

REGOLAMENTI
PER LE GARE DI PATTINAGGIO ARTISTICO
SOLO DANCE
By World Skate Artistic Technical Commission



Indice

PROPRIETA'	4
SOLO DANCE – DEFINIZIONI GENERALI	4
SOLO DANCE	5
COSTUMI	5
1.1 RISCALDAMENTO UFFICIALE	5
1.2 JUNIOR E SENIOR	6
Style dance	6
Danza Libera	6
1.3 JEUNESSE	6
1.4 CADETTI	7
1.5 ALLIEVI	7
1.6 ESORDIENTI	7
ELEMENTI TECNICI	7
1.7 DANZE OBBLIGATORIE	7
Sequenza di danza obbligatoria	8
Livelli 8	
1.8 SEQUENZE DI PASSI (FOOTWORK SEQUENCES): PER STYLE DANCE E DANZA LIBERA	9
Livelli 10	
Caratteristiche/Features	10
1.9 SEQUENZA ARTISTICA DI PASSI (ARTISTIC FOOTWORK SEQUENCE): PER STYLE E DANZA LIBERA	10
Livelli 10	
Caratteristiche/Features	11
Chiarimenti	11
1.10 SEQUENZA COREOGRAFICA	12
1.11 SEQUENZA DI CLUSTER	12
Livelli 12	
Caratteristiche/Features	12
Chiarimenti	13
1.12 SEQUENZE DI TRAVELING	13
Livelli 14	
Caratteristiche/Features	14
Chiarimenti	15
LIMITAZIONI	16
QOE	16
Chiarimenti	19
PENALIZZAZIONI	19
1.13 ASSEGNATE DAL REFEREE	19
1.14 ASSEGNATE DAL PANNELLO TECNICO	20
APPENDICE 1 – ESEMPI DI FEATURES PER I TRAVELING	21
APPENDICE 2 – ESEMPI DI ELEMENTI TECNICI DI PATTINAGGIO	24
APPENDICE 3 – RUOLI DEL PANNELLO TECNICO (PROTOCOLLO) E LINEE GUIDA	27
TECHNICAL SPECIALIST (TS)	27
ASSISTANT (AS)	27

CONTROLLER (CTR)	27
DATA OPERATOR (DO)	27
REFEREE (REF)	28
PROCEDURA GENERALE PER IL PANNELLO TECNICO.....	28
PRE-CHIAMATE E CHIAMATE	28
Pre-chiamate.....	28
Chiamate.....	29
Pattern dance sequence	29
Footwork sequence “Sequenza di passi”	30
Artistic footwork sequence “Sequenza di passi artistica”	31
Choreographic sequence / Pose “Sequenza coreografica / Posa”	31
Cluster sequence / Sequenza del Cluster	32
Traveling sequence / Sequenza del Traveling.....	32
RICHIEDERE E VISUALIZZARE I REVIEWS	32
Gestire il review	32
Regole per visualizzare i review	33
Velocità per i reviews.....	33
INSERIMENTO DEI DATI	33
CONTROLLO E CONFERMA	33
PRODECURA SPECIFICA PER LA DANZA OBBLIGATORIA.....	34
PROCEDURA SPECIFICA PER STYLE E DANZA LIBERA	34
SPECIFICHE TECNICHE PER LA SEQUENZA DEL CLUSTER.....	34
FEATURES PER I CLUSTER.....	35
RAGIONI PER RIDURRE IL LIVELLO DEL CLUSTER.....	35
SEQUENZA DI CLUSTER “NO LEVEL”	35
SPECIFICHE TECNICHE PER LA SEQUENZA DI TRAVELING	36
FEATURES NEI TRAVELING	36
RAGIONI PER RIDURRE IL LIVELLO DEL TRAVELING	37
TRAVELING SEQUENCE “NO LEVEL” / SEQUENZA DI TRAVELING “NO LEVEL”	37
SPECIFICHE TECNICHE PER LA FOOTWORK & ARTISTIC SEQUENCE.....	37
PROTOCOLLO PER IL PANNELLO TECNICO DURANTE LA FOOTWORK SEQUENCE	37
CONFERMARE I TURNS.....	37
FOOTWORK FEATURES.....	38
MOTIVI PER RIDURRE IL LIVELLO DELLA FOOTWORK	39
FOOTWORK SEQUENCE/ARTISTIC/CHOREO SEQUENCE ‘NO LEVEL’	39
PENALIZZAZIONI.....	39
MANCANZA DI UN ELEMENTO OBBLIGATORIO.....	39
ELEMENTO ILLEGALE	39
BATTITI DI APERTURA	39

PROPRIETA'

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

SOLO DANCE - DEFINIZIONI GENERALI

Timing: tutti i passi, movimenti, azioni devono essere eseguite a tempo di musica. Per la danza obbligatoria / schema di danza è obbligatorio mantenere il tempo corretto per raggiungere un livello adeguato. Errori di tempo faranno scendere il livello di uno e saranno valutati negativamente nei components.

Turns a un piede (One foot turns): sono tutte le difficoltà tecniche elencate che implicano un cambio di direzione sullo stesso piede: traveling (minimo due (2) rotazioni, devono essere eseguite velocemente e senza filo per essere considerati come tali, altrimenti saranno considerati come tre), tre, controtre, boccole, controvolte, volte.

Cluster: sequenza di almeno tre (3) turns diversi eseguiti su un piede. I tre all'interno del cluster verranno considerati come turn.

Turns a due piedi (Two feet turns): Mohawks, Choctaws. Per il Choctaws, il filo di uscita servirà per definire il senso di rotazione del turn (ex. SAI-DIE, la direzione sarà considerata antiorario).

Steps (Passi): tutte le difficoltà tecniche eseguite mantenendo la stessa direzione come chassé, cross chassé, cambi di filo, cross rolls, dropped chassé, cross, progressivi ecc...
N.B. salti di mezza o una rotazione su uno o due piedi non sono considerati passi o turns.

Ina Bauer: È una figura tecnica come la spread eagle (interna o esterna), durante la quale il pattinatore esegue una divaricata frontale in cui i piedi sono in appoggio su due tracciati diversi e paralleli. Un ginocchio deve essere piegato mentre l'altro è mantenuto in estensione. Il filo interno deve essere chiaro e ben mantenuto.

Body movimenti: 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. Devono essere utilizzate almeno due parti del corpo.

Attitude: gamba libera estesa davanti o dietro rispetto al piede portante.

Coupée: gamba libera flessa di fianco alla gamba portante.

Traveling: rotazioni multiple e continue (tre senza filo) eseguite sullo stesso piede portante (minimo di due (2) rotazioni), mentre la gamba libera può assumere qualunque posizione. Non si dovrebbero verificare cambi di ritmo in quanto l'azione non risulterebbe continua.

SOLO DANCE

La competizione di solo dance consiste nell'esecuzione di una style dance e danza libera per gli Junior e Senior, danze obbligatorie e danza libera per tutte le altre categorie.

I due (2) punteggi per le danze obbligatorie, style dance e danza libera saranno:

- Contenuto tecnico.
- Artistic Components.

Costumi

- I costumi, sia per l'uomo che per la donna, in tutte le competizioni di pattinaggio artistico devono essere in carattere con la musica ma non devono essere tali da causare imbarazzo al pattinatore, ai giudici e spettatori. **Il costume di allenamento non deve essere necessariamente in carattere con la musica, ma deve comunque rispettare tutte le altre regole previste per i costumi.**
- I costumi molto sgambati sui fianchi, o che mostrano l'ombelico scoperto sono considerati abiti da show e non sono adatti per le gare di pattinaggio.
- Ogni parte del costume compresi perline, applicazioni, piume, etc. devono essere accuratamente fissati al costume affinché non possano causare intralcio ai concorrenti successivi. **NON SONO CONSENTITE pietre di diametro superiore ai 4mm!**
- Il costume femminile deve completamente coprire i fianchi ed i glutei. Body con taglio alla "Francese", cioè con una sgambatura eccessiva sui fianchi, sono severamente proibiti! **Materiali trasparenti SONO CONSENTITI SOLO SULLE BRACCIA, GAMBE, SPALLE e SCHIENA (al di sopra del giro vita).**
- Il costume maschile non deve essere senza maniche. La scollatura del costume non deve esporre il petto per più di tre (3) pollici o otto (8) centimetri sotto la clavicola. Materiale con effetto trasparente **(come tessuto velato o rete) oppure completamente nudo non è consentito. Tessuti trasparenti sono consentiti solo sulle braccia e spalle.** Durante una performance, la camicia dell'uomo non deve staccarsi dalla vita dei pantaloni, in modo da mostrare l'ombelico scoperto.
- Oggetti di qualsiasi natura non sono consentiti. Ciò significa che il costume di gara rimane il medesimo senza alcuna aggiunta per tutta la durata dell'esecuzione, e comunque non è consentito l'utilizzo di nessun accessorio dall'inizio alla fine del programma.
- Dipingere qualsiasi parte del corpo è considerato "show", pertanto non è consentito.
- La penalizzazione applicata ad ogni violazione al regolamento dei costume è di 1.0. **Il referee prenderà in considerazione anche l'opinione dei giudici, per le eventuali penalizzazioni da applicare alle violazioni dei costumi.**

1.1 Riscaldamento ufficiale

- Il riscaldamento ufficiale viene considerato parte della competizione. Come tale, tutte le infrazioni alle regole di pattinaggio saranno applicate.
- Per le danze obbligatorie, style dance e danza libera normalmente non ci possono essere più di sei (6) partecipanti per ogni gruppo di riscaldamento.
- Il riscaldamento per le danze obbligatorie è di 2 minuti con la musica o per la lunghezza della traccia musicale. I pattinatori avranno a disposizione 10 secondi di riscaldamento prima dell'inizio della musica prevista.
- Il riscaldamento per la Style Dance è di quattro minuti e trenta (4:30).
- Nella danza libera il tempo di riscaldamento si basa sulla durata della danza libera più due (2) minuti. Lo speaker informerà i partecipanti quando mancherà un (1) minuto al termine del periodo di riscaldamento.

- Al pattinatore successivo, durante l'esposizione del punteggio dell'atleta che ha appena eseguito, sarà consentito usare la pista.
- Al termine del riscaldamento ufficiale, il primo pattinatore a 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.

1.2 Junior e Senior

Style dance

Di seguito le regole relative alla style dance.

- La durata della style dance sarà di minuti: 2'50'' + / - 0.10''.
- La scelta dei ritmi utilizzati va da un minimo di due (2) fino ad un massimo di tre(3) ritmi diversi. La scelta di 2 ritmi può includere l'utilizzo di due (2) musiche differenti per uno stesso ritmo, tuttavia questo può essere fatto per uno (1) dei ritmi selezionati. La scelta di tre (3) ritmi differenti non potrà includere l'utilizzo di due (2) selezioni musicali differenti per lo stesso ritmo.
- Uno dei ritmi selezionati deve essere il ritmo richiesto per l'esecuzione della Sequenza della Danza Obbligatoria. Durante la sequenza della Danza Obbligatoria, NON è permesso un cambio della selezione musicale scelta.

Elementi richiesti:

Il numero degli elementi tecnici richiesti per la style dance sono quattro (4). Ci sarà sempre la sequenza di Danza obbligatoria, gli altri cambieranno ogni anno e saranno scelti dalla ATC tra:

1. Sequenza di passi (footwork sequence), massimo 40 secondi.
2. Sequenza artistica di passi (Artistic sequence), massimo 40 secondi.
3. Sequenza di Cluster, massimo 20 secondi.
4. Sequenza di Traveling.

Nota bene: Il primo elemento obbligatorio eseguito di quelli richiesti, sarà quello chiamato dal Pannello tecnico e valutato dai giudici come elemento obbligatorio per l'anno in corso.

Danza Libera

La durata della danza libera sarà di 3:30 minuti +/- 10 secondi.

Elementi fissi che DEVONO ESSERE inclusi in una danza libera sono:

1. Sequenza di passi, massimo 40 secondi.
2. Sequenza artistica di passi, massimo 40 secondi.
3. Una (1) sequenza di traveling.
4. Una (1) sequenza di cluster (massimo 20 secondi).
5. Una (1) sequenza coreografica.

Nota bene: Il primo elemento obbligatorio eseguito sarà quello che verrà chiamato dal Pannello tecnico e valutato dai giudici come elemento obbligatorio per l'anno in corso.

1.3 Jeunesse

1. Due (2) danze obbligatorie.
2. Una (1) danza libera di 3:15 minutes +/- 10 secondi.

Elementi fissi che DEVONO ESSERE inclusi in una danza libera sono:

- Sequenza di passi, massimo livello 4, massimo 40 secondi
- Sequenza artistica di passi, massimo livello 4, massimo 40 secondi.
- Una sequenza di traveling
- Una sequenza di cluster, massimo 20 secondi.
- Una (1) sequenza coreografica.

1.4 Cadetti

1. Due (2) danze obbligatorie.
2. Una (1) danza libera di 3:00 minutes +/- 10 secondi.

Elementi fissi che DEVONO ESSERE inclusi in una danza libera sono:

- Sequenza di passi, massimo livello 3, massimo 40 secondi
- Sequenza artistica di passi, massimo livello 3, massimo 30 secondi.
- Una sequenza di traveling. Massimo livello 3.
- Una sequenza di cluster. Massimo livello 3.
- Una (1) sequenza coreografica.

1.5 Allievi

1. Due (2) danze obbligatorie.
2. Una (1) danza libera di 2:30 minutes +/- 10 secondi.

Elementi fissi che DEVONO ESSERE inclusi in una danza libera sono:

- Sequenza di passi, massimo livello 2, massimo 30 secondi.
- Sequenza artistica di passi, massimo livello 2, massimo 30 secondi.
- Una (1) sequenza di traveling. Massimo livello 2.
- Una (1) sequenza coreografica.

1.6 Esordienti

1. Due (2) danze obbligatorie.
2. Una (1) danza libera 2:15 minutes +/- 10 seconds.

Elementi fissi che DEVONO ESSERE inclusi in una danza libera sono:

- Sequenza di passi, massimo livello 1, massimo 30 secondi.
- Sequenza artistica di passi, massimo livello 1, massimo 30 secondi.
- Una sequenza di traveling . Massimo livello 1.
- Una sequenza coreografica.

ELEMENTI TECNICI

Nel documento con la lista degli elementi, è obbligatorio indicare il minutaggio di inizio di ogni elemento (il tempo inizia dal primo movimento del pattinatore).

1.7 Danze obbligatorie

Per le specifiche delle danze obbligatorie, fare riferimento al manuale di danza e solo dance 2022 di World Skate.

Il numero di battiti di apertura utilizzati per tutte le danze non devono eccedere i 24 battiti di musica. Se ciò accade, sarà applicata una penalizzazione di 0,5 punti.

Durante le competizioni, devono essere utilizzate le tre (3) tracce di musica previste per ogni danza.

Sequenza di danza obbligatoria

Questo elemento può consistere in una o più sezioni di danza obbligatoria oppure passi selezionati di una danza obbligatoria, scelti ogni anno dalla World skate ATC e indicate nel Requirements document.

Regole generali

- Deve rispettare lo stesso disegno/schema previsto dalla commissione World skate ATC;
- I BPM del brano musicale scelto, per l'esecuzione della sequenza della danza obbligatoria inserita nella Style Dance, possono variare rispetto a quelli richiesti, in un range compreso tra i +2 /-2 BPM

Per esempio: nelle danze obbligatorie per le quali è richiesto un tempo di 100 BPM, il numero dei battiti potrà essere compreso da un minimo di 98 ad un massimo di 102 BPM.

Ci può essere un'introduzione prima dell'inizio della sequenza di danza obbligatoria, così come al termine della stessa durante la quale il tempo del brano musicale è libero ma dal momento in cui si esegue la sequenza di danza la musica deve restare nel range di +/- 2 bpm rispetto ai bpm richiesti. Una volta stabilito il tempo della sequenza di danza obbligatoria deve rimanere costante per l'intera sequenza.

Ad esempio: Una musica valzer ha una introduzione con un tempo di 148 BPM; durante l'esecuzione del Valzer Starlight il tempo deve essere entro il range da 166 a 170 BPM (168 BPM +/-2) rimanendo costante per tutta la sequenza. Solo dopo che la danza obbligatoria è completata, il tempo cambia a 128 BPM“

Fare riferimento al “BPM Control Guidelines” per maggiori dettagli.

Prima della competizione di danza, è obbligatorio presentare un certificato rilasciato da un Maestro di musica che confermi:

- Il ritmo utilizzato.
- Il numero di BPM della sequenza/e di danza obbligatoria.
- Dovrebbe essere specificato quando la musica per la danza obbligatoria inizia e quando finisce.

Se tali regole non sono osservate, il comitato ATC Worls Skate dovrebbe attribuire una penalizzazione di 1.0 dal punteggio totale.

- Deve iniziare con il passo uno (1) dello schema di danza posto alla sinistra della giuria (o come richiesto dal regolamento World skate-ATC annualmente) e concludersi con il primo passo della danza (passo 1) della sezione seguente o il passo successivo della danza richiesta dal regolamento.
- Deve mantenere gli stessi passi della danza e rispettare i requisiti di tempo di ogni passo. E' possibile includere movimenti coreografici del corpo (lower/upper body) per rendere la performance della danza più rilevante al ritmo richiesto. E' importante rispettare la descrizione della danza (fare riferimento al regolamento delle danze obbligatorie), senza cambiare la natura dei passi/movimenti richiesti.

Livelli

Per la danza obbligatoria inserita nella style dance e per le danze obbligatorie delle categorie Jeunesse, Cadetti, Allievi, Esordienti ci saranno cinque (5) livelli, che verranno attribuiti in base all'esecuzione dei Key points richiesti. Se le danze obbligatorie richiedono due (2) sequenze, i livelli saranno applicati due volte, uno per ogni sequenza eseguita.

LIVELLI	SEQUENZA/SEZIONE	INTERRUZIONE/TEMPO	KEY POINTS
B	75%	/	/
1	100%	Non più di 4 battiti	1
2	100%	Non più di 4 battiti	2
3	100%	Nessuna interruzione	3
4	100%	Nessuna interruzione	4

- Livello Base - 75% della sequenza/sezion e è completata.
- Livello 1 - La sequenza/sezion e non è interrotta per più di 4 battiti in totale da inciampi, cadute o qualsiasi altra ragione E un (1) key points è eseguito correttamente.
- Livello 2 - La sequenza/sezion e non è interrotta per più di 4 battiti in totale da inciampi, cadute o qualsiasi altra ragione E due (2) key points sono eseguiti correttamente.
- Livello 3 - la sequenza/sezion e non è interrotta del tutto da inciampi, cadute o qualsiasi altra ragione E tre (3) key points sono eseguiti correttamente.
- Livello 4 - la sequenza/sezion e non è interrotta del tutto da inciampi, cadute o qualsiasi altra ragione E quattro (4) key points sono eseguiti correttamente.

Errori di tempo abbasseranno il livello di uno, e sarà valutato negativamente nei components.

Se meno del 75% della danza obbligatoria è eseguita dal pattinatore, la chiamata da parte del Pannello tecnico sarà: "NO LEVEL".

Se la danza obbligatoria non è eseguita o non completata, verrà chiamato "NO LEVEL" con nessuna altra penalità. Tuttavia i components non saranno valutati positivamente.

Se la danza obbligatoria viene eseguita completamente fuori tempo, verrà chiamato con un livello non più alto di "Livello Base". Per esempio, se il pattinatore comincia il passo 1 sul battito 3 della battuta in una danza con un tempo di 4/4.

La musica della danza obbligatoria DEVE AVERE un ritmo chiaro e costante dall'inizio alla fine dei passi richiesti, altrimenti verrà chiamato "NO LEVEL"

1.8 Sequenze di passi (Footwork sequences): per style dance e danza libera.

Requisiti per il livello base:

- I pattinatori devono includere passi/passi di collegamento.
- Lo schema è libero, ma deve coprire almeno i $\frac{3}{4}$ della lunghezza della pista. Ha un limite di tempo differente a seconda della categoria.

Livelli

Livello Base - FoSqB	Livello 1 - FoSq1	Livello 2 - FoSq2	Livello 3 - FoSq3	Livello 4 - FoSq4
Una sequenza di passi che rispecchia i requisiti base e le specifiche di chiamata.	Livello B E devono eseguire 4 turns e includere una (1) feature (scelta solo tra la feature 1 oppure 2).	Livello B E devono eseguire 6 turns e includere due (2) features differenti (una di queste deve essere una feature del gruppo 1 oppure 2).	Livello B E deve includere 8 turns e includere (3) features diverse.	Livello B E deve includere 10 turns e quattro (4) features diverse.

Caratteristiche/Features

- Body movements:** sono richiesti tre (3) differenti movimenti del corpo; **devono essere uno per ogni gruppo spaziale: Alto, Medio, Basso.**
- Choctaws:** I pattinatori devono eseguire due (2) Choctaws, uno in senso orario e uno in senso antiorario. Saranno considerati solo i Choctaws dall'avanti all'indietro.
- Cluster:** Per essere considerati come feature, tre (3) dei turns presentati dovranno essere confermati.
- Turns su un piede differente:** i turns richiesti devono essere confermati e per il livello devono essere eseguiti equamente sia sul piede destro che sul piede sinistro, o se trattasi di boccole e travelling in senso orario ed antiorario. Devono essere egualmente essere distribuiti tra piede sinistro/antiorario e piede destro/orario. Vedi chiarimenti.

1.9 Sequenza artistica di passi (Artistic footwork sequence): per style e danza libera

Una sequenza artistica di passi che include l'utilizzo di passi/turns/elementi di pattinaggio/movimenti artistici etc., esteticamente gradevoli e che dimostrino le naturali capacità creative dell'atleta.

Requisiti per il livello base:

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

Livelli

Livello Base - ASqB	Livello 1 - ASq1	Livello 2 - ASq2	Livello 3 - ASq3	Livello 4 - ASq4
Una sequenza di passi che rispecchia i requisiti base e le specifiche di chiamata.	Livello B E devono eseguire 4 turns e includere una (1) feature (scelta solo tra la feature 1 oppure 2).	Livello B E devono eseguire 4 turns e includere due (2) features differenti (una	Livello B E deve includere 6 turns e includere (3) features diverse.	Livello B E deve includere 8 turns e quattro (4) features diverse.

		di queste deve essere una feature del gruppo 1 oppure 2).		
--	--	---	--	--

Caratteristiche/Features

1. **Elementi di pattinaggio: tre (3)** delle seguenti dovranno essere presentate per essere considerate nel livello:
 - a. Ina Bauer usando un minimo di sei (6) ruote, spread eagles, **hackenmond**.
 - b. Salto del cervo, salto in spaccata, butterfly e fly camel.
 - c. Un (1) salto di una (1) rotazione. Non è richiesto che il salto sia nella lista dei salti codificati del free-skating.
 - d. Biellman, rovesciata, ring (verticale o orizzontale).
 - e. Charlotte, illusion.
 - f. Trottola di tre (3) rotazioni minimo, eseguita su di un piede ed un filo..

Le feature, per essere considerate come tali, devono raggiungere la posizione richiesta. Gli elementi di pattinaggio devono provenire da sottogruppi diversi (vedi lista sopra) per essere considerati una feature per il livello

Appendice 2 - Elementi di pattinaggio

2. **Choctaws:** I pattinatori devono eseguire almeno due (2) Choctaws, uno in senso orario e uno in senso antiorario. Saranno considerati solo i Choctaws dall'avanti all'indietro.
3. **Cluster:** Per essere considerati come una feature, tre (3) dei turns presentati dovranno essere confermati.
4. **Turns su un piede differente:** i turns richiesti devono essere confermati e per il livello devono essere eseguiti equamente sia sul piede destro che sul piede sinistro, o se trattasi di boccole e travelling in senso orario ed antiorario. Devono essere egualmente essere distribuiti tra piede sinistro/antiorario e piede destro/orario. Vedi Chiarimenti.

Chiarimenti

- I turns per essere confermati e considerati per il livello devono essere eseguiti correttamente e mostrare fili chiari prima e dopo il cambio di direzione e gli archi devono essere chiari. Turns saltati, eseguiti sul posto o turns in cui il pattinatore appoggia la gamba libera sul pavimento durante o all'uscita del turn, non saranno considerati. Nessun turn dello stesso tipo può essere contato per più di due (2) volte.
- I turns che possono essere considerati per il livello sono volta, controvolta, contro tre, traveling, boccole. Nessun turn dello stesso tipo può essere contato per più di due (2) volte.
- I tre sono considerati come un turn se eseguiti nel cluster, ma NON come un turn per il raggiungimento del livello.
- Per la categoria Giovanissimi: i passi e i turns che possono essere contati per il livello sono tre interno, tre esterno, cross avanti e mohawk aperto. **Ogni tipo di turn può essere considerato solo una volta. Per questa categoria non è richiesta nessuna feature per essere confermato il livello 1.**
- Per la feature numero 1: Body movement/Skating elements dovrebbero essere distribuiti in tutta la sequenza con passi/turns tra di essi. Body movement/Skating elements eseguiti uno dopo l'altro verranno considerati come un solo movimento/elemento. Body movement/Skating elements eseguiti all'inizio o alla fine della sequenza, mentre l'atleta non sta pattinando, non verranno considerati.
- Per la feature numero 4: boccole e traveling eseguiti in senso antiorario verranno considerati come piede sinistro e boccole e traveling eseguiti in senso orario verranno

considerati come piede destro per il conteggio dei turns su piedi diversi., non è obbligatorio eseguire lo stesso tipo di turns in entrambe le direzioni oppure con entrambi i piedi per essere considerati per il livello.

- Sono permesse rapide fermate se servono a caratterizzare la musica.
- **Per le categorie con massimo livello tre (3) o minore:** se il pattinatore esegue più di un turn rispetto il livello massimo della categoria, il livello verrà abbassato di uno (1).
- Non ci sono restrizioni sul numero di features che i pattinatori possono presentare.

1.10 Sequenza coreografica

- La sequenza coreografica ha un valore fisso di tre (3) punti.
- Sequenza di elementi a libera scelta, dove gli atleti devono dimostrare: l'abilità di pattinare, creatività, abilità coreografica, originalità, musicalità, utilizzo dello spazio personale con i movimenti del corpo (body movements).
- I pattinatori devono dimostrare l'abilità di pattinare sulla musica e interpretarla utilizzando elementi tecnici come: passi, turns, arabesque, pivot, ina bauer, spread eagles, salti di una rotazione (non codificati inclusi nei salti consentiti), trottolo veloci.
- Non c'è uno schema obbligato da seguire.
- La sequenza deve iniziare da una posizione stazionaria o da uno stop & go e deve coprire almeno $\frac{3}{4}$ della pista.
- Il tempo di esecuzione di questa sequenza è di massimo trenta (30) secondi.
- Sono permesse le fermate.

1.11 Sequenza di cluster

Requisiti per il livello base:

- Il pattinatore deve inserire due (2) set di clusters, separati da passi o turns su due piedi (turns su un piede non sono consentiti). Ogni set deve contenere almeno tre (3) turns (a seconda della categoria).
- Il cluster ha un limite di tempo a seconda della categoria.
- Ogni set deve iniziare con almeno tre (3) turns differenti tra loro.
- Entrambi i sets devono essere differenti: è possibile utilizzare gli stessi turns nei due sets ma con un ordine di esecuzione differente.
- Per il livello base è obbligatorio la presentazione dell'elemento con i requisiti sopra indicati, anche se i turns non sono confermati.

Livelli

Livello Base - CISqB	Livello 1 - CISq1	Livello 2 - CISq2	Livello 3 - CISq3	Livello 4 - CISq4
Una sequenza di cluster che rispecchia i requisiti base e le specifiche di chiamata.	Livello B e almeno tre (3) turns confermati in ogni set E deve includere una feature (1).	Livello B e almeno tre (3) turns confermati in ogni set E deve includere due (2) feature differenti.	Livello B E l'atleta deve eseguire tre (3) turns confermati in un set e quattro (4) turns confermati nell'altro set E deve includere tre (3) feature differenti.	Livello B E l'atleta deve eseguire in ogni set 4 turns confermati e deve includere tre (3) feature differenti.

Caratteristiche/Features

1. **Entrate difficili per entrambi i sets.**
 - a. Le entrate difficili possono essere: Choctaw, Ina Baur (utilizzo minimo di sei (6) ruote), Spread Eagle, salto di una (1) **rotazione** completa.
 - b. Le due entrate difficili devono essere differenti.
 - c. Saranno considerati solo i Choctaws dall'avanti all'indietro.
2. **Body moviments:** i pattinatori devono presentare due (2) body moviments (movimenti del corpo): uno nel primo set e uno nel secondo set. I due (2) body moviments devono **appartenere a gruppi spaziali diversi**. Non possono essere eseguiti alla fine o all'inizio dei set e devono essere eseguiti durante o tra i turns.
3. **Piedi differenti:** un set deve essere eseguito sul piede destro e un set sul piede sinistro.

Chiarimenti

- Se il pattinatore cade o vi è una rilevante perdita di equilibrio con conseguente appoggio (appoggio della gamba libera/piede e/o mano/i) che interrompe completamente l'elemento (il pattinatore non è in grado di continuare con l'elemento) il cluster verrà considerato per ciò che è stato eseguito prima della caduta o interruzione.
 - Se c'è un'interruzione o una momentanea perdita di controllo e il pattinatore è in grado di continuare l'elemento, il pannello tecnico può considerare quello che è stato eseguito prima dell'interruzione solo se vengono confermati tre (3) turns e continuare a considerare quello che il pattinatore esegue dopo l'interruzione.
Es: Se il pattinatore tocca terra momentaneamente dopo tre turns confermati nel primo set poi esegue il secondo set, il pannello tecnico considererà il primo set da tre turns confermati e quello che è stato eseguito dopo l'interruzione nel set successivo.
 - Non è consentito il cambio di filo tra i primi tre turns del cluster.
 - Se il pattinatore esegue più turns di quelli richiesti dal livello massimo della categoria il livello sarà abbassato di 1.
 - Non ci sono restrizioni sul numero di features che i pattinatori possono presentare.
 - Il **traveling inserito come turn nel cluster verrà considerato solo una volta per l'intero elemento**
 - Il **tre inserito come turn nel cluster verrà considerato solo una volta per l'intero elemento**
 - Il **salto da una rotazione usato come difficult entry viene conteggiato nel numero massimo di salti permessi nel programma.**
- Per le entrate difficili (difficult entries):**
- Le difficult entries devono precedere immediatamente il primo turn del set. Nella seconda sequenza la difficult entry deve essere il passo precedente al primo turn del secondo set. La difficult entry verrà considerata all'interno del limite di tempo.
 - Spread Eagles/Ina Bauer eseguite come difficult entry devono mantenere le caratteristiche del passo fino all'entrata del primo turn del set, altrimenti la feature non sarà considerata. Non è possibile eseguire un cambio di filo prima del primo turn.
 - Salti: devono essere chiari abbastanza da essere considerati difficult entries e il turn del set deve iniziare subito dopo aver preso il filo all'atterraggio.

1.12 Sequenze di Traveling

Requisiti per il livello base del Traveling:

- Due (2) set di due (2) rotazioni.
- La durata massima del traveling è di dieci (10) secondi.

Livelli

Livello Base - TrB	Livello 1 - Tr1	Livello 2 - Tr2	Livello 3 - Tr3	Livello 4 - Tr4
Una sequenza di traveling di almeno due (2) rotazioni che rispecchia i requisiti base e le specifiche di chiamata.	Livello B E ogni set deve essere di almeno tre (3) rotazioni e deve includere una (1) feature.	Livello B E ogni set deve essere di almeno tre (3) rotazioni e devono includere due (2) features da due gruppi differenti. Uno dei due set deve essere in direzione differente.	Livello B E ogni set deve essere di almeno tre (3) rotazioni e devono includere tre (3) features appartenenti a tre gruppi differenti. Uno dei due set deve essere in direzione differente.	Livello B E ogni set deve essere di almeno quattro (4) rotazioni e devono includere quattro (4) features appartenenti a quattro gruppi differenti. Uno dei due set deve essere in direzione differente.

Caratteristiche/Features

Gruppo 1

- a. Entrata difficile (difficult entry) nel primo set dell'elemento:
 - i. Spread Eagles/Ina Bauer (utilizzando un minimo di sei (6) ruote): non è consentito il cambio di filo prima di iniziare le rotazioni e le caratteristiche devono essere mantenute fino all'entrata del primo set.
 - ii. Salto: minimo di **1 rotazione (360°)**: il filo di arrivo deve essere il filo di entrata del traveling.
 - iii. Choctaw: saranno considerati solo i Choctaws dall'avanti all'indietro. Non è consentito il cambio filo prima dell'inizio della rotazione.
 - iv. Turns: volte o controvolte; non è permesso il cambio di filo prima dell'inizio della rotazione.
- b. Piedi differenti: un set deve essere eseguito sul piede destro e un set sul piede sinistro.
Se si esegue un terzo set di traveling il cambio di piede può avvenire tra il secondo e terzo set

Gruppo 2

- a. Gomito/i almeno all'altezza delle spalle o più in alto (la mano/i possono essere sopra la testa, allo stesso livello o sotto la testa)
- b. Movimento chiaro e continuo delle braccia durante il numero di rotazioni richieste.
- c. Mani in tenuta dietro la schiena e lontane dall'asse del corpo.
- d. Braccia, una dietro e una avanti come una vite.
- e. Braccia tese e in tenuta lontane dall'asse del corpo (tra la vita e il petto, più basse della linea delle spalle).

Gruppo 3

- a. Gamba libera incrociata avanti o dietro sotto la linea del ginocchio (pirouettes).
- b. Ruote del pattino libero tenute da una mano o due mani.
- c. Gamba libera tesa lateralmente o in avanti (almeno 45° rispetto alla verticale).

Gruppo 4

L'extra feature confermata riceverà un bonus aggiuntivo al valore dell'elemento come indicato di seguito:

- d. Terzo set di traveling (+0.5).
 - i. Deve essere presentato come terzo nella sequenza di traveling.
 - ii. Deve essere almeno del numero di rotazioni richieste per il livello massimo della categoria
 - iii. Deve essere minimo di tre (3) rotazioni.
 - iv. Deve essere eseguito entro i dieci (10) secondi consentiti.
 - v. Le feature del gruppo 2 e Gruppo 3 possono essere eseguite durante il terzo set di traveling. Una di queste features può essere inclusa nelle features richieste dal livello
 - vi. La feature dei piedi differenti del Gruppo 1 può essere eseguita tra il secondo e terzo set.
 - vii. Il cambio di direzione richiesto può essere eseguito tra il secondo e il terzo set.
- b. **Movimento continuo della gamba libera (+1.0) Il movimento deve iniziare entro il completamento della prima rotazione e terminare durante l'ultima rotazione.**
- c. L'asse del corpo è spostato lateralmente dall'asse verticale o il busto ruotato di almeno 45° gradi (+1.5).
- d. **Modificare il livello della gamba portante (ginocchio) con un continuo movimento ondulatorio (+2.0). Il movimento deve iniziare entro il completamento della prima rotazione e terminare durante l'ultima rotazione.**

Appendice 1 - Caratteristiche del traveling.

Chiarimenti

- Se uno (1) dei sets non è eseguito correttamente (ex. Evidente esecuzione di tre turns) ma le rotazioni e/o features sono state eseguite, la sequenza di traveling sarà chiamata con uno (1) livello in meno (ex. Livello 3, sarà confermato livello 2). Se due sets sono chiaramente eseguiti con l'ausilio di tre turns, il livello non potrà essere maggiore del livello base.
- Se il pattinatore cade o vi è una rilevante perdita di equilibrio con conseguente appoggio (appoggio della gamba libera/piede e/o mano/i) che interrompe completamente l'elemento (ex. il pattinatore non è in grado di continuare con l'elemento) il traveling verrà considerato per ciò che è stato eseguito prima della caduta o interruzione.
- Se c'è un'interruzione o una momentanea perdita di controllo e il pattinatore è in grado di continuare l'elemento, il pannello tecnico può considerare quello che è stato eseguito prima dell'interruzione solo se vengono completate almeno due (2) rotazioni e continuare a considerare quello che il pattinatore esegue dopo l'interruzione.

Es: Se il pattinatore tocca terra momentaneamente dopo due rotazioni nel primo set poi completa il secondo o terzo set dell'elemento, il pannello tecnico considererà il primo set da due rotazioni e quello che è stato eseguito dopo l'interruzione nei set successivi.
- Le rotazioni del traveling dovrebbero essere veloci e dimostrare l'abilità nel mantenimento del controllo dell'asse corporeo.
- Spingersi con il freno o fermarsi **prima dell'inizio del traveling** oppure durante i passi/turns tra i sets non è permesso e comporterebbe l'abbassamento di un (1) livello.
- Le features dovrebbero essere eseguite correttamente per l'intera durata del set per essere considerate e devono essere diverse per essere contate per il livello.
- I pattinatori possono utilizzare la prima mezza rotazione per raggiungere la posizione richiesta dalla feature.
- **Il salto da una rotazione usato come difficult entry viene conteggiato nel numero**

- **massimo di salti permessi nel programma.**
- **Non c'è un numero massimo di rotazioni da eseguire, in ogni caso** features, turns e passi di collegamento rientreranno nel limite di tempo concesso. Tutte le features e i turn eseguiti dopo il limite massimo di tempo non verranno contati per il livello.
- **Non c'è un numero massimo di features da eseguire, comunque nel caso di una extra-feature solo una verrà considerata per il bonus.** Questa sarà la più difficile delle extra feature confermate eseguite.

LIMITAZIONI

Trottole di danza: massimo una (1) trottola, con un minimo di due (2) rotazioni (meno di due rotazioni non è considerata una trottola), compreso quella presentata nella sequenza artistica di passi come caratteristica. Le trottole non sono ammesse nella Footwork sequence.

Salto di danza: un massimo di due (2) salti, di una (1) rotazione (non più di una rotazione in aria). Tutti i salti non dovrebbero essere considerati come elementi di valore tecnico. **I salti usati come features negli elementi tecnici verranno contati nei due (2) salti permessi.** I salti non sono ammesse nella Footwork sequence.

Stop: uno stop è considerato come tale, quando il pattinatore si ferma per più di tre (3) fino a un massimo di otto (8) secondi. Massimo due (2) fermate eseguite durante l'intero programma per un minimo di tre (3) fino a un massimo di (8) secondi ciascuno (escluso l'inizio e la fine).

Posizioni stazionarie: inginocchiarsi/stendersi sul pavimento è concesso solo due (2) volte durante l'intero programma per un massimo di cinque (5) secondi ciascuno (incluso l'inizio e la fine). Le mani a terra (ex. ruota) non verranno considerate come distensione sul pavimento. Le posizioni stazionarie non devono essere considerate come elemento per il valore tecnico, bensì artistico.

Inizio e fine del programma: i pattinatori non possono eccedere gli otto (8) secondi in posizione stazionaria.

QOE

I giudici valuteranno ogni elemento tecnico con i QOE da -3 a +3, tenendo in considerazione le seguenti linee guida per ogni elemento tecnico.

ASPETTI	MOLTO POVERO	POVERO	MEDIOCRE	ACCETTABILE	BUONO	MOLTO BUONO	ECCELLENTI
SEQUENZE/ SEZIONI DELLE DANZE OBBLIGATORIE	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Qualità/ correttezza dei fili/ passi/ turns per l'intero pattern	40% o meno pulito fili/passi/ turns con molti errori	50% pulito fili/passi/ turns con 2 errori maggiori	60% pulito fili/passi/ turns con 1 errore maggiore	75% pulito fili/passi/ turns senza errori maggiori	80% pulito fili/passi/ Turns senza errori maggiori	90% pulito fili/step/ Turns senza errori maggiori	100% pulito fili/passi/ turns
Profondità di fili	Molto piatto	Generalmente piatto	Qualche piatto	Poco profondo	BUONO	Profondo	Molto profondo

Tracciato corretto e ripartenza e sua ripetizione (se richiesto)	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Tempo	40% o meno	50% pulito	60% pulito	75% pulito	80% pulito	90% pulito	100%
ASPETTI	MOLTO POVERO	POVERO	MEDIOCRE	ACCETTABILE	BUONO	MOLTO BUONO	ECCELLENTE
SEQUENZE DI PASSI	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Fili/sicurezza	Molto piatto e incerto	Generalmente piatto ed esitante	Qualche piatto e stabilità variabile	Poco profondo ma stabile	Curve buone e sicure	Forte e sicuri	Profondo e intenso
Velocità e scorrevolezza	Inciampo, faticoso, forzato	Limitato	Inconsistente e/variabile	Velocità e scorrevolezza limitate	Velocità BUONA con fluidità variabile	Velocità considerevole costante scorrevolezza	Velocità considerevole senza sforzi e fluidità
Lavoro di passi	Due piedi o entrambi i puntali	Passi larghi / 1 o 2 piedi / spinte sui puntali	Variabile	Generalmente corretto	Corretto	Pulito e preciso	Pulito e senza sforzo
Turns	Saltati/ Sgraziati	Con sbandamenti	Forzati	Per lo più corretti	Puliti	Puliti e precisi	Pulito e senza sforzo
Tempo	40% o meno	50% pulito	60% pulito	75% pulito	80% pulito	90% pulito	100%
Schema e distribuzione	Tracciato molto povero e/o grandi sezioni senza passi/turns	Tracciato povero e/o più errori di distribuzione	Tracciato basico e/o e almeno un errore di distribuzione e evidente	Variazioni limitate nei tracciati e/o alcune distribuzioni illogiche	Alcuni tracciati variati e distribuzione coerente	Molte variazioni nel tracciato e distribuzione logica	Tracciato intricato e distribuzione logica ed uniforme
Musicalità	Assenza di musicalità	Scarsa musicalità	Qualche accenno	Moderata musicalità	Buona musicalità	Musicalità molto buona	Ingegnoso e ricercato
ASPETTI	MOLTO POVERO	POVERO	MEDIOCRE	ACCETTABILE	BUONO	MOLTO BUONO	ECCELLENTE
CLUSTER SEQ	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrata/complezioni	Difficoltosa / fuori asse	Esitante/ mancanza di controllo	Brusco	Sicuro/stabile	Sicuro e scorrevole	Con facilità	Senza interruzioni
Footwork	Completamente non controllato	Qualche perdita di controllo e passi ampi	Faticoso/ discontinuo	Sicuro/pulito	Scorrevole/ preciso	Molto buono e ricercato	Ingegnoso e pregevole
Fili	Molto piatto e incerto	Generalmente piatto e esitante	Qualche piatto e stabilità variabile	Poco profondo ma stabile	Curve buone e sicure	Molto sicuri	Profondo e intenso
Musicalità	Assenza di musicalità	Scarsa musicalità	Qualche accenno	Moderata musicalità	Buona musicalità	Musicalità molto buona	Ingegnoso e ricercato
ASPETTI	MOLTO	POVERO	MEDIOCRE	ACCETTABILE	BUONO	MOLTO	ECCELLENTE

	POVERO			ILE		BUONO	ECCELLENTE
TRAVELING SEQUENZE	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Entrata/esecuzione	Impacciato/fuori asse	Esitante/debole di controllo	Brusco	Sicuro/stabile	Sicuro e scorrevole	Con facilità	Senza interruzioni
Passi di connessione	Completamente non controllato	Qualche mancanza di controllo e passi larghi	Faticoso/discontinuo	Sicuro/pulito	Scorrevole/preciso	Molto buono e ricercato	Ingegnoso e pregevole
Velocità rotazionale	Molto Lento	Lento	Variabile	Normale	Buono	Veloce	Molto Veloce
Posizione della gamba libera	Completamente non controllato	Qualche mancanza di controllo e esteticamente scarso	Esteticamente scarso	Controllato e posizione di base	Buon controllo	Controllo molto buono	Ingegnoso e posizione molto ben controllata
Musicalità	Assenza di musicalità	Qualche ragionamento musicale	L'elemento è consona alla sua collocazione e musicale	L'inizio dell'elemento corrisponde e alla sfumatura musicale	C'è relazione e musicale e in almeno uno dei set	C'è relazione musicale in entrambi i set	Perfetta aderenza della musica in ogni turn, passo e feature
ASPETTI	MOLTO POVERO	POVERO	MEDIOCRE	ACCETTABILE	BUONO	MOLTO BUONO	ECCELLENTE
CHOREO SEQ	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
Musicalità, fraseggio	40% o meno	50% pulito	60% pulito	75% pulito	80% pulito	90% pulito	100%
Varietà, originalità, musicalità	Nessuna varietà, originalità e musicalità	Povero in varietà, originalità e musicalità	Qualche varietà e parti originali, senza musicalità	Qualche varietà e parti originali; qualche musicalità	Buona varietà, originalità, e musicalità	Molto buona la varietà, originalità e musicalità	Ingegnoso e ricercato
Passi, turns	Molto piatto, incerto, con inciampi	Generalmente piatto ed esitante	Qualche piatto e stabilità variabile	Poco profondo ma stabile	Curve buone e sicure	Piuttosto sicuri	Profondo e intenso
Energia, controllo	Completamente non controllato e nessuna energia	Qualche mancanza di controllo ed energia	Faticoso/discontinuo	Sicuro/pulito	Scorrevole e preciso	Molto buono e ricercato	Ingegnoso e ricercato
Coinvolgimento, movimenti	Completamente debole di coinvolgimento e movimenti	Debole di coinvolgimento e di movimenti	Qualche mancanza di coinvolgimento e movimenti	Movimenti di base e qualche coinvolgimento	Buono nei movimenti e nel coinvolgimento	Molto buono nei movimenti e nel coinvolgimento	Completamente coinvolto e movimenti ricercati
Tracciato	Dritto con	Minima copertura	Copertura soddisfacente	Copertura soddisface	Buona copertura	Ampia copertura	Ampio, uso

	copertura minima della pista	della pista in una sola direzione	te con diverse percorsi variati	nte con percorsi variati e qualche cambio di direzione	a con più cambi di percorso e direzion e	direzione e percorsi completi	intricato dei percorsi in tutte le direzioni
--	------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------	--	--	-------------------------------	--

Chiarimenti

Cadute: oltre alla penalizzazione che verrà applicata alla fine del programma, i giudici devono applicare un QOE di -3 per la caduta del pattinatore.

Per la danza obbligatoria: se il pattinatore cambia (ad es. se non esegue i passi corretti come descritto ne manuale di danza e li sostituisce con altri passi) i giudici dovranno dare dei QOE negativi

Per la footwork sequence i turns e/o i passi devono essere distribuiti in tutta la sequenza. Non ci dovrebbero essere lunghe sequenze senza passi o turns altrimenti il giudice darà dei QOE negativi

PENALIZZAZIONI

Una penalità di uno (1) punto (se non diversamente specificato), verrà applicata alla somma del contenuto tecnico e impressione artistica ogni volta che si presenta una delle seguenti situazioni:

1.13 Assegnate dal referee

Style dance: ritmo errato, numero di ritmi inferiori a due (2), regole sulla musica delle danze obbligatorie non rispettate.	1.0 punto
BPM non corretti per la sequenza della danza obbligatoria.	1.0 punto
Inginocchiarsi o stendersi sul pavimento più di due volte o per più di cinque (5) secondi (compreso all'inizio e alla fine del programma).	1.0 punto
Fermarsi per più di due volte oppure per più di otto (8) secondi (escluso l'inizio e la fine).	1.0 punto
Violazione alla regola dei costumi (con opionione dei giudici).	1.0 punto
Durata del programma inferiore rispetto al minimo	0.5 punti ogni 10 secondi o parte di questi.
Primo movimento dall'inizio della musica superiore ai 10 secondi.	0.5 punto
Musica contenente un testo inappropriato o volgare in qualsiasi lingua	1.0 punto
Cadute Per ogni caduta dopo la seconda la penalità dovrà essere aumentata di 0.3 (Giovanissimi, Esordienti) e 0,5 (da Allievi a Seniores)	1.0 punto per la prima e seconda caduta; la penalizzazione aumenterà per ogni successiva caduta dopo la seconda: +0.3 per Giovanissimi e

Per esempio, da Allievi a Seniores: 1.0 per prima e seconda caduta, in aggiunta 1.5 per la terza caduta (3.5 totali), in aggiunta 2.0 per la quarta caduta (5.5 totali), in aggiunta 2.5 per la quinta caduta (8.0 totali) ecc...	Esordienti +0.5 da allievi a Seniores
---	--

1.14 Assegnate dal pannello tecnico

Elemento obbligato mancante	1.0 point
Elementi fuori regolamento	1.0 point
Danza obbligatoria: il numero di battiti di apertura usati per tutte le danze non devono superare i 24 battiti di musica	0.5 point

APPENDICE 1 - esempi di features per i Traveling

<p>Gomito/i almeno all'altezza delle spalle o più in alto (mano/i possono essere sopra la testa, allo stesso livello o sotto la testa).</p>	
<p>Mani in tenuta dietro la schiena e lontane dall'asse del corpo.</p>	

Braccia tese davanti, in tenuta e lontane dall'asse del corpo (tra il livello della vita e il petto, più basse della linea delle spalle).



Braccia: una dietro e una Avanti, come una vite.



Gamba libera incrociata avanti o dietro sotto la linea del ginocchio (pirouettes).



Ruote del pattino libero tenute da una mano.

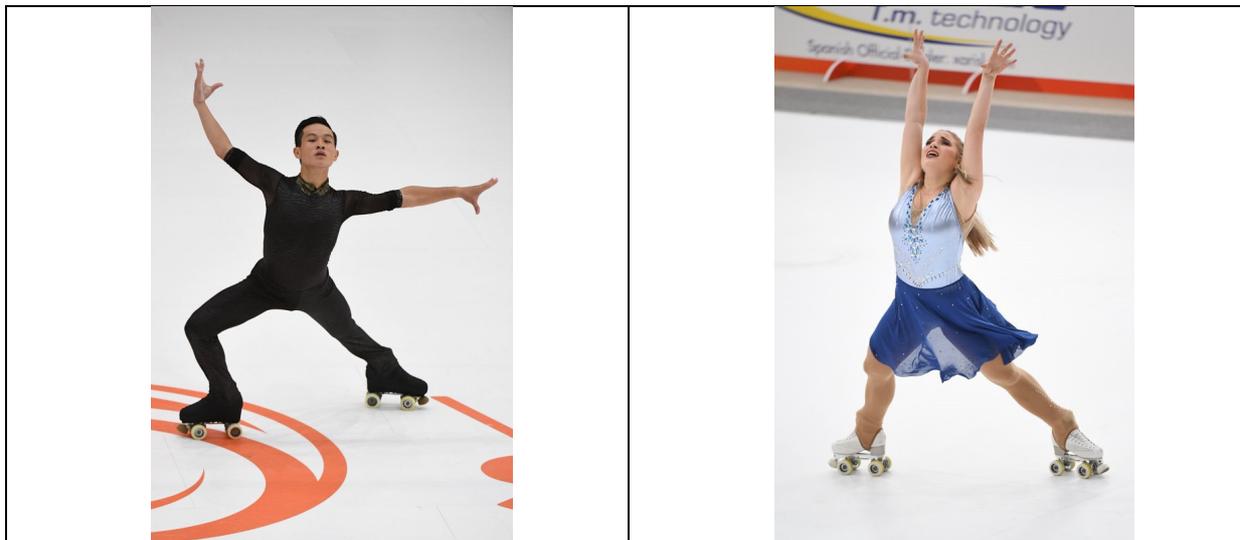


Gamba libera alta tesa lateralmente o in Avanti (almeno 45° rispetto alla gamba portante)

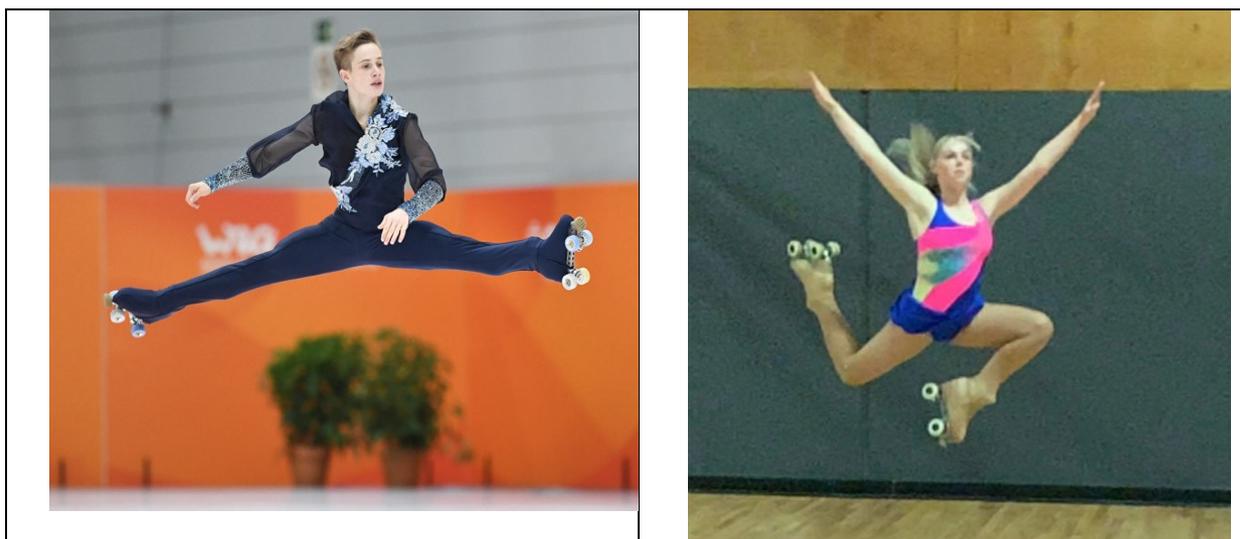


APPENDICE 2 -Esempi di elementi tecnici di pattinaggio

A. . Ina Bauer utilizzando un minimo di sei (6) ruote, spread eagles;



B. Salto del cervo, Spaccata, Butterfly, Fly Camel



C. Salto

D. Rovesciata, ring (verticale o orizzontale);



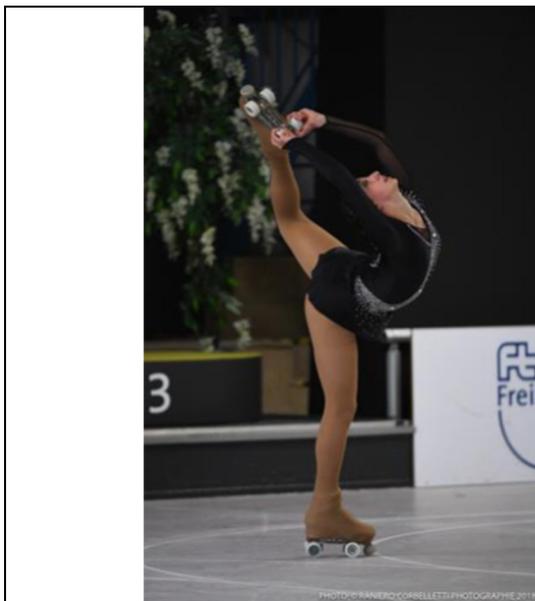
Rovesciata: questa è una posizione ad angelo ma con il corpo rivolto verso l'alto (posizione rovesciata). Le spalle devono essere entrambe alla stessa distanza dal pavimento e alla stessa altezza dei fianchi. La posizione della gamba libera deve essere non più bassa dell'altezza del bacino a formare una posizione ad arco.



Posizione ring. Posizione con la gamba libera in presa. La posizione deve somigliare a una "ciambella", con il piede e il ginocchio della gamba libera alla stessa altezza della testa. La posizione può essere verticale o orizzontale.

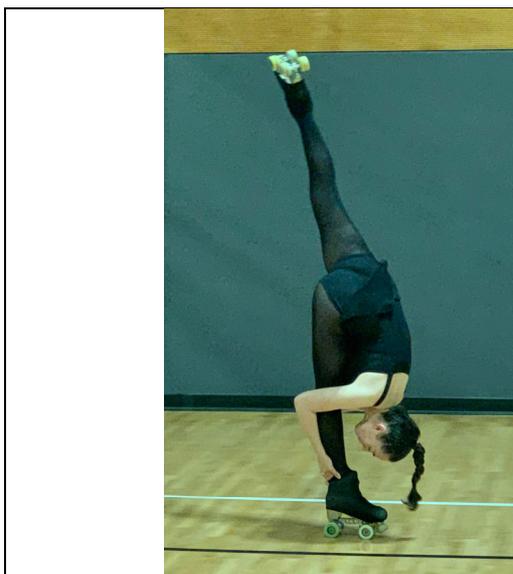


PHOTO: © RANIERO CORBELLETTI PHOTOGRAPHIE 2017



Biellmann: la gamba libera del pattinatore viene stesa da dietro in una posizione più alta e verso la parte superiore della testa, vicino all'asse di rotazione del pattinatore. È consentito l'uso del puntale. I gradi tra la schiena e la parte posteriore della coscia devono essere inferiori a 90.

E. Charlotte



Charlotte: è eseguita in una posizione verticale con la gamba libera stesa verticalmente in spaccata e il busto completamente avanti, il più vicino possibile alla gamba portante. E' una posizione statica che avanza sulla pista.

Illusion: dalla posizione posizione ad angelo il pattinatore ruota il busto e alza la gamba libera mentre ruota e il corpo dovrebbe creare un'unica linea dalla testa alla punta del piede libero.

F. Trottola di danza

APPENDICE 3 - RUOLI DEL PANNELLO TECNICO (PROTOCOLLO) E LINEE GUIDA

- I membri del pannello tecnico (TP) devono essere concentrati 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” 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.
- Dichiarare l'inizio degli elementi e alla fine chiama il livello (o conferma per gli elementi con valori fissi).
- 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 e il tempo di inizio previsto in base all'elenco fornito con l'ordine e **avvisa quando mancano 5 secondi dall'inizio dell'elemento.**
- 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: le features negli elementi.
- 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 gli elementi usando un cronometro. Avvia il cronometro quando lo specialista chiama “start element” e annuncia “time” quando il tempo massimo per la categoria è stato raggiunto. **Un timer di dimensioni maggiori può essere di aiuto.**
- 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: le features.

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.
- Cinque (5) secondi prima dell'inizio dell'elemento, inserisce nel sistema la prechiamata così i giudici ne riconoscono l'inizio.
- Seleziona il tasto "Review" per ogni elemento che il TS chiede di rivedere.
- 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 componenti ai giudici.
- Alla fine della performance, legge la lista degli elementi affinché possano essere controllati dal CTR, AS e il referee può ricontrollare.
- 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 componenti del primo pattinatore(i) e può modificarli.
- Controlla il numero degli elementi, la durata degli elementi (come richiesto), il tempo dei programmi e il costume.
- Conferma le cadute e ha l'ultima parola se c'è un dubbio su una caduta chiamata dal TS.
- Non commenta o interferisce sulla discussione del TP, a meno che il TS non gli chieda di intervenire.

PROCEDURA GENERALE PER IL PANNELLO TECNICO

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

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

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

Pre-chiamate e chiamate

Pre-chiamate

- 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 del 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.
- Quando l'ordine di esecuzione degli elementi non corrisponde con quanto indicato nel content sheet, è consigliabile non effettuare più pre-chiamate.

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

ELEMENTO	ACRONIMO
Sequenza del Pattern dance	Dipende dalla danza
Cluster Sequence	ClSq
Traveling Sequence	Tr
Footwork sequence	FoSq
Artistic sequence	ASq
Choreographic sequence	ChSt
Choreographic pose	ChP

Ci sono alcune modalità per effettuare una pre-chiamata:

- *“First Element ... Traveling sequence”*.
- *“Next element... Cluster sequence”*.

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”.

Il TP chiamerà lo start dell'elemento e inizierà a contare in base al tempo, così come trascritto nel content sheet del programma o non appena il TS riconosce che la sequenza è iniziata.

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

Pattern dance sequence

Per chiamare la sequenza del pattern dance:

Per le danze obbligatorie lo specialist chiamerà “start” dal primo movimento del pattinatore.

Per le danze obbligatorie e style dance: “start sequence” (quando viene eseguito il passo numero 1) + “yes” (corretta esecuzione del KP) / “no” (non corretta esecuzione del KP) per ognuno dei quattro (4) key points della prima sequenza + “level xx” + “yes” (corretta esecuzione del KP) / “no” (non corretta esecuzione del KP) per ognuno dei quattro (4) key points della seconda sequenza + “level xx”.

Note: per confermare un KP, tutto il KP deve essere confermato. Ciò significa turns, fili, tempo, numero di battiti e posizione sul pattern.

PARTE DELLA CHIAMATA	DETTAGLI
----------------------	----------

Numero della sequenza	<ul style="list-style-type: none"> • 1 • 2
Key points eseguiti	<ul style="list-style-type: none"> • Yes • No
Livello della sequenza	<ul style="list-style-type: none"> • NL • 1 • 2 • 3 • 4

Esempi

- QSS1L1: “sequence 1, Yes, No, No, No, Level 1”
- TDS2L3: “sequence 2, Yes, No, Yes, Yes, Level 3”

Footwork sequence “Sequenza di passi

Footwork sequence: start + level.

L’inizio è chiamato: “start element” o “start footwork” (se manca la pre-chiamata è preferibile utilizzare il nome dell’elemento). Alla fine, viene chiamato il livello: “level ...”.

Durante l’elemento, è possibile confermare le features e confermare i turns, ma il metodo adottato deve essere coerente, e va utilizzato per tutti i programmi e per l’intera competizione.

Per chiamare una footwork sequence, il primo passo è organizzare il lavoro con il TP, definendo chi controllerà cosa.

Per i turns eseguiti dai pattinatori, il TS ha due opzioni, scelte in base alla propria esperienza:

- Chiama i turns confermati: tipo, piede, direzione.
- Chiama “yes” per i turns confermati e “n” per i turns non confermati.

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

Qualunque sia il metodo scelto, questo deve 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