REGOLAMENTO
PER LE COMPETIZIONI DI PATTINAGGIO ARTISTICO
COPPIE DANZA
By World Skate Artistic Technical Commission

WORLD SKATE

Indice

PROPRIETA' **5**

COPPIE DANZA – DEFINIZIONI GENERALI **5**

COPPIE DANZA **5**

COSTUMI 5
RISCALDAMENTO UFFICIALE 6
JUNIOR E SENIOR 6
Style dance 7
Danza libera (free dance) 7
JEUNESSE (YOUTH) 7
CADETTI 8
ALLIEVI(ESPOIR) 8
ESORDIENTI (MINIS) 8
GIOVANISSIMI (TOTS) 8

ELEMENTI TECNICI **9**

DANZE OBBLIGATORIE 9
Sequenza di danza obbligatoria (pattern dance sequence) 9
Livelli 10
SEQUENZA DI PASSI NON IN PRESA (NO HOLD FOOTWORK SEQUENCE) 11
Livelli 11
Caratteristiche/Features 11
Chiarimenti 11
SEQUENZA DI PASSI IN PRESA (DANCE HOLD FOOTWORK SEQUENCE) 12
Livelli 12
Caratteristiche/Features 13
Chiarimenti 13
SOLLEVAMENTI DI DANZA 14
Regole generali 14
Posizioni difficili 14
Variazioni difficili 15
Sollevamenti stazionari (Stationary lifts) – livelli 16
Features 16
Sollevamento Rotazionale (Rotational lifts) – livelli 16
Features 17
Sollevamento Combinato (Combination lifts) - livelli 17
Features 18
Sollevamento Coreografico (Choreographic lift) 18
SEQUENZE DI CLUSTER 18
Sequenze di Cluster NON IN PRESA (No hold cluster sequence) 18
Livelli 19
Features 19
Sequenze di Cluster in Presa (Hold cluster sequences) 19
Livelli 19
Features 20
Chiarimenti sulle sequenze di Cluster in Presa e Non in presa 20
SEQUENZE DI TRAVELING 21
Livelli 21
Features 21

Chiarimenti 22
SEQUENZA DI PASSI DI UN PARTNER (ONE PARTNER FOOTWORK SEQUENCE) 23
Livelli 23
Feature 23
Chiarimenti (Clarifications) 24
POSA COREOGRAFICA (CHOREOGRAPHIC POSE) 24
LIMITAZIONI 24
QOE 25
Chiarimenti 29
7 PENALIZZAZIONI 29
ASSEGNATE DAL REFEREE 29
ASSEGNATE DAL PANNELLO TECNICO 30
APPENDICE 1 – POSIZIONI DI COPPIA CODIFICATE 31
APPENDICE 2 – ESEMPI DI POSIZIONI DIFFICILI PER I SOLLEVAMENTI 32
APPENDICE 4 – ESEMPI DI FEATURES PER I TRAVELING 35
APPENDICE 5 – RUOLI DEL PANNELLO TECNICO (PROTOCOLLO) E LINEE GUIDA 38
TECHNICAL SPECIALIST (TS) 38
ASSISTANT (AS) 38
CONTROLLER (CTR) 38
DATA OPERATOR (DO) 38
REFEREE (REF) 39
PROCEDURA GENERALE PER IL PANNELLO TECNICO 39
PRE-CHIAMATE E CHIAMATE 39
Pre-chiamate 39
Chiamate 40
Pattern dance sequence 40
Footwork sequence “Sequenza di passi” 41
Sequenza coreografica/Sollevamento/Posa 42
Sequenza del Cluster 42
Sequenza di Traveling 42
Sollevamenti 43
RICHIEDERE E VISUALIZZARE I REVIEWS 43
Gestire il review 43
Regole per visualizzare i review 43
Velocità per i reviews 44
INSERIMENTO DEI DATI 44
CONTROLLO E CONFERMA 44
PRODECURA SPECIFICA PER LA DANZA OBBLIGATORIA 45
PROCEDURA SPECIFICA PER STYLE E DANZA LIBERA 45
SPECIFICHE TECNICHE PER LA SEQUENZA DEL CLUSTER 45
FEATURES PER I CLUSTER 46
RAGIONI PER RIDURRE IL LIVELLO DEL CLUSTER 46
SEQUENZA DI CLUSTER “NO LEVEL” 47

SPECIFICHE TECNICHE PER LA SEQUENZA DI TRAVELING 47

FEATURES NEI TRAVELING 48
RAGIONI PER RIDURRRE IL LIVELLO DEL TRAVELING 48
SEQUENZA DI TRAVELING "NO LEVEL" 48

SPECIFICHE TECNICHE PER I SOLLEVAMENTI 48

CONTARE LE ROTAZIONI 48
FEATURES PER I SOLLEVAMENTI 49
RAGIONI PER RIDURRE IL LIVELLO DEI SOLLEVAMENTI 50
SOLLEVAMENTO "NO LEVEL" 50

SPECIFICHE TECNICHE PER LA FOOTWORK SEQUENCE 51

PROTOCOLLO PER IL PANNELLO TECNICO DURANTE LA FOOTWORK SEQUENCE 51
CONFERMARE I TURNS 51
FOOTWORK FEATURES 52
MOTIVI PER RIDURRE IL LIVELLO DELLA FOOTWORK 52
FOOTWORK SEQUENCE 'NO LEVEL' 52

PENALIZZAZIONI 52

MANCANZA DI UN ELEMENTO OBBLIGATORIO 53
ELEMENTO ILLEGALE 53
BATTITI DI APERTURA 53

PROPRIETA'

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

COPPIE DANZA – definizioni generali

Tempo: tutti i passi, movimenti e azioni, devono essere eseguiti a tempo di musica. Per la danza obbligatoria / schema di danza è necessario mantenere il tempo corretto, per raggiungere un livello adeguato. Errori di tempo, degraderanno il livello di uno o al livello minimo (livello 1), con valutazione negativa 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 sevirà per definire il senso di rotazione del turn (ex. LFI-RBO, la direzione sarà considerata anti-orario).

Passi (Steps): 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 ed 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 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.

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

Coupèe: 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.

COPPIE DANZA

Questo evento deve essere eseguito da una coppia costituita da due (2) pattinatori, un uomo e una donna.

La competizione di coppia danza consiste in una style dance e una danza libera per le categorie Junior e Senior, danze obbligaotorie e danza libera per le altre categorie.

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

- Contenuto tecnico.
- 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 affinchè 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.
- Dipengere 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.**

Riscaldamento ufficiale

- Il riscaldamento ufficiale viene considerato parte della competizione. Come tale, tutte le infrazioni delle 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 due (2) minuti con la musica o per la lunghezza della traccia musicale. I pattinatori avranno a disposizione dieci (10) secondi di riscaldamento prima dell'inizio della musica prevista.
- Il riscaldamento per la Style Dance è di 4:30 minuti.
- Nella danza libera il tempo di riscaldamento si basa sulla durata della danza libera più due (2) minuti. Lo speaker avviserà i partecipanti quando manca 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.**

Junior e Senior

Style dance

Di seguito le regole relative alla style dance.

- La durata della style dance sarà di minuti: **3':00" + / -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 e il sollevamento, mentre gli altri cambieranno ogni anno e saranno scelti dalla ATC tra:

1. Una (1) sequenza di passi non in presa, **massimo 40 secondi.**
2. Una (1) sequenza di passi in presa, **massimo 50 secondi.**
3. Una (1) sequenza sincronizzata di cluster non in presa, **massimo 20 secondi.**
4. Una (1) sequenza di cluster in presa, **massimo 20 secondi.**
5. Sequenza di traveling sincronizzati.

Elementi fissi:
1. Un (1) sollevamento di danza (il tipo di sollevamento sarà scelto ogni anno).
2. Una (1) sequenza di danza (danza obbligatoria).

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

Danza libera (free dance)

La durata della danza libera sarà **di 3:50 minuti** +/- 10 secondi

World skate ATC richiederà sette (7) elementi, scelti ogni anno tra i seguenti:
1. Sollevamento stazionario.
2. Sollevamento rotazionale.
3. Sollevamento combinato.
4. Sollevamento coreografico.
5. Sequenza di passi non in presa, **massimo 40 secondi.**
6. Sequenza di passi in presa, **massimo 50 secondi.**
7. **Sequenza di passi di un partner, massimo 25 secondi.**
8. Sequenza sincronizzata di cluster non in presa, **massimo 20 secondi**.
9. Sequenza di cluster in presa, **massimo 20 secondi**.
10. Sequenza di traveling sincronizzata.

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

Jeunesse (Youth)

- Due (2) danze obbligatorie.
- Una (1) danza libera di **3:30** minuti +/- 10 secondi.

Gli elementi obbligati che DEVONO ESSERE inclusi nella danza libera sono:

- Una (1) Sequenza di passi in presa: ~~massimo livello 4,~~ **massimo 50 secondi**.
- Una (1) sequenza di passi non in presa: ~~massimo livello 4~~, **massimo 40 secondi**.
- Una (1) sequenza di traveling oppure una sequenza di cluster non in presa(**massimo 20 secondi)**. Massimo livello 3.
- Due (2) sollevamenti, che saranno scelti ogni anno da ATC (selezionati tra: stazionario, rotazionale, combinato). ~~Massimo livello 4.~~
- Uno (1) sollevamento coreografico.

Cadetti

- Due (2) danze obbligatorie.
- Una (1) danza libera di 3:15 minuti +/- 10 secondi.
  Gli elementi obbligati che DEVONO ESSERE inclusi nella danza libera sono:
- Una (1) Sequenza di passi in presa: massimo livello 3, **massimo 40 secondi**.
- Una (1) sequenza di passi non in presa: massimo livello 3, **massimo 40 secondi**.
- Una (1) sequenza di traveling. **Massimo livello 3**.
- Due (2) sollevamenti, che saranno scelti ogni anno da ATC (selezionati tra: stazionario, rotazionale o combinato). Massimo livello 3.
- Uno (1) sollevamento coreografico.

Allievi(Espoir)

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

Gli elementi obbligati che DEVONO ESSERE inclusi nella danza libera sono:

- Una (1) Sequenza di passi in presa: massimo **livello 2**, **massimo 40 secondi**.
- Una (1) sequenza di passi non in presa: massimo **livello 2**, **massimo 30 secondi.**
- Una (1) sequenza di traveling. Massimo livello 2.
- Due (2) sollevamenti, che saranno scelti ogni anno da ATC (selezionati tra: stazionario, rotazionale o combinato). Massimo livello 2.
- Uno (1) sollevamento coreografico.

Esordienti (Minis)

- Due (2) danze obbligatorie.
- Una (1) danza libera di **2:45** minuti +/-10 secondi.

Gli elementi obbligati che DEVONO ESSERE inclusi nella danza libera sono:

- Una (1) Sequenza di passi in presa: massimo livello 1, **massimo 40 secondi**.
- Una (1) sequenza di passi non in presa: massimo livello 1, **massimo 30 secondi.**
- Una (1) sequenza di traveling. Massimo livello 1.
- Uno (1) sollevamento coreografico.

Giovanissimi (Tots)

Una (1) danza libera di 2:00 minuti +/- 10 secondi.

Gli elementi obbligati che DEVONO ESSERE inclusi nella danza libera sono:

- Una (1) Sequenza di passi in presa di danza: massimo livello 1. **Per realizzare il livello 1 ciascun pattinatore deve avere uno di ciascuno dei quattro(4) passi e turns confermati:** Cross Avanti, Tre interno, Tre esterno, Mohawk aperto, **massimo 40 secondi**.

- Una (1) sequenza di passi non in presa: massimo livello 1. **Per realizzare il livello 1 ciascun pattinatore deve avere uno di ciascuno dei quattro(4) passi e turns confermati**: Cross Avanti, Tre interno, Tre esterno, Mohawk aperto, **massimo 30 secondi.**
- Due (2) pose coreografiche (stesso valore del sollevamento coreografico).

ELEMENTI TECNICI

- Nel documento con la lista degli elementi da eseguire, è obbligatorio indicare per iscritto il tempo di inizio di ogni elemento (con il tempo a partire dal primo movimento del pattinatore).

Danze obbligatorie

Si prega di fare riferimento al Manuale di coppia e solo dance World Skate 2022 per le specifiche delle danze obbligatorie.

Il numero dei battiti iniziali da utilizzare per tutte le danze non deve superare i 24 battiti musicali, ciò comporterà 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 (pattern dance sequence)

Questo elemento può comprendere una (1) sequenza intera o più sezioni o passi di una danza obbligatoria selezionata dal World skate ATC e indicata dal documento dei requisiti richiesti.

Regole generali

- Deve aderire al diagramma/disegno fornito dalla World skate ATC.
- I BPM del pezzo di musica selezionato per la Pattern dance sequence inserita nella style dance può variare dalla richiesta, all'interno di un intervallo di +2/-2 BPM.

  ***Per esempio**: in una danza obbligatoria con un tempo richiesto di 100 bpm, il numero dei battiti può essere, per la durata della sequenza di danza, da un minimo di 98 ad un massimo di 102 BPM.*

  Ci può essere all'inizio del brano musicale utilizzato per l'esecuzione della danza obbligatoria, così come al termine della stessa, una scelta di BPM liberi rispetto a quelli prescritti per la danza obbligatoria. La scelta dei battiti durante la/e sequenza/e della danza obbligatoria, DEVE RIMANERE COSTANTE per tutta la durata della danza stessa. Il tempo richiesto per la danza obbligatoria deve essere rispettato con la tolleranza di +/- 2 bpm per tutta l'esecuzione della danza stessa.

  ***Ad esempio**: Una musica valzer ha una introduzione con un tempo di 148 BPM; durante l'esecuzione di Valzer Starlight (da 168 bpm) il tempo deve essere entro il range che va da 166 a 170 BPM (168 BPM +/-2) rimanendo costante per tutta la sequenza. Solo dopo che la danza obbligatoria è completata, il tempo potrà variare a 128 BPM.*
  Fare riferimento alle linee guida sul controllo dei BPM per ulteriori 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 di danza/e obbligatoria/e.
  - Dovrebbe essere specificato quando la musica per la danza obbligatoria inizia e quando finisce.

Se tali regole non sono osservate, il comitato ATC Worlds Skate dovrebbe attribuire una penalizzazione si 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 sezione seguente o del passo successivo della** danza previsto dal regolamento.

- Deve mantenere gli stessi passi della danza/posizioni riconosciute di danza*/ prese di danza e rispettare i requisiti di tempo di ogni passo.

*__Una posizione riconosciuta__ è definita dalla presa del braccio/mano destra dell'uomo rispetto alla donna (o dal braccio/ mano sinistra per la posizione Kilian reverse), e dalla posizione dei pattinatori e della loro reciprocità. Le posizioni riconosciute e prese richieste dal regolamento potrebbero includere movimenti coreografici) della parte superiore del corpo (con l'altro braccio libero dalla presa) per enfatizzare maggiormente il ritmo richiesto nel rispetto del regolamento descritto dalla danza(vedi regolamento delle danze obbligatorie) ma senza cambiare la natura dei movimenti /passi/posizioni

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
Base	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/sezione è completata.
- Livello 1 – La sequenza/sezione 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/sezione 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/sezione non è interrotta del tutto da inciampi, cadute, cadute o qualsiasi altra ragione E tre (3) key points sono eseguiti correttamente.
- Livello 4 – la sequenza/sezione 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 da entrambi i pattinatori, 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 è pattinata in Posizione di danza non corretta per l'intero disegno la chiamata del pannello tecnico sarà "No level".

Se la sequenza della danza obbligatoria è pattinata completamente fuori frase, essa sarà chiamata non più di un "Livello base". Per esempio, il pattinatore inizia il passo 1 sul battito tre (3) in una danza di 4/4.

La musica di una Pattern dance DEVE AVERE un ritmo chiaro (corretta ricorrenza dei battiti richiesti) dall'inizio alla fine della sequenza dei passi, in caso contrario l'elemento sarà chiamato "NO level".

Sequenza di passi Non in presa (No hold footwork sequence)

Requisiti per il livello base:

- I pattinatori devono includere passi/passi di collegamento.
- Lo schema è libero, ma deve coprire almeno i ¾ della lunghezza della pista. Ha un limite di tempo differente a seconda della categoria.

Livelli

Livello Base - NoHB	Livello 1 - NoH1	Livello 2 - NoH2	Livello 3 - NoH3	Livello 4 - NoH4
Una sequenza di passi che rispecchi i requisiti di base.	Livello B e devono eseguire 4 turns e includere una (1) feature (scelta solo tra la feature 1 oppure 2 solo).	Livello B e devono eseguire 6 turns e includere due (2) features differenti (una di loro deve essere feature 1 o 2)	Level B e deve includere 8 turns e includere (3) features diverse.	Level B e deve includere 10 turns e quattro (4) features diverse.

Caratteristiche/Features

1. **Body movements:** sono necessari tre (3) differenti movimenti del corpo di entrambi i pattinatori. Essi devono essere uno per ciascun 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 considerati come una caratteristica/feature, entrambi i partner devono eseguire un cluster dove i tre (3) turns presentati dovranno essere confermati.
4. **Turns su un piede differente:** i turns richiesti 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 distribuiti tra piede sinistro/anti-orario e piede destro/orario. Vedi chiarimenti.

Chiarimenti

- I turns per essere considerati come tali, devono essere eseguiti correttamente e mostrare chiaramente il filo prima e dopo il cambio di direzione e gli archi devono essere

chiari. I turns saltati, turn eseguiti sul posto o turn dove il pattinatore tocca con la gamba libera la pista saranno considerati. Ogni tipo di turn può essere contato due volte.

- I turns che possono essere conteggiati per raggiungere il livello sono: rocker(volta), counter(controvolta), bracket (contro tre), traveling, loop(boccola).
- I Tre sono considerati turn per il cluster-feature, ma non sarà considerato come un turn per il raggiungimento del livello.
- Per i Tots (Giovanissimi): i passi i Tre che possono essere conteggiati per il raggiungimento del livello sono: Tre interno, Tre esterno, cross in front (incrociato avanti) e open-mohawk (mohawk aperto). Ogni tipo di turn può essere contato una volta. Nessuna feature viene richiesta per i Tots per la conferma del livello 1.
- Per la caratteristica/feature numero 1: i body movement (movimenti del corpo) dovrebbero essere distribuiti per tutta la sequenza tra passi/turns.I body movement presentati uno dopo l'altro saranno conteggiati come un solo body movement. I movimenti del corpo (body movement) eseguiti all'inizio o alla fine delle sequenza, mentre l'atleta non sta pattinando, non verranno considerati.
- "Stop and go" (meno di 3 secondi) sono permessi se servono per caratterizzare la musica.
- Per la feature numero 4: loop e traveling eseguiti su entrambi i piedi: se in senso antiorario, saranno considerati come esecuzione di turn sul piede sinistro mentre in senso orario saranno considerati come esecuzione di turn sul piede destro (per conteggiare i turn su piedi diversi). Non è obbligatorio eseguire lo stesso tipo di turns in entrambe le direzioni, o con entrambi i piedi per essere considerati nel livello.
- Per le categorie con un massimo livello Tre (3) o inferiore: se i pattinatori presentano più di un turn extra della richiesta per il massimo livello della categoria, il livello sarà ridotto di uno (1).
- I pattinatori possono presentare quante feature vogliono.

Sequenza di passi in presa (Dance hold footwork sequence)

Requisiti per il livello base:

- I pattinatori devono includere passi/passi di collegameto.
- I pattinatori devono essere in presa.
- Lo schema è libero, ma deve coprire almeno i ¾ della lunghezza della pista. Ha un limite di tempo differente a seconda della categoria.
- La coppia deve eseguire un minimo di due (2) differenti posizioni di danza riconosciute*

***Appendice 1** - Posizioni di danza riconosciute.

Livelli

Livello Base - HoB	Livello 1 - Ho1	Livello 2 - Ho2	Livello 3 - Ho3	Livello 4 - Ho4
Una sequenza di passi che rispecchi i requisiti e le specifiche di base	Livello B e devono eseguire 4 turns e includere una (1) feature (scelta solo tra la feature 1	Livello B e devono eseguire 6 turns e includere due (2) features differenti e tre	Level B e deve includere 8 turns e includere (3) features diverse e (3) prese differenti.	Level B e deve includere **8** turns e quattro (4) features diverse e quattro (4) prese differenti.

	oppure 2 solo).	(3) prese differenti. (una di loro deve essere feature 1 o 2)		

Caratteristiche/Features

1. **Body movements: sono richiesti tre** (3) differenti movimenti del corpo di entrambi i pattinatori. Essi devono essere uno per ciascun gruppo spaziale: alto, medio, basso. I body movement per essere considerati feature dovrebbero essere presentati durante una presa. La presa "Mano in mano" non sarà considerata una presa.
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 considerati come una caratteristica/feature, entrambi i partner devono eseguire un cluster dove tutti i turns presentati dovranno essere confermati.
4. **Turns su un piede differente:** i turns richiesti 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 distribuiti tra piede sinistro/anti-orario e piede destro/orario. Vedi chiarimenti.
5. **Loops**: entrambi i pattinatori devono eseguire due (2) loops confermati, uno in senso orario e l'altro antiorario. Essi non possono essere eseguiti uno dopo l'altro senza eseguire almeno una presa tra loro.

Chiarimenti

- Applicare chiarificazioni della "no hold footwork sequence".
- I turns possono essere eseguiti simultaneamente oppure no. Per essere valutati dal pannello tecnico, i turns devono essere eseguiti mentre la coppia è in presa (non durante i cambi veloci di posizione in cui la coppia non è in presa), ad eccezione per i traveling e boccole che, se eseguiti simultaneamente, possono essere effettuati durante cambi di posizione veloci e considerati come turns per il livello. Esempio:
  - Entrambi i partners eseguono dei travelings oppure delle boccole;
  - Un partner esegue un Mohawk (turn su due piedi) e l'altro esegue una boccola oppure il traveling.
- Traveling e loop non possono essere eseguiti uno dopo l'altro senza eseguire almeno una presa tra loro. "Hand in hand" (mano in mano) non è considerata una presa. Se tali difficoltà sono presentate senza almeno una presa tra i pattinatori, il secondo traveling o loop(boccola) non sarà confermato.
- Per chiamare e confermare una posizione di danza, i pattinatori devono eseguire almeno un turn in presa (l'altro pattinatore può eseguire un altro passo).
- Durante un cluster, solamente la prima posizione eseguita verrà considerata per poter acquisire il livello.
- Brevi fermate, "stop & go" (meno di 3 secondi), sono consentite se necessarie per caratterizzare la musica.
- Il rilascio della presa è consentita solo per cambi rapidi di presa/posizione e per l'esecuzione dei traveling e boccole (indipendentemente se sono eseguite nello stesso momento oppure no).
- La posizione "mano in mano" non è considerata una posizione riconosciuta.
- La posizione Kilian e Kilian reverse devono essere considerate due diverse posizioni.
- Il cambio di posizione deve essere:

- Passaggio attraverso posizioni codificate: ciò avviene quando una coppia passa da una posizione codificata a un'altra codificata; durante tale cambio uno dei partner deve cambiare direzione (es: da Kilian a Valzer, da Valzer a Foxtrot, tango a tandem), etc. Nota bene: Non sarà considerato un cambio di posizione il passaggio da Kilian a Foxtrot (ossia posizioni dove entrambi i partner mantengono la stessa direzione acquisita rispetto la posizione precedente) oppure da Valzer a Tango (posizioni con i pattinatori in direzione opposta l'uno dall'altra, dove entrambi rimangono sulla stessa direzione).
- Passaggio attraverso posizioni codificate: questo accade quando una coppia utilizza delle "posizioni creative" prima di assumere una posizione riconosciuta. In certi cambi di posizione, non è necessario avere un cambio di posizione.

Note: I Turns eseguiti durante una sequenza di passi in presa, possono essere gli stessi per i partner (es: due contro tre in simultanea e due volte) o differenti (un partner esegue un turn e l'altro esegue un passo)

Sollevamenti di danza

Tipologia di sollevamenti:
- Posizione stazionaria.
- Rotazionale.
- Combinato: posizione stazionaria + rotazionale.
- Coreografico.

Per tutti i sollevamenti, il tempo massimo consentito è di dieci (10) secondi, ad eccezione del sollevamento combinato che avrà un tempo massimo di quindici (15) secondi.

Non è consentito eseguire sollevamenti all'inizio del programma, quando il partner è già sollevato oppure concludere con un sollevamento senza effettuare l'uscita.

Regole generali

- Le mani del partner che solleva, possono superare la propria testa quando il bacino del partner sollevato resta sotto questa.
- Il bacino del partner sollevato può superare la testa del partner che solleva quando le mani del partner non superano l'altezza della propria testa.
- E' considerato un sollevamento di danza quando il partner è sollevato in aria per almeno due (2) secondi (meno di due,2, secondi non è considerato sollevamento).
- Ciascun tipo di posizione difficile (difficult position) / entrata (difficult entry), sia per il partner che solleva che per il partner sollevato, sarà considerata soltanto una volta sia nello stesso sollevamento che nel programma stesso.
- Se i pattinatori presentano più feature del richiesto per il massimo livello della categoria, il livello sarà ridotto di uno (1).

Posizioni difficili

Posizioni difficili del partner sollevato.

A. **Full split**: quando le gambe sono in una posizione divaricata e stese a formare un angolo di 180°. I supporti sono liberi. La posizione deve essere tenuta senza l'aiuto del partner che solleva.
B. **Full biellmann**: posizione verticale per il partner sollevato, dove il tallone del pattino tenuto dalla mano (2 oppure 1) viene portato dietro al busto, (sul piano sagittale), alla stessa altezza della testa o sopra questa. I supporti sono liberi. La posizione deve essere tenuta senza l'aiuto del partner che solleva. La gamba libera e la schiena devono essere a meno di 90°.

C. **Full ring**: la parte superiore del corpo è inarcata dietro, con una o entrambi i tacchi chiusi vicino alla testa (descrivendo un cerchio completo). I supporti sono liberi. La posizione deve essere tenuta senza l'aiuto del partner che solleva.
D. **Head upside down**: Posizione verticale capovolta per il partner sollevato con la testa verso e vicina la pista.La testa del pattinatore sollevato deve essere più bassa dei fianchi del partner che solleva.Totali supporti massimi tre (3) supporti. Il torso (busto) non deve essere usato come supporto.
E. **Cantilever**: La posizione del partner sollevato è verticale/obliqua e sbalzata fuori: il partner sollevato è esteso fuori, lontano dal partner che solleva. Supporti totali max due (2).
F. **Balancing:** posizione orizzontale del partner sollevato o che solleva. La posizione finale dei due partners dovrebbe essere raggiunta con il centro di gravità situata lontano dal pattino portante del partner sollevato. Supporti totali massimo due (2).
G. **Leg Lift:** uno dei punti di supporto deve essere una gamba (dal fianco al piede). Supporti totali massimo due (2), compreso il supporto sulla gamba.
H. **Layback**: il partner sollevato è in una posizione supina (definita dalla posizione dei fianchi, torso e petto rivolti verso l'alto mentre la schiena è arcuata) senza essere supportato dal partner che sta sollevando. Massimo due (2) punti di contatto sono consentiti.
I. **Shoulder back:** posizione orizzontale del partner sollevato con solo un supporto dato da una spalla del partner che solleva.

Posizione difficile del partner che solleva.
a. Un piede(per un rotational/rotatorio: un giro)
b. Spread eagles: Esterno, interno o piatto o Ina bauer interna ed esterna.
c. Piegamento (posizione seduta) 90° / squat completo.
d. Uno o alcun contatto braccio/mano (non in contatto).

Appendice 2 – Esempi di posizioni difficili per i sollevamenti.

Variazioni difficili

Cambio di posizione(COP).

Quando si considera un cambio di posizione di un partner sollevato
a. Il partner sollevato cambia presa e posizione in modo significativo.
b. Il cambio di presa e posizione sono eseguiti allo stesso tempo.
c. Le differenti posizioni devono essere chiare e definite.

Cambio di presa significa che l'area di contatto è differente
Esempi: tenere con le gambe per tenere con le braccia (o viceversa); tenere con un braccio per tenere con il braccio opposto.

Differente posizione significa la posa del corpo e/**o** l'asse corporeo cambia in modo significativo.
Semplicemente cambiare posizione di braccio(braccia) e/o gamba(gambe) non costituisce la feature "Cambio di posizione".

Esempio: la donna cambia il piano dell'asse corporeo (verticale a orizzontale o viceversa).

Entrata creativa/Difficile (Creative /difficult entry)
a. Entrata inaspettata. Da un movimento acrobatico: ruota, arrivo sul partner che sta sollevando da un salto, etc

b. Entrata da un transition difficile come un turn. Controvolta(counter), volta(rocker) o choctaw dall'avanti all'indietro saranno accettati. Questi dovrebbero essere eseguiti dal partner che sta per essere sollevato e deve essere appena prima dello stacco su fili chiari. Il filo di uscita non può cambiare prima dello stacco.
c. Transition difficili: da una Spread Eagle o Ina Bauer.
d. Salto assistito (Asssisted jump): un minimo di ½ rotazione di salto assistito.
e. Rotazione: minimo una (1) rotazione in volo sul piano sagittale o sul piano orizzontale, con il supporto del partner che solleva, del partner sollevato, oppure una rotazione.

Sollevamenti stazionari (Stationary lifts) - livelli

Requisiti per il livello base:
Il partner che solleva non effettua alcuna rotazione e il partner sollevato rimarrà in posizione stazionaria per almeno tre (3) secondi. I secondi inizieranno dal momento in cui la posizione del partner sollevato è definita. Il partner che solleva può eseguire una mezza rotazione per entrare nel sollevamento e una mezza rotazione per uscire. Il tempo massimo consentito per l'esecuzione del sollevamento stazionario è di dieci (10) secondi.

Livello Base - StLiB	Livello 1 - StLi1	Livello 2 - StLi2	Livello 3 - StLi3	Livello 4 - StLi4
Uno Stationary Lift che soddisfi i requisiti di base e le specifiche.	Livello B e deve includere una (1) feature.	Livello B e deve includere due (2) features.	Livello B e deve includere tre (3) features.	Livello B e deve includere Quattro (4) features.

Features

1. **Cambio di posizione:** ogni posizione deve essere tenuta per almeno tra uno (1) e due (2) secondi.
2. **Entrata difficile:** per essere considerata, deve precedere immediatamente il sollevamento, rendendolo così più difficoltoso. Se c'è una lunga esitazione o ritardo nel raggiungere la posizione di picco del sollevamento, la feature non sarà considerata.
3. **Posizione difficile del partner che solleva**: deve essere tenuta per almeno tra uno (1) e due (2) secondi in una posizione se presentata con la feature uno (1), oppure almeno tra due (2) o tre (3) secondi se presentata con una sola posizione di sollevamento.
4. **Posizione difficile del partner sollevato**: deve essere tenuta per almeno tra uno (1) e due (2) secondi in una **posizione** se presentata con la feature uno (1), oppure almeno tra due (2) o tre (3) secondi se presentata con una posizione di sollevamento.

Sollevamento Rotazionale (Rotational lifts) - livelli

Requisiti base per il livello:
Un sollevamento rotazionale di almeno tre (3) rotazioni del partner che solleva e il partner sollevato deve essere in una posizione per almeno due (2) giri. Il tempo massimo consentito per l'esecuzione del sollevamento rotazionale è di dieci (10) secondi.

Livello Base - RtLiB	Livello 1 - RtLi1	Livello 2 - RtLi2	Livello 3 - RtLi3	Livello 4 - RtLi4
Un sollevameto rotazionale che soddisfi i requisiti e specifiche di base.	Livello B e deve includere una (1) feature.	Livello B e deve includere due (2) features.	Livello B e deve includere tre (3) features.	Livello B e deve includere Quattro (4) features.

Features

1. **Cambio di posizione:** ogni posizione deve essere mantenuta per almento due (2) rotazioni. Il numero totale di rotazioni dovrà essere maggiore a quattro (4).
2. **Entrata difficile:** per essere considerate, devono precedere immediatamente il sollevamento, in modo da renderlo difficoltoso. Se c'è una lunga esitazione o ritardo nel raggiungere la posizione di picco del sollevamento, il livello verrà degradato di uno (1).
3. **Posizione difficile del partner che solleva:** deve essere mantenuta per almeno due (2) rotazioni se presentata con la feature uno (1), oppure tre (3) rotazioni se presentata in un sollevamento senza cambi posizione.
4. **Posizione difficile del partner sollevato**: deve essere tenuta per almeno due (2) rotazioni se presentata con la feature uno (1), oppure tre (3) rotazioni se presentata in un sollevamento senza cambi posizione.
5. **Numero di rotazioni**: sei (6) rotazioni del partner che solleva. L'eventuale mezza rotazione, utilizzata per l'uscita dal sollevamento non sarà considerata nel computo del numero di rotazioni.
6. **Movimento continuo della gamba/e del partner sollevato:** il movimento può essere continuo o un movimento ripetuto in tutto l'elemento almeno per 2 giri.

Sollevamento Combinato (Combination lifts) - livelli

E' la combinazione di un sollevamento combinato e uno stazionario.

E' consentito per il partner che solleva, effettuare una mezza rotazione in fase di entrata e mezza rotazione per uscire dal sollevamento.

Requisiti per il livello base:
Un sollevamento con una (1) posizione stazionaria tenuta per almeno due (2) secondi, combinato con un sollevamento rotazionale di almeno tre (3) rotazioni del partner che solleva. Il tempo massimo consentito per l'esecuzione del sollevamento combinato è di quindici (15) secondi.

Livello Base - CliLiB	Livello 1 - CliLi1	Livello 2 - CliLi2	Livello 3 - CliLi3	Livello 4 - CliLi4
Un Combo Lift che soddisfi i requisiti e le specifiche di base.	Livello base e deve includere una (1) feature.	Livello B e deve includere due (2) features e tre (3) rotazioni del partner che solleva nel rotazionale.	Livello B e deve includere tre (3) features e quattro (4) rotazioni del partner che solleva nel rotazionale.	Livello B e deve includere quattro (4) features e cinque (5) rotazioni del partner che solleva nel rotazionale.

Features

1. **Cambio di posizione:** ogni posizione deve essere tenuta per almeno due (2) rotazioni se eseguita nella parte rotazionale o almeno tra uno (1) e due (2) secondi se eseguita nella parte stazionaria. Note: le due (2) posizioni possono non essere in successione, esempio: stazionario1-rotazionale-stazionario 2. Il cambio di posizione(COP) feature può essere eseguito tra le parti dello stazionario e del rotazionale, all'interno delle porzioni dello stazionario **o** all'interno delle porzioni del rotazionale, però il cambio di posizione (COP)sarà considerato una sola volta come feature per il raggiungimento del livello.
2. **Entrata difficile:** per essere considerata, deve precedere immediatamente il sollevamento, in modo da renderlo difficoltoso. Se c'è una lunga esitazione o ritardo nel raggiungere la posizione di picco del sollevamento, la feature non verrà considerata.
3. **Posizione difficile del partner che solleva:** se presentata nella parte rotazionale, deve essere mantenuta per una rotazione inferiore al numero di rotazioni richieste per il livello, salvo che non sia presentato con la feature 1, nel qual caso la posizione difficile deve essere mantenuta per almeno due (2) giri; se presentato nella parte stazionaria, deve essere mantenuta per almeno tra uno(1) e due (2) secondi se presentato con feature (1), altrimenti da due (2) a tre (3) secondi.
4. **Posizione difficile del partner sollevato:** se presentata nella parte rotazionale, deve essere mantenuta per una rotazione inferiore al numero di rotazioni richieste per il livello, a meno che non sia presentato con la feature 1, nel qual caso la posizione difficile deve essere mantenuta per almeno due (2) giri; se presentata nella parte stazionaria, deve essere mantenuta per almeno uno(1) e due (2) secondi nella parte stazionaria se presentato con la feature (1), altrimenti da due(2) a tre (3) secondi.

Sollevamento Coreografico (Choreographic lift)

Il sollevamento coreografico avrà un valore fisso di due (2) punti (non ci sono livelli). I giudici daranno il loro QOE sulla base delle caratteristiche elencate nella tabella (fare riferimento alla sezione 6 - QOE).

- Il sollevamento coreografico sarà inserito per incrementare o evidenziare una parte della coreografia.
- Il sollevamento deve essere effettuato in movimento e non in una posizione stazionaria o sul posto.
- Il sollevamento non può durare per più di dieci (10) secondi.
- I supporti sono liberi.

Sequenze di cluster

Sequenze di Cluster NON IN PRESA (No hold cluster sequence)

Requisiti per il livello Base del Cluster non in presa:

- La coppia deve eseguire due (2) set di cluster separati da passi di danza o turn a 2 piedi (nessun turn ad un piede è ammesso).
- I set DEVONO essere gli stessi per entrambi i partner. I pattinatori non devono essere in presa ma devono pattinare da soli. Devono pattinare il più vicino possibile tra di loro e sono liberi di usare qualsiasi turn (ad eccezione che si richieda diversamente). Ad edempio, se la coppia esegue una sequenza di cluster a specchio).
- Il cluster ha un tempo limite differente a seconda della categoria.
- Ogni set deve iniziare con almento tre (3) turns diversi.
- Entrambi i sets devono essere differenti: è possibile utilizzare gli stessi turns in ogni set ma l'ordine di esecuzione deve essere differente.

- Per il livello Base, è obbligatorio la presentazione dell'elemento con i requisti sopra elencati, anche se i turns non sono confermati.
- Se i pattinatori, rimangono "non presa" dopo il secondo set e prima dell'elemento successivo, questa verrà considerate come una delle separazioni consentite e previste dal regolamento sulle separazioni.

Livelli

Livello Base - ClSqB	Livello 1 - ClSq1	Livello 2 - ClSq2	Livello 3 - ClSq3	Livello 4 - ClSq4
Una sequenza di cluster che rispetti i requisiti e le specifiche di base dell'elemento.	Livello B e almeno tre (3) turn confermati in ciascuno dei set E deve includere una (1) feature.	Livello B e almeno tre (3) turn confermati in ciascuno dei set E deve includere due (2) features.	Livello B E il pattinatore deve eseguire tre (3) turns confermati in un set e quattro (4) turn confermati nell'altro set E deve includere tre (3) features differenti.	Livello B E il pattinatore deve eseguire quattro (4) turns confermati nei due sets e deve includere tre (3) feature differenti.

Features

1. **Entrate difficili in entrambi i sets.**
   a. Le entrate difficilli possono essere: Choctaw, Ina Bauer (usando un 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 movements:** I pattinatori devono presentare due (2) body movements: uno nel primo set e uno nel secondo. I due (2) body movements devono essere di gruppi spaziali differenti.Essi non possono essere eseguiti alla fine o all'inizio dei set, devono essere eseguiti durante o tra I turn.
3. **Piedi differenti:** un set deve essere seguito sul piede destro e un set con il piede sinistro.

Sequenze di Cluster in Presa (Hold cluster sequences)

Requisiti per il livello base:

- La coppia deve eseguire due (2) set di clusters separati da passi di danza o turn a due piedi (non sono ammessi turns su un piede). Ogni set deve essere almeno di tre (3) turns.
- Il cluster ha un tempo limite dipendente dalla categoria.
- La coppia non può mai separarsi durante l'esecuzione delle sequenze, le prese possono essere codificate oppure no.
- Ogni set deve iniziare con almeno tre (3) turns differenti.
- I partner possono eseguire differenti turn all'interno del set o gli stessi turn.
- E' consentito alla coppia eseguire i passi tra i set non in presa però prima del primo turn della seconda sequenza dovranno essere nuovamente in presa.
- Entrambi i sets devono essere differenti: è possibile utilizzare gli stessi turns nel set ma l'ordine deve essere diverso.
- 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 - HClSqB	Livello 1 - HClSq1	Livello 2 - HClSq2	Livello 3 - HClSq3	Livello 4 - HClSq4

Una sequenza di cluster che risponda ai requisiti e specifiche di base.	Livello B e almeno tre (3) turn confermati in ciascuno dei set E deve includere una (1) feature.	Livello B e almeno tre (3) turn confermati in ciascuno dei set E deve includere due (2) features.	Livello B E il pattinatore deve eseguire tre (3) turns confermati in un set e quattro (4) turn confermati nell'altro set E deve includere tre (3) features differenti.	Livello B E il pattinatore deve eseguire quattro (4) turns confermati nei due sets e deve includere tre (3) feature differenti.

Features

1. **Entrata difficile in entrambi i sets.**
   a. Le entrate difficili possono essere: Choctaw, Ina Bauer (usando un minimo di sei (6) ruote), Spread Eagle, Assisted Jump salto di almeno 1/2 rotazione.
   b. Le due entrate difficili devono essere differenti.
   c. Saranno considerati solo i Choctaws dall'avanti all'indietro.
2. **Piedi differenti:** un set deve essere seguito sul piede destro e un set sul sinistro.
3. **Loops o Travelings.**
   a. I pattinatori devono eseguire una boccola (loop) o un traveling in ogni set del cluster.
   b. Come minimo, in un set una boccola o un traveling eseguito dall'uomo e nell'altro una boccola o un traveling eseguito dalla donna.

Chiarimenti sulle sequenze di Cluster in Presa e Non in presa

- Se c'è una perdita di controllo con supporto aggiuntivo (tocco della gamba libera/ piede e / o mano / i) avvenuto dopo l'avvio del cluster e l'esecuzione dell'elemento continua dopo il tocco (touch down), sarà considerata per il livello solo la parte antecedente il tocco (touch down).
- Se il pattinatore cade o c'è una grave perdita di controllo con supporto aggiuntivo (tocco della gamba libera/ piede e / o mano / i) che ferma completamente l'elemento (es: il pattinatore non è in grado di continuare l'elemento) il cluster verrà chiamato per ciò che è stato fatto prima della caduta o interruzione.
- Se c'è un'interruzione o una perdita momentanea di controllo e il pattinatore è in grado di continuare l'elemento, il pannello tecnico può considerare ciò che è stato completato prima dell'interruzione se il numero minimo dei tre (3) turn sono stati confermati e continua a considerare ciò che il pattinatore completa dopo l'interruzione.
  Es: se il pattinatore tocca terra (touch down) momentaneamente dopo i tre turn confermati nel primo set e poi continua a completare il secondo set, il pannello tecnico considererà il primo set dei tre turn confermati e cosa è stato completato dopo l'interruzione nel successivo set.
- Non è consentito cambiare filo nei primi tre turns del cluster.
- Se il pattinatore/i esegue più turns di quelli richiesti dal livelllo massimo consentito per la loro categoria, il livello sarà degradato di 1.
- I pattinatori possono presentare quante feature essi vogliano.
- Il Traveling come turn per il cluster sarà considerato solamente una volta per l'intero elemento.
- Il TRE come turn per il cluster sarà considerato una sola volta per l'intero elemento.
- Un salto da una rotazione usato come entrata difficile (difficult entry) sarà conteggiato all'interno del numero massimo permesso per i salti nel programma.

Per le entrate difficili:

- Le entrate difficili devono precedere immediatamente il primo turn del set. Nella seconda sequenza, l'entrata difficile deve essere il passo precedente il primo turn della seconda sequenza. Le entrate difficili saranno considerate nel tempo massimo permesso.
- I due partners devono eseguire la stessa entrata difficile per il cluster non in presa, mentre possono essere differenti per il cluster in presa.
- Spread Eagles/Ina Bauer, usate come entrate difficili, devono mantenere le caratteristiche del passo fino all'esecuzione del primo turn del set, altrimenti la feature non sarà chiamata dal pannello tecnico. Non è permesso eseguire il cambio di filo prima del primo turn.
- Per il Cluster in presa: il Choctaw come entrata difficile può essere eseguita da uno o entrambi i partner per essere considerata.
- Salti. Devono essere molto chiari per essere considerati come entrata difficile, e i turns di ogni set devono iniziare immediatamente dopo che il filo è stato preso.

Sequenze di Traveling

Requisiti per il livello Base dei Traveling:

- Due (2) sets di u minimo di due (2) rotazioni.
- Durata massima di esecuzione del traveling è dieci (10) secondi.

Livelli

Livello Base - TrB	Livello 1 - Tr1	Livello 2 - Tr2	Livello 3 - Tr3	Livello 4 - Tr4
Una sequenza di almeno due (2) rotazioni che soddisfa le caratteristiche e specifiche di base.	Livello B E ciascun set deve essere almeno di tre(3) rotazioni e deve includere una (1) feature.	Livello B E ogni set deve essere di almeno tre (3) rotazioni e deve includere due (2) features appartenenti a due gruppi differenti. Uno dei due sets deve essere eseguito in direzione differente.	Livello B E ogni set deve essere di almeno tre (3) rotazioni e deve includere tre (3) features appartenenti a tre gruppi differenti. Uno dei due sets deve essere in direzione differente.	Livello B E ogni set deve essere di **almeno** quattro (4) rotazioni e deve includere quattro (4) features appartenenti a gruppi differenti. Uno dei due sets deve essere in direzione differente.

Features

Gruppo 1

a. Entrata difficile nell'elemento:
   i. Spread Eagles/Ina Bauer (con 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'inizio del primo set;
   ii. Salto (jump) deve essere di 1 rotazione (360°): il filo di arrivo dal salto 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. Rotazioni (Turns): volta (rocker) o controvolta (counter): non è permesso di cambiare il filo prima di iniziare la rotazione del traveling.

b. Set di traveling eseguiti in affiancamento (side by side) con i pattinatori che ruotano in direzione speculare (rotazione opposta l'uno all'altro).

Gruppo2

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(presa) dietro la schiena e lontane dall'asse del corpo.
d. Braccia, una dietro e una avanti, come una vite(screw).
e. Braccia strette, tese e in tenuta lontane dall'asse del corpo (tra i fianchi e il petto e 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 o due mani.
c. Gamba libera tesa o flessa lateralmente (almeno con un angolo di 45° dalla verticale)

Gruppo 4 -extra-feature

L'extra-feature confermata riceverà una percentuale bonus del valore dell'elemento come indicato di seguito.

a. 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 eseguito all'interno dei (10") secondi concessi;
    iv. Feature 1b o feature dal Gruppo 2 o Gruppo 3 può essere presentato durante il terzo set di traveling. Una di queste feature addizionali potrebbe essere inclusa nelle feature per raggiungere il livello;
    v. 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.**

Chiarimenti

- Se uno (1) dei sets non viene eseguito correttamente (es. 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 (2) sets sono chiaramente eseguiti con l'ausilio di tre turns, il livello non potrà essere maggiore del livello base.
- Se il pattinatore cade o c'è una qualsiasi interruzione o perdita di controllo con un supporto addizionale (tocco a terra della gamba libera/piede e/o mano/i) che ferma completamente l'elemento (es.il pattinatore non è in grado di continuare con l'elemento) il traveling è chiamato per ciò che è stato fatto prima della caduta o interruzione.
- Se c'è un'interruzione o una perdita momentanea di controllo e il pattinatore è in grado di continuare l'elemento, il pannello tecnico può considerare ciò che è stato completato prima dell'interruzione se il numero minimo di due (2) rotazioni sono state completate e continua a considerare ciò che il pattinatore completa dopo l'interruzione.

Es: se il pattinatore tocca terra (touch down) momentaneamente dopo due rotazioni nel primo set e poi continua per completare il secondo o terzo set, il pannello tecnico considererà il primo set di due rotazioni e cosa è stato completato dopo l'interruzione nei successivi set.

- Le rotazioni del traveling devono essere veloci e dimostrare buone abilità nel tenere il controllo dell'asse del corpo.
- Spingere con il freno o fermarsi prima di iniziare il traveling o durante i passi-turn tra i sets non è permeso e comporterebbe l'abbassamento del livello di uno(1).
- I pattinatori possono usare la prima mezza rotazione per ricercare la posizione richiesta da una feature.
- Per essere considerate, le features devono essere eseguite correttamente e per l'intera esecuzione del set. Queste dovranno essere differenti per essere considerate per il livello.
- Un salto (jump) come entrata difficile (difficult entry) sarà conteggiato per il numero di salti concessi nel programma.
- Non c'è un massimo numero di rotazioni da eseguire, però le feature, turns e passi di connessione saranno cronometrate come parte del tempo consentito. Tutte le features e turns eseguiti dopo il massimo del tempo consentito, non saranno considerati per il livello
- Non c'è un massimo numero di feature da eseguire, però nel caso di Extra Feature solo una sarà considerata con il bonus. Questo sarà la più difficile delle extra feature confermate eseguite.

Sequenza di passi di un partner (One Partner Footwork Sequence)

E' obbligatorio specificare nel content sheet se sarà la donna o l'uomo che esegue i TURNS ad essere conteggiata dal TP

Requisiti di livello base

- Uno dei due partner deve presentare passi/rotazioni(turn)/ passi di collegamento.
- La sequenza deve essere in presa (Hold). Devono essere presentate almeno 3(tre) prese diverse anche se non riconosciute.
- Tempo massimo 20 secondi.

Livelli

Livello Base - OPFB	Livello 1 - OPF1	Livello 2 - OPF2	Livello 3 - OPF3	Livello 4 - OPF4
Una sequenza di passi che rispecchi i requisiti e le specifiche di base.	Livello B e deve eseguire 4 turns.	Livello B e deve eseguire 4 turns e deve includere una (1) features.	Level B e deve includere 5 turns e includere due (2) features diverse.	Level B e deve includere **6** turns e tre (3) features diverse.

Feature

1. **Assisted jump**
2. **Sollevamento**: di due (2) rotazioni
3. **Due movimenti del corpo (body movements)**: per entrambi i pattinatori i movimenti del corpo (body movement) possono essere gli stessi o differenti.

I due movimenti del corpo (BM: body movment) devono essere presi da differenti gruppi spaziali.

Chiarimenti (Clarifications)

- Non più di 6 turn (inclusi Choctaw e loop) sono concessi
- Il Choctaw (dall'avanti all'indietro) sarà contato come turn ma soltanto una volta (se ci dovessero essere più choctaw nella sequenza).
- Tutte le feature per essere confermate devono essere completate all'interno dei 20 secondi concessi.
- Solo un (1) Traveling è permesso
- I "Tre" non sono considerati.
- Ogni tipo di turn (eccetto il Traveling) può essere ripetuto ma la seconda volta sarà considerato solo se eseguito su un piede diverso dal precedente o in una direzione diversa (dall'indietro all'avanti o dall'avanti all'indietro).

Posa coreografica (Choreographic pose)

La posa coreografica è una posizione tenuta dalla coppia, con l'intento di creare un disegno artistico sulla superficie pattinabile.

La posa coreografica, avrà un valore fisso di due (2) punti (non ci sono livelli). I giudici daranno il proprio QOE sulla base delle caratteristiche elencate nella tabella (fare riferimento alla sezione 6 – QOE).

- La posa coreografica sarà inserita per incrementare o evidenziare una parte della coreografia.
- La posa coreografica non può durare più di 5 secondi.
- I supporti sono liberi.

LIMITAZIONI

Sollevamenti di danza: non sono permessi sollevamenti addizionali.

Trottola di danza: massimo una (1) trottola di danza, effettuata in presa con un minimo di due (2) rotazioni. L'esecuzione di una trottola con meno di due (2) rotazioni non verrà considerata tale. Non sono consentite trottole sollevate.

Salti di danza (dance jump): un massimo di due (2) salti (per ciascun pattinatore) di una (1) rotazione ciascuno (non più di una rotazione in aria). I salti non devono essere considerati elementi di valore tecnico. I salti richiesti utilizzati come feature degli elementi tecnici verranno conteggiati nei due (2) consentiti. Non sono consentiti salti nella sequenza di passi.

Stop: Uno stop è considerato come tale, quando almeno uno dei pattinatori si ferma per più di tre (3) secondi fino a un massimo di otto (8) secondi. Durante il programma si possono effettuare fino ad un massimo di due (2) fermate, di minimo tre (3) secondi a un massimo di otto (8) secondi ciascuna. La separazione massima consentita è di quattro (4) metri (escluso l'inizio e la fine del programma).

Posizioni stazionarie: inginocchiarsi/stendersi sul pavimento è consentito solo per due (2) volte durante l'intero programma e per un massimo di cinque (5) secondi ciascuno (compreso l'inizio e la fine del programma). Se entrambi i pattinatori si inginocchiano/stendono sul pavimento nello stesso momento, sarà considerata come una delle volte consentite. Le mani sul pavimento (ex. Cartwheel), non devono essere considerate come un inginocchiamento.

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

Separazioni consentite:

- All'inizio e alla fine del programma, per una durata massima di otto (8) secondi.
- Durante una fermata, la separazione ha una durata massima di otto (8) secondi e una distanza massima tra i due partners di quattro (4) metri.
- **Style dance:** per una (1) sola volta in tutta l'esecuzione del programma, pattinando (da utilizzare per caratterizzare passi/difficoltà tecniche), per una durata massima di otto (8) secondi e una distanza massima tra i due partners di quattro (4) metri (ad eccezione di quando è proibito dalle regole).
- **Free dance:** per due (2) volte in tutta l'esecuzione del programma, pattinando (da utilizzare per caratterizzare passi/difficoltà tecniche), per una durata massima di otto (8) secondi e una distanza massima tra i due partners di Quattro (4) metri.
- Per cambi veloci di posizioni/tenute tra i partners durane l'intero programma.

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	ECCEZIONALE/ECCELLENTE
SEQUENZE/ SEZIONI DI DANZA/ SCHEMA DI DANZA	**-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/passo/ turns
Profondità di fili	Molto piatto	General mente piatto	Qualche piatto	Poco profondo	BUONO	Profondo	Molto profondo
Correttezza delle prese	40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
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**	**ECCEZIONALE/ ECCELLENTE**
SOLLEVAMENTI	**-3**	**-2**	**-1**	**Base**	**+1**	**+2**	**+3**
Entrata/uscita	Incerto/ dropped	Impacciato	Esitante/ brusco	Sicuro/ solid	Armonioso	Scorrevole	Senza esitazioni

Salita/ discesa	Molto breve	In difficoltà	Molto sforzo	Qualche sforzo	Piccolo sforzo	Con facilità	Fluttuante/ senza sforzo
Stabilità	Perdita di equilibrio	Instabile	Variabile	Stabile	Sicuro	Confidente	Rilassato/ audace
Cambio di posizione	Sgraziato	Discontinuo	Con sforzo	Controllato	Armonioso	Scorrevole	Senza sforzo
Tecnica di rotazione	Sgraziato/ molto lento	Instabile, rotazioni deboli	Discontinuo e rotazioni deboli	Continuo	Armonioso	Scorrevole e veloce	Scorrevole e molto veloce
ASPETTI	**MOLTO POVERO**	**POVERO**	**MEDIOCRE**	**ACCETTABILE**	**BUONO**	**MOLTO BUONO**	**ECCEZIONALE/ ECCELLENTE**
CHOREO LIFT	**-3**	**-2**	**-1**	**Base**	**+1**	**+2**	**+3**
Entrata/uscita	Incerto/ lasciato cadere	Impacciato	Esitante/ brusco	Sicuro/ forte	Armonioso	Scorrevole	Senza esitazioni
Salita/ discesa	Molto breve	In difficoltà	Molto sforzo	Qualche sforzo	Piccola sforzo	Con facilità	Fluttuante/ senza sforzo
Musica	Non coerente con la musica e la coreografica	Senza alcun senso coreografico Molto povero in originalità	Buono ma senza significato	Qualche coerenza con la musica e la coreografia	Sulla musica	Coerente con il tema e originale	Assolutamente nella musica e in tema con la coreografia e originale
ASPETTI	**MOLTO POVERO**	**POVERO**	**MEDIOCRE**	**ACCETTABILE**	**BUONO**	**MOLTO BUONO**	**ECCEZIONALE/ ECCELLENTE**
CHOREO POSE	**-3**	**-2**	**-1**	**Base**	**+1**	**+2**	**+3**
Esecuzione	Incerto/ lasciato cadere	Impacciato	Esitante/ brusco	Sicuro/ forte	Armonioso	Scorrevole	Senza esitazioni
Musica	Non coerente con la musica e la coreografica	Senza alcun senso coreografico Molto povero in originalità	Buono ma senza significato	Qualche coerenza con la musica e la coreografia	Sulla musica	Coerente con il tema e originale	Assolutamente nella musica e in tema con la coreografia e originale

ASPECTS	MOLTO POVERO	POVERO	MEDIOCRE	ACCETTA BILE	BUONO	MOLTO BUONO	ECCEZIONALE/ ECCELLENTE
STEP SEQUENCES	**-3**	**-2**	**-1**	**Base**	**+1**	**+2**	**+3**
Fili/sicurezza	Molto piatto e incerto	Generalmente piatto e incerto	Qualche piatto e stabilità variabile	Poco profondo ma stabile	Curve buone e sicure	Forti e senza esitazioni	Profondi e netti
Velocità e scorrevolezza	In difficoltà, impacciato e con sforzo	Peggiorato o limitato	Inconsistente/variabile	Qualche velocità e scorrevolezza	Buona velocitòa con scorrevolezza variabile	Velocità considerevole e scorrevolezza costante	Velocità considerevole senza sforzo
Bilanciamento tra i partner	Entrambi molto povero	Povero per entrambi	Sproporzionato	Differente	Entrambi buono	Molto buono per emntrambi	Eccellente per entrambi
Lavoro di piedi	Entrambi su due piedi o spinte sul puntale. Solo in alcune parti della sequenza.	Passi ampi o spinte su uno o due piedi	Variabile/ Maggiormente in alcune parti della sequenza.	Generalmente corretto e distribuito correttamente	Corretto	Pulito and preciso	Pulito e senza sforzo
Turns	Sgraziati	Scivolati	Forzato	Maggiormente corretto	Pulito	Pulito and preciso	Pulito e senza sforzo
Spazio tra I partner (senza toccarsi)	Non controllato	Peggiorato	Variabile	Piccola variazione	Controllato	Consistente e vicini	Consistente e molto vicini
Tempo	40% o meno	50% pulito	60% pulito	75% pulito	80% pulito	90% pulito	100%
Disegno e distribuzione	molto povero e /o larghe sezioni senza passi/turns	Povero nel disegno e/o moltepli ci errori nella distribuzione	Disegno basico e/o almeno un errore di distribuzione evidente	Variazioni limitate nel disegno e/o qualche distribuzione illogica	Qualche variazione e nel disegno e distribuzione consistente	Molte variazioni nel disegno, e distribuzione e logica	Disegno intricato con logica e anche la distribuzione ovunque
Musicalità	Assenza di musicalità	Molto povero di musicalità	Qualche accenno	Musicalità moderata	Buona musicalità	Musicalità molto bona	Ingegnoso e ricercato
Gestione delle prese	Sforzo eccessivo e incontrollata	imbarazzante	laboriosa/ variabile	Generalmente corretta e controllata	Corretta e controllata	Molto ben controllata e buon posizionamento	Liscio e senza sforzo

ASPETTI	MOLTO POVERO	POVERO	MEDIOCRE	ACCETTABILE	BUONO	MOLTO BUONO	ECCEZIONALE/ECCELLENTE
CLUSTERS SINCRONIZZATI	**-3**	**-2**	**-1**	**Base**	**+1**	**+2**	**+3**
Entrata/esecuzione	Sgraziato/ senza bilanciamento	Esitante/ perdita di controllo	Improvviso	Sicuro/pulito	Sicuro e armonioso	Con facilità	Senza esitazioni
Sequenza di passi	Completamente incontrollato	Qualche perdita di controllo e passi ampi	Inconsistente/ variabile	Sicuro/pulito	Armonioso	Molto buono e stilistico	Ingegnoso e raffinato
Fili	Molto piatto incerto	Generalmente piatto ed esitante	Alcuni piatti e stabilità variabile	Superficiale ma stabile	Curve buone e sicure	Forte e deciso	Profondi e audaci
Spazio tra i partner	Comletamente controllato	Peggiorato	Variabile	Piccola variazione	Coerente	Coerente e vicini	Coerente e molto vicini
Sincronizzazione	Totalmente assente	In qualche momento	Variabile	Corretto	Corretto e con le linee coordinate	Perfettamente in armonia	Come se fosse un unico pattinatore
Musicalità	Senza musicalità	Povero in musicalità	Qualche accenno	Musicalità moderata	Buona musicalità	Musicalità molto buona	Ingegnoso e raffinato
ASPETTI	**MOLTO POVERO**	**POVERO**	**MEDIOCRE**	**ACCETTABILE**	**BUONO**	**MOLTO BUONO**	**ECCEZIONALE/ ECCELLENTE**
SEQUENZE DI TRAVELING	**-3**	**-2**	**-1**	**Base**	**+1**	**+2**	**+3**
Entrata/esecuzione	Impacciato/ non bilanciat	Esitante/ debole di controllo	Brusco	Sicuro/stabile	Sicuro e scorrevole	Con facilità	Senza interruzioni
Passi di connessione	Completamente non controllato	Poco controllato of control e passi ampi	Labored/ variabile	Sicuro/pulito	Scorrevole/ ordinato	Molto buono e stilistico	Ingegnoso e raffinato
Spazio tra i partner	Completamente incontrollato	Peggiorato	Variabile	Piccola variazione	Coerente	Coerente e vicino	Coerente e molto vicino
Velocità rotazionale	Molto Lento	Lento	Variabile	Normale	BUONO	Veloce	Molto Veloce

Sincronizzazione	Inesistente	In qualche momento	Variabile	Corretta	Corretta e con le linee coordinate	Perfettamente coordinati	Come se fosse un solo atleta
Posizione della gamba libera	Completamente non controllato	Qualche debole controllo e aesthetica	Esteticamente sbagliato	Controllato e posizione basiche	BUON controllo	Molto buono controllo	Ingegnoso e molto posizione molto controllata
Relazione musicale	Assolutamente non musicale	Qualche ragionamento musicale	L'elemento ha senso nella sua collocazione musicale	L'inizio dell'elemento corrispondente alla sfumatura musicale	Relazione musicale in almeno un set	Relazione musicale in entrambi i set	Rapporto armonioso perfetto con la musica in ogni turn, passo e feature

Chiarimenti

- Cadute: oltre alla penalizzazione che verrà applicata alla fine del programma, i giudici devono applicare un QOE negativo come questo: -2 per la caduta di un (1) pattinatore, -3 per la caduta di due (2) pattinatori.
- Per la danza obbligatoria: se il pattinatore cambia (es: non tenta la corretta esecuzione del passo come descritto nel libro di danza e lo sostituisce con qualsiasi altro passo) i giudici devono dare un QOE negativo.
- Per le sequenze di passi turns e/o i passi devono essere distribuiti lungo tutta la sequenza. Non dovrebbero esserci lunghi tratti senza curve o passi. In caso contrario, i giudici daranno un QOE negativo.

7 PENALIZZAZIONI

Una penalizzazione 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:

Assegnate dal referee

Style dance: ritmo errato, numero di ritmi inferiori a due (2), regole sulla musicaa delle danze obbligatorie non rispettate.	1.0 punto
BPM non corretti per la sequenza della danza obbligatoria.	1.0 punto
Numero di separazioni superiori rispetto a quelle consentite	1.0 punto
Più salti (numero oppure rotazioni) o trottole di danza di quelle consentite	1.0 punto
Inginocchiarsi o stendersi sul pavimento più di due volte o 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) o separarsi per più di 4m durante uno stop.	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 ciò.
Primo movimento dall'inizio della musicaa superiore ai 10 secondi.	0.5 punti
Danze obbligatorie: il numero di battiti musicaali per l'apertura delle danze non deve eccedere i 24 battiti di musicaa.	0.5 punti
Musica contenente un testo inappropriato o volgare in qualsiasi lingua.	1.0 punto
Cadute per ciascun pattinatore Per ogni caduta successiva al secondo la penalità aumenterà di altri 0,3 (Tots, Minis) e 0,5 (Espoir to Senior) Ad esempio, in Espoir to Senior: 1,0 per la prima e la seconda caduta, 1,5 aggiuntivi per la terza caduta (3,5 in totale), 2,0 aggiuntivi per la quarta caduta (5,5 in totale), 2,5 aggiuntivi per la quinta caduta (8,0 in totale) ecc.	1.0 punto per la prima e la seconda caduta la penalità incrementata aumenta per ogni successiva caduta successiva alla seconda: +0.3 Per Tots e Minis +0.5 Espoir a Senior

Assegnate dal pannello tecnico

Mancanza di un elemento obbligato	1.0 punto
Elementi illegali	1.0 punto
Danze obbligatorie: il numero di battuti iniziali da utilizzare per tutte le danze non deve superare le 24 battute di musica	0.5 punti

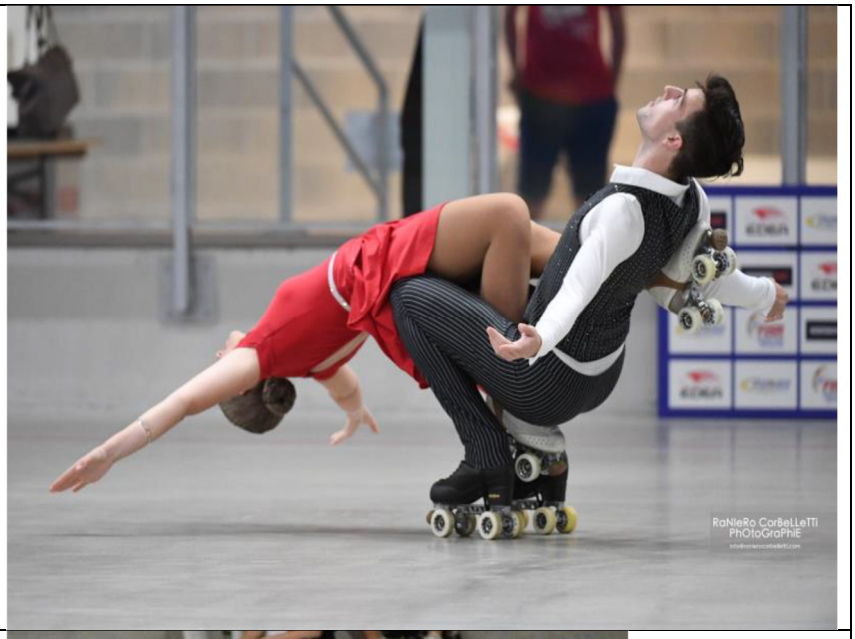
APPENDICE 1 – Posizioni di coppia codificate

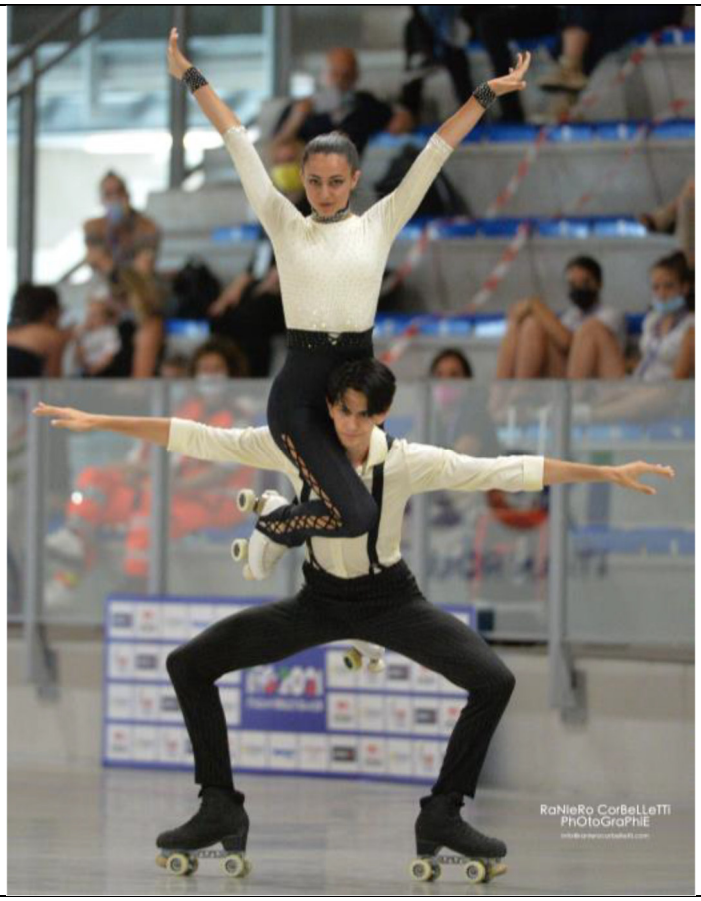
A. Waltz/Valzer
B. Kilian/Kilian Reverse
C. Tandem
D. Foxtrot
E. Promenade
F. Tango
G. Hand in hand/Mano in mano
H. Cross arm/Braccia incrociate

APPENDICE 2 – Esempi di posizioni difficili per i sollevamenti

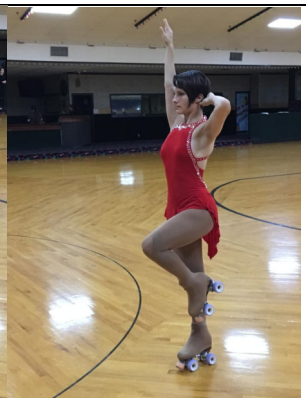
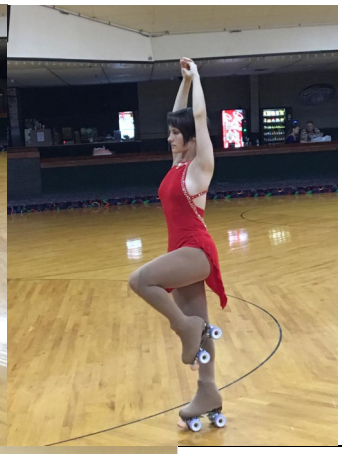
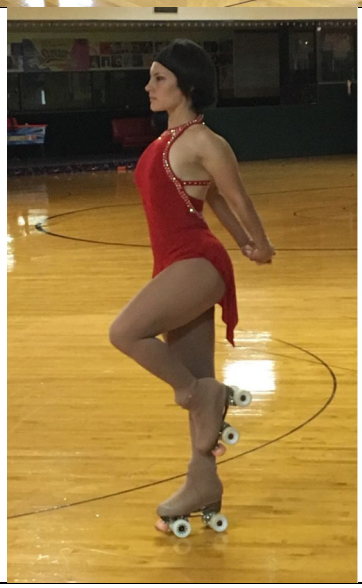
Gli esempi forniti nelle immagini servono a dimostrare un esempio corretto delle posizione difficili. Nota: le prese utilizzate nelle immagini potrebbero essere errate.

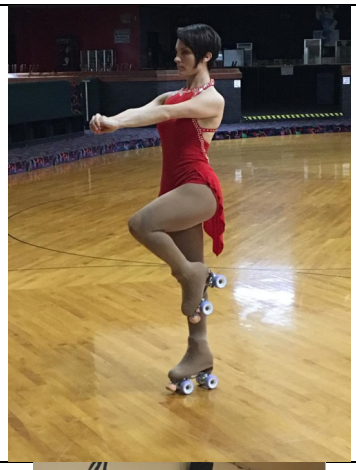
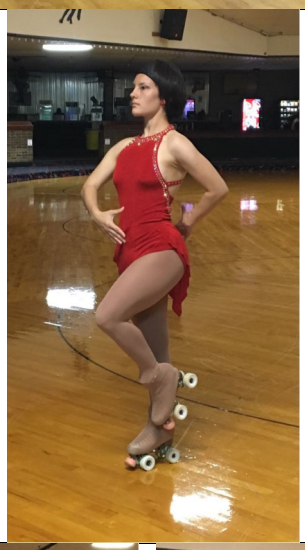
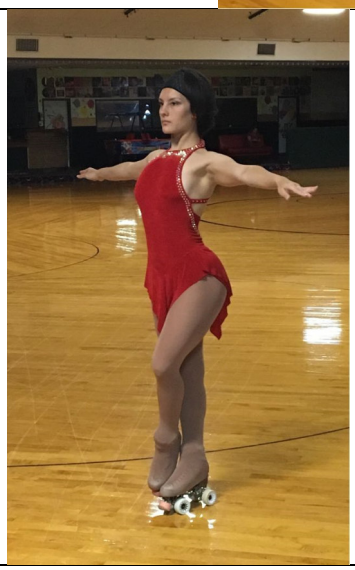
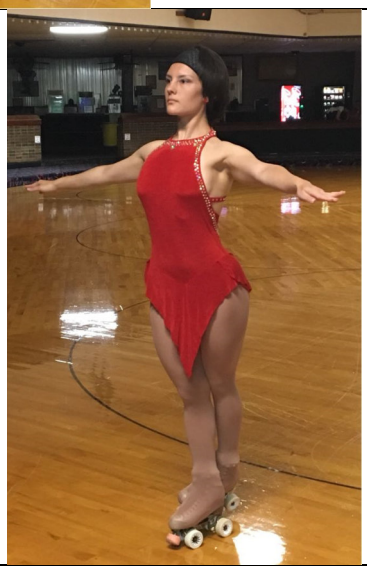
Partner sollevato Full ring.	
Partner sollevato Head upside down Partner che solleva Un braccio/mano senza contatto Spread eagle esterna/Interna o piatta oppure Ina Bauer interna e esterna.	
Partner Sollevato Cantilever. Partner che solleva Spread eagle esterna/Interna o piatta oppure Ina Bauer interna e esterna. Un Braccio/mano senza contatto	

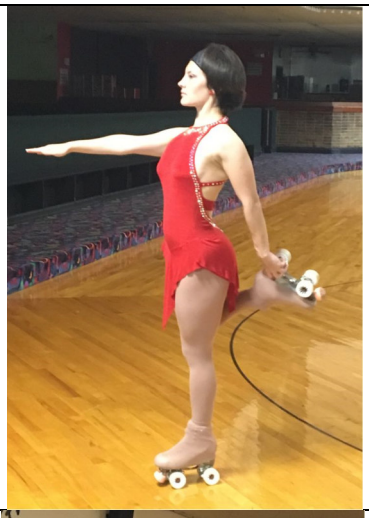
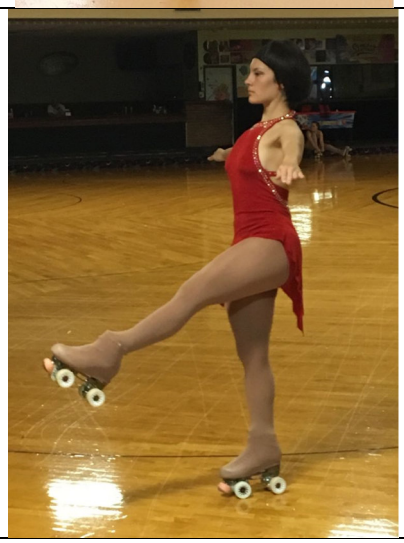
<u>Partner che solleva</u> Piegato (sit position) 90° / squat completo. Un Braccio/mano senza contatto	
<u>Partner sollevato</u> Leg Lift <u>Partner che solleva</u> Spread eagle esterna/Interna o piatta oppure Ina Bauer interna e esterna.	

<u>Partner che solleva</u> Spread eagle esterna/Interna o piatta oppure Ina Bauer interna e esterna. Un Braccio/mano senza contatto	

APPENDICE 4 - Esempi di features per i traveling

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).	 
Mani in tenuta dietro la schiena e lontane dall'asse del corpo.	

Braccia tese e in tenuta 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 tesa lateralmente o in Avanti (almeno 45° rispetto alla gamba portante)	

APPENDICE 5 – 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.
- 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 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 posizioni difficili nei sollevamenti (coppie), 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 i 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 components ai giudici.
- Alla fine della performance, legge la lista degli elementi affinchè possano essere controllati dal CTR, AR 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 components 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 piùle 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
No hold cluster sequence	ClSq
Hold cluster sequence	HClSq
Traveling sequence	Tr
Hold footwork sequence	Ho
Choreographic sequence	ChSt
Combo lift	CliLi
Stationary lift	StLi
Rotational lift	RtLi
Choreographic lift	ChoLi
No hold footwork sequence	NoH
Choreographic pose	ChP

Ci sono alcune modalità per effettuare una pre-chiamata:

- "*First Element … Combo lift*".
- "*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*".

- KP per l'uomo o per la donna che vengono eseguiti separatamente, possono essere chiamati dal TS.
- KP dove sia l'uomo che la donna eseguono gli stessi passi, possono essere chiamati dal TS.
- Quando due KP con passi/turns differenti sono eseguiti contemporaneamente dall'uomo e dalla donna: il Key Point per l'uomo è chiamato dal TS e il KP della donna è chiamato dall'assistente.

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	• 1 • 2
Key points eseguiti	• Yes • No
Livello della sequenza	• 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 + livello.

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 preferibile non chiamare ogni turn per non confondere il resto del pannello. La prima azione è quella di organizzare il lavoro del TP, definendo chi controllerà cosa. In generale, lo Specialist conta i turns dell'uomo, e l'assistente conta i turns della donna. Nella one partner sequence e in base a come indicato nel content sheet, lo Specialist conta l'uomo o la donna.

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
Cluster	Cl
Different feet	DF
Different holds (couple Hold Sq)	C / NC
Confirmed	C
Not confirmed	NC
Fall	X

PARTE DELLA CHIAMATA	DETTAGLI
Turns + piede	• Three turn (solo se presente in un cluster) • Bracket • Counter • Rocker • Left • Right
Turns + direzione	• Loop • Traveling • Clockwise • Anti clockwise (anti)
Features	Saranno chiamate una volta che le caratteristiche sono raggiunte. Esempi, sono eseguiti 2 Choctaws dall'avanti all'indietro, uno orario e l'altro antiorario; 3 bodi movements da differenti gruppi, etc. • Choctaw • Body movements • Cluster • Different feet • Number of different holds • Loops
Conferma	• Confermato: il turn/feature soddisfa le caratteristiche obbligatorie per essere confermate. • Non confermato: il turn/ caratteristiche delle feature /numero richiesto non raggiunto.

Sequenza coreografica/Sollevamento/Posa

Sequenza coreografica: start + confirmed/not confirmed.

L'inizio è chiamato: "*start element*" o "*start choreo*" (se manca la pre-chiamata è preferibile utilizzare il nome dell'elemento). Alla fine, l'elemento è confermato o non confermato con la trascrizione orale: "*choreo confirmed*".

Sequenza del Cluster

Sequenza del Cluster: start + level.

L'inizio è chiamato: "*start element*" o "*start cluster*" (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 chiamare i turns, ma siate coerenti e fatelo per tutti i programmi e per l'intera competizione.

Sequenza di Traveling

Sequenza di Traveling: start + level.

L'inizio è chiamato: "*start element*" o "*start traveling*" (se manca la pre-chiamata è preferibile utilizzare il nome dell'elemento). Alla fine, viene chiamato il livello: "*level …*".

Durante l'elemento, è possible confermare le fetures a contare il numero di rotazioni, ma siate .coerenti, fatelo per tutti i programmi e per l'intera competizione.

Sollevamenti

Sollevamento (stazionario, rotazionale, combinato): start + level.

L'inizio è chiamato: "*start element*" o "*start lift*" (se manca la pre-chiamata è preferibile utilizzare il nome dell'elemento). Alla fine, viene chiamato il livello: "*level …*".

Durante l'elemento, è possible confermare le fetures a contare le rotazioni, contare i secondi, ma siate coerenti, fatelo per tutti i programmi e per l'intera competizione.

Per evitare confusione e come regola generale, se durante il programma il TS chiama le features eseguite, il CTR notificherà se ognuna di esse sono già state utilizzate con la trascrizione orale: "*used*". Questo aiuterà il pannello a capire quali features considerare per il livello e quali no.

Richiedere e visualizzare i reviews

- La richiesta di un review deve essere effettuata in modo da evitare sovrapposizioni. L'AS ha la priorità nel chiedere un review e, se non richiesto e il ctr ha dei dubbi può richiederlo di conseguenza, oppure se l'AS chiede review per una parte dell'elemento e il CTR desidera rivedere anche 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 successivo venga pre-chiamato.
- Dovrebbe essere dichiarato il motivo per il review e la parte interessata dell'elemento.
- Quando c'è un dubbio nell'identificazione di un elemento, il review deve essere richiesto per la totalità "*for the calling*".
- Non sono consentiti altri commenti. La discussione sul reviews sarà alla fine e non durante il programma.

Esempi:

- "*Review on rotation lift for number of revolutions of the man*"
- "*Review on cluster sequence for difficult entry*"
- "*Review on pattern dance sequence 1 for timing*"
- "*Review for the calling*"
- "*Review for checking body movements*".

Gestire il review

Il CTR gestisce il review. Pertanto, una volta 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: *"element number 3, review on the second set of the cluster sequence for the turns, normal speed, please."*

Regole per visualizzare i review

- 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 review, non è consentito identificare un errore non preventivamente segnalato. Ad esempio: review di un traveling per l'esecuzione dei tre turns, non può essere rivisto per il numero di rotazioni, se 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 il review, sarà in base al tipo di elemento:

- Non è possibile eseguire revisioni fotogramma per fotogramma.
- Sollevamenti & Traveling: velocità normale o lenta.
- Tutti gli *altri* elementi : *velocità normale*.
- Cadute: velocità normale.
- Chiamata totale: velocità normale.

Inserimento dei dati

L'inserimento dei dati avverrà in apposite caselle assegnate a ciascun gruppo che verranno pre-chiamati dall'AS. Ogni gruppo di caselle ha un'area assegnata sullo schermo del computer, 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 dell'elemento che esegue il pattinatore. In questo caso, il TS oppure il CTR devono correggere tale chiamata. Esempio: quando una pre-chiamata è "Combo lift" ma il pattinatore esegue un "Rotational Lift" 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 rotation lift*".
- Il DO, con l'assistenza del CTR, deve inserire l'elemento di danza 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.

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.

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

a. Casella numero: "*uno*"
b. Gruppo dell'elemento:"*cluster sequence*"
c. Element chiamato con il livello o conferma:: "*traveling sequence level 2*" o "choreographic *sequence confirmed*".
d. Eventuali cancellazioni della casella (*) che sono indicate nella colonna più a destra.

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

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 motivo, 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"

PRODECURA SPECIFICA PER LA DANZA OBBLIGATORIA

Procedura utilizzata per gestire le irregolarità nei bpm

Il procedimento di controllo dei BPM verrà eseguito utilizzando tre metodi che verranno eseguiti durante il riscaldamento con la musica:

1. Misurazione digitale del battito.
2. Controllo computerizzato della velocità.
3. Misurazione manuale del battito (metronomo).

Per maggiori informazioni, consultare le linee guida per il controllo dei BP, documento presente sul sito della World Skate.

Nota: Per aumentare la velocità di una musica da utilizzare per la danza obbligatoria e adattarla al ritmo selezionato per la stagione agonistica, si raccomanda che la variazione di velocità non superi il 10% dal valore originale; questo per garantire una qualità audio ottimale.

PROCEDURA SPECIFICA PER STYLE E DANZA LIBERA

- Se un elemento obbligatorio è omesso o non è stato neanche tentato, il pattinatore sarà penalizzato dal TP per "elemento obbligatorio mancante".
- Tutti gli elementi eseguiti dopo che il raggiungimento del tempo massimo consentito e il Ref. fischia, saranno chiamati ma verranno invalidati con il simbolo (*).
  - Se l'intero elemento è stato eseguito fuori tempo limite: ClS*.
  - Se una parte dell'elemento è stato eseguito fuori tempo limite, il TP deve smettere di contare le features e assegnare il livello in base all'esecuzione effettuata prima dello scadere del tempo massimo.

SPECIFICHE TECNICHE PER LA SEQUENZA DEL CLUSTER

Una sequenza di cluster è costituita da due set di minimo tre (3) turns (su un piede) per ogni set, eseguiti sullo stesso piede e il cui filo di uscita di un turn è il filo di entrata di quello successivo.

Al pattinatore è consentito eseguire dei passi o turns su due piedi tra i due sets di cluster, che costituiscono la sequenza.

- Non è consentito il cambio di filo nei primi tre turns del cluster.
- I turns, per essere confermati devono dimostrare dei fili chiari prima e dopo il cambio di direzione e gli archi devono essere chiari. I turns saltati o eseguiti sul posto non saranno contati.
- Se il pattinatore cade o c'è una maggiore perdita di controllo comportando l'utilizzo di un supporto addizionale (appoggio della gamba/piede libero e/o mano/i) che fermano completamente l'elemento (il pattinatore non è in grado di continuare con l'esecuzione dell'elemento), il cluster è chiamato per quanto è stato eseguito prima della caduta o dell'interruzione.
- Se c'è una interruzione o una momentanea perdita di controllo e il pattinatore è comunque in grado di continuare l'elemento, il pannello tecnico può considerare ciò che

è stato completato prima dell'interruzione se il numero minimo di tre turns sono stati confermati e continuare a considerare ciò che il pattinatore completa dopo l'interruzione. i.e. Se il pattinatore appoggia momentaneamente il piede dopo aver eseguito tre turns confermati nel primo set e prosegue per completare un secondo set, il pannello tecnico considererà il primo set di tre turns confermati e ciò che è stato completato dopo l'interruzione nel set successivo.

- Se il tempo limite è stato raggiunto, il pannello tecnico smetterà di contare e considererà solo ciò che è stato eseguito entro il tempo consentito.
- **Non è consentito** al TP visualizzare l'elemento cluster in slow motion (velocità lenta)

Features per i cluster

In generale, le features per essere concesse devono essere confermate per entrambi i partner.

Difficult entries/Entrate difficili: perchè la feature di entrata difficile sia confermata, la posizione deve avere un impatto significativo sull'equilibrio, controllo, ed esecuzione, cos+ da rendere l'elemento più difficile da raggiungere. Se c'è un cambio di piede, pattinata prolungata su uno o due piedi o altre correzioni sull'equilibrio tra la posizione difficile e l'inizio del cluster, l'entrata difficile non sarà confermata.

- L'entrata difficile deve precedere immediatamente il primo turn del set. Nella seconda sequenza, l'entrata difficile deve essere il passo che precede il primo turn del secondo set. Le entrate difficili saranno considerate come parte del tempo limite di esecuzione.
- Spread Eagles/Ina Bauer come entrate difficili, devono mantenere le caratteristiche del passo fino all'entrata del primo turn del set, altrimenti la caratteristica non sarà considerate. Non è possibile eseguire un cambio di filo prima del primo turn.
- Le entrate difficili non hanno un "tempo" di esecuzione che devono mantenere, ma devono essere chiaramente riconoscibili dal pannello tecnico.
- Entrate difficili differenti, significa che sia l'uomo che la donna non possono eseguire la stessa entrata difficile nei due sets.
- I due partners devono eseguire la stessa entrata difficile
- Nell'esecuzione del NO HOLD CLUSTER i due partners devono eseguire la stessa entrata difficile, tuttavia per l'HOLD CLUSTER possono essere differenti.
- Hold Cluster: il Choctaw per essere considerata come entrata difficile, può essere eseguita da uno o entrambi i partners.
- I salti devono essere di una rotazione ed essere molto chiari per essere considerati come entrata difficile e i turns del set devono iniziare immediatamente dopo che il filo è stato preso.

Body movements: è necessario presentare in ogni set, sia per l'uomo che per la donna, un body movement confermato affinchè la feature venga concessa.

- Non possono essere eseguiti alla fine o all'inizio dei sets, ma devono essere eseguiti durante o tra i turns.
- Devono essere da differenti gruppi spaziali come evidenziato nel documento dell'impressione artistica.

Different feet/Piedi differenti: Un set deve essere eseguito sul piede destro e un set sul piede sinistro.

- Per loops e travelings nel cluster, non è importante la direzione di rotazione, piuttosto che il piede destro o sinistro.

Ragioni per ridurre il livello del cluster

Il TS può ridurre il livello della chiamata di uno (1) nelle seguenti circostanze:

- Se c'è uno stop prima della seconda sequenza.

- Spingere con il puntale da parte di uno dei pattinatori per guadagnare velocità durante i passi-turns consentiti tra i due sets.
- Se il pattinatore/i eseguono più turns di quelli richiesti per il livello massimo della categoria.

Note: indipendentemente dal numero di errori cumulative sopra indicati, il pannello tecnico non può ridurre l'elemento al di sotto del livello base.

Sequenza di Cluster "No Level"

Una sequenza di cluster è chiamata no level se le specifiche tecniche non sono raggiunte. Ragioni per chiamare un cluster no level:

- Un cluster con cambio di filo tra i primi 3 turns.
- Un cluster con meno di 3 turns eseguiti in ogni set.
- Un cluster in cui gli stessi turns sono ripetuti nello stesso ordine in entrambi i sets, indipendentemente dal piede, filo o direzione di esecuzione.
- Nel "hold cluster": se i partners rompono la presa durante l'esecuzione di entrambi i set.
- Nel "no hold cluster": se i pattinatori tentano turns differenti tra di loro (nel caso della formazione a specchio, i turns devono essere speculari per quanto riguarda il piede e il senso di rotazione, ma il "tipo" di turn tentato non dovrebbe essere differente.

SPECIFICHE TECNICHE PER LA SEQUENZA DI TRAVELING

Una sequenza di traveling è costituita da due sets di rotazioni rapide, continue e multirotazionali, eseguiti su un piede. Ogni set è di minimo due (2) rotazioni (720 gradi).

- Se il pattinatore cade o c'è una maggiore perdita di controllo comportando l'utilizzo di un supporto addizionale (appoggio della gamba/piede libero e/o mano/i) che fermano completamente l'elemento (il pattinatore non è in grado di continuare con l'esecuzione dell'elemento), il traveling è chiamato per quanto è stato eseguito prima della caduta o dell'interruzione.
- Se c'è una interruzione o una momentanea perdita di controllo e il pattinatore è comunque in grado di continuare l'elemento, il pannello tecnico può considerare ciò che è stato completato prima dell'interruzione se il numero minimo di tre turns sono stati confermati e continuare a considerare ciò che il pattinatore completa dopo l'interruzione. i.e. Se il pattinatore appoggia momentaneamente il piede dopo aver eseguito due rotazioni nel primo set e continua per completare il secondo o terzo set nell'elemento, il pannello tecnico considererà il primo set di due rotazioni e ciò che è stato completato dopo l'interruzione nel set successivo.
- I turns e passi di connessione saranno cronometrati all'interno del tempo consentito. Tutte le features e turns eseguiti dopo il raggiungimento del tempo massimo consentito, non verranno considerate per il livello. Il controller cronometra la sequenza e chiama *"time"* quando il tempo massimo è stato raggiunto.
- La Feature 1b o le features dal Gruppo 2 o Gruppo 3 possono essere presentate durante il terzo set di traveling (Gruppo 4a). Una di queste features addizionali, può essere inclusa tra le features per raggiungere il livello.
- Per il traveling livello 4: se il pattinatore tenta il livello 4 ma raggiunge tre features, il traveling sarà di livello 3 anche se le tre features confermate non sono di categorie differenti. Ad esempio: se il pattinatore tenta la DE, feature delle braccia, feature della gamba, e non vengono confermate, il pannello tecnico assegnerà il livello 3 anche se le tre features confermate non provengono da categorie differenti.
- Per le features del gruppo 3C (gamba libera alta e tesa lateralmente) & 4c (cambiare il livello della gamba portante (knee) con un continuo ondeggiamento (su/giù)): Il pannello tecnico Il pannello tecnico dovrebbe essere più indulgente nel ridurre il livello per la presenza di tre turns.

Features nei traveling

- Le features per essere considerate per il livello devono essere eseguite correttamente, per tutta l'esecuzione del set e devono essere differenti.
- I pattinatori possono utilizzare la prima mezza rotazione per raggiungere la posizione richiesta dalla feature; questa mezza rotazione sarà conteggiata nel numero totale delle rotazioni.

Difficult Entry / Entrate difficili: le entrate difficili devono precedere immediatamente l'entrata del traveling.

- La feature "difficult entry" deve essere considerate solo per il primo set.
- Spread Eagles/Ina Bauer come entrate difficili devono mantenere le caratteristiche del passo fino all'ingresso della prima rotazione del set.
- Se c'è un cambio di piede, una pattinata prolungata su uno o due piedi o altre correzioni tra l'entrata difficile e l'inizio del traveling, l'entrata difficile non sarà confermata.
- Le entrate difficili non hanno un "tempo" di esecuzione che devono mantenere, ma devono essere chiaramente riconoscibili dal pannello tecnico.

Ragioni per ridurrre il livello del Traveling

Il TS può ridurre il livello della chiamata di uno (1) nelle seguenti circostanze:

- Se uno (1) dei set non è corretto (e.g. evidente esecuzione di tre turns) ma le rotazioni e/o features sono state eseguite, la sequenza di traveling sarà chiamata con un (1) livello in meno (e.g. se era un livello tre (3), sarà chiamato livello due (2)). Se due (2) sets sono eseguiti con evidenti tre turns, di conseguenza il livello non sarà maggiore al livello base.
- Se c'è uno stop prima della seconda sequenza.
- Spingere con il puntale prima che il traveling inizi o durante i passi-turns tra i set.
- Se il pattinatore/i eseguono più turns di quelli richiesti per il livello massimo della categoria.

Note: indipendentemente dal numero di errori cumulativi sopra indicati, il pannello tecnico non può ridurre l'elemento al di sotto del livello base.

Sequenza di Traveling "No Level"

Una sequenza di traveling deve essere chiamata no level, se le specifiche tecniche non sono raggiunte, Ragioni per chiamare un traveling "No Level":

- Un traveling con meno di 2 rotazioni in uno o entrambi i sets.
- Un traveling su due piedi.

SPECIFICHE TECNICHE PER I SOLLEVAMENTI

Contare le rotazioni

Il numero totale delle rotazioni di un sollevamento si basano sul numero totale di rotazioni eseguite dall'uomo, dal punto in cui la donna viene sollevata e fino al punto in cui viene riportata a terra.
Le regole relative al conteggio delle rotazioni sono le seguenti:

- Se l'uomo è in spread eagle o Ina Bauer durante la partenza, il numero di rotazioni verrà conteggiato in base al piede che precede nel momento in cui la donna stacca da terra.
- Per il sollevamento stazionario e combinato: è consentito per il partner che solleva effettuare mezza rotazione in entrata e mezza rotazione in uscita.
- Durante il sollevamento stazionario, è consentito per il partner che solleva effettuare mezza rotazione per cambiare posizione.

Features per i sollevamenti

Ogni tipo di posizione difficile/entrata, sia per il partner che solleva che quello sollevato, sarà considerata una sola volta nello stesso sollevamento e nello stesso programma.

Esempio 1: l'uomo utilizza una spread eagle come DE e successivamente mantiene o ripete la spread eagle come posizione difficile, questa sarò considerata solo una volta. La prima esecuzione della posizione sarà la prima ad essere contata per il livello; quindi, sarà chiamata come una entrata difficile e non può più essere utilizzata.

Esempio 2: l'uomo fa un sollevamento in posizione squat e la donna esegue il sollevamento successivo come se fosse il partner che solleva nella stessa posizione squat. Solo la prima esecuzione sarà contata per il livello.

Le posizioni richieste per i livelli devono essere considerate da quanto la posizione è chiara e definita e deve essere mantenuta per il numero di secondi richiesti per essere confermata.

La chiamata delle features dei sollevamenti, richiede un lavoro di squadra all'interno del pannello tecnico. Prima dell'inizio della competizione, il TP deve decidere chi controlla gli elementi durante i sollevamenti (tempo/numero di rotazioni/supporti) etc. e il protocollo da comunicare al DO.

Cambio di posizione: Il cambio di Posizione può essere concesso in base alle seguenti specifiche:

- Il partner sollevato cambia presa e posizione in maniera significativa.
- Il cambio di presa e posizione sono eseguite nello stesso tempo.
- Le posizioni differenti devono essere chiare e definite.
- In un sollevamento stazionario: se una delle due posizioni non è confermata (tempo o correttezza) il COP non sarà confermato.
- In un sollevamento rotazionale: se una delle posizioni non è tenuta per almeno due rotazioni, il COP non sarà confermato.
- In un sollevamento combinato il COP può essere eseguito tra le parti dello stazionario e del rotazionale, all'interno della parte stazionaria o all'interno della parte rotazionale, tuttavia la feature del COP sarà considerata una sola volta per il livello. Se eseguito nella parte dello stazionario, ogni posizione deve essere mantenuta almeno tra uno (1) e due (2) secondi, o se eseguita nella parte del rotazionale ogni posizione deve essere tenuta per almeno due rotazioni, diversamente il COP non sarà confermato.

Il cambio di presa significa che l'area di contatto è differente.

Esempi: da tenuta con le gambe a tenuta con le braccia (o viceversa); tenuta con un braccio a tenuta con il braccio opposto.

Per posizione differente, si intende che la posizione del corpo e l'asse del corpo cambiano in maniera significativa. Modificare semplicemente la posizione del braccio e o gamba/e non costituisce un "Cambio di posizione".

Esempio: la donna cambia il piano dell'asse del corpo (da verticale a orizzontale o viceversa).

<u>Regole relative all'assegnazione di altre features se il COP non è confermato:</u>

In un sollevamento stazionario: se nel tentativo del COP una delle due posizioni non sono confermate, la/e posizione/i difficile confermata/e verranno conteggiate per il livello anche se la posizione è tenuta solo tra uno (1) e due (2) secondi.

In un sollevamento rotazione: nel tentative di COP, una delle due posizioni non sono confermate, la/e posizione/i difficile confermata/e verranno conteggiate per il livello anche se la posizione è solo di due rotazioni.

Posizione difficile per il partner sollevato: perchè questa feature venga concessa, la posizione difficile deve essere eseguita correttamente e non superare il numero di supporti consentiti, come descritto nell'elenco delle posizioni. Il numero di secondi/rotazioni così come specificato dal tipo di sollevamento, dovrà essere soddisfatto per la conferma della caratteristica.

Ogni tipo di posizione difficile per il partner sollevato può essere presentato una sola volta per programma, indipendentemente che sia l'uomo o la donna ad eseguire il sollevamento. Il primo tentativo sarà quello da considerare come confermato o non confermato.

Posizione difficile del partner che solleva: perchè questa feature venga concessa, la posizione difficile deve essere eseguita correttamente. Il numero di secondi/rotazioni così come specificato dal tipo di sollevamento, dovrà essere soddisfatto per la conferma della caratteristica.

Ogni tipo di posizione difficile per il partner che solleva può essere considerata una sola volta per programma, indipendentemente che sia l'uomo o la donna ad eseguire il sollevamento. Il primo tentativo sarà quello da considerare come confermato o non confermato.

Creative/difficult entry (Entrara creative/difficile): perchè questa feature sia concessa, l'entrata difficile/creativa deve precedere immediatamente la salita del partner sollevato dalla pista. Non devono esserci preparazioni o interruzioni durante la fase di esecuzione del sollevamento. Se c'è una lunga esitazione o ritardo nel raggiungimento della posizione del sollevamento, la feature non sarà confermata.

Ci sono 4 categorie di entrata difficile/creativa: entrata inaspettata, transition difficile, assisted jump e rotazione. Ogni tipo di entrata difficile può essere considerata una sola volta per programma. Il primo tentativo sarà quello considerato, confermato oppure non confermato.

Transition difficile: il turn (su un piede o Choctaw) deve essere eseguito correttamente e immediatamente prima del sollevamento.

Numero di rotazioni (solo per il sollevamento rotazionale): Questa feature può essere premiata solo se ci sono sei (6) rotazioni eseguite dal partner che solleva. La mezza rotazione in uscita non sarà considerata parte delle rotazioni.

Ragioni per ridurre il livello dei sollevamenti

Lo specialist può ridurre il livello della chiamata di uno (1) nel caso delle seguenti circostanze:

- Se la coppia presenta più features rispetto a quelle previste per il livello massimo della categoria.
- In un sollevamento stazionario, in cui la coppia esegue più di ½ rotazione consentita per entrare, per cambiare posizione, e per uscire dalla posizione stazionaria, il livello non potrà essere più alto del BASE.

Sollevamento "No Level"

Un sollevamento è chiamato no level quando le specifiche tecniche non sono raggiunte e i motivi includono, ma non sono limitati a:

- Un sollevamento che fallisce nella fase di partenza e la donna non raggiunge la sua posizione.
- Quando il partner è sollevato in aria per meno di due (2) secondi.
- Rotazionale: un sollevamento inferiore alle tre (3) rotazioni minime.
- Stazionario: un sollevamento inferiore ai tre (3) secondi minimi.

- Sollevamenti all'inizio del programma con il partner già sollevato.
- Sollevamenti alla fine del programma con il partner sollevato che non effettua l'uscita dal sollevamento.
- Un sollevamento, in cui le mani del partner che solleva sono sopra la propria testa e anche i fianchi del partner sollevato sono oltre la testa del partner che solleva.

SPECIFICHE TECNICHE PER LA FOOTWORK SEQUENCE

Protocollo per il pannello tecnico durante la footwork sequence

- **TS**: chiama l'avvio della sequenza con la formula "*start element*". Durante l'esecuzione dell'elemento, il TS conta il numero di turns eseguiti dall'uomo e il piede/direzione di esecuzione senza chiamarli a voce alta, per evitare confusione con il resto del pannello. Se un turn è confermato, sarà contato su una mano o sull'altra, ma se non confermato non sarà segnato. Se un pattinatore esegue lo stesso turn tre volte e sempre confermato, saranno 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 dell'uomo considerando i contributi che il CTR può dare sulle caratteristiche che deve monitorare durante l'elemento.
- **AS**: chiamerà lo start dell'elemento se non annunciato dal TS. Durante l'esecuzione dell'elemento, l'assistente deve contare il numero di turns **eseguiti dalla donna** e il piede/direzione di esecuzione. L'AS chiamerà "cluster" non appena eseguito con il codice orale: "*cluster confirmed*". Alla fine delle sequenza, se il livello della donna è inferiore rispetto a quello chiamato dallo specialist per l'uomo, l'assistente chiamerà il livello della donna con il coide orale:*"level x for the lady"*.
- **CTR**: attiva il cronometro nello stesso momento in cui il TS chiama lo start dell'elemento. Il CTR verificherà la presenza dei body movements, choctaws e prese e confermerà le features, così come sono eseguite con il codice orale "'*body movements confirmed*', '*choctaws confirmed*' e '*holds confirmed*'. 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.
- **Non è consentito** al pannello tecnico rivedere l'elemento in slow motion.

One Partner Footwork Sequence/Sequenza di passi di un partner: l'assistente pre-chiama l'elemento e comunica, così come indicato nel content sheet, quale partner eseguirà i turns e che il TS conterà. Se nel content sheet non è indicato alcun partner, lo specialist seguirà l'uomo e l'assistente seguirà la donna. Il controller chiamerà "time" quando il tempo massimo è stato raggiunto.

Confermare i turns

I turns che possono essere considerati per il livello sono: rockers, counters, brackets, loops, e travelings, ad eccezione dei Tots, i cui turns/steps da considerare per il livello sono: inside three turns (tre interno), outside three turns (tre esterno), open mohawks (mohawks aperto), e cross infront (cross avanti). Per essere confermati e considerati per il livello, i turns devono soddisfare i seguenti requisiti:

- Turns/Steps devono essere riconoscibili, eseguiti correttamente e su fili chiari e corretti in entrata e in uscita.
- Turns saltati non saranno conteggiati.
- Turns eseguiti sul posto non saranno conteggiati.
- Ogni tipo di turn/step può essere eseguiti due volte.
- Se il pattinatore appoggia la gamba libera sul pavimento durante o in uscita di un tunr, questo turn non sarà conteggisto.

Footwork features

In generale, la feature deve essere confermata da entrambi i partner per essere concessa.
Body movements: è necessario presentare per entrambi, sia l'uomo che la donna, tre (3) body 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: entrambi i pattinatori devono avere due (2) Choctaws 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: affinchè la feature venga garantita, deve essere confermata da entrambi i pattinatori.

- Non è necessario presentare 3 turns consecutive. Esempio: se il pattinatore esegue un cluster con 4 turns e il terzo non è confermato ma gli altri tre sono confermati, il cluster verrà assegnato.
- Non è necessario che i cluster confermati da ciascun partner siano gli stessi.

Different feet/Piedi differenti: affinchè la feature venga garantita, deve essere confermata da entrambi i pattinatori.

- 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 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 e 2, perché è obbligatorio presentare la feature di typo 1 o tipo 2 (body movements oppure Choctaws).

Motivi per ridurre il livello della footwork

Il TS può ridurre il livello della chiamata di uno (1) nelle seguenti circostanze:

- Per le categorie con livello Massimo tre (3) o inferiore: se i pattinatori presentano più di un extra turn rispetto a quanto richiesto per il livello massimo della categoria.

Nota: indipendentemente dal numero di errori cumulativi sopra indicati, il pannello tecnico non può ridurre l'elemento al di sotto del livello base.

Footwork sequence 'No Level'

Una sequenza di passi è chiamata no level, se le specifiche tecniche non sono soddisfatte.

Ragioni per chiamare no level:

- Se la sequenza non copre almeno i ¾ della superficie pattinabile.

PENALIZZAZIONI

Mancanza di un elemento obbligatorio

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

Elemento illegale

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

Questi elementi sono degli elementi tecnici non compresi tra quelli compresi per l'anno della competizione e gli elementi menzionati nel capitolo 5, limitazioni.

Esempio: o SOLO la sequenza di passi: salti di una (1) rotazione e/o le trottole non sono consentite in questa sequenza e saranno considerati come elementi illegale. Se questo accade, il pannello tecnico dovrà applicare una penalizzazione di 1.0 punto.

Battiti di apertura

Danze obbligatorie: per tutte le danze, il numero di battiti di apertura non devono eccedere l 24 battiti di musica. ompulsory dance.