REGOLAMENTO PER COMPETIZIONI DI PATTINAGGIO ARTISTICO FREE SKATING By World Skate Artistic Technical Commission



Indice

1	PROPRIETA'	6
2	FREE SKATING	6
	IL RISCALDAMENTO UFFICIALE	6
3	CONTENUTO TECNICO	6
	Generale	
	SHORT PROGRAM ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFII	
	Short program Junior e Senior	
	Short program Cadetti e Jeunesse	
	Short program Allievi	
	PROGRAMMA LUNGO	
	Programma lungo Junior and Senior	
	Programma lungo Jeuenesse	
	Programma lungo Cadetti	
	Programma lungo Cauctu	
	Programma lungo esordienti	
	Programma lungo giovanissimi	7 10
4	ELEMENTI TECNICI	10
	Salti 10	
	Definizioni	10
	Lutz	11
	Percentuali che incrementano il valore dei salti	11
	Chiarimenti	11
	Trottole	12
	Definizioni	12
	Posizioni difficili	13
	Variazioni difficili	14
	Posizioni diffilici per trottole base	14
	Chiarimenti	18
	SEQUENZA DI PASSI	20
	Definizioni	21
	Livelli	21
	Features / Caratteristiche	21
	Chiarimenti	21
	SEQUENZA COREOGRAFICA	22
5	QOE	22
	QOE Positivi	
	Elenco delle positività	
	QOE NEGATIVI	
	CHIARIMENTI	
6	PENALIZZAZIONI	
•		
	ASSEGNATE DAL REFEREE	
	ASSEGNATE DAL PANNELLO TECNICO	
A	PPENDICE 1 – PROTOCOLLO PER IL PANNELLO TECNICO E LINEE GUII	DA26



TECHNICAL SPECIALIST (TS)	
Assistant (AS)	
CONTROLLER (CTR)	27
Data Operator (DO)	27
Referee (Ref)	28
PROCEDURA GENERALE PER IL PANNELLO TECNICO	28
Pre-chiamare e chiamare	28
Pre-Chiamare	28
Chiamate	29
Salti	29
Trottole	30
Sequenza di passi	32
Sequenza Coreografica	34
RICHIEDERE E VISUALIZZARE I REVIEWS	34
Gestire i reviews	34
Regole per visualizzare i reviews	34
Velocità per i reviews	35
Inserimento dei dati	35
CONTROLLO E CONFERMA	35
PRODEDURE SPECIFICHE PER LO SHORT PROGRAM	36
PROCEDURE SPECIFICHE PER IL PROGRAMMA LUNGO	36
SPECIFICHE TECNICHE PER I SALTI	36
Salti Under-rotated	36
SALTI HALF-ROTATED	
Salti Downgraded	
SOLO JUMP + STEPPING OUT	
JUMP VS NO JUMP	
SALTI DI UNA ROTAZIONE IN UNA COMBINAZIONE DI SALTI.	38
Entrata di un salto	38
INTERRUZIONE DI UNA COMBINAZIONE DI SALTI	
RIPETIZIONE DI UN SALTO E COMBINAZIONE DI SALTI	
SALTO OBBLIGATORIO NON ESEGUITO / MANDATORY JUMP NOT EXECUTED	39
SPECIFICHE TECNICHE PER LE TROTTOLE	39
Posizione in una trottola	
POSIZIONI BASE E POSIZIONI CON VALORE BASE	
POSIZIONI DIFFICILI PER LE UPRIGHT /VERTICALI	
POSIZIONI DIFFICILI PER L'ABBASSATA	
POSIZIONI DIFFICILI PER CAMEL (ANGELO), HEEL (TACCO) E BROKEN	
POSIZIONI DIFFICILI PER LA ROVESCIATA	43
ALTRE VARIAZIONI DIFFICILI IN UNA TROTTOLA SINGOLA E IN COMBINAZIONE	
Bonus per il numero di rotazioni in una solo spin	
Bonus per entrata difficile (Difficult entry) (in solo e combo spin)	
Cambio difficile (Difficult change)	
Abbassata (SIT) tra due trottole angelo (CAMEL)	
Entrambi le direzioni	44
TROTTOLA DOVE È CONSENTITO L'UTILIZZO DEL PUNTALE DURANTE LE ROTAZIONI	
RIPETERE LA STESSA COMBINAZIONE DI TROTTOLE	



POSIZIONE VERTICALE ALLA FINE DELLA COMBINAZIONE DI TROTTOLE	45
INTERRUZIONE IN UNA COMBINAZIONE DI TROTTOLE	45
Pumping	46
ASSEGNAZIONE DELLE FEATURES	46
SPECIFICHE TECNICHE PER LA SEQUENZA DI PASSI	47
PROTOCOLLO PER IL PANNELLO TECNICO DURANTE LA SEQUENZA DI PASSI	47
SEQUENZA DI PASSI	
PENALIZZAZIONI	48
MANCANZA DI UN ELEMENTO OBBLIGATORIO	48
ELEMENTO NON PERMESSO	48
POSIZIONE OBBLIGATORIA (MANDATORY POSITION)	48
TABELLA DI RIFERIMENTO PER LE CADUTE	49



1 PROPRIETA'

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

2 FREE SKATING

La competizione è composta da due parti: uno short program e un programma lungo.

Short program

Junior e Senior
 Cadetti e Jeunesse
 Allievi
 2:45 minuti +/- 5 secondi.
 2:30 minuti +/- 5 secondi.
 2:00 minuti +/- 5 secondi.

Programma lungo

- Junior e senior femminile da 4:15 a 4:30 minuti.
- Junior e senior maschile 4:30 minuti +/- 10 secondi.
 Jeunesse 4:00 minuti +/- 10 secondi.
 Cadetti 3:30 minuti +/- 10 secondi.
 Allievi 3:15 minuti +/- 10 secondi.
 Esordienti 2:45 minuti +/- 10 secondi.
- Giovanissimi 2:30 minuti +/- 10 secondi.

Il punteggio per lo short program e programma lungo, consisterà in due parti:

- Contenuto Tecnico.
- Artistic components.

Il riscaldamento ufficiale

- Il riscaldamento ufficiale deve essere considerato parte dell'evento. Pertanto verranno applicate tutte le regole inerenti le possibili interruzioni.
- Nel free skating, il riscaldamento ufficiale si basa sulla durata del programma, più due (2) minuti. Lo speaker comunicherà ai partecipanti l'ultimo minuto di riscaldamento.
- Nelle competizioni di free skating, le prove ufficiali saranno consentite a gruppi formati da non più di 6 (sei) pattinatori per le categorie cadetti, jeunesse, juniores e seniores, otto (8) per tutte le altre categorie.
- Al pattinatore successivo a competere, sarà consentito l'utilizzo della pista durante l'esibizione del punteggio dell'atleta che ha appena eseguito.
- Al termine del riscaldamento ufficiale, il primo pattinatore avrà a disposizione un altro minuto (1), prima di cominciare l'esibizione.
- Per situazioni eccezionali relative al numero dei partecipanti e/o limitazioni di tempo, la commissione tecnica (ATC), può decidere di non applicare questa regola.

3 CONTENUTO TECNICO

Il contenuto tecnico è la somma dei valori assegnati a ogni elemento tecnico ed eseguiti dal pattinatore. Per consultare i valori dei singoli elementi, fare riferimento al foglio Excel.

Gli elementi tecnici che saranno valutati sono:

- Salti.
- Trottole.
- Sequenze di passi .



Sequenze coreografiche.

Generale

- Nel caso di qualsiasi dubbio regolamentare o circostanze non previste nei regolamenti, il pannello tecnico agirà a favore del pattinatore e dello sport.
- Tutti i tentativi occuperanno una casella nel Sistema, quindi gli elementi successivi verranno contrassegnati con l'asterisco e non avranno alcun valore (0).
- Gli elementi in eccesso saranno chiamati dal pannello tecnico, tuttavia verranno contrassegnati con l'asterisco e non riceveranno nessun valore (0). Non saranno considerati degli elementi illegali e quindi non saranno penalizzati.
- E' consentito inginocchiarsi o sdraiarsi sul pavimento al massimo una volta e per un massimo di cinque (5) secondi.
- Nel content sheet, è obbligatorio indicare l'inizio (con il tempo che parte dal primo movimento del pattinatore) della sequenza dei passi, della sequenza coreografica e specificare dove l'atleta sta tentando l'esecuzione del salto Lutz.

Short program

- In tutti gli short programs lo stesso salto può essere presentato una solo volta, ad eccezione di un salto (1) a scelta del pattinatore che può essere eseguito due volte. Nel caso in cui un salto viene presentato due volte, almeno una delle volte dovrà essere in combinazione.
- All'interno dell'intero programma, la stessa trottola (stesso piede, filo, direzione) non può essere eseguita più di due volte (i.e. massimo due trottole angelo destre indietro esterne, massimo due trottole angelo destre indietro interne, etc.)

Short program Junior e Senior

- Axel singolo, doppio oppure triplo.
- Combinazione da due (2) a quattro (4) salti compresi i salti di connessione (salti di una rotazione). Nel calcolare il valore della combinazione di salti, quelli di connessione non saranno considerati.
- Salto singolo di una rotazione, doppio, triplo... (non può essere un Axel)
- Una trottola singola.
- Una combinazione di trottole. Una delle trottole deve essere una trottola abbassata. Massimo cinque (5) posizioni.
- Una seguenza di passi della durata massima di guaranta (40) secondi.

Short program Cadetti e Jeunesse

- Axel 1 giro ½, doppio oppure triplo.
- Combinazione da due (2) a quattro (4) salti compresi i salti di connessione (salti di una rotazione). Nel calcolare il valore della combinazione di salti, quelli di connessione non saranno considerati.
- Salto singolo di una rotazione, doppio, triplo... (non può essere un Axel)
- Una trottola singola.
- Una combinazione di trottole. Una delle trottole deve essere una trottola abbassata. Massimo cinque (5) posizioni.
- Una sequenza di passi. Jeunesse: massimo livello 4, della durata massima di quaranta (40) secondi. Cadetti: massimo livello 3, della durata massima di trenta (30) secondi.

Short program Allievi

Axel - Singolo.



- Combinazione da due (2) a quattro (4) salti compresi i salti di connessione (solo doppi, escluso il doppio axel. Non sono consentiti salti tripli). Nel calcolare il valore della combinazione di salti, quelli di connessione non saranno considerati.
- Salto singolo di una rotazione oppure doppio (non può essere l'axel).
- Una combinazione di trottole con un massimo di due (2) posizioni. Le due posizioni DEVONO una trottola abbassata in combinazione con una trottola angelo (angelo esterna indietro oppure angelo esterna avanti).
- Una (1) trottola singola (1). DEVE essere una trottola angelo (angelo esterna indietro oppure angelo esterna avanti e comunque NON PUO' essere la stessa trottola usata nella combinazione).
- Una sequenza di passi Massimo livello 3, della durata massima di trenta (30) secondi.

Programma lungo

Programma lungo Junior and Senior

Salti:

- Massimo otto (8) salti per le femmine e nove (9) per gli uomini, escludendo i salti di connessione di una (1) rotazione presentati nella combinazione.
- Massimo tre (3) combinazioni di salti.
- Il numero dei salti all'interno della combinazione non può essere superiore a cinque (5) compresi i salti di collegamento. I salti di connessione non verranno considerati nel calcolare il valore della combinazione dei salti.
- E' obbligatorio eseguire un AXEL (1 giro 1/2, doppio, triplo), che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel, salti di una rotazione, doppi, e tripli non possono essere presentati per più di
 due volte come salti con un valore tecnico. Se presentati due volte, una di queste
 dovrà essere in combinazione.

Trottole:

- Sono consentite minimo due (2), massimo tre (3) trottole. Una di queste DEVE essere una trottola singola e un'altra una combinazione di trottole. Se vengono presentate 2 combinazioni di trottole, una deve contenere massimo cinque (5) posizioni e una massimo tre (3) posizioni. Lo stesso tipo di trottola non può essere eseguita per più di due (2) volte nell'intero programma (i.e. massimo due trottole angelo RBO, massimo due abbassate LBI).
- Una (1) sequenza di passi, massimo quaranta (40) secondi.
- Una (1) sequenza coreografica, massimo trenta (30) secondi.

Programma lungo Jeuenesse

- Massimo otto (8) salti per le femmine e nove (9) per gli uomini, escludendo i salti di connessione di una (1) rotazione presentati nella combinazione.
- Massimo tre (3) combinazioni di salti.
- Il numero dei salti all'interno della combinazione non può essere superiore a cinque (5) compresi i salti di collegamento. I salti di connessione non verranno considerati nel calcolare il valore della combinazione dei salti.
- E' obbligatorio eseguire un AXEL (1 giro 1/2, doppio, triplo), che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel, salti di una rotazione, doppi, e tripli non possono essere presentati per più di due volte come salti con un valore tecnico Se presentati due volte, una di queste dovrà essere in combinazione.
- Sono consentite minimo due (2), massimo tre (3) trottole. Una di queste DEVE essere una combinazione di trottole e deve includere una trottola abbassata e una deve essere una trottola singola. Se vengono presentate 2 combinazioni di trottole, una deve contenere massimo cinque (5) posizioni e una massimo tre (3) posizioni. Lo stesso tipo



di trottola non può essere eseguita per più di due (2) volte nell'intero programma (i.e. massimo due rovesciate, massimo due tacco forward etc.). La Broken non è consentita. Le tre trottole devono essere differenti.

- Una (1) seguenza di passi, massimo guaranta (40) secondi.
- Una (1) sequenza coreografica, massimo trenta (30) secondi

Programma lungo Cadetti

- Si possono eseguire massimo otto (8) salti, escludendo i salti di connessione di una (1) rotazione presentati nella combinazione.
- Sono consentite massimo due (2) combinazioni di salti.
- Il numero dei salti all'interno della combinazione non può essere superiore a cinque (5) compresi i salti di collegamento. I salti di connessione non verranno considerati nel calcolare il valore della combinazione dei salti.
- Axel, salti di una rotazione, doppi, e tripli non possono essere presentati per più di due volte. Se presentati due volte, una di queste dovrà essere in combinazione.
- E' obbligatorio eseguire un AXEL (1 giro 1/2, doppio, triplo), che può essere presentato anche in combinazione.
- Sono consentite minimo due (2), massimo tre (3) trottole. Una di queste DEVE essere una combinazione di trottole e deve includere una trottola abbassata e una deve essere una trottola singola. Se vengono presentate 2 combinazioni di trottole, una deve contenere massimo cinque (5) posizioni e una massimo tre (3) posizioni. Lo stesso tipo di trottola non può essere eseguita per più di due (2) volte nell'intero programma (i.e. massimo due rovesciate, massimo due tacco forward etc.). La Broken non è consentita. Le tre trottole devono essere differenti.
- Una (1) sequenza di passi di Massimo livello 3, durata massima trenta (30) secondi.

Programma lungo Allievi

- Sono consentiti un massimo di dieci (10) salti, escludendo i salti di connessione di una (1) rotazione presentati nelle combinazioni. (doppio axel e tripli non sono consentiti)
- Sono consentite massimo (2) combinazioni di salti.
- Il numero dei salti consentiti all'interno della combinazione non può essere superiore a cinque (5). I salti di connessione non verranno considerati nel calcolare il valore della combinazione dei salti.
- E' obbligatorio eseguire il salto AXEL, che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel, salti di una rotazione e doppi, non possono essere presentati più di due volte come salti con un valore tecnico. Se presentati due volte, una di queste deve essere in combinazione.
- Sono consentite minimo due (2), massimo tre (3) trottole. Una di queste deve essere una combinazione di trottole e deve includere una trottola abbassata e una DEVE essere una trottola singola. Se vengono presentate due (2) combinazioni, una di massimo quattro (4) posizioni e una massimo di tre (3) posizioni. Lo stesso tipo di trottola non può essere eseguita per più di due (2) volte nell'intero programma (i.e. massimo due rovesciate, massimo due tacco forward etc.) La Broken non è consentita. Le tre trottole devono essere differenti.
- Una sequenza di passi di Massimo livello 3, durata massima trenta (30) secondi.

Programma lungo esordienti

- Sono consentiti massimo dodici (12) salti di una rotazione, compreso l'axel, il doppio toe-loop e doppio salchow.
- Sono consentite massimo due (2) combinazioni di salti.
- Il numero dei salti all'interno della combinazione non può essere superiore a cinque (5).



- E' obbligatorio eseguire il salto AXEL, che può essere presentato anche in combinazione.
- L'axel ed i salti doppi non possono essere presentati più di due (2) volte. Se presentati due (2) volte, una di gueste deve essere in combinazione.
- Lo stesso salto di una rotazione non può essere presentato per più di tre (3) volte.
- Nel programma DEVE essere eseguito almeno un toe-loop (di una rotazione o doppio).
- Due (2) elementi trottola devono essere eseguite. Una di queste DEVE essere una combinazione di trottole (massimo tre (3) posizioni) e deve includere una trottola abbassata. Broken ankle, tacco e rovesciata NON sono consentite. Le due trottole devono essere differenti.
- Una (1) sequenza di passi massimo livello (2), durata massima trenta (30) secondi.

Programma lungo giovanissimi

- Sono consentiti massimo dodici (12) salti di una rotazione, compreso il salto Valzer.
- Sono consentite massimo due (2) combinazioni di salti.
- Il numero dei salti all'interno della combinazione non può essere superiore a cinque (5).
- Lo stesso salto non può essere presentato per più di tre (3) volte.
- Due (2) elementi trottola devono essere eseguite. Una di queste DEVE essere una combinazine di trottole (Massimo tre (3) posizioni). Sono consentite SOLO posizioni verticali e abbassate. Le due trottole devono essere differenti.
- Una (1) sequenza di passi di massimo livello 1. Per raggiungere il livello 1, i giovanissmi devono avere ciascuno dei quattro (4) passi e turns confermati: Cross in front (incrociato avanti), Inside Three Turn (3 turn interno), Outside Three turn (3 turn esterno), Open Mohawk (Mohawk aperto), durata massima di trenta (30) secondi.

4 ELEMENTI TECNICI

Salti

Definizioni

- Elemento salto: Salto singolo (solo jump) oppure combinazione (combo jump).
- Salto singolo (solo jump): ogni salto con una entrata, uscita e fase di volo riconosciuta. Questo è un salto isolato, ossia che viene eseguito singolarmente.
- Combinazione di salti (Combo jump): almeno due (2) salti consecutive, il cui filo di atterraggio del primo corrisponde al filo di entrata del successivo.
- Salti di connessione (no jumps): questi sono salti di una rotazione all'interno della combinazione di salti, motivo per cui sono chiamati "salti di connessione". Non avranno alcun valore (fatta eccezione per i giovanissimi ed esordienti) e avranno il codice "NJ" (no jump).
- Salto Under rotated: un salto sarà considerato Under rotated se il numero di rotazioni è incompleto fino a ¼. Sarà indicato con il simbolo "<". Il sistema ridurrà il valore base del salto del 30% per i salti di una (1) sola rotazione e per i doppi, e del 20% per i salti tripli e quadrupli.
- Salto Half rotated: Un salto sarà considerato Half rotated2se il numero di rotazioni è incompleto per più di ¼ e fino a ½ rotazione. Sarà indicato con il simbolo "<<". Il sistema ridurrà il valore base del salto del 50% il salto di una (1) rotazione e per i doppi, del 40% per i tripli e del 30% per i quadrupli
- Salto Downgraded: Un salto sarà considerato "downgraded" se incompleto per più di ½ rotazione rispetto a quelle totali richieste. Sarà indicato con il simbolo "<<<". Il sistema darà il valore del salto di una rotazione in meno, ad es. il triplo Salchow downgraded avrà il valore di un doppio Salchow.



• Lo stesso (<<<) sarà applicato a quei salti che possono essere "rubati" in fase di stacco come il Toe-Loop e Salchow. Il Toe-Walley sarà chiamato e considerato come Toe-Loop.

Lutz

Se il pattinatore dichiara nel content sheet il salto Lutz ma esegue un Flip, questo salto sarà chiamato "Lutz No Edge". Se il pattinatore non dichiara nel content sheet il Lutz, il salto sarà chiamato dal pannello tecnico così come verrà visto nella sua esecuzione. (Flip o Lutz).

Caratteristiche tecniche per chiamare il salto Lutz

Chiara esecuzione di un filo esterno indietro nella preparazione del salto e prima dell'impatto del puntale. Il filo deve essere chiaro e riconoscibile, non piatto.

- Lo stacco del salto è eseguito con il puntale dietro o leggermente parallelo al piede portante, con la traiettoria del salto che è verso la parte esterna del salto stesso. Nell'esecuzione, il disegno che dovrebbe apparire tra la fase di allungamento della gamba e l'atterraggio, è quello di una contro-volta.
- Durante l'impatto, l'inclinazione del corpo dovrebbe essere perpendicolare al pavimento e non inclinarsi verso l'interno del salto.

Una volta che il pattinatore ha allungato la gamba libera dietro e procede con la puntata, è importante assicurarsi che non cambi bruscamente il filo. Questo può essere verificato osservando il movimento della caviglia durante la sequenza (allungamento dietro e puntata).

Percentuali che incrementano il valore dei salti

Quanto segue, sarà applicato a tutte le situazioni in cui i salti avranno il valore di base incrementato da una percentuale:

- Nel programma lungo delle categorie Cadetti, Jeunesse, Junior e Senior, se un salto viene presentato dopo la metà del programma, avrà una percentuale di incremento del 10% sul valore base.
- Se un salto è presentato in una combinazione, avrà una percentuale di incremento dal suo valore base.
- Se i salti sono presentati in combinazione senza l'utilizzo di salti di connessione, la percentuale sarà:
 - o 10% doppio-doppio (solo per esordienti e allievi).
 - o 20% doppio-triplo/triplo-doppio.
 - o 30% triplo-triplo.

Note: il doppio Axel, nel caso di questa condizione, è considerato come un salto 'triplo'.

Chiarimenti

ELEMENTO	CHIARIMENTO
Salti	 Un "Toe-Loop di salvataggio" (quando il pattinatore utilizza un toeloop tra i salti di una combinazione per salvare l'elemento a causa di una perdita di controllo) sarà considerato dai giudici uno stepping out, e verrà chiamato dal TP NO JUMP, occupando una casella. In tutte le categorie fatta eccezione per i Giovanissmi, i salti di una rotazione con valore base, l'Axel ed i doppi (esordienti e allievi) oppure salti di una rotazione, l'axel, doppi e tripli (cadetti a seniores), possono essere eseguiti massimo due (2) volte. Se presentati due (2) volte, una di queste deve essere in combinazione.



	Ad esempio, se il pattinatore cade sul 2F singolo e poi cade				
	nuovamente sul 2F che si suppone essere il primo salto della				
	combinazione, il sistema considererà il secondo 2F come un salto				
	singolo e pertanto non sarà considerato nel valore del contenuto				
	tecnico.				
	Il salto Valzer sarà accettato come un tentativo di esecuzione				
	dell'elemento Axel richiesto.				
	 Ogni salto singolo, compresi i salti di una rotazione, verranno 				
	chiamati in tutte le categorie.				
	Il TP ha l'autorità di non chiamare tutti i salti singoli eseguiti				
	all'interno di una transitions e che hanno un chiaro intento				
	coreografico (fatta eccezione per i giovanissimi ed esordienti).				
	 I salti "half rotated", in cui i pattinatori si aprono in fase di volo e 				
	atterrano in posizione aperta (uscita non codificata), saranno				
	chiamati DOWNGRADED.				
	Qualsiasi cambio di piede, con un evidente trasferimento di peso tra i				
	salti, comporterà una interruzione della combinazione, considerandoli				
	pertanto come due elementi.				
	Per Junior e Senior: se tra i doppi e/o tripli ci sono più di un salto di				
	connessione, il salto successivo non avrà la percentuale prevista di				
	incremento sul valore.				
	 L'esecuzione un doppio tre in fase di atterraggio, interromperà la 				
	combinazione.				
Combinazione	• In generale, per salvare una combinazione di salti con un atterraggio				
di salti	difettoso nel mezzo, ci dovrebbe essere almeno un salto di ½				
	rotazione con più un 3 turn necessario a correggere la mancanza di				
	rotazione e consentire quindi la continuazione della combo.				
	• Dalla categoria allievi a Senior: i salti di una rotazione eseguiti al				
	primo o ultimo posto di una combinazione, verranno chiamati dal TP,				
	riceveranno un credito e conteggiati nel totale dei salti.				
	• La stessa combinazione di salti non può essere presentata più di una				
	volta, se questo accade, la seconda combo jump verrà contrassegnata				
	con l'asterisco e non riceverà alcun valore, NO VALUE.				
	E' responsabilità del pannello tecnico chiamare il salto Lutz, se le				
	caratteristiche tecniche richieste sono soddisfatte. Se il Lutz è dichiarato				
Lutz Jump	ma non raggiunge le caratteristiche tecniche previste, il pannello tecnico				
Lucz Julip	chiamerà "Lutz No Edge" e il sistema assegnerà all'elemento il 50% del				
	suo valore, mentre i giudici assegneranno un punteggio secondo le linee				
	guida.				

Trottole

Definizioni

- Una **trottola** sarà considerata compiuta quando il pattinatore completa un minimo di tre(3) rotazioni per le trottole singole e due (2) rotazioni per quelle in combinazione. Il pannello tecnico chiamerà la trottola, quando le caratteristiche della posizione base sono soddisfatte.
- **Posizione in una trottola**: la posizione di una trottola è definita dal suo filo, piede e posizione del corpo. Le posizioni base sono:
 - Upright/Verticale: sono quelle in cui il corpo rimane in una posizione eretta. La gamba portante deve essere allungata o leggermente piegata.
 - Sit/Abbassata: I fianchi non possono essere più alti del ginocchio della gamba portante.



- Camel/Angelo: la posizione della gamba libera (ginocchio e tacco) non devono essere sotto il fianco.
- **Posizioni con valori base**, ossia che possono essere chiamate in quanto hanno un valore definito nel sistema, sono:
 - Heel/Tacco
 - Broken
 - Inverted/Rovesciata

Tutte avranno anche il piede e filo corrispondenti, che le definiranno.

- Solo spin/Trottola singola: trottola di una posizione con un filo e piede specifico SENZA cambio di posizione, piede o filo.
- Combination spin/Combinazione di trottole: è una trottola in cui il pattinatore cambia piede e/o posizione e/o filo.

Posizioni difficili

Le posizioni difficili sono tutte quelle posizioni che impattano sulle posizioni con valori base, rendendole più difficili e artisticamente interessanti. Ogni posizione difficile verrà considerata una volta per programma (il primo tentativo).

Posizioni base	Posizioni difficili	Codice	Valore di incremento al valore base
Verticale	Biellmann	UB	3 + 60%
	Biellmann Heel (tacco)	UBH	4 + 60%
	Split	US	2 + 50%
	Torso	UT	1 + 40%
	Layback	UL	1
	Forward	UF	1
	Heel	UH	50%
Abbassata	Sideways	SS	60%
	Twist	ST	50%
	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%
Inverted / Rovesciata	Bryant	IB	25%
Qualunque	Standard Variation (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 TP dovrebbe essere in grado di prendere questa decisione e chiamare una "Standard variation" (SV). La Standard Variation può essere utilizzata una volta in ogni posizione per programma (Verticale, abbassata, angelo oppure tacco). Possono essere conteggiate fino a un massimo di 3 Standard Variations per programma.



Variazioni difficili

Le variazioni difficili sono tutti quei movimenti o combinazione di movimenti che rendono la trottola più difficile e stimolante. Ogni variazione difficile verrà considerata una volta per programma (il primo tentativo).

Variazione difficile	Opzioni	Codice	Valore e applicazione	
	Fly camel			
	Butterfly			
Difficult entry / Entrata difficile	Leg Hold / Gamba libera in tenuta	DE	15% solo sulla prima posizione se confermata	
	Illusion			
Difficult change	Butterfly		15% sulla posizioni che sogueno il	
(of position/foot) Cambio difficile (di	Fly Camel	DC	15% sulle posizioni che seguono i cambio.	
posizione/piede)	Illusion		- 542.5	
Sit in between Camel/ Abbassata tra posizione Angelo		SBC	15% sull'abbassata e tutte le posizioni successive all'abbassata.	
Revolutions	6 o più	R6	20%	
solo spins /N° di rotazioni per le trottole singole	4 o più per rovesciata e Biellmann	R4	20%	
Utilizzo direzione CCW e CW		CW	60% su tutte le posizioni che seguono dopo il cambio di direzione	

Posizioni diffilici per trottole base

Posizione verticale:

a. Forward: il busto è inclinato in avanti. Massimo 45° tra il busto e la gamba portante.

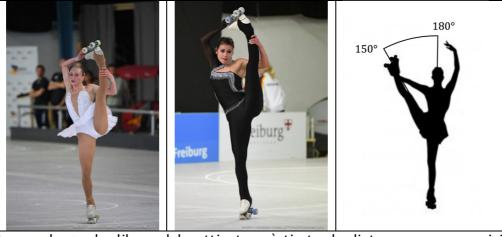


b. Layback è una trottola verticiale in cui la testa e le spalle sono inclinate indietro, rivolte al soffitto con la schiena arcuata. La posizione della gamba libera è opzionale. L'utilizzo del puntale è consentito.





c. Split (Precedentemente Upright sideways): The L'utilizzo del puntale è consentito. La posizione vertical deve essere chiara. La gamba libera deve avere tra 150° e 180° con la gamba portante.



d. Biellmann: la gamba libera del pattinatore è tirata da dietro verso una posizione più alta e verso la sommità della testa, vicino all'asse di rotazione del pattinatore. L'utilizzo del puntale è consentito. I gradi tra la schiena e la fascia posteriore del ginocchio deve essere inferiore a 90°.



e. Torso sideways. Il pattinatore deve essere in una completa posizione di spaccata. L'utilizzo del puntale è consentito.





Abbassate:

a. Sit forward: gamba libera tesa in avanti con il busto completamente steso sulla gamba.



b. Sit sideways: gamba libera laterale. Per essere considerata, la gamba libera deve essere allungata il più vicino possibile alla posizione perpendicolare (a un minimo di 45°) dalla gamba libera.



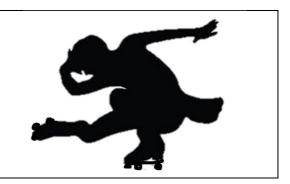
c. Sit behind: gamba libera dietro.



d. Sit twist: le spalle girano fino a essere quasi perprendicolari alla pista con il busto ruotato di lato.







Posizione Angelo:

a. Layover: torsione del busto, spalle perpendicolari al pavimento, mantenendo la posizione angelo.



b. Rovesciata: questa è una posizione angelo con il corpo rivolto in su (in posizione rovesciata). Le spalle devono essere rivolte verso il soffitto e alla stessa altezza dei fianchi o inferiore. La posizione della gamba libera deve essere mantenuta in posizione non inferiore rispetto all'altezza delle spalle, per creare una posizione arcuata.



c. Bryant (per trottola rovesciata). E' una rovesciata con la gamba libera presa con una o due mani. Le spalle devono essere rivolte verso il soffitto e alla stessa altezza dei fianchi o inferiore.





d. Camel (Angelo) forward. E' una posizione angelo con la gamba/piede libero tenuto con la mano corrispondente oppure opposta. Il busto deve essere inclinato avanti e la schiena arcuata (fare riferimento all'ombellico). La rotazione può essere sul filo interno oppure esterno. Si può eseguire con entrambi I piedi.



e. Camel (Angelo) sideways. E' una posizione angelo con la gamba libera tenuta. La posizione deve ricordare "una ciambella", con il piede e ginocchio della gamba libera alla stessa altezza della testa. Le spalle devono essere ruotate fino a quando sono "quasi" perpendicolari al pavimento.





Chiarimenti

ELEMENTO	CHIARIMENTO			
GeneralE	• Una posizione vertical di base, utilizzata per uscire da una trottola			



singola, sarà considerata come un' altra trottola, non indipendentemente anche dal numero di rotazioni eseguite. L'aggiunta di movimenti del corpo che alterano l'equilibrio, e quidni aumenta la difficoltà della trottola, sarà considerata come un aspetto Broken ankle è consentita solo per Junior e Senior. Cadere prima della trottola (durante l'entrata o i traveling), oppure durante l'esecuzione senza aver raggiunto il numero minimo di rotazioni richieste. Non raggiungere la posizione richiesta. Trottola -Meno di tre (3) rotazioni nella posizione richiesta per le trottole non singole, e mendo di due (2) rotazioni per le trottole all'interno di una confermata combinazione. (no value) Se la trottola non raggiunge correttamente la posizione, il pannello tecnico chiamerà la trottola seguito dalla espressione verbale "not confirmed". In una combinazione di trottole, se solo una (1) delle posizioni è confermata dal pannello tecnico, l'intera trottola verrà indicata con l'asterisco e non riceverà valore - no value. Il cambio di posizione da una trottola base a una posizione difficile, sarà considerato come cambio di posizione se ci sono almeno due (2) rotazioni prima e dopo il cambio stesso - ex: da trottola abbassata a trottola abbassata forward è considerato un cambio di posizione. Qualsiasi cambio di posizione, piede e posizione del corpo costituiscono due posizioni diverse. Ci sono anche posizioni difficili di posizioni base. Se entrambi sono presentate assieme (posizione di base + difficile), avremmo a che fare con due (2) posizioni differenti. Esempio: Camel + Camel Forward = 2 posizioni. Se la posizione prima e dopo il cambio difficile non è confermata (no spin), la feature del cambio difficile verrà chiamata ma non verrà applicato nessun bonus. Per le features (caratteristiche) sit in between camel (abbassata tra angelo) e difficult change (cambio difficile), il bonus cesserà di essere applicato dal punto in cui qualsiasi posizione dopo la feature Combinazione non è confermata. di trottole Affinchè due combinazioni siano "differenti", i pattinatori non possono eseguire le stesse posizioni (e stesso piede/filo/direzione) consecutivamente in entrambe le combinazioni e nello stesso ordine. Se questo accade, la seconda combinazione verrà indicate con l'asterisco e non avrà alcun valore - No value. Affinchè una trottola verticale sia chiamata e considerata come una posizione finale di una combinazione di trottole, deve mostrare: una variazione o posizione difficile riconosciuta o una posizione artistica chiara con le gambe tipo "pirouette" o incrociate oppure con le braccia in una chiara posizione artistica. In una combinazione, non ci possono essere due cambi consecutivi di piede tra le posizioni. Esempio: da angelo RBO passare in sinistro avanti e poi nuovamente in RBO in posizione verticale. Una combinazione di throttle può essere interrotta da: Una caduta.



o Se ci sono due cambi consecutive di piede tra le posizioni di

Cambio di piede con un chiaro cambio di asse.

una combinazione.

	 Chiara azione di pumping per aumentare velocità. Se questo accade tutte le posizioni delle trottoe/variazioni eseguite dopo l'interruzione verranno indicate con l'asterisco e non riceveranno valore NO VALUE.
Posizioni obbligatorie	 In entrambi, sia il programma lungo che lo short program, dove è richiesta una posizione obbligatoria e non viene tentata, il pattinatore riceverà una penalizzazione di uno (1.0) punto. Quano il pattinatore non raggiunge una posizione che è obbligatoria, l'intera combinazione sarà indicata con l'asterisco e non riceverà alcun valore - NO VALUE Nel programma lungo: se la posizione di abbassata è tentata in entrambe le combinazioni ma mai confermata, la combinazione con minor valore sarà indicata con l'asterisco e non riceverà alcun valore - NO VALUE.
Entrata	• Se un pattinatore esegue più di due (2) rotazioni in fase di entrata in posizione base, questa posizion verrà chiamata anche se si tratta di una trottola singola, e occuperà la casella di una trottola in combinazione.
Positioni difficili/ variationi	 Una variazione o posizione difficile delle trottole, verrà conteggiata una volta all'interno dell'intero programma Ad esempio: la posizione Sideways per una trottola abbassata sarà considerata solo una volta come una posizione difficile nell'intero programma. Il pannello tecnico confermerà la posizione difficile solo se viene mantenuta per almeno due (2) rotazioni. Non c'è limite nell'utilizzo del numero di posizioni/variazioni difficili. Se la posizione successive a una entrata difficile non viene confermata (no spin), anche l'entrata difficile non lo sarà di conseguenza. La trottola saltata dovrebbe ottenere una delle seguenti posizioni in fase di volo: Posizione di abbassata. Spaccata butterfly: corpo, braccia e gambe tese e sono parallele al pavimento. E' consentito atterrare sul puntale. Flying Camel. Affinchè il cambio difficile sia chiamato, entrambi le trottole eseguite prima e dopo il cambio devono essere confermate.
Chiamate	 Tutte le trottole o combinazioni di trottole verranno chiamate dal pannello tecnico. Il sistema e il referee controlleranno se ciascuna trottola /posizione sarà contata o meno in base alle regole sulle limitazioni. Cadute: in una trottola singola, la trottola verrà confermata solo se vengono eseguite tre (3) rotazioni. In una trottola combinata, verranno confermate le posizioni eseguite e mantenute per due (2) rotazioni prima della caduta. Nel tentativo di esecuzione di una trottola Broken, qualora il pattinatore non riesca a sollevare le due ruote (interne oppure esterne), la trottola sarà chiamata angelo.
Trottole in eccesso	Quando i pattinatori eseguono più di due volte la stessa trottola, il sistema non aggiungerà il valore delle trottole eseguite in eccesso.

Sequenza di passi



Definizioni

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

Turns con due piedi (Two feet turns): Mohawk, choctaw. Per il Choctaw, il filo di uscita verrà utilizzato per definire la direzione del "turn" (ad esempio LFI-RBO, 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, 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 includere passi/passi di collegamento.
- Il tracciato è libero, deve coprire almeno ¾ della pista. Ha un tempo limite, che varia a seconda della categoria.

Livelli

Livello Base -	Livello 1 -	Livello 2 -	Livello 3 -	Livello 4 -
StB	St1	St2	St3	St4
Una sequenza di passi che soddisfa i requisiti di base e le specifiche della chiamata	Livello B E deve eseguire 4 turns e deve includere una (1) feature (selta solamente tra la 1 o la 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)	Livellol B E deve eseguire 8 turns e deve includere tre (3) features differenti.	Level B E deve eseguire 10 turns e deve includere quattor (4) features differenti

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 travelling 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 turns 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 non permesso 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.

Sequenza Coreografica

- La sequenza coreografica avrà un valore fisso di 2.0.
- La seguenza è libera.
- I pattinatori devono dimostrare l'abilità di pattinare ed interpretare la musica utilizzando elementi tecnici come: steps, turns, arabesque, pivot, ina bauer, spread eagle, salti da una rotazione (non codificati), salti di una rotazione, rapide trottole
- Il pannello tecnico chiamerà l'elemento ed i giudici assegneranno il loro QOE.
- La sequenza deve iniziare da una posizione ferma oppure da uno stop & go e coprire almeno i ¾ della pista.
- Fermate sono consentite.

5 **OOE**

I giudici devono assegnare i QOE per ogni elemento tecnico chiamato. Per determinare il QOE finale, i giudici devono considerare le caratteristiche positive dell'elemento e diminuirlo in caso di errori. Di seguito alcune linee guida per i giudici per determinare il corretto QOE.

QOE Positivi

I giudici dovrebbero valutare il proprio QOE utilizzando le seguenti line guida.



- 0 quando i pattinatori soddisfano le caratteristiche basiche dell'elemento.
- +1 quando i pattinatori soddisfano 1 2 caratteristiche.
- +2 quando i pattinatori soddisfano 3 4 caratteristiche.
- +3 quando I pattinatori soddisfano 5 6 caratteristiche.

Elenco delle positività

SALTI

- Altezza e lunghezza molto buone.
- Estensione molto buona durante lo stacco e/o uscita originale e creativa.
- Partenza del salto difficile e/o inaspettata.
- Passi e movimenti riconoscibili e chiari, eseguiti esattamente prima della fase di stacco.
- Posizione difficile ed artistica in fase di volo e/o inizio ritardato della rotazione.
- Fluidità e velocità orizzontale molto buona in fase di partenza e atterraggio.
- Non dimostrare sforzo o fatica durante l'esecuzione dell'elemento (ex. Esecuzione del salto senza alcuna fatica).
- Esecuzione dell'elemento in armonia con la struttura musicale.

SPINS

- Buona abilità e rapidità nella centratura della trottola.
- Buon controllo della trottola durante la sua esecuzione (entrata, rotazione, uscita, cambio di piede/posizione).
- Buona velocità ed accelerazione durante l'esecuzione.
- Entrata difficile (ex. Fly camel, butterfly)
- Variazione difficile della posizione.
- Numero bilanciato di rotazioni per ogni posizione presentata (combinazione di trottole).
- Numero di rotazioni maggiori rispetto al minimo richiesto.
- Esecuzione dell'elemento in armonia con la struttura musicale.
- Esecuzione difficile dei travelling.

SEQUENZA DI PASSI

- Fili chiari e profondi (compreso l'entrata e l'uscita dai cambi di direzione).
- Pulizia e precisione.
- Buon controllo e coinvolgimento di tutto il corpo. Utilizzo del corpo significa usare chiaramente le braccia, la testa, le spalle, il busto, la gamba libera contemporaneamente in almeno tre (3) momenti della sequenza di passi. Questi movimenti devono influire decisamente sull'equilibrio del corpo.
- Buona energia nell'esecuzione.
- Buona velocità e accelerazione durante l'esecuzione.
- Esecuzione dell'elemento in armonia con la struttura musicale
- Musicalità.
- Creatività ed originalità.
- Schema complesso.
- Distribuzione logica e uniforme dei passi/turns in tutta l'esecuzione.

SEQUENZA COREOGRAFICA

- Passi nuovi, sequenza di passi innovativi
- Schema complesso.
- Originalità.



- Varietà.
- Musicalità.
- Esecuzione dell'elemento in armonia con la struttura musicale.
- Movimenti chiari.
- Buona energia.
- Buon controllo e coinvolgimento di tutto il corpo nell'esecuzione.

QOE Negativi

La tabella seguente, mostra nella colonna di sinistra gli errori per i quali il QOE DEVE essere quello indicato, mentre nella colonna di destra gli errori per i quali il giudice dovrà diminuire il suo valore se si verifica la condizione descritta.

Errori per quali il QOE DEVE essere	Valori	Errori per i quali i QOE possono	Valori		
quello riportato		variare			
SALTI					
Downgrade (<<<)	-3	No velocità, no altezza, no lunghezza, posizione errata in fase di volo	-1 or -2		
Caduta	-3	Underrotated (<)	-1		
Atterraggio su due piedi o piede errato	-3	Half rotated (<<)	-2		
Stepping out	-2 or -3	Partenza tecnicamente non corretta	-1 or -2		
Appoggiare due mani sul pavimento in fase di atterraggio	-3	Assenza di fluidità e ritmo tra i salti nelle combinazioni	-1 or -2		
Doppio tre o mezzo toe-loop dopo l'atterraggio	-2 or -3	Arrivo non pulito (posizione sbagliata/filo errato/puntale)	-1 or -2		
Diretto e arrivo prolungato sul puntale	-3	Lunga preprarazione	-1		
		Mano o gamba libera sul pavimento in fase di atterraggio	-1		
		Lutz No Edge	-2		
	TROTT	OLE			
Due mani sul pavimento per evitare la caduta	-3	Posizioni errate, lentezza	-1 to -3		
Abbassata con uscita su due piedi	-3	Cambio di piede non eseguito correttamente: puntali e cambi di filo	-1 to -3		
Rovesciata con la gamba libera piegata per raggiungere il	-2 or -3	Camminata/Non centralizzata	-2 or -3		
Abbassata senza la verticalizzazione prima di scendere in posizione (riferito a trottola singola o come prima posizione di una combinazione)	-2 or -3	Mano o gamba libera sul pavimento per evitare la caduta	-2 or -3		
Caduta	-3	Esecuzione scorretta dei travelling	-1		
Pumping	-2 or -3	Utilizzo del puntale nell'uscita dall'abbassata	-2		
		Cambio di piede con scorretto spostamento di asse	-2		
		Controllo debole nell'esecuzione (entrata, rotazione, uscita, posizione)	-2		
		Due piedi sul pavimento tra le trottole in una combinazione con guadagno di velocità (slancio)	-2		
	SEQUENZA	DI PASSI			



Caduta	-3	Inciampo	-1 or -2		
		Fuori tempo	-1 or -2		
		Velicità ed accelerazioni limitate	-1		
		Povera di fili	-2		
		Schema povero	-2		
		Mancanza di musicalità	-1 to -3		
		Scarsa nella distribuzione	-2		
SEQ	SEQUENZA COREOGRAFICA				
Caduta	-3	Mancanza di musicalità	-1 to -3		
		Inciampo	-1 or -2		
		Fuori tempo	-1 or -2		
		Scarsa energia	-1 or -2		
		Scarsa performance	-1 or -2		
		Scarsa originality	-1		
		Schema povero	-2		

Chiarimenti

ELEMENTO	CHIARIMENTO
Salti	 Nelle combinazioni di salti, ogni salto (purchè non sia un saldo di connessione) riceverà un QOE che sarà valutato dai giudici. Ad esempio: 2T (+1) + NJ + 2S (+1). I salti di una rotazione Under-rotated eseguiti all'interno delle combinazioni, ridurranno la qualità del salto successivo. Ad esempio: 2Lo-Thoren (Under oppure half rotated)-2S. Il 2S non avrà un QOE positivo. Se un salto è under rotated (<), il QOE non può essere maggiore di +1, se un salto è half rotated (<<) il QOE non può essere maggiore di 0.
T Trottole	 Per le combinazioni di trottole, i giudici valuteranno tutta la trottola con un unico (1) QOE. Se una posizione/trottola della combinazione non viene confermata, la trottola verrà chiamata ma nel complesso non potrà ottenere dai giudici un QOE superiore a 0. La posizione difficile, per essere considerata dai giudici con un QOE positivo, deve coinvolgere un importante cambio nell'equilibrio, con una tensione e allungamento muscolare. Ex: Trottola rovesciata cambio Bryant, dove entrambe le braccia e gamba libera sono coinvolte. Un movimento coreografico durante l'esecuzione della trottola non sarà considerato una posizione difficile, ma valutata dai giudici con dei QOE positivi. Se le trottole sono eseguite senza alcuna variazione difficile, i giudici NON DEVONO assegnare +3.

6 PENALIZZAZIONI

Alla somma del contenuto tecnico e impressione artistica verrà applicata una penalizzazione di uno (1.0) punto (se non diversamente specificato), ogni volta che una delle seguenti condizioni si presenta:

Assegnate dal referee

Inginocchiarsi o stendersi sul pavimento più di una volta o più di cinque (5) secondi.	1.0 punto
Violazione alla regola del costume (con opinione dei giudici).	1.0 punto
Durata del programma inferiore rispetto al minimo.	0.5 ogni 10 secondi o



	parte di ciò.
Primo movimento dall'inizio della musica superiore ai 10 secondi.	0.5
Musica contenente un testo inappropriato o volgare in qualsiasi lingua	1.0 punto
Per ogni caduta dopo la seconda, la penalizzazione aumenterà di altri 0,3 (Giovanissimi, Esordienti) e 0,5 (da Allievi a Senior)	1.0 punto per la prima e seconda caduta, penalizzazione incrementale che aumenta per ogni caduta successiva alla
Esempio: da Allievi a Senior, 1.0 per la prima e seconda caduta, aggiunta di 1.5 per la terza caduta, aggiunta 2.0 per la quarta caduta (5.5 totale), aggiunta 2.5 per la quinta caduta (8.0 totale) etc.	seconda +0.3 - Per Giovanissimi ed esordienti +0.5 - Da Allievi a Senior

Assegnate dal Pannello tecnico

Eseguire più di un salto di una (1) rotazione o più di un salto nella sequenza di passi	1.0 punto
Elemento obbligatorio mancante	1.0 punto
Elemento non consentito	1.0 punto
Mancato tentative di una posizione obbligatoria in una trottola	1.0 punto

Chiarimenti

- Se il pattinatore cade durante l'entrata di una trottola, questa sarà considerata come un tentativo di una trottola singola o di una combinazione e non verrà applicata alcuna penalizzazione. Naturalmente, se una trottola abbassata non viene nemmeno tentata, verrà applicata la penalizzazione di 1.0 punto per elemento obbligatorio mancante.
- Nel programma lungo, se non c'è alcuna trottola singola (solo spin) ma due (2) combinazioni di trottole, la seconda combo verrà indicata con l'asterisco, non riceverà alcun valore e verrà applicata la penalizzazione per elemento mancante.
- Se in uno short program, un pattinatore cade sul primo salto della combinazione, questo sarà considerato un tentativo quindi non verrà applicata alcuna penalizzazione per elemento mancante. Tuttavia, la chiamata sarà nel gruppo dei Solo Jump e se il pattinatore ha già eseguito il numero massimo dei salti singoli, al salto eseguito in eccesso verrà assegnato un "*".

APPENDICE 1 - PROTOCOLLO PER IL PANNELLO TECNICO E LINEE GUIDA

- I membri del pannello tecnico (TP) devono essere concentrate nel proprio ruolo durante l'esecuzione del programma.
- Durante il programma non è consentito parlare. Questo può confondere il Data Operator e anche gli altri membri del Pannello Tecnico

Technical Specialist (TS)

- Dice "Start" with con il primo movimento del pattinatore(i).
- Chiama gli elementi.
- Chiama le cadute.
- Chiede review "Review on ..." se il TS vuole essere sicuro della chiamata effettuata.



- Per la sequenza di passi e Choreo, il TS dichiara l'inizio dell'elemento (start) e al termine dichiara il livello.
- Dice ""Stop" al termine del programma.
- Non ha alcun foglio e non scrive niente, perché la sua concentrazione è rivolta solo all'esecuzione e per tutta la durata del programma

Assistant (AS)

- Pre-chiama gli elementi seguendo l'ordine degli elementi. Per la sequenza di passi e sequenza coreografica, prechiama l'elemento e il suo inizio in base al tempo indicato nel "content sheet"; pre-avvisa l'elemento 5 secondi prima dell'inizio.
- Ha una copia del content sheets e prende nota delle chiamate del TS.
- Ha precedenza nel richiedere il "review"
- Se l'AS richiede un "review", scrive una "R" al fianco della chiamata del TS e l'elemento che vorrebbe chiamare.
- Prende nota di tutti i dettagli dell'elemento, esempio: in una trottola, il nome, e se confermata oppure no, la posizione, il filo, e piede.
- Aiuta a fare un doppio controllo degli elementi inseriti nel sistema durante il check manuale effettuato con il Controller e Data Operator.

Controller (CTR)

- In generale, fa le stesse cose del TS.
- Ha una copia del content sheets e prende nota delle le chiamate.
- Se il CTR vuole un review, trascrive al fianco della chiamata del TS una "R" e l'elemento che vorrebbe chiamare.
- Chiama "review" senza nessun altro commento dopo la chiamata del TS e dopo aver atteso l'AS che ha la precedenza.
- Cronometra la sequenza di passi. Avvia il cronometro quando lo specialista chiama "start element" e annuncia "time" quando il tempo massimo per la categoria è stato raggiunto.
- Al termine di ogni programma, verifica per prima i reviews richiesti.
- Una volta confermato tutto, controlla gli elementi inseriti nel sistema con il Data Operator.
- Prende nota di tutti i dettagli dell'elemento, esempio: in una trottola, il nome, e se confermata oppure no, la posizione, il filo, e piede.

Data Operator (DO)

- Prima dell'inizio della competizione, controlla le connessioni video dei giudici e del pannello tecnico. Il DO, se il tempo a disposizione lo consente, può effettuare un test, simulando una competizione di uno o due pattinatori.
- Preme "Start" e "Stop" quando viene chiamato dal TS.
- Inserisce gli elementi, I livelli e le cadute chiamate dal TS.
- In base alla sua esperienza, aggiunge la percentuale/bonus per le trottole durante oppure al termine della performance.
- Inserisce la chiamata della sequenza di passi e sequenza coreografica, cinque (5) secondi prima dal suo inizio, cos' i giudici riconoscono l'inizio dell'elemento.
- Seleziona il tasto "Review" per ogni elemento che il TS chiede di rivedere.
- Seleziona il tasto "!" quando viene chiamato un Lutz no edge (senza filo).
- Prima di procedere con il controllo degli elementi, per il primo atleta seleziona il tasto "average" (media) che il referee approva e conferma; quindi il DO invia la media dei components ai giudici.



- Alla fine della performance, legge la lista degli elementi affinchè possano essere controllati dal CTR, AS e referee.
- Dopo aver controllato gli elementi, se il sistema non esclude automaticamente un elemento perché non è previsto dal regolamento, il DO deve evidenziare l'elemento e selezionare il tasto *.

Referee (Ref)

- Controlla la media dei components del primo pattinatore(i) e può modificarli.
- Controlla il numero degli elementi, la durata del programma, la ripetizione degli elementi e il costume.
- Conferma le cadute e ha l'ultima parola se c'è un dubbio su una caduta chiamata dal TS.
- Non commenta o interferisce sulla discussione del TP, a meno che il TS non gli chieda di intervenire.

PROCEDURA GENERALE PER IL PANNELLO TECNICO

La seguente procedura è quella che il TP segue per la valutazione di un programma:

- Pre-chiama e chiama.
- Richiede e visualizza reviews.
- Inserimento dei dati.
- Controlla.
- Conferma.

Le frasi presenti in questo documento e inserite tra virgolette e in corsivo (esempio: "Solo Jump"), si intende alla formula orale che dovrebbe essere utilizzata dal TP.

Ogni element tentato occuperà la casella corrispondente del suo gruppo. In questo modo, quando il numero delle caselle consentite per ogni gruppo eccede, il sistema rimuoverà quello extra con il simbolo *

Pre-chiamare e chiamare

Pre-Chiamare

- E' l'azione di annunciare il gruppo dell'elemento che il pattinatore eseguirà in successione. Queste pre-chiamate saranno elencate seguendo l'ordine di esecuzione nel content sheets.
- Le pre-chiamate vengono effettuate dopo che l'elemento che precede è stato completato e dopo aver verificato che nessun review sia stato richiesto.
- Per il primo elemento, la pre-chiamata avviene dopo l'inizio del programma e comunque dopo che il TS ha annunciato "Start".
- Quando il content sheet non è stato consegnato, è consigliabile che il TS anticipi (per quanto possibile), il gruppo dell'elemento a cui appartiene la chiamata. Questo aiuterà il lavoro del DO. Esempi: "Solo Jump, Double Salchow"; "Double Flip, No Jump, Double Salchow, Combo Jump"; "Solo Spin Heel Confirmed"; "Heel confirmed, Sit Confirmed, Combo Spin"; "Start Choreo Sequence".
- Quando l'ordine di esecuzione degli elementi non corrisponde con quanto indicato nel content sheet, è consigliabile non effettuare più le pre.chiamate.

I gruppi degli elementi che devono essere pre-chiamati e l'acronimo da utilizzare nel content sheet sono i seguenti:



ELEMENTO	ACRONIMO
Combo Jump	CoJ
Solo Jump	SJu
Combo Spin	CSp
Solo Spin	SSp
Footwork Sequence	FoSq
Choreographic Sequence	ChSt

Ci sono alcune modalità per effettuare una pre-chiamata:

- "First Element ... Combo Jump".
- "Next element... Solo Spin".
- Se c'è un elemento con un dettaglio specifico che deve essere notificato, questo deve essere dichiarato dopo la pre-chiamata. Esempioo"Next element... Combo Jump, Lutz declared" or "Next element... Footwork Sequence... starting at 2.10".

Chiamate

Con questa azione il TS convalida un elemento. In base a quanto previsto dai regolamenti, la chiamata può essere completa, parziale, aumentata o diminuita. L'azione di convalidare un elemento, sarà quindi denominata "chiamata".

Salti

Per chiamare un salto: numero di rotazioni + nome del salto + mancanza di rotazioni + errori (se presenti).

SALTI	ACRONIMO
Waltz	W
Toe (Toe Loop)	Т
Salchow	S
Flip	F
Thoren	Th
Lutz	Lz
Loop	Lo
Axel	Α
No Jump	NJ
Singolo (1 rotazione) (non è necessario dichiararlo)	1
Doppio	2
Triplo	3
Quad	4
Under	<
Half	<<
Down	<<<
No edge /Senza filo	!



PARTE DELLA CHIAMATA	DETTAGLI
	Single (1 giro)
Numero di rotazioni	Double
	Triple
	Quad
	Waltz
	• Toe
	Salchow
	Flip
Nome del salto	Thoren
	• Lutz
	• Loop
	Axel
	No Jump
	Under
	Half
Mancanza di rotazione e errori	Down
	No edge
	Fall (caudta)

Esempi

- 2S<: "Double Salchow Under"
- 3T<<<: "Triple Toe Down"
- 1A<<: "Single Axel Half" or "Axel Half"
- 2Lz!< X: "Double Lutz No Edge, Under, Fall"
- 2T<+NJ+NJ+1F: "Double Toe Under, No Jump, No Jump, Single Flip (or Flip)"

Trottole

Per chiamare una trottola: nome della posizione + confermata oppure non confermata + variazioni.

POSIZIONE BASE	Posizione difficile	CODICE
Upright/Verticale	Base	U
	Biellmann	UB
	Biellmann Heel (tacco)	UBH
	Split	US
	Torso	UT
	Layback	UL
	Forward	UF
	Heel /Tacco	UH
Sit /Abbassata	Base	S
	Sideways	SS
	Twist	ST
	Forward	SF
	Behind	SB



Camel /Angelo	Base	С
	Forward	CF
	Sideways	CS
	Layover	CL
Broken	Base	Br
Heel /Tacco	Base	Н
	Forward	HF
	Sideways	HS
	Layover	HL
Inverted /Rovesciata	Base	In
	Bryant	IB
Qualsiasi	Variazioni Standard	SV
	Confirmed /Confermato	С
	Not confirmed /Non confermato	NC

Variazione difficile	Optione	Codice
	Fly camel	
	Butterfly	
	Leg Hold	
Entrata difficile	Illusion	DE
	Acrobatic	
	Unlisted /non in elenco	
	Butterfly	
	Fly Camel	
Cambio difficile	Illusion	DC
	Unlisted / Non in elenco	
Abbassata tra due trottole angelo		SBC
	6 o più	6R
Numero di giri solo spins	4 o più per rovesciata e Biellmann	4R
Utilizzo entrambi direzioni CCW e CW		BD

PARTE DELLA CHIAMATA	DETTAGLI
Nome della posizione	 Upright /Verticale Sit /Abbassata Camel /Angelo Broken /Broken Heel /Tacco



	Inverted /Rovesciata	
Conferma	 Confermato: la posizione risponde alle caratteristiche minime nel numero dei giri e posizione del corpo. Non confermato: la postura/posizione del corpo richiesta non è stata raggiunta e/o il numero di rotazioni minime richieste non sono state effettuate. 	
Posizioni difficili	Sarà chiamata una volta che la posizione principale è stata raggiunta. Deve essere indicato se la posizione è confermata oppure no.	
Variazioni difficili	Dato che alcune variazioni possono interessare solo una parte della trottola, la chiamata sarà effettuata in modo da favorire il lavoro del DO. Di solito viene chiamato alla fine della trottola con il codice orale all'inizio: "Bonus for"	

Esempi

Metodo di verbalizzazione completo

- [DE + H] + {SF + H + U-SNC} = "Difficult Entry confirmed, Heel Confirmed; Sit confirmed Forward position confirmed; Heel confirmed; Upright confirmed Split position not confirmed; Bonus for Sit Between Camels".
- [DE + UB + 6R] = "Difficult Entry confirmed Upright Heel confirmed Biellmann position confirmed-Bonus for more than six rotations" or "Upright Heel confirmed Biellmann position confirmed with Difficult Entry and Bonus for more than six rotations".

Metodo di verbalizzazione abbreviato.

[DE + H] + (S-FNC + HL + {DC + ST + UF}) SBC = "Heel confirmed with No Difficult Entry; Sit confirmed - No Forward position; Heel Confirmed - Layover position; Sit confirmed - Twist position with Difficult Change; Upright confirmed - Forward position; Bonus for Sit Between Camels".

Qualunque sia il metodo scelto, deve essere coerente e comunicato al data operator e al pannello prima dell'inizio dell'evento/competizione.

Sequenza di passi

Sequenza di passi: start + livello.

L'inizio è chiamato: "start element" oppure "start footwork" (se manca la pre-chiamata può essere di aiuto l'utilizzo del nome dell'elemento. Al termine, il livello è chiamato: "level ...".

Il pannello tecnico chiamerà l'inizio dell'elemento è inizierà a contare in base al tempo trascritto nel content sheet o una volta che il TS riconosce che la sequenza è iniziata. Il TS terminerà di chiamare nel momento in cui il CTR dichiarerà "Time" oppure quando è evidente che la sequenza di passi è stata completa e una transition verso un altro elemento è iniziato.

Per quanto riguarda il tempo: il pannello tecnico consentirà fino ed entro i secondi massimi consentiti. Esempio, per un Massimo di 40 secondi, sarà accettato fino a un Massimo di 40.59sec.

Il TS ha due opzioni per chiamare i turns eseguiti dal pattinatore, scelta in base alla sua esperienza.



- Chiama i turns confermati: tipo, piede, direzione.
- Chiama "yes" per i turns confermati e "no" per i turns non confermati.

Per le features, il TP chiama la feature + confirmed.

Qualunque sia il metodo scelto, questo dovrebbe essere coerente e comunicato prima dell'inizio dell'evento/competizione con il DO e il TP.

TURN/FEATURES	ACRONIMO
Counter	Ct
Rocker	Rk
Bracket	Bk
Three turn	3t
Loop	Lo
Travelling	Tr
Choctaw	Cw
Right / clockwise	R
Left / anti clockwise	L
Body movement	ВМ
Cluster	Cl
Different feet	DF
Confirmed	С
Not confirmed	NC
Fall	X

PARTE DELLA CHIAMATA	DETTAGLI
	Three turn / Tre(solo all'interno di un cluster)
	Bracket/Contro-tre
Turns + piede	Counter/Contro Volta
	Rocker/Volta And Control of the Control of
	Left /Sinistro District (Paris)
	Right/Destro
	Loop/Boccola Traveling
Turns + direzione	Traveling Clashwise (Oragin)
	Clockwise / Orario Anti algebraica (cati) / Anti arguia
	Anti-clockwise (anti) /Anti-orario Saranno chiamate una volta che le caratteristiche sono state
	raggiunte. Ad esempio, sono stati eseguiti 2 Choctaws dall'avanti all'indietro, uno orario e l'altro anti-orario; 3
	·
Features	movimenti del corpo da differenti gruppi; • Choctaw
	Body movements/Movimenti del corpo
	• Cluster
	Different feet/Piedi differenti
	• Confermato: il turn/ la feature risponde alle
Conferma	caratteristiche tecniche obbligatorie per essere
	confermate.



 Non confermato: il turn/ caratteristiche della feature / numero richiesto non raggiunto.

Sequenza Coreografica

Sequenza coreografica: start + confermto / non confermato.

"Start" l'inizio della sequenza è chiamato: "start element" oppure "start choreo" (se manca la pre-chiamata sarebbe utile utilizzare il nome dell'elemento). Alla fine, l'elemento è confermato oppure non confermato con la trascrizione orale: "choreo confirmed".

Il pannello tecnico chiamerà l'avvio dell'elemento in base al tempo trascritto nel content sheet oppure non appena il TS riconosce che la sequenza è iniziata.

Richiedere e visualizzare i reviews

- La richiesta di un review deve essere fatta in modo da evitare sovrapposizioni. In primo luogo, l'AS può chiedere per un review e dopo, se non richiesto, se il ctr ha dei dubbi può richiederlo di conseguenza. Inoltre se l'AS chiede un review su una particolare parte dell'elemento e il CTR desidera il review in una parte differente.
- Per richiedere un review, è necessario attendere che l'atleta finisca l'esecuzione dell'elemento e deve essere chiamato prima che l'elemento successive venga prechiamato.
- Nel caso di un elemento combinato, la motivazione del review e la parte interessata dell'elemento dovono essere chiamate.
- Quando c'è un dubbio nell'identificazione di un elemento, il review deve essere richiesto per la totalità "for the calling". Ad esempio: interruzione in una combinazione di salti, interruzione di una combinazione di trottole, cambiare la chiamata dell'ultimo salto di una combinazione. (1Lo invece di NJ).
- Non sono consentiti altri commenti. La discussione sui reviews sarà alla fine e non durante il programma.

Esempi:

- "Review on salchow for landing" / "Review sul salchow per l'atterragio"
- "Review on the take-off" / "Review sulla partenza"
- "Review on the sit" / "Review sull'abbassata"
- "Review for the calling"/ "Review per la chiamata"
- "Review for checking body movements"/"Review per controllare i body movement"

Gestire i reviews

Il CTR gestisce i reviews. Pertanto, una vola che il programma è terminato, deve indicare al Video Operatore il numero dell'elemento, la parte interessata, la ragione e la velocità da utilizzare. L'assistente sarà inoltre in grado di specificare la velocità del review se richiesta lentamente oppure più veloce.

Esempio: "elemento numero 3, review sul secondo salto della combinazione (2T) per la partenza, velocità normale"

Regole per visualizzare i reviews

Solo la parte dell'elemento in cui è stata richiesto il review può essere rivisto e quindi
modificato, mentre la chiamata di eventuali elementi precedenti o successivi non
possono essere modificati, anche se la visualizzazione del video rivela delle chiamate
non corrette.



• Durante il reviews, non è consentito identificare un errore non preventivamente segnalato. Ad esempio: 2S< con un review per l'atterraggio, non può diventare un salto <<< a causa della aprtenza, a meno che non annunciato durante il programma.

Velocità per i reviews

- Normal speed / Velocità normale.
- Slow/Lento (50% della velocità normale).
- Very slow / Molto lento (20% della velocità normale).

La velocità da utilizzare per i reviews, in base al tipo di elemento, saranno:

- Non è possible eseguire revisioni fotogramma per fotogramma.
- Atterraggio dei salti velocità normale, lenta e molto lenta.
- Partenza dei salti: velocità normale.
- Rotazioni delle trottole e correttezza della posizione: velocità normale e lenta.
- Sequenze di passi oppure sequenza coreografica: velocità normale.
- Cadute: velocità normale.
- Chiamata totale: velocità normale.

Inserimento dei dati

L'inserimento dei dati avverrà in apposite caselle assegnate a ciascun gruppo che verranno pre-chiamate dall'AS: Solo Jump, Combo Jump, Solo Spin, Combo Spin, Footwork Sequence e Choreo Sequence. Ad ogni gruppo di caselle è assegnata un'area sullo schermo del compute, alla quale il DO indirizzerà il mouse non appena la pre-chiamata viene effettuata.

- Durante il programma, il DO inserirà gli elementi così come sono stati chiamati.
 Tuttavia, c'è la possibilità che una pre-chiamata non corrisponda al gruppo di elementi
 che esegue il pattinatore. In questo caso, il TS oppure il CTR devono correggere tale
 chiamata. Esempio: quando una pre-chiamata è "Combo Jump" ma il pattinatore
 esegue un "Solo Jump" e non c'è alcuna correzione al gruppo dell'elemento, il CTR
 deve avvisare il DO indicando sullo schermo il gruppo del box corretto oppure dire "this
 is a solo jump".
- Il DO, con l'assistenza del CTR, deve inserire la sequenza di passi e coreografica cinque (5) secondi prima di quando si ritiene che inizino in base al content sheet, in modo che i giudici possano essere informati dell'inizio dell'elemento.
- Quando il DO perde le chiamate di alcuni elementi, il CTR può confermare alla fine di
 questo il numero di salti o posizioni eseguiti. Esempio: "four Jumps" oppure "three
 positions". Quindi, il DO dovrebbe inserire gli elementi standard di ciascun gruppo che
 verranno modificati dopo la fine del programma con il monitoraggio del CTR. Esempio:
 quattro NJ in una Combo Jump oppure 3 trottole verticali in una combinazione di
 trottole.
- Le features possono essere inserite durante la performance oppure alla fine del programma sotto la supervisione del CTR e una volta effettuate tutte le revisioni.

Controllo e conferma

Questa è l'ultima fase della procedura di assegnazione del punteggio prima che i risultati dei programmi vengano visualizzati sul monitor. Consiste in una lettura dettagliata e ad alta voce di tutti gli elementi inseriti nel sistema dal DO. Il CTR, il TS e l'AS ascolteranno attentamente.



Preocedura consigliata per leggere gli elementi e per evitare errori di inserimento:

- a. Casella numero: "one"
- b. Gruppo dell'elemento: "solo jump"
- c. Elemento chiamato con bonus o detrazioni: "double toe under" oppure "camel confirmed 20%", oppure "footwork sequence level 2".
- d. Possibili incrementi o cancellazioni della casella (*), che sono indicati nella colonna più a destra: "double flip 20%" or "double flip 'T" or "double flip invalidated (*)".

E' necessario controllare gli avvisi effettuati automaticamente dal sistema e modificare l'asterisco (*) se necessario. Se questo non corrisponde alle regole o a quanto detto dal TP, il DO deve cliccare "stop" per risolverlo. Per questo motive, si consiglia di chiedere ai giudici di attendere cinque (5) secondi dalla comparsa del segnale "elementi autorizzati" prima di procedere con l'invio dei punteggi "send marks".

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

PRODEDURE SPECIFICHE PER LO SHORT PROGRAM

- Il salto Axel non sarà considerato come un elemento Solo Jump (come indicato nel software) ma come un elemento di tipo Solo Jump-Axel (SJ-A).
- Lo stesso salto può essere presentato una sola volta ad eccezione di un salto scelto dal pattinatore, che può essere eseguito due volte, di cui uno all'interno di una combinazione di salti. Se un pattinatore presenta per due volte due salti differenti, il CTR con l'aiuto del DO e AS invaliderà (*) quello con il valore inferiore.
 - o Esempio: con tutti gli elementi salto: 2A, 2A*+3T+3T+2Lo, 3F.
- Tutti gli elementi eseguiti dopo il raggiungimento del tempo massimo e dopo il fischio del referee, verranno chiamati dal TP ma invalidati con il simbolo (*).
 - Esempio: combinazione di trottole con cinque posizioni dove le ultime tre posizioni sono state eseguite oltre il tempo limite: C + S + C* + S* + U*.

PROCEDURE SPECIFICHE PER IL PROGRAMMA LUNGO

- Una combinazione di trottole invalidata perchè ha due posizioni uguali a quelle della della precedente combinazione, non significa che non verrà calcolata per completare quanto previsto dal regolamento per gli elementi obbligatori.
 - Esempio: se una combinazione di trottole è invalidate a causa della ripetizione delle stesse posizioni ma è l'unica combinazione di trottole all'interno del programma con una trottola abbassata confermata. Ciò significa che una combinazione di trottole con una abbassata è stata eseguita, nonostante alla fine del programma quell'elemento verrà invalidato per un altro motivo. Quindi, la prima combinazione di trottole senza la posizione di abbassata avrà ancora valore e non avrà alcuna penalizzazione per la mancata esecuzione della trottola abbassata.

SPECIFICHE TECNICHE PER I SALTI

Salti Under-rotated

Un salto sarà considerato Under-rotated (sotto ruotato) se manca ¼ della rotazione o meno.



- La correzione della rotazione mancante dovrebbe essere fatta velocemente e mantenendo la posizione delle gambe e braccia chiuse. Nel caso di salti eseguiti in curva, è opportune osservare la traiettoria (la linea in cui inizia la fase di caricamento del salto e non solo il momento preciso dello stacco da terra).
- E' importante valutare i salti Under-rotated nella loro giusta misura, cioè assicurarsi che la rotazione mancante sia stata corretta prima che il salto sia completato e che non sia un movimento o una instabilità del pattino portante eseguito dopo l'atterraggio. Qualche volta è comune confondere un salto Under-rotated con un salto completo a causa di un atterraggio scadente (puntale, filo non preciso, esitazione, etc.)
- Non è consigliabile che il TP esageri con una precisa e accurata ricerca millimetrica della mancanza di rotazione dei salti. Se ad occhio nudo il TP riesce a fatica a percepire la mancanza di rotazione (perché meno di 1/5 di rotazione, i cosiddetti 5 minuti) e non c'è correzione per questo, il salto va considerato come completo.

Salti Half-rotated

Un salto sarà considerato Half-rotated se manca più di ¼ e fino a ½ giro di rotazione.

- La correzione della rotazione mancante deve essere fatta velocemente e mantenendo la posizione delle gambe e braccia chiuse. I salti a cui manca ½ giro, con la rotazione bloccata e aperta, e con una correzione lenta, verranno chiamati downgraded.
- Si consiglia inoltre di utilizzare un review molto lento (slow motion) l'atterraggio di
 alcuni salti half -rotated che potrebbero essere su due piedi, soprattutto se la vite è
 molto bassa. Nei salti tripli, ci sono situazioni in cui il piede libero tocca per primo il
 pavimento mascherando una maggiore mancanza di rotazione. In questo caso, il salto
 viene solitamente chiamato downgraded.

Salti Downgraded

Un salto sarà considerato Downgraded se manca più di $\frac{1}{2}$ giro di rotazione e verrà quindi sottovalutato al salto di una rotazione inferiore.

- Se un salto è ruotato oltre un quarto di giro, viene chiamato come un salto con la rotazione più alta.
 - o Esempio: 2T oltre un quarto di giro verrà chiamato dal TP come 3T downgraded.
- Salti con una entrata girata per più di ½ giro saranno considerati Questa situazione non può essere rivista in slow motion, ma solo con velocità normale.

Solo Jump + Stepping out

Nel caso di un atterraggio esagerato, che comporta il sollevamento dei pattini da terra, per decidere se chiamare una combinazione di salti piuttosto che Solo Jump, il TP deve vedere una chiara e volontaria intenzione di iniziare lo stacco del secondo salto.

Se si osserva che il pattinatore abbandona la pista una seconda volta a causa di un atterraggio forzato, verrà considerato come un Solo Jump (con la conseguenza di un QOE negativo da parte dei giudici per uno stepping out).

Jump Vs No Jump

Per chiamare JUMP piuttosto che NO JUMP, devono essere riconoscibili le tre dimensioni del salto: partenza, volo e atterraggio. Qualsiasi salto, in cui una di queste fasi non è riconosciuta, può essere chiamato No Jump. Questa regola è applicabile sia ai salti singoli che ai salti in combinazione.



• Esempio: il pattinatore scivola durante la partenza e ruota di mezzo giro, completamente aperto, atterrando con il piede opposto o con una qualsiasi altra parte del corpo.

Salti di una rotazione in una Combinazione di salti.

Nelle categorie da allievi a Senior, i salti di una rotazione saranno chiamati solo quando eseguiti nella prima o nell'ultima posizione della combinazione di salti, mentre gli altri saranno considerati salti di connessione e quindi riceveranno la nomenclatura NJ.

• Esempio: 1Lo+NJ+NJ+1F and 2T+2T+NJ+1Lo.

Nelle categorie giovanissimi ed esordienti tutti i salti della combinazione, indipendentemente dalla posizione saranno chiamati.

• Esempio: 1Lo+1Lo+1Th+1F and 1A+1Lo+1Th+2S.

Entrata di un salto

L'entrata di un salto include il momento in cui inizia il caricamento e fino a quando il pattino abbandona la pista. Nel salto, il cosiddetto anticipo, non deve eccedere più di $\frac{1}{2}$ rotazione, altrimenti verrà considerato come un salto Downgraded.

L'entrata di un salto non può essere rivista in slow motion e non può essere chiamata durante il review di un'altra parte di un elemento.

L'entrata del Toe-loop direttamente in avanti come quella del salto Walts ma sul puntale, sarà chiamata downgraded.

L'entrata del Loop e Salchow sono a volte suscettibili di avere un anticipo più grande di mezzo giro.

L'entrata del salto Lutz non può essere rivisto in slow motion.

Interruzione di una combinazione di salti

Per considerare una combinazione di salti come interrotta, deve accadere una completa interruzione nell'atterraggio di un salto e la partenza del salto successivo deve essere avvenuta conseguentemente, oppure, l'appoggio a terra della gamba libera (con il trasferimento del peso), dopo l'atterraggio di un salto e l'ingresso del successivo, sarà considerata come una interruzione. Pertanto, qualsiasi movimento del pattino portante che non comporta una elevazione in aria dopo l'atterraggio del salto precedente e occupa lo stesso tempo (come se avesse effettuato un altro salto), sarà considerato una interruzione di combinazione.

• Esempio: 2A + doppio tre +NJ+2S, sarò considerate un salto singolo + una combinazione.

Il tp deve chiamare questa situazione come segue: "2A Solo Jump, New Element, 1Th+2S Combo Jump". E' necessario annotare che il primo salto è un salto singolo e che il resto è una combinazione, questo per garantire un corretto inserimento degli elementi da parte del DO.

Ci sono diversi casi in cui una combinazione potrebbe essere salvata pur avendo un difetto di connessione dei salti, e questo si verifica quando non c'è perdita del ritmo nella combinazione e l'errore del salto di connessione viene salvato con l'elevazione del piede portante di almeno ½ rotazione + la conseguente correzione della mancata rotazione con un veloce 3 turn.

• Esempio: utilizzare un 1T con entrata aperta dopo un salto il cui arrivo è stato extraruotato. In questo caso il 1T sarà chiamato come NOJump.



• Esempio: eseguire un 1T con rotazione mancante come correzione della postura dopo un salto in eccesso. Si deve controllare che il piede libero non tocchi il pavimento per dare supporto durante il passaggio da un salto di salvataggio a quello successivo.

Questi "No Jump di salvataggio" di almeno mezzo giro verranno presentati immediatamente dopo l'atterraggio del salto precedente, Pertanto, un salto di almeno $\frac{1}{2}$ rotazione preceduto da un 3 turn non verrà considerato come metodo di connessione per i salti all'interno di una combinazione.

• Esempio: 2A+ 3 turn veloce + ½ Thoren o 1Th <<.

Per situazioni borderline, il TP ha l'autorità di decidere in una o altra direzione, utilizzando gli stessi criteri applicati per gli altri pattinatori. Tuttavia, se ci sono dei dubbi e il review non è di supporto, la decisione dovrà sempre essere in favore del pattinatore

Ripetizione di un salto e combinazione di salti

- Affinchè due combinazioni di salti siano considerate uguali, devono contenere esattamente gli stessi salti e nello stesso ordine. Non saranno considerati elementi illegali e NON saranno penalizzati.
- Quando un salto singolo o combinazione di salti si ripete (eseguito esattamente nello stesso modo più di una volta), significa che tutte le volte successive che vengono presentati, verranno indicati con l'asterisco e non avranno alcun valore.
 - Esempio: se l'atleta presenta due 3T (eseguiti come due Solo Jump senza che uno sia in combinazione), il secondo sarà indicato con l'asterisco e non riceverà alcun valore.
 - Esempio: se un pattinatore presenta due volte la stessa combinazione di salti, la seconda sarà indicata con l'asterisco e non riceverà alcun valore (questo coinvolge tutti i salti della seconda combinazione).

Salto obbligatorio non eseguito / Mandatory Jump not executed

Se un salto obbligatorio (ex Axel nel programma lungo) non viene tentato entro il numero massimo dei salti consentiti nel programma, verrà applicata la penalizzazione per elemento obbligatorio mancante e l'ultimo salto singolo consentito ed eseguito non riceverà alcun valore. Il Controller dovrà assicurarsi che ciò venga fatto manualmente dal Data Operator alla fine del programma.

SPECIFICHE TECNICHE PER LE TROTTOLE

Posizione in una trottola

La posizione in una trottola è definita da tre parametri:

- Posizione del corpo (di base o con valore di base): Verticale/Upright (U), Abbassata/Sit (S), Angelo/Camel (C), Tacco/Heel (H), Broken (Br) e Rovesciata/Inverted (In).
- Filo e direzione: interno (I) oppure esterno (O); avanti (F) oppure indietro (B).
- Piede: sinistro (L), destro (R).

Affinchè due posizioni siano considerate "uguali" questi tre parametri di cui sopra devono essere uguali, anche se la prima di esse introduce alcune variazioni che possono impattare sul valore base.

Esempio: Camel Right Backward Outsid (Angelo destro indietro esterno) (C RBO) e Camel Right Backward Outside (Angelo destro indietro esterno) con variazione Forward (CFw RBO), sarà considerata comunque la stessa posizione base.



Posizioni base e posizioni con valore base

Le trottole possono essere classificate in due gruppi adiacenti con la rispettiva definizione:

- Posizioni Base: Verticali, abbassate, angelo.
- Posizioni con un valore base definito dal Sistema: tacco (Heel), Broken,rovesciata (Inverted).

Il TP considererà una trottola abbassata come tentata quando la gamba portante è piegata almeno a 45°.

In un tentativo di trottola tacco con una posizione non raggiunta correttamente e seguita da una trottola angelo, il TP andrà a favore del pattinatore e chiamerà:

- Heel (tacco) NC se l'elemento è dichiarato nel content sheet come Solo Spin
- Heel (tacco) NC Camel (angelo) C / NC, se l'elemento è dichiarato nel content sheet come una combinazione di trottole.
- Se il TP non è in possesso del content sheet e il numero massimo di combinazioni di trottole è già stato eseguito, verrà considerata la prima opzione; diversamente, verrà considerata la seconda opzione.

Posizioni difficili per le Upright /Verticali

Upright Forward/Verticale Forward: Il busto è inclinato in avanti. La testa può essere leggermente sollevata e una delle braccia può essere allungata in avanti per fissare il punto di equilibrio. La posizione della testa e del braccio devono influenzare la posizione del busto. Punti chiave per confermare:

- Il busto è inclinato in avanti di almeno 135° fino a creare un massimo di 45° con la gamba portante.
- L'angolo che si forma tra le due gambe non dovrebbe eccedere i 30°.
- Almeno una delle spalle e deve essere rivolta verso il basso e posizionata vicina la pavimento.
- Non è richiesto alcun contatto tra il busto e la gamba libera.

Upright Layback /Verticale Layback: la testa e le spalle sono inclinate all'indietro e la schiena è arcuate. La posizione della gamba libera è opzionale. L'utilizzo del puntale è consentito. Punti chiave per confermare:

- La testa, il mento e le spalle devono essere rivolti verso il soffitto.
- La schiena deve formare un arco rispetto alla posizione della gamba libera.
- Le due spalle devono essere praticamente mantenute sulla stessa linea (è consentita una minima deviazione di una di esse).
- Il petto dovrebbe essere testo quanto più possibile verso l'alto.

Upright Split/Verticale Split: il pattino libero è più alto del livello della testa mentre il resto del corpo rimane il più vicino possibile all'asse verticale. Durante le rotazioni è consentito l'utilizzo del puntale. La gamba libera può essere posizionata lateralmente o frontalmente alla testa. Punti chiave per confermare:

- Il piede libero deve superare l'altezza della testa e la gamba portante deve essere il più disteso possibile (flessione inferiore a 45°). Il conteggio delle rotazioni non inizia fino a quando queste condizioni non sono state raggiunte.
- La gamba libera deve essere il più possibile vicino al corpo.
- Entrambe le gambe devono formare un angolo superiore a 150°.
- Il busto e la gamba portante devono essere mantenuti il più vicino possibile all'asse verticale.



Upright Heel:/Verticale sul tacco: questa è una posizione che soddisfa tutte le caratteristiche di una Upright base, ma la rotazione avverrà sulle due ruute posteriori del pattino. Punti chiave per confermare:

- Corpo mantenuto sull'asse verticale.
- Buon sollevamento delle ruote anteriori durante la rotazione sul tacco. Deve essere perfettamente visibile.
- La posizione delle due ruote posteriori deve essere stabile, senza esitazioni e serpentine.
- Non c'è descrizione per la gamba libera finchè il resto del corpo rimane sull'asse verticale.

Upright/Heel (Verticale/Tacco) Biellmann: punti chiave per confermare:

- Busto, petto e spalle devono tendere verso l'asse verticale.
- Il piede libero e le/il braccia/o devono tendere verso l'asse verticale e non indietro. Questo punto di attacco dovrebbe essere posizionato il più vicino possibile all'asse verticale, più in alto della sommità del livello della testa e allineato con la gamba portante.
- La distanza tra la schiena e la fascia posteriore della gamba libera sarà inferiore a 90°.
- La presa e le mandi (uno oppure due) non devono essere molto distanti da dietro alla testa (più lontano dal livello del collo).

Upright/Heel (Verticale/Tacco) Torso Sideways: punti chiave per confermare:

- Busto e gamba libera inclinati su differenti piani. Esempio: la gamba libera che tende all'asse verticale (spazio alto) e il corpo che tende all'asse orizzontale (spazio intermedio).
- Il busto può essere inclinato lateralmente oppure in avanti.
- Gamba libera distesa.
- Ci deve essere un angolo di almeno 45° tra la gamba libera e il busto.

Posizioni difficili per l'abbassata

Sit (abbassata) forward: La gamba libera è dritta in avanti con il busto totalmente esteso su quella gamba. Punti chiave per confermare:

- Gamba libera parallela al pavimento. Prestare attenzione che non venga sollevata per renderlo meno flessibile.
- Corpo completamente esteso e appoggiato sulla gamba libera.
- La fronte deve toccare o essere molto vicina alla gamba libera, anche se le braccia non sono completamente stese.
- La posizione del fianco non supera il livello del ginocchio portante. Se durante la rotazione c'è un dubbio su questo requisito, si deve controllare che l'altezza massima del tendine posteriore della gamba portante sia parallela al pavimento.

Sit (abbassata) sideways: la gamba libera deve essere posizionata lateralmente, distesa e il più vicino possibile a formare una linea perpendicolare con la gamba portante. Punti chiave per confermare:

- Gamba libera stesa.
- Non meno di 45° di separazione tra la gamba libera e la gamba portante.
- L'altezza dei fianchi non può eccedere il livello del ginocchio portante.
- Il piede libero non deve trascinarsi a terra durante le rotazioni.



Sit (abbassata) behind: la gamba libera sarà posizionata dietro la gamba portante. Non c'è una descrizione specifica per il corpo e per la gamba libera, quest'ultima può essere piegata o allungata, con o senza contatto di una mano o di un braccio. Punti chiave per confermare:

- Gamba libera incrociata dietro la gamba libera.
- L'altezza dei fianchi non può eccedere il livello del ginocchio portante.
- Assicurarsi che non ci siano cambi di filo durante le rotazioni.
- Il piede libero non deve trascinarsi a terra durante le rotazioni.

Sit (abbassata) twist: le spalle sono ruotate fino a diventare quasi perpendicolari alla superficie pattinabile con il busto girato di lato. Non c'è una descrizione specifica per le braccia e la gamba libera deve essere in una direzione laterale (oppure incrociata davanti o posizionata direttamente su un lato).

Punti chiave per la conferma:

- L'altezza dei fianchi non può eccedere il livello del ginocchio portante.
- Spalle ruotate quasi perpendicolarmente alla superficie pattinabile.
- Busto ruotato lateralmente.
- Il piede libero non deve trascinarsi a terra durante le rotazioni.

Posizioni difficili per Camel (Angelo), Heel (Tacco) e Broken

Per un tentativo di posizione angelo (camel) "sideways" oppure "forward", che non raggiunge la posizione tecnica descritta, il TP chiamerà la posizione che riconoscono come tentata.

Le seguenti variazioni saranno contate solo una volta per programma, anche se la posizione base utilizzata è differente (scelta tra Angelo, Tacco o Broken).

Esempio: se il pattinatore utilizza nello stesso programma la trottola angelo in posizione Forward e la trottola tacco in posizione Forward, quest'ultima variazione sarà considerata utilizzata e quindi non riceverà il corrispondente bonus.

Camel (Angelo)/Heel (Tacco)/Broken forward (avanti): punti chiave per la conferma:

- Busto inclinato in avanti in modo che sia quasi parallelo al pavimento (fare riferimento all'ombellico).
- Gamba libera tenuta sopra il livello pelvico.
- Il punto di tenuta deve essere più arretrato rispetto alla testa.

Camel (Angelo)/Heel (Tacco) /Broken sideways: punti chiave per la conferma:

- Le spalle sono praticamente perpendicolari al pavimento.
- Piede libero, braccio, schiena e testa dovrebbero simulare un "anello", quindi anche la schiena deve essere arcuate.
- Piede libero e ginocchio non dovrebbero essere più bassi rispetto all'altezza del fianco portante.
- In generale, la posizione dovrebbe mostrare una condizione di perpendicolarità rispetto al pavimento.

Camel (Angelo)/Heel layover (taco layover): punti chiave per la conferma:

- Le spalle devono essere perpendicolari al pavimento.
- Testa e busto ruotati.
- Fiano libero aperto al massimo per rimanere perpendicolare al pavimento.
- Il piede libero deve essere allo stesso livello o più alto del fiano libero, al fine di facilitare la torsione.



Posizioni difficili per la rovesciata

Bryant: una posizione di rovesciata in cui il pattino libero può essere afferrato con una o due mani. Le spalle devono essere mantenute alla stessa distanza dal pavimento e alla stessa altezza oppure piuù basse rispetto ai fianchi. Punti chiave per la conferma:

- Le spalle devono praticamente essere parallele al pavimento (è consentita una leggera deviazione sulla spalla dallo stesso lato della gamba libera).
- I fianchi alla stessa altezza.
- Le spalle devono essere mantenute al livello dei fianchi oppure più basse, senza oscillazioni significanti.

Altre variazioni difficili in una trottola singola e in combinazione

Qualsiasi tipo di variazione, per essere confermata, deve aver raggiunto il numero minimo di rotazioni richieste dal regolamento e con la posizione raggiunta correttamente.

Bonus per il numero di rotazioni in una solo spin

Più di sei (6) rotazioni in qualsiasi posizione ad eccezione della rovesciata e Biellmann dove quattro (4) rotazioni saranno sufficienti. Per garantire questa feature, le rotazioni devono essere continue e consecutive con la posizione mantenuta correttamente e senza perdere la definizione stabilita.

Esempio: una trottola taccoin cui il pattinatore esegue 4 rotazioni conferamte + 1 rotazione non confermata (perchè la gamba scende al di sotto del livello dei fianchi) + 3 rotazioni conferamt = Heel confirmed senza la feature per il numero di rotazioni.

Bonus per entrata difficile (Difficult entry) (in solo e combo spin)

L'entrata di una trottola è definita come la preparazione immediatamente precedente a una posizione e può comprendere la fase di inizio della trottola, la centratura. Il bonus verrà applicato solo sulla posizione eseguita subito dopo l'entrata, che dovrà comunque essere confermata. Se c'è stato un cambio di piede tra l'entrata difficile e la fase di centratura, il bonus non verrà applicato. Ci sono diverse tipologie:

- Fly Camel: la feature può essere concessa solo se c'è un salto ben visibile. La posizione angelo dovrà essere raggiunta in fase di volo.
- **Butterfly**: la feature può essere concessa solo se c'è un salto ben visibile e le due gambe devono essere stese e parallele al pavimento.
- **Posizione acrobatica**: l'entrata deve avere un impatto significante sull'equilibrio, controllo ed esecuzione della trottola durante la fase di centratura.
 - Esempio: un braccio tiene la gamba libera durante l'esecuzione dei traveling, mantenendo questa posizione anche durante la fase di centratura.
 - Esempio: eseguire un illusion durante la fase di centratura senza cambiare piede.
 La testa deve raggiungere lo spazio basso mentre la gamba lo spazio alto.
 - Entrata dopo aver eseguito un salto coreografico o un movimento acrobatico che comporta un impatto sul punto di equilibrio durante la fase di centratura.
- Non elencato: Una entrata difficile non elencata ma che agisce chiaramente sull'equilibrio del pattinatore e rende l'entrata della trottola più difficile.

Cambio difficile (Difficult change)

Un cambio difficile può essere eseguito con o senza un cambio di piede. Per confermare questa feature, la trottola prima e dopo il cambio difficile devono essere confermate. Il



bonus cesserà quando una posizione eseguita successivamente non è confermata. Ci sono diverse tipologie:

- Illusion: eseguire un illusion tra i cambi di posizione in una combinazione di trottole, senza un cambio di piede. La testa deve raggiungere lo spazio basso mentre la gamba lo spazio alto.
- Jump/Salto: con o senza cambio di piede. Se c'è un cambio di piede, dovrà esserci:

Un salto ben visibile. In fase di volo, il pattinatore dovrebbe assumere una delle seguenti posizioni: Sit (abbassata), Camel (Angelo) oppure Butterfly. La poizione finale dopo il salto deve essere raggiunta entro un giro e mezzo di rotazione dall'atterraggio.

o Non elencato: un cambio difficile che non A difficult change that is unlisted but clearly affects the balance of the skater and makes the change more difficult.

Abbassata (SIT) tra due trottole angelo (CAMEL)

Il bonus percentuale si applica alla trottola abbassata e alle posizioni successive. Deve essere applicato tutte le volte che c'è una posizione tra due trottole angelo (camels) oppure due (2) abbassate consecutive tra due posizioni angelo (camels). Un cambio di asse eseguito con una spinta annulla la feature dell'abbassata tra due trottole angelo.

Example: C + S + S + C = bonus per Sit Between Camels.

Se viene inserita qualsiasi altra posizione all'interno di questa formula, il bonus non verrà applicato.

• Esempio: C + S + U + C = No sit Between Camels.

Il bonus per questa feature cesserà di essere applicato quando una posizione eseguita successivamente non è confermata. Il controller verificherà questo durante il check manuale.

• Esempio: C + S (15%) + H (15%) + NC S (15%) + C (15%).

Entrambi le direzioni

Il bonus sarà applicato su tutte le posizioni eseguite dopo aver utilizzato le due direzioni, una dopo l'altra, in posizione sit e posizioni camel. Il bonus cesserà di essere applicato quando una posizione eseguita successivamente non è confermata. Il controller verificherà questo durante il controllo manuale.

Esempio: C + Cambio direzione (CHD) + C (20%) + NC S + U ($\frac{20\%}{}$) + U ($\frac{20\%}{}$)

Trottola dove è consentito l'utilizzo del puntale durante le rotazioni

Durante l'esecuzione di eventuali posizioni difficili in cui è consentito l'utilizzo del puntale, la posizione di base può essere confermata anche se la variazione non è corretta.

Esempio: "Upright confirmed - Forward position Not Confirmed". In questo caso, anche se la posizione base verticale viene eseguita sul puntale, sarà comunque confermata in quanto è evidente che è stata tentata una variazione.

Ripetere la stessa combinazione di trottole

Affinchè due combinazioni di trottole siano considerate "uguali", devono essere:

- 1. Le stesse due posizioni con valore base
- 2. Sullo stesso filo e piede
- 3. Eseguite una dopo l'altra (consecutivamente)



4. Sullo stesso ordine in ogni parte della trottola

Esempio 1: $\underline{C(RBO) + S(RBO)} + C(LFO) + S(LBI) = C(LFO) + \underline{C(RBO)}$ con posizione Forward + S(RBO) con posizione Behind + S(LBI)

Tuttavia, se uno dei seguenti fattori non fosse soddisfatto, le due combinazioni di trottole non saranno le medesime.

```
Examplo 2: C (LFO) + S (LBI) + C (RBO) + S (RBO) \neq S (LBI) + C (LFO) + S (RBO) + C (RBO) Examplo 3: C (LFO) + S (LBI) \neq S (LBI) + C (LFO)
```

Examplo 4: C (LFO) + S (LBI) \neq C (RBI) + S (RBI)

Se questo accade, la seconda combinazione di trottole verrà contrassegnata con l'asterisco e non riceverà alcun valore NO VALUE. Non sarà considerate un element illegal e NON sarà penalizzata.

Posizione verticale alla fine della combinazione di trottole

Quando una posizione verticale è eseguita alla fine di una Solo Spin e sullo stesso piede della posizione precedente, non sarà chiamata come una verticale ma considerata come l'uscita della trottola, a meno che non presenti una variazione difficile, cambio di piede o una chiara posizione artistica (come il piede incrociato). Questo non si applica per le categorie che possono solo eseguire trottole verticali e abbassate.

• Esempio: S (LBI) con due rotazioni in una posizione verticale normale dopo la verticalizzazione, non è considerata una posizione extra.

Interruzione in una Combinazione di trottole

Ci sono alcune situazioni che causano una interruzione nella Combo Spin. Tutte le parti della trottola eseguite dopo l'interruzione verranno contrassegnate con l'asterisco e non riceveranno alcun valore (NO VALUE) ma occuperanno uno spazio nella stessa casella.

- Una caduta: quando il pattinatore cade durante una posizione di una Combinazione di trottle e lui/lei continua comunque con una posizione successiva. I.e: C + S + U + FALL (BREAK) + C* + S*
- Se ci sono due cambi consecutivi di piede in una combinazione di trottole. Ex: C (RBO)
 + Cambio di piede (senza nessuna posizione tra I due cambi di piede) + U Sw (RBO) = C
 + BREAK + U* Sp*
- Cambio di piede con un chiaro cambio di asse. Si intende quando l'asse di rotazione dopo il cambio di piede è completamente diverso rispetto all'originale. Il TP deve prestare attenzione che tale cambio non implichi una nuova centratura per la posizione successive, come se fosse una nuova trottola. Diversamente, sarà considerate come un cambio di piede con spostamento di asse (-2 QOE che possono variare il valore). Ex: H + S + C (cambio di piede con cambio di asse) BREAK + S* + U* Sp*
- Chiara esecuzione di pumping per aumentare la velocità. Questo significa che il pattinatore ha "chiaramente" effettuato del pumping per aumentare velocità tra le trottole in una combinazione, e con l'intento di riuscire a completarla. i.e. H + S + BREAK (pumping) + U* (Sp)*

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

Per situazioni borderline, il TP ha l'autorità di decidere in una o altra direzione, utilizzando gli stessi criteri applicati per gli altri pattinatori. Tuttavia, se ci sono dei dubbi e il review non è di supporto, la decisione dovrà sempre essere in favore del pattinatore

Il controller deve assicurarsi che alla fine del programma verifichi con il DO che tutte le trottole e posizioni chiamate dopo il "break" siano indicate con "*".



Tutte le variazioni difficili eseguite dopo il "BREAK" verranno comunue considerate come tentativo e quindi usate.

Pumping

Controllo dell'equilibrio/3-turn/movimento del piede portante è consentito e NON sarà considerate pumping.

L'utilizzo chiaro di due o più azioni di "pumping", in cui il pattinatore sta cercando di guadagnare slancio tra le posizioni di una trottola sarebbe da considerare una interruzione della combinazione.

Per situazioni borderline, il TP dovrebbe agire sempre a favore del pattinatore, cioè quando ci sono due movimenti che potrebbero essere considerati pumping ma senza un evidente movimento di slancio. Il TP dovrebbe essere a favore dell'atleta e non hiamare l'interruzione dell'elemento.

Assegnazione delle features

Per evitare confusione durante il programma, come regola il TS chiamerà tutte le variazioni e posizioni difficili eseguite e il CTR comunicherà se qualcuna di queste è già stata utilizzate con la seguente trascrizione orale: "Used". Sarebbe molto utile procedere con l'inserimento dei bonus da parte dei DO durante l'esecuzione del programma.

Tuttavia, alla fine del programma e durante il controllo, il CTR deve assicurarsi che la stessa feature non è stata inserita all'interno del sistema due volte.

La standard variation (variazione standard) può essere utilizzata una sola volta all'interno del programma in ogni posizione (verticale, abbassata, angelo oppure tacco). In un programma ci possono essere un massimo di 3 standard variations.

Nel caso de trottole Angelo, tacco e Broken, l'esecuzione della stessa variazione difficile in una di esse, comporterà che nello stesso programma la variazione è già stata utilizzata anche per le alter posizioni.

• Esempio: "Camel confirmed - Forward position confirmed and Heel confirmed - Forward position confirmed (but USED)".

Se il pattinatore esegue più di due rotazioni nella fase di entrata o utilizza più di due rotazioni per raggiungere la posizione difficile, il pannello tecnico considererà questa situazione come due posizioni differenti e quindi l'esecuzione di una trottola in combinazione.

• Esempio: C (RBO) 2.5 rotazioni nella medesima posizione + C (RBO) in posizione Forward con 4 rotazioni= Combo Spin: "Camel Confirmed + Camel Confirmed - Forward position confirmed".

Tuttavia, se durante queste prime rotazioni (più di due) il pattinatore dimostra che sta tentando di eseguire una posizione difficile (ad esempio piegando la gamba e cercando di prenderla con una mano), il TP avrà il potere di considerare tutto l'elemento come una trottola singola (Solo Spin).

- Esempio: in una Solo Spin con dei problemi nel raggiungere la posizione finale (I giudici
 possono assegnare dei QOE negativi). In questo caso, la conferma dell'intera trottola
 dipenderà dal numero delle rotazioni eseguite dal pattinatore con la posizione difficile
 già raggiunta.
- Esempio: C (RBO) con 2 rotazioni e nell'ultima di queste l'atleta cerca di prendere la gamba libera + 3 rotazioni con la gamba già in presa e con la posizione del corpo e piede libero ben definite = "Solo Spin: Camel Confirmed Forward position confirmed".



SPECIFICHE TECNICHE PER LA SEQUENZA DI PASSI

Protocollo per il pannello tecnico durante la sequenza di passi

- TS: comunica l'inizio della sequenza con la formula "start element". Durante l'esecuzione dell'elemento il TS conta il numero dei turns e il piede/direzione in cui sono stati eseguiti. Se un turn non è confermato, verrà conteggiato su una mano o sull'altra (a seconda dei casi), ma se non confermato non verrà considerate. Se un pattinatore esegue lo stesso turn tre volte e sempre confermato, verranno considerati solo i primi due. Inoltre, il TS chiamerà il "Cluster" non appena lo vedrà con il codice orale: "cluster confirmed". Alla fine dell'elemento, il TS chiamerà il livello considerando il supporto che il CTR e AS possono dare sulle features che devono monitorare durante l'esecuzione.
- CTR: attiva il cronometro nello stesso momento in cui il TS chiama lo start dell'elemento. Il CTR verificherà tutti i turns e il piede/direzione di esecuzione e controllerà la presenza di tutte le caratteristiche. Quando tempo consentito è stato superato, il CTR lo annuncia con il codice orale "Time". A questo punto, la sequenza di passi smetterà di essere valutata.
- AS: chiamerà lo start dell'elemento se non annunciato dal TS. Durante l'esecuzione dell'elemento, deve confermare le features 1 e 2 (Choctaw e body movements) non appena eseguite, con il codice orale: "Choctaws confirmed" e "body movements confirmed".

Seguenza di passi

Body movements (movimenti del corpo): è necessario presentare tre (3) bodi movements confermati affinchè la feature venga concessa..

- I tre movimenti corporei devono provenire da tre differenti gruppi spaziali (alto, medio e basso), come indicato nel documento dell'impressione artistica.
- Movimenti del corpo eseguiti all'inizio o alla fine della sequenza mentre i pattinatori sono fermi non devono essere considerati.
- I movimenti del corpo dovrebbero essere distanziati all'interno della sequenza con almeno un(1) passo o turn. Movimenti del corpo presentati uno dietro l'altro sono da considerare come un unico movimento, e in questo caso il gruppo spaziale del movimento può essere determinato come quello che favorisce l'atleta per raggiungere la conferma della feature (caratteristica).

Choctaws: Due (2) Choctaws devono essere confermati.

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

Cluster: Non è necessario presentare tre (3) turns consecutive.

• Esempio: se il pattinatore esegue un cluster con 4 turns e il terzo non è confermato ma gli altri tre sono stati confermati, il cluster verrà assegnato.

Different feet/piedi differenti:

- A seconda del livello dell'elemento, deve esserci un equilibrio nel numero di turns eseguiti sul piede destro o in direzione oraria (solo per le boccole e travelings) e il piede sinistro o in direzione anti-oraria (solo per le boccole e travelings).
- Esempio: se un pattinatore esegue 4 turns sul piede destro/direzione oraria e 3 turns con il piene sinistro/direzione anti-oraria, la feature (caratteristica) "different feet" verrà considerata per il il livello 2 ma non per il livello 4 in quanto sarebbero necessari 4 e 4.



• Questa feature (caratteristica) non avrà effetto con una formula 2-2 per il livello 1, perché è obbligatorio presentare la feature di typo 1 o tipo 2 (body movements oppure Choctaws).

PENALIZZAZIONI

Mancanza di un elemento obbligatorio

Quando l'atleta non ha incluso nel suo programma un elemento obbligatorio.

Sia per lo short che programma lungo, c'è una lista di elementi obbligatori. Se un elemento obbligatorio è omesso oppure non è stato neanche **tentato**, il pattinatore sarà penalizzato dal TP per "missing mandatory element" (mancanza di elemento obbligatorio). **Qualsiasi tentativo**, anche se caduto, errore o esecuzione oltre il tempo limite, può modificare gruppo originale dell'elemento, non sarà penalizzato in quanto è stato quantomeno dichiarato e tentato.

Esempio: nello short program, l'atleta cade nei travelling di una combinazione di trottole oppure nel primo salto di una combinazione, questo verrà comunque considerato un tentativo dell'elemento, e il TP non penalizzarà per mancanza di elemento obbligatorio. Tuttavia, il Ref deve applicare la penalizzazione per la caduta.

Se un elemento obbligatorio non è stato incluso nel programma (omesso oppure neanche tentato), questo comporterà la penalizzazione di -1 punto e in aggiunta, l'ultimo elemento del programma, corrispondente allo stesso gruppo, verrà indicato con l'asterisco e non riceverà alcun valore NO VALUE (poichè questa è l'ultima opportunità per il pattinatore, all'interno degli elementi massimi, di presentare l'elemento obbligatorio).

- Esempio: Un pattinatore esegue 13 salti su un massimo di 12 consentiti e nessuno di questi è l'axel obbligatorio. In questo caso, il tredicesimo salto verrà indicato con l'asterisco (*) perchè in eccesso e anche l'ultimo solo jump (salto singolo) verrà indicato con l'asterisco (*) perché dovrebbe essere il salto Axel.
- Esempio: Un pattinatore esegue un programma con due combo spin (combinazione di trottole) invece che una combo spin e una Solo Spin (Trottola singola). In questo caso, l'ultimo element trottola verrà indicato con l'asterisco (*) perché deve essere la trottola Solo Spin (trottola singola) obbligatoria. Inoltre, il pattinatore sarà penalizzato di un punto per elemento obbligatorio mancante.

Elemento non permesso

Si considera elemento non permesso quell'elemento presentato dall'atleta ma che è chiaramente proibito all'interno del programma.

- Esempio: 2A per la categoria allievi o esordienti; un secondo salto di 1 rotazione nella sequenza di passi; la posizione Broken nella categoria allievi.
- Elementi extra (ma consentiti in una categoria) non saranno considerati elementi illegali.
- Esempio: 13 salti invece di 12. Il questo caso, il Sistema inserirà automaticamente un * nell'ultimo salto. Tuttavia, questo dovrà essere controllato dal CTR e REF durante il check manuale. Non verrà applicata alcuna penalizzazione.

Posizione obbligatoria (Mandatory position)

Posizione obbligatoria in una trottola:



- In entrambi, programma lungo e short, dove è richiesta una posizione obbligatoria ma è stata omessa, il pattinatore sarà penalizzato di un (1.0) punto. Nota: se una caduta o un altro errore impedisce il completamento di una combinazione, la trottola abbassata obbligatoria verrà comunque considerata tentata (anche se non vista a causa dell'errore) e non ci sarà alcuna penalizzazione per elemento obbligatorio mancante, tuttavia se una trottola abbassata non viene presentata altrove, la combinazione verrà indicata con l'asterisco e non riceverà alcun valore (NO VALUE) in quanto la posizione obbligatoria non è stata raggiunta.
- Laddove una posizione è obbligatoria e il pattinatore non la raggiunge, l'intera combinazione sarà segnata con un asterisco e riceverà NO VALUE (nessun valore).
- Nel programma lungo: se la posizione di abbassata viene tentata in entrambi le combinazioni ma non viene mai confermata, la combinazione con il valore inferiore sarà segnata con un asterisco e riceverà NO VALUE
- Nel programma lungo: se la posizione abbassata viene tentata solo una volta e non viene confermata, l'intera combinazione sarà segnata con un asterisco e riceverà NO VALUE.

Tabella di riferimento per le cadute

Cadute	Giovanissimi e Esordienti	Da Allievi a Senior
1	1.0	1.0
2	2.0	2.0
3	3.3	3.5
4	4.9	5.5
5	6.8	8.0
6	9.0	11.0

