REGOLAMENTO PER
LE GARE DI PATTINAGGIO ARISTICO
INLINE

By World Skate Artistic Technical Commission

WORLD
SKATE

Indice

1 PROPRIETÁ' 5

2 PATTINAGGIO LIBERO 5

2.1 COSTUMI ..... **ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.**
2.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE 5

3 CONTENUTO TECNICO 5

3.1 DEFINIZIONI INIZIALI 11
3.2 GENERALE ..... **ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.**
3.3 SHORT PROGRAM 6
3.3.1. Short Program Junior e Senior 6
3.3.2. Short Program Cadetti e Jeunesse 6
3.4 PROGRAMMA LUNGO 7
3.4.1. Programma lungo Senior 7
3.4.2. Programma lungo Junior 8
3.4.3. Programma lungo Jeunesse 8
3.4.4. Programma Lungo Cadetti 9
3.4.5. Programma Lungo Allievi 9
3.4.6. Programma Lungo Esordienti 10
3.4.7. Programma Lungo Giovanissimi 10

4 ELEMENTI TECNICI 11

4.1 SALTI 11
4.1.1. Percentuali di incremento del valore dei salti ... **Errore. Il segnalibro non è definito.**
4.1.2. Chiarimento ..... **Errore. Il segnalibro non è definito.**
4.2 TROTTOLE ..... **ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.**
4.2.1. Chiarimenti Generali ..... **Errore. Il segnalibro non è definito.**
4.2.2. Entrata difficile ..... **Errore. Il segnalibro non è definito.**
4.2.3. Posizioni Base e Posizioni con valore Base 14
4.2.4. Variazioni Difficili per le trottole Base ..... **Errore. Il segnalibro non è definito.**
4.2.5. Trottole Singole ..... **Errore. Il segnalibro non è definito.**
4.2.6. Combinazioni di trottole ..... **Errore. Il segnalibro non è definito.**
4.2.6. Riassunto delle variazioni difficili e Features per trottole singole e combinate ..... **Errore. Il segnalibro non è definito.**
4.2.7. Chiarimenti 20
4.3 SEQUENZA DI PASSI 23
4.3.1. Definizioni 23
4.3.2. Livelli 23
4.3.4. Features/Caratteristiche 23
Chiarimenti ..... **Errore. Il segnalibro non è definito.**
4.4 SEQUENZA COREOGRAFICA 24

5 QOE 24

5.1 QOE POSITIVI 25
Features/Caratteristiche 25

5.2 QOE NEGATIVI 26

6 COMPONENTS 27

6.1 CATEGORIE E IMPRESSIONE ARTISTICA ..... **ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.**

7 PENALIZZAZIONI ..... ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.

7.1 DI COMPETENZA DEL REFEREE ..... **ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.**

7.2 DI COMPETENZA DEL PANNELLO TECNICO ..... **ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.**

8 DESCRIZIONE GENERALE DEI SALTI ..... ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.

VEDI REGOLAMENTO UFFICIALE WORLD SKATE .... ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.

PROPRIETÁ

Questo documento è stato scritto e modificato dalla COMMISSIONE TECNICA MONDIALE DI PATTINAGGIO ARTISTICO, perciò non può essere copiato.

PATTINAGGIO LIBERO

La competizione consiste in due parti: uno short program e un programma lungo.

Short program

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

Programma lungo

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

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

- Contenuto Tecnico.
- Components.

Riscaldamento ufficiale

Il riscaldamento ufficiale deve essere considerato parte dell'evento. Pertanto verranno applicate tutte le regole inerenti le possibili interruzioni.

Nel libero, il tempo di riscaldamento ufficiale è basato sulla durata del programma, incrementato di due (2) minuti. Lo speaker darà avviso ai partecipanti, quando manca l'ultimo minuto di riscaldamento.

Nelle competizioni di inline, le prove ufficiali saranno consentite a gruppi formati da non più di 6 (sei) pattinatori per le categorie cadetti, jeunesse, junior e senior, otto (8) per tutte le altre categorie.

Durante l'esposizione del punteggio di un atleta, è consentito all'atleta successivo l'utilizzo della superficie di gara.

Al termine del riscaldamento ufficiale il primo pattinatore a dover eseguire avrà a disposizione un altro minuto (1) prima di cominciare l'esibizione.

L'ATC potrà decidere di non applicare questa regola, nel caso di situazioni eccezionali riguardanti limiti di tempo e/o il numero dei partecipanti

CONTENUTO TECNICO

Il contenuto tecnico consiste nella somma dei valori assegnati ad ogni elemento tecnico presentato dal pattinatore. Per consultare i valori degli elementi individuali, fare riferimento ai valori del Free Skating/Inline.

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.)

3.3.1. Short Program Junior e Senior

- Un (1) Axel: singolo, doppio oppure triplo.
- Una (1) Combinazione di salti: Da due (2) a quattro (4) salti in tutto, inclusi i salti di connessione.
- Un (1) Salto singolo preceduto da passi: Doppio o triplo. Non deve esserci pausa tra i passi e l'inizio del salto (questo influenzerebbe il QOE). Se il pattinatore fa un salto da una rotazione, questo sarà invalidato dal Pannello Tecnico con il simbolo "*". L'Axel non è permesso in questo punto.
- **Una (1) trottola combinata composta da una sola posizione (con valore base) con massimo un cambio di piede: il pattinatore può scegliere tra le posizioni Alta, bassa, Angelo, Tacco e Inverted. Una volta raggiunta la posizione, non è più possibile cambiare in un'altra posizione di valore base, ma è possibile cambiare il piede. Essa può includere due posizioni difficili differenti (Laterale, Frontale, Variazione Standard etc..) e due diverse variazioni difficili delle trottole combinate (entrata difficile, difficile cambio di posizione, cambio direzione etc.) Almeno un cambio è richiesto (dalla posizione base a difficile o cambio di piede mantenendo la stessa posizione). Tutte le posizioni difficili o Variazioni provate saranno considerate "usate" per i successivi elementi di trottola. La stessa feature (posizione o variazione difficile) può essere usata una sola volta in tutto il programma.**
- Una (1) Combinazione di trottole: Minimo 2 posizioni, massimo 5 posizioni. Una di queste posizioni deve essere un'abbassata. Si ricorda che sono necessarie minimo due (2) rotazioni per ogni posizione affinché la trottola sia confermata.
- Una sequenza di passi della durata massima di quaranta (40) secondi.

3.3.2. Short Program Cadetti e Jeunesse

- Un (1) salto Axel: singolo o doppio.
- Una (1) Combinazione di salti: Da due (2) a Quattro (4) salti, inclusi i salti di connessione nel totale.
- Un (1) Salto singolo preceduto da passi: Singolo, doppio o triplo. Non deve esserci una pausa tra i passi e l'inizio del salto (questo influenzerebbe il QOE). L'Axel non è permesso in questo punto.
- Una (1) trottola combinata composta da una sola posizione (con valore base) con massimo un cambio di piede: il pattinatore può scegliere tra le posizioni Alta, bassa, Angelo, Tacco e Inverted. Una volta raggiunta la posizione, non è più possibile cambiare in un'altra posizione di valore base, ma è possibile cambiare il piede. Essa può includere due posizioni difficili differenti (Laterale, Frontale, Variazione Standard etc..) e due diverse variazioni difficili delle trottole combinate (entrata difficile, difficile cambio di posizione, cambio direzione etc.) Almeno un cambio è richiesto (dalla posizione base a difficile o cambio di piede mantenendo la stessa posizione). Tutte le posizioni difficili o Variazioni provate saranno considerate "usate" per i successivi elementi di trottola. La stessa feature (posizione o variazione difficile) può essere usata una sola volta in tutto il programma.
- Una (1) Trottola Combinata: Minimo 2 posizioni, massimo 5 posizioni. Una di queste posizioni deve essere un'abbassata. Devono essere eseguite due rotazioni per posizione per essere confermata.
- Una (1) Sequenza di passi: Jeunesse: Massimo livello 4 e massimo quaranta (40) secondi. Cadetti: Massimo livello 3, Massimo trenta (30) secondi.

Programma Lungo

- Nei Long Program in cui sono consentite due trottole combinate, queste devono essere diverse. Questo significa che non possono essere le stesse due posizioni con valore base (filo, piede e direzione) presentate consecutivamente e nello stesso ordine in entrambe le trottole combinate. *
- Per tutti le categorie: la stessa combinazione di salti può essere presentata una sola volta per programma.*

3.4.1. Programma lungo Senior

ELEMENTO	CHIARIMENTO
Salti	Massimo 8 salti per gli uomini; e 7 elementi per le donne. - Massimo 3 combinazioni. Solo una di queste può comprendere fino a cinque (5) salti, inclusi i salti di connessione. Le altre combinazioni possono comprendere un massimo di tre (3) salti, inclusi salti di collegamento. - É obbligatorio eseguire un Axel. - Axel, salti di una rotazione, doppi, e tripli non possono essere presentati per più di due volte come salti con un valore tecnico. Se un salto è presentato due volte, almeno una deve essere in combinazione. Affinchè un salto sia considerato "uguale", deve avere la stessa nomenclatura. Es. la stessa entrata e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono lo stesso salto.
Trottole	Massimo 3 trottole. Minimo due (almeno una di ogni tipo): - Una trottola singola - Una Combinazione di trottole (Massimo 5 posizioni) La stessa posizione (posizione con valore base) con lo stesso piede e filo, non può essere presentata più di due volte).

	Si ricorda che sono necessarie minimo due (2) rotazioni per ogni posizione affinché la trottola sia confermata.
Sequenza di passi	Massimo 1 serie di passi. Massimo quaranta (40) secondi.
Sequenza coreografica	Massimo una sequenza coreografica a schema libero della durata massima di trenta (30) secondi.

3.4.2. Programma lungo Junior

ELEMENTO	CHIARIMENTO
Salti	Massimo 8 salti per gli uomini; e 7 elementi per le donne. - Massimo 3 combinazioni. Solo una può comprendere fino a cinque (5) salti, inclusi i Salti di connessione. Le altre combinazioni possono comprendere un massimo di tre (3) salti, inclusi salti di collegamento. - É obbligatorio eseguire un Axel. - Axel, salti di una rotazione, doppio o triplo non può essere presentato più di due volte come salto di valore tecnico. Se un salto è presentato due volte, almeno una deve essere in combinazione. Affinchè un salto sia considerato "uguale" deve avere la stessa nomenclatura. Es. Lo stesso ingress e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono lo stesso salto.
Trottole	Massimo 3 trottole. Minimo due (almeno una di ogni tipo): - Una trottola singola - Una Combinazione di trottole (Massimo 5 posizioni) La stessa posizione (posizione con valore base) con lo stesso piede e filo non può essere presentata più di due volte). Si ricorda che sono necessarie minimo due (2) rotazioni per ogni posizione affinché la trottola sia confermata.
Sequenza di passi	Massimo 1 serie di passi. Massimo quaranta (40) secondi.
Sequenza coreografica	Massimo una sequenza coreografica a schema libero della durata massima di trenta (30) secondi.

3.4.3. Programma lungo Jeunesse

ELEMENTO	CHIARIMENTO
Salti	Massimo 6 elementi. - Massimo 3 combinazioni. Solo una può comprendere fino a cinque (5) salti, inclusi i Salti di connessione. Le altre combinazioni possono comprendere un massimo di tre (3) salti, inclusi salti di collegamento. - Almeno uno dei salti deve essere un doppio; - É obbligatorio eseguire un Axel. - Axel, salti di una rotazione, doppio o triplo non può essere presentato più di due volte come salto di valore tecnico. Se un salto è presentato due volte, almeno una deve essere in combinazione. Affinchè un salto sia considerato "uguale" deve avere la stessa nomenclatura. Es. Lo stesso ingress e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono lo stesso salto.

Trottole	Massimo 3 trottole. Minimo due (almeno una di ogni tipo): - Una trottola singola - Una Combinazione di trottole (Massimo 5 posizioni) La stessa posizione (posizione con valore base) con lo stesso piede e filo non può essere presentata più di due volte). Si ricorda: in una trottola combinata, minimo due rotazioni per posizione.
Sequenza di passi	Massimo 1 Sequenza di passi. Massimo quaranta (40) secondi. Massimo Livello 4.
Sequenza coreografica	Massimo una sequenza coreografica a schema libero della durata massima di trenta (30) secondi.

3.4.4. Programma Lungo Cadetti

ELEMENTO	CHIARIMENTO
Salti	Massimo 5 elementi. - Massimo 2 combinazioni. Solo una può comprendere fino a cinque (5) salti, inclusi i Salti di connessione. Le altre combinazioni possono comprendere da 2 a 3 salti, inclusi salti di collegamento. - Axel, salti di una rotazione, doppio o triplo non può essere presentato più di due volte come salto di valore tecnico. Se un salto è presentato due volte, almeno una deve essere in combinazione. Affinché un salto sia considerato "uguale" deve avere la stessa nomenclatura. Es. Lo stesso ingresso e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono lo stesso salto.
Trottole	Massimo 3 trottole. Minimo due (almeno una di ogni tipo): - Una trottola singola - Una Combinazione di trottole (Massimo 5 posizioni) La stessa posizione (posizione con valore base) con lo stesso piede e filo non può essere presentata più di due volte). Si ricorda: in una trottola combinata, minimo due rotazioni per posizione.
Sequenza di passi	Massimo 1 Sequenza di passi. Massimo trenta (30) secondi. Massimo Livello 3.
Sequenza coreografica	Massimo una sequenza coreografica a schema libero della durata massima di trenta (30) secondi.

3.4.5. Programma Lungo Allievi

ELEMENTO	CHIARIMENTO
Salti	Massimo 4 elementi. - Massimo 2 combinazioni con 2 o 3 salti inclusi i salti di connessione. - Il tentativo di un axel singolo (1A) è obbligatorio. - Non sono permessi salti di più di due rotazioni. - Axel, salti di una rotazione, doppi e tripli non possono essere presentati per più di due volte come salti con un valore tecnico. Lo stesso salto non può essere presentato più di due volte. Se un salto è presentato due volte, almeno una deve essere in combinazione. Affinché un salto sia considerato "uguale" deve avere la stessa nomenclatura. Es. Lo stesso ingresso e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono lo stesso salto.

Trottole	Massimo 3 trottole. Minimo due (almeno una di ogni tipo): - Una trottola singola - Una Combinazione di trottole (Massimo 4 posizioni) La stessa posizione (posizione con valore base) con lo stesso piede e filo non può essere presentata più di due volte).
Sequenza di passi	Massimo 1 Sequenza di passi. Massimo trenta (30) secondi. Massimo Livello 3.
Sequenza coreografica	Massimo una sequenza coreografica a schema libero della durata massima di trenta (30) secondi. Deve includere un elemento di pattinaggio "chiaro" e "visibile" (Ina bauer, spread eagle, camel position, posizione verticale artistica su un piede, ecc.).

3.4.6. Programma Lungo Esordienti

ELEMENTO	CHIARIMENTO
Salti	Massimo 4 elementi. - Massimo 2 combinazioni di 2 salti. - Il tentativo di un axel è obbligatorio. - Sono permessi solo salti da una rotazione e Axel (1A), doppio Toe-loop (2T) e doppio Salchow (2S), eseguiti singoli o in combinazione. - Lo stesso salto non può essere presentato più di due volte. Se un salto è presentato due volte, almeno una deve essere in combinazione. Affinché un salto sia considerato "uguale" deve avere la stessa nomenclatura. Es. Lo stesso ingresso e lo stesso numero di rotazioni. 1T e 2T non sono lo stesso salto.
Trottole	Massimo 2 trottole. Sono permesse solo Alta, Abbassata e Angelo. Nel programma deve essere presentata una trottola di ognuno dei seguenti tipi: - Una trottola singola - Una Combinazione di trottole (Massimo 3 posizioni) La stessa posizione (posizione con valore base con lo stesso piede e filo) non può essere presentata più di due volte.
Sequenza di passi	Massimo 1 Sequenza di passi. Massimo trenta (30) secondi. Massimo Livello 2.
Sequenza coreografica	Massimo una sequenza coreografica a schema libero della durata massima di trenta (30) secondi. Deve includere un elemento di pattinaggio "chiaro" e "visibile" (Ina bauer, spread eagle, camel position, posizione verticale artistica su un piede, ecc.).

3.4.7. Programma Lungo Giovanissimi

ELEMENTO	CHIARIMENTO
Salti	Massimo 3 elementi.

	- Massimo 1 combinazioni di 2 salti. - Sono permessi solo salti da una rotazione, salto Valzer e Axel (1A), eseguiti singoli o in combinazione. Lo stesso salto non può essere presentato più di due volte. Se un salto è presentato due volte, almeno una deve essere in combinazione.
Trottole	Massimo 2 trottole. Sono permesse solo Alta, Abbassata e Angelo. Nel programma deve essere presentata una trottola di ognuno dei seguenti tipi: - Una trottola singola - Una Combinazione di trottole (Massimo 2 posizioni) La stessa posizione (posizione con valore base con lo stesso piede e filo) non può essere presentata più di due volte.
Sequenza di passi	Massimo 1 Sequenza di passi. Massimo venti (30) secondi. Massimo Livello 1. Per acquisire il livello 1 nella categoria Tots deve esserci uno per ognuno dei quattro (4) passi e *turns confermato*: Cross front, Tre interno, Tre esterno, Mohawk aperto.
Sequenza coreografica	Massimo una sequenza coreografica a schema libero della durata massima di trenta (30) secondi. Deve includere un elemento di pattinaggio "chiaro" e "visibile" (Ina bauer, spread eagle, camel position, posizione verticale artistica su un piede, ecc.).

ELEMENTI TECNICI

Salti

I salti avranno una considerazione speciale nel Pattinaggio Artistico Inline:
L'arrivo potrà essere leggermente assistito dal puntale (punta del piede o freno). Questa assistenza consisterà semplicemente ad ammortizzare l'impatto del pattino a terra (non potrà protrarsi più di un secondo), piuttosto che un completo supporto, con lo scopo di evitare che il pattinatore perda equilibrio.

Definizioni iniziali

- **Elemento salto**: salto singolo oppure combinazione di salti.
- **Salto singolo:** ogni salto con una entrata, uscita e fase di volo riconoscibile. Questo è un salto singolo, ossia viene eseguito da solo.
- **Combinazione di salti:** almeno due (2) salti consecutivi, il cui filo di atterraggio del primo salto corrisponde al filo di entrata del secondo.
- **Salti di connessione (no jumps)**: sono i salti di una rotazione eseguiti all'interno di una combinazione, perciò definiti "salti di connessione". Non avranno un valore.
- Un salto sarà considerato **Under rotated** se il numero di rotazioni è incompleto di ¼ e comunque meno di ¼. Sarà indicato con il simbolo "<". Il sistema diminuirà il valore base del 30% per salti a una (1) singola rotazione e doppi, e del 20% per i salti tripli e quadrupli. Quando l'arrivo di un salto è eseguito in curva con al massimo ½ rotazione mancante (cioè 5 minuti), e non c'è rotazione sul freno per correggere la mancanza di rotazione e la curva è mantenuta, il salto sarà considerato completo.
- Un salto sarà considerato **"half rotated"** se il numero di rotazioni è incompleto da più di ¼ e fino a ½ di rotazione. Sarà indicato con il simbolo "<<". Il sistema ridurrà il valore base del salto del 50% per salti da una (1) rotazione e per i doppi, del 40% per i tripli e

del 30% per i quadrupli.

- Un salto sarà considerato "**downgraded**" se manca più di 1/2 rotazione rispetto alle rotazioni 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 anticipati in partenza come il Toe-lop ed il Salchow. Il toe-walley sarà chiamato e valutato come un 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:
  - 10% doppio-doppio (solo per esordienti e allievi).
  - 20% doppio-triplo/triplo-doppio.
  - 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 toe-loop 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. • l'axel, doppi e tripli, 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.
Combinazione di salti	• 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 di un doppio tre in fase di atterraggio, interromperà la combinazione. • In generale, per salvare una combinazione di salti con un atterraggio 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. Gli altri salti saranno conteggiati salti di connessione e pertanto saranno chiamati NJ • 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.
Lutz Jump	E' responsabilità del pannello tecnico chiamare il salto Lutz, se le caratteristiche tecniche richieste sono soddisfatte. Se il Lutz è dichiarato ma non raggiunge le caratteristiche tecniche previste, il pannello tecnico 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

- **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

  Tutte avranno anche il piede e filo corrispondenti, che le definiranno.
- **Trottola singola**: trottola di una posizione con un filo e piede specifico SENZA cambio di posizione, piede o filo.
- **Combinazione di trottole**: è una trottola in cui il pattinatore cambia piede e/o posizione e/o filo.

Chiarimenti generali

Una trottola sarà considerata completa quando il pattinatore soddisfa le seguenti regole:

- Trottola singola: Minimo due (2) rotazioni continue nella posizione già raggiunta per essere chiamata.

- Combinazione di trottole:

    - *Cadetti, Jeunesse, Junior e Senior*: Minimo due posizioni con la corretta rotazione e postura. Ogni posizione deve avere un minimo di due (2) continue rotazioni con la postura del corpo richiesta già raggiunta affinché sia chiamata.

    - *Giovanissimi, Esordienti, Allievi*: Minimo due posizioni con la corretta rotazione e postura. Ogni posizione deve avere un minimo di una (1) rotazione continua con la postura del corpo richiesta già raggiunta affinché sia chiamata.

- L'asse rotazionale di ogni posizione può essere assistito dal puntale (freno), o oscillare tra la prima ruota e il puntale, a causa della difficoltà di marcare un filo con la linea del pattino e l'alta frizione angolare, prodotta dal fatto di avere ruote attaccate a un asse fisso e non flessibile. Per questa ragione, le trottole nel Pattinaggio Artistico Inline saranno carenti di filo, ragione per cui i giudici dovranno focalizzare la loro attenzione alla corretta esecuzione della posizione (da una prospettiva posturale) e dal numero di rotazioni raggiunte dal pattinatore.
- Combinazioni di trottole per cadetti, jeunesse, junior e senior possono avere al massimo cinque (5) posizioni, per gli Allievi massimo quattro (4) posizioni e per gli esordienti e Giovanissimi massimo tre (3) posizioni

Posizioni con valore Base

Le posizioni base per le trottole sono:

- **Verticale**: Quando la gamba portante è distesa o leggermente piegata, ma il corpo non è parallelo a terra.

- **Abbassata:** Il fianco non deve essere al di sopra dell'altezza del ginocchio della gamba portante. La linea dei quadricipiti della gamba portante, deve essere a un'altezza massima parallela da terra.

- **Angelo**: Corpo parallelo a terra e gamba libera dietro, con il ginocchio o punta del pattino più alta del livello dei fianchi.

- **Tacco**: è una trottola in posizione angelo ma eseguita sul Tacco. Es. Sollevando due delle ruote del pattino portante e ruotando su una sola ruota.

- **Rovesciata**: É una trottola in posizione angelo ma con il corpo rivolto verso l'alto (in posizione rovesciata). Considerando la difficoltà di realizzazione di questa posizione con il pattino in linea, i seguenti criteri minimi devono essere raggiunti affinché la trottola rovesciata sia chiamata: almeno 80% del busto, entrambe le spalle e almeno un fianco deve essere rivolto verso l'alto e deve essere parallelo al pavimento.

Variazioni difficili delle trottole con valore Base

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

Posizioni base	Posizioni difficili	Codice	Valore di incremento al valore base
Verticale	Biellmann	UB	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	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%
Rovesciata	Bryant	IB	25%
Qualunque	variazione standard	SV	20%

Nonostante queste caratteristiche, qualsiasi posizione difficile non inclusa in questo manuale, se aggiunge dei movimenti del corpo che alterano l'equilibrio, potrebbe essere considerata come una "feature" e quindi aumentare la difficoltà della trottola. Il Pannello Tecnico dovrebbe essere in grado di prendere questa decisione e chiamare una "Standard variation" (SV). In questo caso, il valore base può essere aumentato del 20%. La Standard

Variation può essere utilizzata una volta per ogni posizione per programma (Verticale, abbassata, angelo oppure tacco). Possono essere conteggiate fino a un massimo di 3 Standard Variations per programma.

Variazioni Difficili della Posizione Verticale

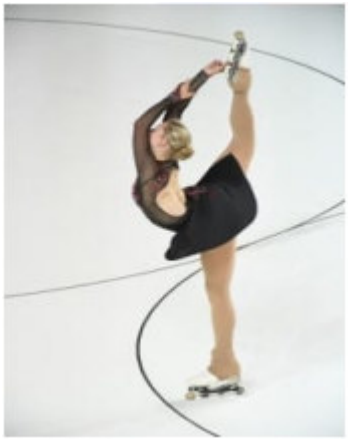
- Forward: il busto è inclinato in avanti fino a formare un angolo di massimo 45° tra il busto e la gamba portante

- Layback: è una trottola verticale in cui la testa e le spalle sono inclinate indietro, rivolte al soffitto con la schiena arcuata. La posizione della gamba libera è opzionale.

- Split (Precedentemente Upright sideways): La posizione verticale deve essere chiara. La gamba libera deve avere tra 150° e 180° con la gamba portante.

- Torso sideways. Il pattinatore deve essere in una completa posizione di spaccata. Il busto dovrebbe occupare uno spazio diverso (dalla postura del corpo) o separato dalla gamba libera

- Biellmann: il piede deve essere più alto della testa e supportato con almeno una mano dietro la schiena con il busto in posizione verticale. La tenuta deve essere molto vicino all'asse di rotazione del pattinatore e la schiena deve essere piegata. La gamba portante deve essere il più possibile tesa. I gradi tra la schiena e la fascia posteriore della gamba libera deve essere inferiore a 90°



Variazioni Difficili della posizione abbassata

- Forward: la gamba libera stesa avanti con il busto completamente appoggiato sulle gambe. La testa e la fronte devono essere vicine al ginocchio della gamba libera.

- Twist (precedentemente Sideways): gamba libera in posizione laterale e il punto di

equilibrio spostato su un lato. Le spalle e il busto devono essere ruotate su un lato (finchè le spalle sono perpendicolari alla pista)

- Behind: gamba libera posizionata dietro, distesa o piegata.

Variazioni difficili della posizione 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

- Sideways: La linea delle spalle deve essere ruotata verticalmente e perpendicolare a terra. La gamba libera sarà mantenuta dietro.

- Layover: Con la linea delle spalle ruotata verticalmente o perpendicolare a terra, ma senza presa della gamba libera. Il fianco è aperto, es. Ruotato su un lato.

Variazioni difficili della posizione Tacco

- Layover: Simile alla posizione Angelo Layover, ma sul tacco.
- Forward e Sideways: Stessa variazione come nell'Angelo ma con il tacco del piede portante sollevato (su una ruota).

Variazione difficili della posizione Rovesciata:

- Bryant: Con la gamba libera sostenuta trasversalmente e almeno l'80% del busto, entrambe le spalle e almeno un fianco devono essere rivolti verso l'alto e paralleli al pavimento. La difficoltà risiede nella fase di centratura della trottola siccome si passerà da una Posizione Angelo con gamba mantenuta a una posizione rovesciata con la gamba sostenuta.

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
Difficult entry / Entrata difficile	Fly camel	DE	15% solo sulla prima posizione se confermata
	Butterfly		
	Leg Hold		
	Illusion		
Difficult change (of position/foot)	Butterfly	DC	15% sulle posizioni che seguono il cambio.
	Fly Camel		
	Illusion		
Abbassata tra posizione Angelo		SBC	15% sull'abbassata e tutte le posizioni successive all'abbassata.
N° di rotazioni per le trottole singole	5 o più	R5	20%
	3 o più per rovesciata e Biellmann	R3	20%
Utilizzo entrambe le direzione		CW	60% su tutte le posizioni che seguono dopo il cambio di direzione
Tre (3) differenti posizioni base consecutive su un piede		3BP	20% su tutte le posizioni base

Chiarimenti

ELEMENTO	CHIARIFICAZIONI
Generale	• Una posizione verticale di base, utilizzata per uscire da una trottola singola, non sarà considerata come un' altra trottola, indipendentemente anche dal numero di rotazioni eseguite.

	• L'aggiunta di movimenti del corpo che alterano l'equilibrio, e quindi aumenta la difficoltà della trottola, sarà considerata come un aspetto positivo.
Trottola – non confermata (no value)	• Cadere prima della trottola (durante l'entrata o i traveling) oppure durante l'esecuzione prima di aver raggiunto il numero minimo di rotazioni richieste. • Non raggiungere la posizione richiesta. • Meno di due (2) rotazioni nella posizione richiesta per la trottola singola e meno di due (2) rotazioni per le trottole eseguite all'interno di una combinazione dai cadetti ai senior; e una (1) rotazione per posizione da giovanissimi ad allievi. • Se la trottola non raggiunge la posizione richiesta il pannello tecnico chiamerà la trottola seguito da non confermato (no spin).

Combinazione di trottole	• 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 una (1) rotazione (da giovanissimi ad allievi) o due (2) rotazioni (da cadetti a senior) prima e dopo il cambio stesso – ex: da trottola abbassata a trottola abbassata forward è considerato un cambio di posizione.
	• Qualsiasi cambio di piede, filo o posizione del corpo costituiscono due posizioni diverse. 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) **abbassata tra angelo e cambio difficile**, il bonus cesserà di essere applicato dal punto in cui qualsiasi posizione dopo la feature non è confermata.
	• 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, oppure deve essere eseguita dopo un cambio di piede
	• In una combinazione, non ci possono essere due cambi consecutivi di piede senza che tra essi sia eseguita almeno una posizione.
	• Una combinazione di trottole può essere interrotta da:
	  ○ Una caduta.
	  ○ Se ci sono due cambi consecutivi di piede tra le posizioni di una combinazione.
	  ○ Cambio di piede con un chiaro cambio di asse.
	  ○ Due piedi a terra tra le trottole della combinazione con un evidente cambio di peso

	Se questo accade tutte le posizioni delle trottole/variazioni eseguite dopo l'interruzione verranno indicate con l'asterisco e non riceveranno valore – NO VALUE.
Posizioni obbligatorie	• Quando una posizione è obbligatoria e non viene tentata, il pattinatore sarà penalizzato di un (1) punto. • Quando una posizione è obbligatoria (ex: posizione abbassata nello short program) e questa non viene raggiunta dal pattinatore, l'intera combinazione non riceverà alcun valore.
Entrata	• Se il pattinatore esegue delle rotazioni richieste in una posizione base in fase di entrata, questa posizione verrà chiamata e la trottola occuperà la casella come se fosse una trottola combinata, sebbene fosse una trottola singola. • Esempio1: se un pattinatore esegue due rotazioni in posizione angelo per preparare un tacco, la trottola verrà chiamata: (angelo confermata + tacco confermata). • Esempio 2: in una combinazione di trottole, se un pattinatore esegue più di una rotazione per preparare una trottola angelo in posizione forward, la trottola sarà chiamata: Angelo + Angelo forward, e saranno quindi considerate due (2) posizioni.
Posizioni/ variazioni difficili	• Una posizione difficile della trottola sarà contata solo una volta nell'intero programma. Per esempio una posizione forward in una trottola abbassata sarà considerata solo una volta come posizione difficile nell'intero programma. • Non c'è limite al numero di posizioni/variazioni difficili usate • Se la posizione che segue una entrata difficile non è confermata (no spin) anche l'entrata difficile sarà annullata. • Affinchè il cambio difficile sia chiamato, la trottola prima e dopo il cambio difficile deve essere confermata. • La trottola saltata dovrebbe ottenere una delle seguenti posizioni in fase di volo: - Posizione di abbassata. - Spaccata butterfly: corpo, braccia e gambe tese e parallele al pavimento. E' consentito atterrare sul puntale. - Flying Camel.
Bonus per le 3 posizioni base sullo stesso piede	• Le tre posizioni base (verticale, abbassata, angelo) devono essere eseguite consecutivamente sullo stesso piede indipendentemente dall'ordine • Le tre posizioni base devono essere confermate • Questo bonus è compatibile con altre features, quindi le tre posizioni base possono essere presentate con una variazione difficile (ad esempio: angelo forward + abbassata behind + verticale split)
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 due (2) rotazioni. In una trottola combinata, verranno confermate le posizioni eseguite e mantenute della caduta (considerando il numero minimo di rotazioni stabilito per posizione per categoria)
Trottole in eccesso	• Quando i pattinatori eseguono la stessa trottola più di due volte, il sistema non aggiungerà valore alle trottole in eccesso eseguite

Definizioni

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

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

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

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

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

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

Caratteristiche del livello base:

- I pattinatori devono eseguire almeno passi/passi di collegamento.
- Il tracciato è libero, deve coprire almeno i ¾ della lunghezza della pista. Ha un tempo limite, che varia a seconda della categoria.

Livelli

Livello Base - StB	Livello 1 - St1	Livello 2 - St2	Livello 3 - St3	Livello 4 - St4
Una sequenza di passi che rispecchia i requisiti basici.	Livello B E deve includere 4 turns e 1 feature (da scegliere tra le tipologie 1 o 2)	Livello B E deve eseguire 6 turns e deve includere due (2) differenti caratteristiche (una di queste deve essere la feature 1 o 2)	Livello B E deve includere 8 turns e tre (3) features diverse.	Livello B E deve includere 10 turns e quattro (4) features diverse.

Features / Caratteristiche

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

Chiarimenti

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

Sequenza coreografica

- La sequenza coreografica avrà un valore fisso di 2.0.
- La sequenza 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.

QOE

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.

Features/Caratteristiche

La definizione di *feature/caratteristica è:* una qualità tipica o una parte importante dell'elemento tecnico.

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.
TROTTOLE
• 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 traveling.
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. L'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 nel'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 i quali il QOE DEVE essere quello riportato	Valori	Errori per i quali i QOE possono variare	Valori
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**
SHORT PROGRAM: pausa tra i passi e l'inizio del salto singolo obbligatorio	**-3**	Lunga preparazione	**-1**
		Mano o gamba libera sul pavimento in fase di atterraggio	**-1**
		Lutz No Edge	**-2**
TROTTOLE			
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**
Caduta	**-3**	Camminata/Non centralizzata	**-2 or -3**
Pumping	**-2 or -3**	Mano o gamba libera sul pavimento per evitare la caduta	**-2 or -3**
		Esecuzione scorretta dei traveling	**-1**
		Cambio di piede con scorretto spostamento di asse	**-2**

		Controllo debole nell'esecuzione (entrata, rotazione, uscita, posizione)	**-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 distribuzione	**-2**
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 originalità	**-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.
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.

COMPONENTS

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
Cadute Per ogni caduta dopo la seconda, la penalizzazione aumenterà di altri 0,3 (Giovanissimi, Esordienti) e 0,5 (da Allievi a Senior) 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 di 2.5 per la quinta caduta (8.0 totale) etc.	1.0 punto per la prima e seconda caduta, penalizzazione incrementale che aumenta per ogni caduta successiva alla 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 tentativo di una posizione obbligatoria in una trottola	1.0 punto

6.3 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, nello short program 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 "*".

7 DESCRIZIONE GENERALE

- **f** Forward
- **b** Backward
- **o** Outside
- **i** Inside
- **T** Rotation in the sense of three turn (natural rotation)
- **c** Rotation in the sense of counter turn (counter rotation)
- **!** Toe push
- **X** Symbol for crossed feet (Mazurka)

- Split
- Outside
- Inside
- Right Outside
- Left Inside
- Revolution of 360° in the air
- Revolution of 180° in the air

Figure	Number	Description	Factor	Denomination
	1	fo ½ Tbo	1	Three Jump (Waltz Jump)
	2a	fo 1 ½ Tbo	4	Axel Paulsen
	2b	fo 2 ½ Tbo	7	Double Axel Paulsen
	2c	fo 3 ½ Tbo	10	Triple Axel Paulsen
	5a	bi 1 Tbo	2	Salchow
	5b	bi 2 Tbo	4	Double Salchow
	5c	bi 3 Tbo	6	Triple Salchow
	7a	bi! 1 Tbo	3	Flip
	7b	bi! 2 Tbo	5	Double Flip
	7c	bi! 3 Tbo	8	Triple Flip

	8	bo 1 Tbo	2	Half Loop (Thoren)
	9a	bo 1 Tbo	3	Loop
	9b	bo 2 Tbo	5	Double Loop
	9c	bo 3 Tbo	8	Triple Loop
	10a	bo! 1 Tbo	2	Toe-Loop
	10b	bo! 2 Tbo	3	Double Toe-Loop
	10c	bo! 3 Tbo	6	Triple Toe-Loop
	11	bf! ½ Tif	2	Split
	13a	bo ! 1 Tbo	4	Lutz
	13b	bo ! 2 Tbo	6	Double Lutz
	13c	bo ! 3 Tbo	8	Triple Lutz

8 RUOLO DEL PANNELLO TECNICO (PROTOCOLLO) 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.

9 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 *

9.1 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)	T
Salchow	S
Flip	F
Thoren	Th
Lutz	Lz
Loop	Lo
Axel	A
No Jump	NJ
Singolo (1 rotazione) (non è necessario dichiararlo)	1
Doppio	2
Triplo	3
Quad	4
Under	<
Half	<<
Down	<<<
No edge /Senza filo	!
Fall /Caduta	X

PARTE DELLA CHIAMATA	DETTAGLI

Numero di rotazioni	• Single (1 giro) • Double • Triple • Quad
Nome del salto	• Waltz • Toe • Salchow • Flip • Thoren • Lutz • Loop • Axel • No Jump
Mancanza di rotazione e errori	• Under • Half • 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
	Twist	ST
	Forward	SF
	Behind	SB
Camel /Angelo	Base	C
	Forward	CF
	Sideways	CS
	Layover	CL

Broken	Base	Br
Heel /Tacco	Base	H
	Forward	HF
	Sideways	HS
	Layover	HL
Inverted /Rovesciata	Base	In
	Bryant	IB
Qualsiasi	Variazioni Standard	SV
	Confirmed /Confermato	C
	Not confirmed /Non confermato	NC

Variazione difficile	Optione	Codice
Entrata difficile	Fly camel	DE
	Butterfly	
	Leg Hold	
	Illusion	
	Acrobatic	
	Unlisted /non in elenco	
Cambio difficile	Butterfly	DC
	Fly Camel	
	Illusion	
	Unlisted / Non in elenco	
Abbassata tra due trottole angelo		SBC
Numero di giri solo spins	5 o più	5R
	3 o più per rovesciata e Biellmann	3R
Utilizzo entrambi direzioni CCW e CW		BD
Tre posizioni base		3BP

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} SBC= "*Difficult Entry confirmed, Heel Confirmed; Sit confirmed - Forward position confirmed; Heel confirmed; Upright confirmed - Sideways position not confirmed; Bonus for Sit Between Camels*".
- [DE + HB + 5R] = "*Difficult Entry confirmed – Heel confirmed - Biellmann position confirmed-Bonus for more than five rotations*" or "*Heel confirmed - Biellmann position confirmed with Difficult Entry and Bonus for more than five 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	BM
Cluster	Cl
Different feet	DF
Confirmed	C
Not confirmed	NC
Fall	X

PARTE DELLA CHIAMATA	DETTAGLI
Turns + piede	• Three turn / Tre (solo all'interno di un cluster) • Bracket/Contro-tre • Counter/Contro Volta • Rocker/Volta • Left /Sinistro • Right/Destro
Turns + direzione	• Loop/Boccola • Traveling • Clockwise /Orario • Anti-clockwise (anti) /Anti-orario
Features	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 movimenti del corpo da differenti gruppi; • Choctaw • Body movements/Movimenti del corpo • Cluster • Different feet/Piedi differenti
Conferma	• Confermato: il turn/ la feature risponde alle caratteristiche tecniche obbligatorie per essere confermate. • Non confermato: il turn/ caratteristiche della feature / numero richiesto non raggiunto.

Sequenza Coreografica

Sequenza coreografica: start + confermato / 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 pre-chiamato.
- Nel caso di un elemento combinato, la motivazione del review e la parte interessata dell'elemento devono 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'atterraggio"
- "*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

- N*ormal speed / Velocità normale*.
- S*low/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.

9.3 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.

9.4 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.

10 PRODEDURE SPECIFICHE PER SHORT E LONG PROGRAM

- Qualsiasi tentativo sarà inserito nel bx corrispondente al suo gruppo di elementi (Salto singolo, Combinazione di salti, Trottola singola, Combinazione di trottole, se quenza di passi o sequenza coreografica)
- I tentativi devono essere considerati "presentati" allo scopo di NON penalizzare per elemento obbligatorio mancante, secondo il gruppo di elementi dichiarato nel programma previsto. Tuttavia, ai fini del calcolo del numero totale di elementi eseguito durante il programma, ogni tentativo deve essere chiamato all'interno del gruppo di elementi che è stato percepito durante la performance. Ad esempio, se un pattinatore cade durante i traveling di una Combinazione di trottole (dichiarato nel programma previsto), il tentativo di Combinazione di trottole sarà considerato come tale ai fini di NESSUNA penalità, ma sarà chiamato come Solo Spin e sarà occupare la casella corrispondente.
- Tutti gli elementi in eccesso, una volta raggiunto il limite massimo permesso per ciascun gruppo, sarà segnalato con l’asterisco e non riceverà valore
- 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*.
- 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.
- Nello short program 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.
  - Esempio: con tutti gli elementi salto: 2A, 2A*+3T+3T+2Lo, 3F.
- 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).

11 SPECIFICHE TECNICHE PER I SALTI

11.1 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.

11.2 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.

11.3 Salti Downgraded

Un salto sarà considerato Downgraded se manca più di ½ 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.
  - 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.

11.4 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).

11.5 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.

11.6 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.

11.7 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 ½ 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.

11.8 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 ½ 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

11.9 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. Se questo avviene la seconda combinazione di salti sarà indicata con l'asterisco e non riceverà alcun valore. 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).

11.10 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.

12 SPECIFICHE TECNICHE PER LE TROTTOLE

12.1 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.

12.2 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), 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.

12.3 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°
- 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.

12.4 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) 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 più di 45° rispetto alla loro posizione originale
- Busto ruotato lateralmente.
- Il piede libero non deve trascinarsi a terra durante le rotazioni.

12.5 Posizioni difficili per Camel (Angelo) e Heel (Tacco)

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’ombelico).
- Gamba libera tenuta sopra il livello pelvico.
- Il punto di tenuta deve essere più arretrato rispetto alla testa.

Camel (Angelo)/Heel (Tacco) 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 (tacco 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.

12.6 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).
- Le spalle devono essere mantenute al livello dei fianchi oppure più basse, senza oscillazioni significanti.
- Almeno l’80% del tronco e almeno un fianco devono essere rivolti verso l’alto ed essere paralleli a terra

12.7 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 cinque (5) rotazioni in qualsiasi posizione ad eccezione della rovesciata e Biellmann dove tre (3) 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 confermate = 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 posizione finale dopo il salto deve essere raggiunta entro un giro e mezzo di rotazione dall'atterraggio.
- **Non elencato:** un cambio difficile che non è in elenco ma che chiaramente altera l'equilibrio del pattinatore e rende il cambio più difficile.

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 (~~20%~~) + U (~~20%~~)

Tre posizioni base

Il bonus sarà applicato alle tre posizioni se tutte sono:

- Confermate
- Eseguite consecutivamente con ordine libero di esecuzione
- Eseguite sullo stesso piede

Il bonus è compatibile con altre features. Questo significa che il bonus sarà applicato se una delle posizioni è eseguita con posizione difficile. Ad esempio: C(Fw) + S + U (Sw) = bonus per le tre posizioni base

L'obiettivo di questa feature è premiare due diversi cambi di posizione con il più alto carico del corpo (testa) su uno spazio diverso (alto, medio, basso) e sullo stesso piede eseguito uno dopo l'altro. Quindi, se c'è un'altra posizione che ha rotto la concatenazione di tre posizioni base consecutivamente, il bonus non verrà applicato. Es: C+S+C+U = Nessun bonus per 3 Posizioni base. Ma il bonus rimane se una delle posizioni viene ripetuta prima di cambiare lo spazio di postura. Ad esempio: C+C(Fw)+S+S(Sw)+U = Bonus per tre posizioni base.

Se l'uscita di una trottola abbassata avviene su due piedi il bonus non verrà applicato

Se la trottola verticale è posizionata al termine della Combinazione di trottole, per essere chiamata, deve essere eseguita:

- Dopo un cambio di piede
- In una variazione difficile di una posizione
- Con una chiara posizione artistica del piede e/o mano (come ad esempio piedi incrociati o un braccio alto)

12.8 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: C (RBO) + S(RBO) + C (LFO) + S (LBI) = C (LFO) + 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.

Exampio 2: C (LFO) + S (LBI) + C (RBO) + S (RBO) ≠ S (LBI) + C (LFO) + S (RBO) + C (RBO)
Exampio 3: C (LFO) + S (LBI) ≠ S (LBI) + C (LFO)
Exampio 4: C (LFO) + S (LBI) ≠ 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.

12.9 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.

12.10 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)*
- Due piedi a terra tra le trottole della combinazione con evidente trasferimento di peso. TP Deve prestare attenzione che tale circostanza implichi un movimento che permetta al pattinatore di guadagnare di nuovo slancio. Al contrario, se ci sono due piedi sul pavimento (come un veloce tocco) ma senza prendere slancio sarà considerata come cattiva qualità dell'elemento e valutata con il QOE. Ad esempio: due piedi per uscire dal Sit Spin o un piccolo tocco di gamba libera durante una posizione e il pattinatore recupera la posizione senza spingere.

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.

12.11 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 chiamare l'interruzione dell'elemento.

12.12 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 variation.

Nel caso di trottole Angelo e Tacco, l'esecuzione della stessa variazione difficile in una di esse, comporterà che nello stesso programma la variazione è già stata utilizzata anche per le altre 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"*.

13 SPECIFICHE TECNICHE PER LA SEQUENZA DI PASSI

13.1 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 il 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".

13.2 Sequenza 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 piede sinistro/direzione anti-oraria, la feature (caratteristica) "different feet" verrà considerata per 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).

14 PENALIZZAZIONI

14.1 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 elemento 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.

14.2 Elemento illegale

Si considera elemento illegale 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.

14.3 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.
- Nello Short program: 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). 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.

14.4 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