati nel livello.
- Sono consentite fermate veloci se necessarie per la caratterizzazione della musica.
- Può includere solo un (1) salto di massimo una (1) rotazione (anche se non è un salto riconosciuto). Un salto in più sarà considerato come un elemento illegale e quindi penalizzato come tale.
- Per le categorie con massimo livello tre (3) o inferiore: se il pattinatore presenta più di un turns rispetto a quanto richiesto per il livello massimo della categoria, il livello sarà ridotto di uno (1).
- I pattinatori possono presentare tutte le caratteristiche che desiderano.

c. Requisiti tecnici

il numero di giri richiesto in tutte le trottolo è inteso in posizione base/richiesta.

1.1.1 CATEGORIA GIOVANISSIMI

- massimo 4 elementi di salto sia per le femmine che per i maschi. Ci può essere 1 combinazione di salti. Una combinazione di salti può contenere solo 2 salti.. Solo un salto può essere ripetuto. Questa ripetizione deve essere inclusa in una combinazione. Non sono ammessi salti doppi.
- Ci devono essere massimo 2 trottolo di natura differente (abbreviazione/sigla diversa), minimo **1 giro** in posizione base per piede, cambio di piede permesso, entrate saltate non sono permesse.
- Una sequenza di passi (vedi spiegazione iniziale al punto b).
- Una sequenza coreografica **con obbligatorio un elemento scivolato su un piede tenuto almeno 3 secondi** (vedi spiegazione iniziale al punto a)

In tutti gli elementi che sono soggetti ai livelli, devono essere contate solo le **feature fino al livello 1**. Tutte le feature aggiuntive saranno ignorate dal pannello tecnico.

Il punteggio artistico viene assegnato attraverso:

- skating skills (abilità di pattinaggio) - coreografia - transizioni

Il fattore di correzione per le componenti del programma è di 1.2

Deduzione: **1.0** per ogni caduta chiamata dal Pannello Tecnico

1.1.2 ESORDIENTI

- massimo 4 elementi di salto sia per le femmine che per i maschi. Ci può essere **1** combinazione. Una combinazione di salti può contenere solo 2 salti.. Solo un salto può essere ripetuto. Questa ripetizione deve essere inclusa in una combinazione di salti. Non sono ammessi salti doppi.
- Ci devono essere massimo 2 trottolo come richiesto sotto, il cambio di piede è permesso, entrate saltate non sono permesse. Una deve essere una trottolo **combinata con almeno due posizioni base**. Una trottolo in una **sola** posizione di base (senza cambio di posizione). Devono esserci un minimo di **una rotazione** per piede in posizione richiesta. VEDI SPECIFICHE PER IL GIUDIZIO NELL'ALLEGATO A.
- Una sequenza di passi (vedi spiegazione iniziale al punto b).
- Una sequenza coreografica **con obbligatorio un elemento scivolato su un piede tenuto almeno 3 secondi** (vedi spiegazione iniziale al punto a).

In tutti gli elementi che sono soggetti ai livelli, devono essere contate **solo le feature fino al livello 1**. Tutte le feature aggiuntive saranno ignorate dal pannello tecnico.

Il punteggio artistico viene assegnato attraverso:

- skating skills (abilità di pattinaggio) -coreografia -transizioni

Il fattore di correzione per le componenti del programma è di 1.2

Deduzione: **1.0** per ogni caduta chiamata dal Pannello Tecnico

1.1.3 CATEGORIA ALLIEVI

- massimo 4 elementi di salto sia per le femmine che per i maschi. Uno **deve essere un axel**. Ci possono essere massimo **2** combinazioni. Una combinazione di salti può contenere solo 2 salti. Solo un salto può essere ripetuto. Questa ripetizione deve essere inclusa in una combinazione. Sono permessi massimo **doppio toeloop e doppio salchow**.
- massimo 2 trottolo, il cambio di piede permesso, entrate saltate non sono permesse, una deve essere una trottolo **combinata con almeno due posizioni base**, una trottolo in una **sola** posizione di base. Un cambio di piede e l'entrata saltata sono opzionali e devono esserci un minimo di **due** rotazioni per piede in posizione richiesta. VEDI SPECIFICHE PER IL GIUDIZIO NELL'ALLEGATO A.
- una sequenza di passi (vedi spiegazione al punto b).
- Una sequenza coreografica **con obbligatorio un elemento scivolato su un piede tenuto almeno 5 secondi** (vedi spiegazione iniziale al punto a).

In tutti gli elementi che sono soggetti ai livelli, devono essere contate solo le **feature fino al livello 2**. Tutte le feature aggiuntive saranno ignorate dal pannello tecnico.

Il punteggio artistico viene assegnato attraverso:

- skating skills (abilità di pattinaggio) -coreografia -transizioni

Il fattore di correzione per le componenti del programma è di 1.4

Deduzione: **1.0** per ogni caduta chiamata dal Pannello Tecnico

1.1.4 CATEGORIA CADETTI

- massimo 5 elementi di salto sia per le femmine che per i maschi. Uno deve essere un **axel**. Ci possono essere massimo **2** combinazioni. Una combinazione di salti può contenere solo 2 salti. **Solo due salti possono essere ripetuti**. Questa ripetizione deve essere inclusa in una combinazione. Sono permessi massimo **doppio toeloop e doppio salchow in combinazione e doppio Flip SOLO COME SALTO SINGOLO**.
- massimo 2 trottolo come richiesto sotto, il cambio di piede permesso:
 - una deve essere una trottolo **combinata con almeno due posizioni base**
 - una trottolo in una **sola** posizione di baseUn cambio di piede e l'entrata saltata sono permessi per tutte le trottolo e devono esserci un **minimo di due rotazioni per piede** in posizione richiesta. VEDI SPECIFICHE PER IL GIUDIZIO NELL'ALLEGATO A.
- sequenza di passi (vedi spiegazione iniziale al punto b).
- una sequenza coreografica **con obbligatorio un elemento scivolato su un piede tenuto almeno 5 secondi** (vedi spiegazione iniziale al punto a).

In tutti gli elementi che sono soggetti ai livelli, devono essere contate solo le **feature fino al livello 2**. Tutte le feature aggiuntive saranno ignorate dal pannello tecnico.

Il punteggio artistico viene assegnato attraverso:

- skating skills (abilità di pattinaggio) -coreografia -transizioni

Il fattore di correzione per le componenti del programma è di 1.4

Deduzione: **1.0** per ogni caduta chiamata dal Pannello Tecnico

1.1.5 CATEGORIA JUNIOR

- massimo 5 elementi di salto sia per le femmine che per i maschi. Uno deve essere un axel. Ci possono essere massimo **3** combinazioni. **Una** combinazione di salti può contenere fino a **3** salti e le altre 2 possono contenere solo 2 salti ognuna. Solo due salti con due o più rotazioni possono essere ripetuti, massimo due volte nel totale e almeno una volta in combinazione. I salti semplici possono essere ripetuti massimo due volte in totale. Sono permessi tutti salti doppi tranne doppio lutz e doppio axel.
- Ci devono essere massimo 3 trottolo di natura differente (nome differente):
 - due trottolo **combinato diverse (sigla diversa)**.
 - una trottolo in una **sola** posizione di base (senza cambio di posizione). Un cambio di piede e l'entrata saltata sono permessi per tutte le trottolo e devono esserci un **minimo di quattro** rotazioni per piede in posizione richiesta. VEDI SPECIFICHE PER IL GIUDIZIO NELL'ALLEGATO A.
- Una sequenza di passi che utilizzi a pieno tutta la superficie (vedi spiegazione iniziale al punto b).
- una sequenza coreografica **con obbligatorio un elemento scivolato su un piede tenuto almeno 5 secondi** (vedi spiegazione iniziale al punto a).

Il punteggio artistico viene assegnato attraverso:

- skating skills (abilità di pattinaggio) – transizioni - coreografia - performance

Il fattore di correzione per le componenti del programma è di 1.4

Deduzione: 1.0 per ogni caduta chiamata dal Pannello Tecnico

1.1.6 CATEGORIA SENIOR

- massimo 6 elementi di salto sia per le femmine che per i maschi. Uno deve essere un **axel**. Ci possono essere massimo **3** combinazioni. Una combinazione di salti può contenere fino a 3 salti e le altre 2 possono contenere solo 2 salti ognuna.. Uno stesso salto ma con un numero diverso di rotazioni conterà come un altro salto. Solo due salti con due o più rotazioni possono essere ripetuti, massimo due volte nel totale e almeno una volta in combinazione. I salti semplici possono essere ripetuti massimo due volte in totale. Sono permessi tutti i doppi tranne doppio axel. Non sono permessi salti tripli.
- Ci devono essere massimo 3 trottolo di natura differente (nome differente):
 - due trottolo **combinato diverse (sigle diverse)**
 - una trottolo in una **sola** posizione di base (senza cambio di posizione)Un cambio di piede e l'entrata saltata sono permessi per tutte le trottolo e devono esserci un minimo di **due** rotazioni per piede in posizione richiesta. VEDI SPECIFICHE PER IL GIUDIZIO NELL'ALLEGATO A.
- Una sequenza di passi che utilizzi a pieno tutta la superficie (vedi spiegazione iniziale al punto b).
- Una sequenza coreografica **con obbligatorio un elemento scivolato su un piede tenuto almeno 5 secondi** (vedi spiegazione iniziale al punto a).

Il punteggio artistico viene assegnato attraverso:

- skating skills (abilità di pattinaggio) - transizioni - performance - coreografia

Il fattore di correzione per le componenti del programma è di 1.4.

Deduzione: 1.0 per ogni caduta chiamata dal Pannello Tecnico.

1.1.7 CATEGORIA ADULTI A e B

- massimo 4 elementi di salto. Ci può essere massimo **1** combinazione. La combinazione può contenere massimo due salti. Solo due salti possono essere ripetuti, massimo due volte nel totale e almeno una volta in combinazione.
- Ci devono essere massimo 2 trottole su un piede con almeno 2 giri. VEDI SPECIFICHE PER IL GIUDIZIO NELL'ALLEGATO A.
- Una sequenza di passi (trottole e salti sono vietati all'interno).
- Una sequenza coreografica **con obbligatorio un elemento scivolato su un piede tenuto almeno 3 secondi** (vedi spiegazione al punto a).

In tutti gli elementi che sono soggetti ai livelli, devono essere contate solo le **feature fino al livello 2**. Tutte le feature aggiuntive saranno ignorate dal pannello tecnico.

Il punteggio artistico viene assegnato attraverso:

- skating skills (abilità di pattinaggio) - coreografia - transizioni

Il fattore di correzione per le componenti del programma è di 1.4

Deduzione: 1.0 per ogni caduta chiamata dal Pannello Tecnico

1.2 TERZA DIVISIONE - RECREATIONAL

In questa divisione non è previsto il programma corto.

Le categorie di gara sono le seguenti:

categoria	Requisiti età	Programma lungo
GIOVANISSIMI	Nati nel 2016 e superiori	Femmine e Maschi: 1'30 (-/+ 10")
ESORDIENTI	Nati nel 2015 e 2014	Femmine e Maschi: 1'45 (-/+ 10")
ALLIEVI	Nati nel 2013 e 2012	Femmine e Maschi: 1'45 (-/+ 10")

CADETTI	Nati nel 2011 e 2010	Femmine e Maschi: 2'00 (-/+ 10")
JUNIOR	Nati nel 2009 -2008 – 2007 – 2006	Femmine e Maschi: 2'00 (-/+ 10")
ADULT A	Nati dal 2005 al 1993	Femmine e Maschi: 1'30 (-/+ 10")
ADULT B	Nati nel 1992 e precedenti	Femmine e Maschi: 1'30 (-/+ 10")

I mezzi salti verranno chiamati come i salti singoli con l'aggiunta del segno **"HALF"** corrispondente ad un punto speciale nella scala dei valori. Non ci sono particolari deduzioni dai giudici. Gli elementi di scivolamento saranno chiamati come ChSq1 per la terza (Recreational) e quarta (Beginner) divisione

Deduzione per il tempo di 1 ogni 10 secondi di violazione.

Cadute: 1 punti di deduzione

1.2.1 CATEGORIA GIOVANISSIMI

- una posizione scivolata tenuta almeno 3 secondi o per 10 metri di lunghezza
- 2 blocchi di salto: solo un salto del tre (salto semplice), un salchow semplice, un toeloop semplice, un loop semplice, mezzo flip e mezzo lutz sono permessi (vietati flip semplice, lutz semplice e axel semplice)
- 1 trottola alta su un piede: minimo una rotazione
- 1 sequenza di passi di almeno mezza pista. Massimo livello base

1.2.2 CATEGORIA ESORDIENTI

- due posizioni scivolate tenute almeno 3 secondi o per 10 metri di lunghezza. Almeno una deve essere su un piede e non devono esserci elementi codificati in mezzo.
- 2 blocchi di salto: solo un salto del tre (salto semplice), un salchow semplice, un toeloop semplice, un loop semplice, mezzo flip e mezzo lutz sono permessi (vietati flip semplice, lutz semplice e axel semplice). Uno di questi può essere una combinazione di massimo due salti.
- 1 trottola alta, **anche combinata**, su un piede: minimo una rotazione
- 1 sequenza di passi di almeno mezza pista. Massimo livello base

1.2.3 CATEGORIA ALLIEVI

- due posizioni scivolante tenute almeno 3 secondi o per 10 metri di lunghezza. Almeno una deve essere su un piede e non devono esserci elementi codificati in mezzo.
- 3 blocchi di salto di cui 1 può essere combinazione. **Lutz semplice, axel singolo e doppi sono proibiti.** Solo un salto può essere ripetuto in combinazione
- 1 trottola, **anche combinata** (minimo due rotazioni)
- 1 sequenza di passi (minimo mezza pista). **Massimo livello base**

1.2.4 CATEGORIA CADETTI

- due posizioni scivolante tenute almeno 3 secondi o per 10 metri di lunghezza. Almeno una deve essere su un piede.
- 4 blocchi di salto di cui 2 possono essere combinazioni da massimo due salti. Axel semplice e salti doppi sono proibiti. Solo un salto può essere ripetuto in combinazione
- 1 trottola, **anche combinata** (minimo due rotazioni)
- 1 sequenza di passi (minimo mezza pista). **Massimo livello base**

1.2.5 CATEGORIA JUNIOR

- due posizioni scivolante tenute almeno 3 secondi o per 10 metri di lunghezza. Almeno una deve essere su un piede.
- 4 blocchi di salto di cui 2 possono essere combinazioni da massimo due salti. Axel semplice **è permesso**. Salti doppi sono proibiti. Solo un salto può essere ripetuto in combinazione
- 2 trottole, **anche combinate** (minimo due rotazioni)
- 1 sequenza di passi (minimo mezza pista). **Massimo livello base**

1.2.6 CATEGORIA ADULT A e B

- due posizioni scivolante tenute almeno 3 secondi o per 10 metri di lunghezza. Almeno una deve essere su un piede. Massimo livello base;
- **4 blocchi di salto di cui 2 possono essere combinazioni da massimo due salti. Axel semplice è permesso. Salti doppi sono proibiti. Solo un salto può essere ripetuto in combinazione;**
- 2 trottole, **anche combinate** (minimo due rotazioni)
- 1 sequenza di passi (minimo mezza pista). **Massimo livello base**

1.2.7 GIUDIZIO PER LA TERZA DIVISIONE (RECREATIONAL)

Devono esserci almeno due giudici, uno di questi deve occupare il ruolo di referee. Deve esserci almeno un data operator, uno specialist e un assistant/controller. Se non ci fossero computer per i giudici, i fogli di carta dei giudici devono essere raccolti dopo ogni pattinatore e dati al data operator. I risultati vengono annunciati con un ritardo di un pattinatore.

dal pannello tecnico:

- 1,0 per ogni caduta
- 1,0 per ogni elemento obbligatorio non presentato
- 1,0 per ogni elemento illegale

La media sfondata (la media che esclude il valore più alto e il valore più basso) per ogni componente del programma (arrotondato ai decimali) sarà fatto dalla persona che raccoglie i dati al computer. Il punteggio delle componenti è moltiplicato per un fattore di 2,0. La somma del punteggio tecnico e quelle delle componenti darà il punteggio totale. Chi avrà il punteggio totale più alto si classificherà primo e così via.

- **Abilità del pattinaggio (skating skills):** equilibrio, fluidità, potenza, scivolamento, sicurezza, qualità dei fili, passi e becchi, controllo, multidirezionalità, pattinaggio su un piede, varietà, qualità e competenza del contenuto del programma
- **Prestazione (performance):** abilità nel proiettare fisicamente, emotivamente e intellettualmente dimostrando una tematica unificata. Qualità, chiarezza e precisione del movimento in armonia con la musica.
- **Coreografia (Choreography):** abilità nel tradurre il significato della musica, con finezza nell'espressione.

1.3 QUARTA DIVISIONE - BEGINNERS

Le categorie di gara sono le seguenti:

categoria	Requisiti età	Programma lungo
GIOVANISSIMI	Nati nel 2015 e superiori	Femmine e Maschi: 1'00 (-/+ 10")
ALLIEVI	Nati nel 2014 - 2013 - 2012	Femmine e Maschi: 1'30 (-/+ 10")
JUNIOR	Nati nel 2011 - 2010 - 2009	Femmine e Maschi: 1'30 (-/+ 10")
SENIOR	Nati dal 2008 al 2002	Femmine e Maschi: 1'30 (-/+ 10")
ADULTI	Nati nel 2001 e precedenti	Femmine e Maschi: 1'15 (-/+ 10")

Gli elementi base del programma libero di quarta divisione devono prevedere i contenuti di seguito riportati.

In ogni caso per tutte le categorie:

- gli elementi di scivolamento saranno chiamati come ChSq1 anche nel caso fossero presenti Elementi di livello maggiore.
- per le cadute è prevista una deduzione di 1.0 punti;

1.3.1 CATEGORIA GIOVANISSIMI e ALLIEVI

- solo salti con mezza rotazione sono permessi;
- solo una trottola alta è permessa su uno o due piedi;
- qualsiasi salto codificato con più di mezza rotazione sarà contato come un elemento illegale e di conseguenza oltre a non avere valore, verrà applicata una deduzione di meno 1 punto.

1.3.2 CATEGORIA JUNIOR e SENIOR

- sono permessi tutti i salti con mezza rotazione e al massimo salti singoli come salchow e toeloop;
- solo una trottola alta è permessa su uno o due piedi;
- qualsiasi salto codificato con più di mezza rotazione (tranne salchow e toeloop) sarà contato come un elemento illegale e di conseguenza oltre a non avere valore, verrà applicata una deduzione di meno 1 punto.

1.3.3. CATEGORIA ADULTI

- solo salti con mezza rotazione sono permessi;
- solo una trottola alta è permessa su uno o due piedi;
- qualsiasi salto codificato con più di mezza rotazione sarà contato come un elemento illegale e di conseguenza oltre a non avere valore, verrà applicata una deduzione di meno 1 punto.

1.3.4 GIUDIZIO PER LA QUARTA DIVISIONE (BEGINNERS)

Non sarà presente il pannello tecnico e non ci sarà la chiamata degli elementi. Devono esserci almeno due giudici.

Tutte le categorie saranno giudicate usando il punteggio di 3 components (da 0 a 10): Abilità del pattinaggio (skating skills), Prestazione (performance) e coreografia (choreography).

Non saranno assegnati nè QOE nè livelli.

La media troncata (la media che esclude il valore più alto e il valore più basso) per ogni componente del programma (arrotondato ai decimali) sarà fatto dalla persona che raccoglie i dati al computer. Il punteggio delle componenti è moltiplicato per un fattore di 2,5. La somma delle componenti darà il punteggio totale. Chi avrà il punteggio totale più alto si classificherà primo e così via.

- **Abilità del pattinaggio (skating skills):** equilibrio, fluidità, potenza, scivolamento, sicurezza, qualità dei fili, passi e becchi, controllo, multidirezionalità, pattinaggio su un piede, varietà, qualità e competenza del contenuto del programma
- **Prestazione (performance):** abilità nel proiettare fisicamente, emotivamente e intellettualmente dimostrando una tematica unificata. Qualità, chiarezza e precisione del movimento in armonia con la musica.
- **Coreografia (choreography):** abilità nell'interpretare la musica.

ALLEGATO A: SPECIFICHE PER IL GIUDIZIO DELLE TROTTOLE

Variazioni difficili delle trottolo con valore Base

Le posizioni difficili sono tutte quelle posizioni che impattano sulla posizione base (con valore base) rendendola più difficile ed artisticamente interessante. Ogni posizione difficile sarà considerata una volta in ciascun programma (il primo tentativo).

Posizioni base	Posizioni difficili	Codice	Valore di incremento al valore base
Verticale	Biellmann	UB	2 + 80%
	Biellmann Heel (tacco)	UBH	3 + 40%
	Split	US	1 + 50%
	Torso	UT	1 + 40%
	Layback	UL	1
	Forward	UF	1
	Heel	UH	50%
Abbassata	Twist	ST	60%
	Forward	SF	40%
	Behind	SB	20%
Angelo	Forward	CF	40%
	Sideways	CS	60%
	Layover	CL	20%
Tacco	Forward	HF	40%
	Sideways	HS	60%
	Layover	HL	20%
Rovesciata	Bryant	IB	25%

Qualunque	variazione standard	SV	20%
-----------	---------------------	----	-----

Nonostante queste caratteristiche, qualsiasi posizione difficile non inclusa in questo manuale, se aggiunge dei movimenti del corpo che alterano l'equilibrio, potrebbe essere considerata come una "feature" e quindi aumentare la difficoltà della trottola. Il Pannello Tecnico dovrebbe essere in grado di prendere questa decisione e chiamare una "Standard variation" (SV). In questo caso, il valore base può essere aumentato del 20%. La Standard Variation può essere utilizzata una volta per ogni posizione per programma (Verticale, abbassata, angelo oppure tacco). Possono essere conteggiate fino a un massimo di 3 Standard Variations per programma.

N.B.: Per tutto quanto non espressamente riportato in questo regolamento si rimanda alle Norme Artistico **2022-2023** Inline