



# ROLLART 2019

A cura di

Elisa Facciotti – Nicola Genchi – Sara Locandro

# MATERIALE ROLLART

Tutto il materiale relativo al sistema di punteggio Rollart (in particolare regolamento internazionale per ogni specialità, tabella dei valori degli elementi) è reperibile nel sito

[www.worldskate.org](http://www.worldskate.org)

Nella sezione Artistic - Regulations

# LE BASI

$$\text{PUNTEGGIO TOTALE} = \text{TC} + \text{AI} - \text{PE}$$

# CONTENUTO TECNICO

**CONTENUTO TECNICO (TC):** E' la somma di tutti i valori tecnici degli elementi =  $\Sigma \text{VALORI TECNICI DEGLI ELEMENTI } (\Sigma \text{ TVE}) \pm \text{QUALITA' DELL'ELEMENTO (QOE)}$

**QUALITA' DELL'ELEMENTO (QOE)** = Viene assegnato da ciascun giudice a ciascun elemento. Varia da -3 a +3, con incrementi di 1.

- Quando ci sono 3 giudici o meno si effettua una media aritmetica.
- Quando ci sono più di 3 giudici vengono eliminati il valore più alto e quello più basso e si effettua una media aritmetica. Ci possono essere al massimo 9 giudici.

# ESEMPIO DI CALCOLO DEL QOE

- 2F: valore id BASE 2,0

- J1 → 2
- J2 → 1
- J3 → 1
- J4 → 3
- J5 → 0



- Poiché ci sono 5 giudici, si eliminano il QOE più alto e quello più basso e si fa la media considerando i 3 giudici rimasti
  - QOE che si considerano sono 2, 1, 1
  - Si calcola la media  $(0,4+0,2+0,2)/3 = 0,27$
  - Si somma questo valore ottenuto al valore base del salto
  - Il salto eseguito varrà  $2,0+0,27 = 2,27$

# IMPRESSIONE ARTISTICA

**IMPRESSIONE ARTISTICA (AI)** = skating skills, transitions, performance, coreografia/composizione

- Per ogni component viene assegnato un valore da ciascun giudice. Ogni component può avere un valore da 0.25 a 10, con incrementi di 0.25 (cioè 0.25, 0.50, 0.75, 1).
- Quando ci sono 3 giudici o meno si effettua una media aritmetica.
- Quando ci sono più di 3 giudici vengono eliminati il valore più alto e quello più basso e si effettua una media aritmetica.
- La somma dei valori di ciascun component dà il punteggio dell'Impressione Artistica.
- Il valore dell'Impressione Artistica viene moltiplicato per un fattore che varia in base alla disciplina.

# PENALIZZAZIONI

## **PENALIZZAZIONI (PE) = 1.0**

- Più di un (1) salto da una rotazione o più di un salto nella sequenza di passi.
- Inginocchiarsi o stendersi sul pavimento più di una volta e per più di cinque (5) secondi.
- Nel programma lungo, se la trottola abbassata non viene eseguita
- Esecuzione della stessa combinazione di salti più di una volta
- Violazioni delle regole relative al costume Lunghezza del programma inferiore al minimo
- Cadute
- Elemento obbligatorio mancante



# PANNELLI GIUDICANTI

- Pannello tecnico
  - Technical specialist:
    - Definisce le chiamate degli elementi eseguiti
    - Identifica i livelli degli elementi presentati
    - Chiama le cadute
  - Specialist assistant:
    - Può dare un'opinione sulle chiamate e sui livelli attribuiti dal technical specialist
    - Decide se c'è una discussione tra il technical specialist ed il technical controller.
    - Chiama gli elementi prima che vengano eseguiti e segna quello che viene chiamato dal technical specialist
  - Technical controller:
    - Verifica che le chiamate e i dati inseriti nel sistema siano corretti
    - Può richiedere il review
  - Data operator:
    - Inserisce gli elementi chiamati dal pannello tecnico



- Pannello dei giudici
  - Referee:
    - Giudica come se fosse un giudice
    - Identifica le penalizzazioni e le violazioni degli elementi
    - Gestisce l'intera competizione
    - Rileva i tempi dei programmi di gara
  - Giudici:
    - Valutano e attribuiscono il QOE agli elementi
    - Valutano ed attribuiscono il valore a ciascun component dell'impressione artistica



# I SALTI

## FREE SKATING VALUES

- Nella prima colonna (JUMP) c'è il nome del salto
- Nella seconda il codice (CODE) con cui il salto viene chiamato
- Nelle tre colonne successive (3 2 1) ci sono i valori relativi ai QOE positivi
- Nella colonna BASE ci sono i valori dei salti
- Nella colonna BASE< ci sono i valori dei salti under rotated
- Nella colonna BASE<< ci sono i valori dei salti half rotated
- Nelle tre colonne successive (-3 -2 -1) ci sono i valori relativi ai QOE negativi
- Nella colonna COMBO c'è il valore del salto presentato in combinazione
- Nella colonna COMBO< c'è il valore del salto under rotated presentato in combinazione
- Nella colonna COMBO<< c'è il valore del salto half rotated presentato in combinazione

JUMPS													
JUMP	CODE	3	2	1	BASE	<	<<	-1	-2	-3	Combo	Combo <	Combo <<
No Jump	NJ				0,0								0,00
Waltz Jump	1W	0,3	0,2	0,1	0,3	0	0	-0,1	-0,2	-0,3	0,31	0,00	0,00
Toeloop	1T	0,3	0,2	0,1	0,6	0,42	0,3	-0,1	-0,2	-0,3	0,61	0,43	0,31
Salchow	1S	0,3	0,2	0,1	0,6	0,42	0,3	-0,1	-0,2	-0,3	0,61	0,43	0,31
Flip	1F	0,4	0,2	0,1	0,8	0,56	0,4	-0,1	-0,2	-0,4	0,86	0,60	0,43
Lutz	1Lz	0,4	0,2	0,1	0,9	0,63	0,45	-0,1	-0,2	-0,4	0,96	0,67	0,48
Loop	1Lo	0,4	0,2	0,1	0,9	0,63	0,45	-0,1	-0,2	-0,4	0,96	0,67	0,48
Thoren	1Th	0,4	0,2	0,1	0,9	0,63	0,45	-0,1	-0,2	-0,4	0,96	0,67	0,48
Axel	1A	0,4	0,3	0,2	1,3	0,91	0,65	-0,2	-0,3	-0,4	1,40	0,98	0,70
Double Salchow	2S	0,4	0,3	0,2	1,7	1,19	0,85	-0,2	-0,3	-0,4	1,85	1,30	0,93
Double Toeloop	2T	0,4	0,3	0,2	1,7	1,19	0,85	-0,2	-0,3	-0,4	1,85	1,30	0,93
Double Flip	2F	0,5	0,4	0,2	2,0	1,4	1	-0,2	-0,4	-0,5	2,28	1,60	1,14
Double Lutz	2Lz	0,5	0,4	0,2	2,2	1,54	1,1	-0,2	-0,4	-0,5	2,51	1,76	1,25
Double Loop	2Lo	0,5	0,4	0,2	2,2	1,54	1,1	-0,2	-0,4	-0,5	2,51	1,76	1,25
Double Thoren	2Th	0,5	0,4	0,2	2,2	1,54	1,1	-0,2	-0,4	-0,5	2,51	1,76	1,25
Double Axel	2A	1,3	0,8	0,3	6,1	4,88	3,66	-0,3	-0,8	-1,3	7,02	5,61	4,21
Triple Salchow	3S	1,4	0,9	0,4	7,0	5,6	4,2	-0,4	-0,9	-1,4	8,12	6,50	4,87
Triple Toeloop	3T	1,4	0,9	0,4	7,0	5,6	4,2	-0,4	-0,9	-1,4	8,12	6,50	4,87
Triple Flip	3F	1,8	1,1	0,4	8,3	6,64	4,98	-0,4	-1,1	-1,8	10,04	8,03	6,03
Triple Lutz	3Lz	1,9	1,2	0,5	8,8	7,04	5,28	-0,5	-1,2	-1,9	10,65	8,52	6,39
Triple Loop	3Lo	1,9	1,2	0,5	8,8	7,04	5,28	-0,5	-1,2	-1,9	10,65	8,52	6,39
Triple Thoren	3Th	1,9	1,2	0,5	8,8	7,04	5,28	-0,5	-1,2	-1,9	10,65	8,52	6,39
Triple Axel	3A	2,3	1,6	0,9	11,8	9,44	8,26	-0,9	-1,6	-2,3	14,40	11,52	10,08
Quad Salchow	4S	2,3	1,6	0,9	13,4	10,72	9,38	-0,9	-1,6	-2,3	16,48	13,19	11,54
Quad Toeloop	4T	2,3	1,6	0,9	13,4	10,72	9,38	-0,9	-1,6	-2,3	16,48	13,19	11,54
Quad Flip	4F	2,3	1,6	0,9	15,8	12,64	11,06	-0,9	-1,6	-2,3	20,22	16,18	14,16
Quad Lutz	4Lz	2,3	1,6	0,9	16,4	13,12	11,48	-0,9	-1,6	-2,3	20,99	16,79	14,69
Quad Loop	4Lo	2,3	1,6	0,9	16,4	13,12	11,48	-0,9	-1,6	-2,3	20,99	16,79	14,69
Quad Thoren	4Th	2,3	1,6	0,9	16,4	13,12	11,48	-0,9	-1,6	-2,3	20,99	16,79	14,69
Quad Axel	4A	2,8	2,0	1,2	18,8	15,04	13,16	-2,8	-2,0	-1,2	24,44	19,55	17,11

# DEFINIZIONE DEI SALTI CON ROTAZIONE NON COMPLETA

- Un salto sarà considerato **“under rotated”** se il numero di rotazioni è incompleto fino a  $\frac{1}{4}$  di rotazione. Sarà indicato con il simbolo "<".
- Un salto verrà considerato **“half rotated”** se il numero di rotazioni è incompleto di un valore compreso tra più di  $\frac{1}{4}$  e  $\frac{1}{2}$  rotazione. Sarà indicato con il simbolo "<<".
- Un salto sarà considerato **“downgraded”** se manca più di  $\frac{1}{2}$  rotazione rispetto alle rotazioni totali richieste. Sarà indicato con il simbolo "<<<". Il sistema darà il valore del salto di una rotazione in meno.
- Lo stesso (<<<) sarà applicato a quei salti che possono essere imbrogliati allo stacco come il Toe-Loop.



# CASI IN CUI AUMENTA IL VALORE DI UN SALTO

- Quando un salto viene eseguito dopo la metà del programma, il suo valore sarà incrementato del 10%
- Il salto eseguito in combinazione ha un valore maggiore dello stesso salto eseguito da solo
- Nel caso in cui due salti siano eseguiti in combinazione senza salti di collegamento verrà applicata una percentuale al secondo salto
  - Quando in una combinazione vengono eseguiti 2 salti di collegamento, il QOE sarà al massimo di +1
  - Quando in una combinazione vengono eseguiti 3 salti di collegamento, il QOE sarà al massimo di 0

# QOE POSITIVI

- Il QOE viene determinato dai giudici che, per attribuirlo, hanno delle linee guida che sono riportate nel regolamento.
- Le linee guida consistono in un elenco di caratteristiche
- I giudici attribuiscono:
  - 0 quando i pattinatori raggiungono le caratteristiche di base dell'elemento.
  - +1 quando i pattinatori soddisfano 1-2 caratteristiche.
  - +2 quando i pattinatori soddisfano 3-4 caratteristiche.
  - +3 quando i pattinatori soddisfano 5-6 caratteristiche.

# QOE NEGATIVI

- Nel lato sinistro della tabella sono riportati gli errori per i quali il QOE assegnato dai giudici DEVE essere quello riportato, nel lato destro della tabella sono riportati gli errori per i quali i giudici devono diminuire della quantità indicata il QOE assegnato.

Errori per i quali il QOE DEVE essere quello riportato	Valore	Errori per i quali il QOE può variare	Valore
<b>SALTI</b>			
<b>Downgraded (&lt;&lt;&lt;)</b>	-3	No velocità, no altezza, no lunghezza, posizione in volo scorretta	-1 o -2
<b>Caduta</b>	-3	Underrotated (<)	-1
<b>Arrivo su due piedi o sul piede sbagliato</b>	-3	Half rotated (<<)	-2
<b>Stepping out</b>	-2 o -3	Stacco tecnicamente non corretto	-1 o -2
<b>Due mani a terra durante l'arrivo</b>	-3	No fluidità e ritmo tra i salti di una combinazione	-1 o -2
<b>Doppio tre o mezzo toe-loop dopo l'arrivo</b>	-2 o -3	Arrivo non pulito (posizione errata/filo errato/puntale)	-1 o -2
		Preparazione lunga	-1
		Mano o gamba libera appoggiata a terra all'arrivo	-1





# LE TROTTOLE

- Nella prima colonna (SPIN) c'è il nome della trottola
- Nella seconda il codice (CODE) con cui la trottola viene chiamata
- Nelle tre colonne successive (3 2 1) ci sono i valori relativi ai QOE positivi
- Nella colonna BASE ci sono i valori della trottola
- Nelle tre colonne successive (-3 -2 -1) ci sono i valori relativi ai QOE negativi

SPINS								
SPIN	CODE	3	2	1	BASE	-1	-2	-3
No Spin	NS				0,0			
<i>Upright Spins</i>	U	0,3	0,2	0,1	0,5	-0,1	-0,2	-0,3
<i>Sit Spins</i>	S	0,3	0,2	0,1	0,8	-0,1	-0,2	-0,3
<i>Camel Spins</i>	Ca	0,6	0,4	0,2	1,0	-0,2	-0,4	-0,6
Camel	Br	0,6	0,4	0,2	1,6	-0,2	-0,4	-0,6
Camel	He	0,9	0,6	0,3	2,0	-0,3	-0,6	-0,9
Camel	In	0,9	0,6	0,3	2,7	-0,3	-0,6	-0,9

- La trottola con una posizione è una trottola SENZA cambio di posizione, piede o filo
- Per cambio di posizione si intende il passaggio da una posizione di base ad una posizione difficile. Sarà considerato cambio di posizione ad esempio da abbassata ad abbassata forward (con gamba avanti e busto chiuso)
- Una combinazione di trottole è una trottola dove il pattinatore cambia piede e/o posizione e/o filo.
- Le figurazioni che alterano l'equilibrio e aumentano la difficoltà della trottola, saranno considerate "features"
- Se le trottole sono eseguite senza alcuna variazione difficile, i giudici NON POSSONO DARE +3.
- Per le trottole combinate, i giudici daranno un solo QOE per la trottola intera.
- Tutte le variazioni difficili, per essere chiamate, devono essere chiaramente eseguite per almeno due (2) rotazioni a partire dalla posizione stabilizzata, sia in una trottola singola sia in una trottola combinata.

# VALORI DELLE POSIZIONIZIONI DIFFICILI

TROTTOLA	VALORE AGGIUNTO
Più di 6 rotazioni (solo per trottola singola)	20%
Entrata difficile	15 %
<b>Posizione verticale</b>	
Forward	30 %
Layback	1 punto
sideways	2 punti e 50% (sul valore dell'abbassata di base)
Tacco verticale	50%
<b>Posizione abbassata</b>	
Abbassata sideways	20%
Abbassata forward	30%
Abbassata behind	60%
<b>Posizione ad angelo</b>	
Biellmann	2 punti e 80% (sul valore della trottola ad angelo di base)
Torso sideways	70%
Angelo Layover	20%
Tacco Layover	30%
Bryant	25%
Posizione difficile della gamba libera in una trottola ad angelo (forward, sideways)	20%
Posizione difficile della gamba libera in una trottola sul tacco (forward, sideways)	50%
<b>Trottola combinata</b>	
Abbassata tra due trottole ad angelo	15% sull'abbassata e sulle posizioni eseguite dopo
Cambio di piede eseguito con un salto	15% sulle posizioni eseguite dopo
Entrambe le direzioni eseguite una di seguito all'altra in abbassata o in angelo	20% sulle posizioni eseguite dopo

# POSIZIONI DIFFICILI

- Se una posizione/trottola della combinazione è NO TROTTOLA, la trottola verrà chiamata ma tutta la trottola non potrà avere più di 0 come QOE dai giudici.
- Dove una posizione è obbligatoria (per esempio per la trottola abbassata) e il pattinatore non raggiunge questa posizione, l'intera combinazione verrà chiamata NO TROTTOLA.
- Movimenti coreografici durante l'esecuzione della trottola non saranno considerati posizioni difficili ma potranno essere considerati positivamente nel QOE assegnato dai giudici.
- Il pannello tecnico chiamerà una posizione difficile solo se viene mantenuta per almeno due (2) rotazioni.
- In una rovesciata – qualora il pattinatore pieghi la gamba libera per raggiungere il numero minimo di rotazioni, i giudici daranno un QOE di -3.
- Verranno considerate massimo due “features” (ad es. posizione difficile ed entrata difficile, oppure cambio difficile e numero di rotazioni) per ciascuna trottola (singola e combinata).
- La stessa posizione difficile verrà contata massimo una volta in ciascun programma.
- Cadute: in una trottola singola, la trottola verrà chiamata solo se vengono eseguite tre (3) rotazioni. In una trottola combinata, le posizioni eseguite prima della caduta verranno chiamate, eccetto quella che ha provocato la caduta.

# QOE POSITIVI

- Il QOE viene determinato dai giudici che, per attribuirlo, hanno delle linee guida che sono riportate nel regolamento.
- Le linee guida consistono in un elenco di caratteristiche
- I giudici attribuiscono:
  - 0 quando i pattinatori raggiungono le caratteristiche di base dell'elemento.
  - +1 quando i pattinatori soddisfano 1-2 caratteristiche.
  - +2 quando i pattinatori soddisfano 3-4 caratteristiche.
  - +3 quando i pattinatori soddisfano 5-6 caratteristiche.

# QOE NEGATIVO - TROTTOLE

- Nel lato sinistro della tabella sono riportati gli errori per i quali il QOE assegnato dai giudici DEVE essere quello riportato, nel lato destro della tabella sono riportati gli errori per i quali i giudici devono diminuire della quantità indicata il QOE assegnato.

Errori per i quali il QOE DEVE essere quello riportato	Valore	Errori per i quali il QOE può variare	Valore
<b>TROTTOLE</b>			
<b>Due mani a terra per evitare la caduta</b>	-3	Posizione scorretta, lentezza	Da -1 a -3
<b>Abbassata con uscita su due piedi</b>	-3	Cambio di piede eseguito non correttamente: ad esempio uso dei freni, non rispetto dei fili	Da -1 a -3
<b>Rovesciata con gamba libera piegata per raggiungere il numero minimo di rotazioni</b>	-2 o -3	Spostamento del piede portante dal punto di centratura	-2 o -3
<b>Caduta</b>	-3	Mano o gamba libera appoggiate a terra per evitare la caduta	-2 o -3
		Pumping	-2
		Traveling scorretti	-1
		Abbassata con salita sul freno	-2
		Cambio di piede con scorretto spostamento di asse	-2



# SERIE DI PASSI - LIVELLI

- Livello 1 – deve comprendere almeno quattro (4) “turns” su un piede.
- Livello 2 - deve comprendere almeno sei (6) “turns” su un piede.
- Livello 3 - deve comprendere almeno tre (3) “turns” eseguiti sul piede destro e tre (3) “turns” eseguiti sul piede sinistro (sei (6) “turns” in totale). I pattinatori devono eseguire due (2) choctaw, uno in senso orario e uno in senso antiorario.
- Livello 4 - deve comprendere almeno quattro (4) “turns” eseguiti sul piede destro e quattro (4) “turns” eseguiti sul piede sinistro (otto (8) “turns” in totale). I pattinatori devono eseguire due (2) choctaw, uno in senso orario e uno in senso antiorario.
- Livello 5 - deve comprendere almeno cinque (5) “turns” eseguiti sul piede destro e cinque (5) “turns” eseguiti sul piede sinistro (dieci (10) “turns” in totale). I pattinatori devono eseguire due (2) choctaw, uno in senso orario e uno in senso antiorario. I pattinatori devono eseguire anche un (1) cluster.

- Per i livelli 3, 4, 5 se il pattinatore esegue due (2) boccole e/o due (2) traveling, per essere considerati ai fini del livello devono essere eseguiti in direzioni differenti: una boccola in senso orario e una in senso anti orario e/o un traveling in senso orario e un traveling in senso anti orario.
- Non è obbligatorio eseguire lo stesso tipo di turn in entrambe le direzioni, o con entrambi i piedi per essere considerati ai fini del livello.
- Per i livelli 3, 4 e 5 è obbligatorio l'uso dei body movements in almeno tre (3) momenti della sequenza. Questo significa che se questa caratteristica non è presente il livello verrà diminuito.
- La sequenza di passi DEVE iniziare da una posizione ferma o da una fermata. In caso contrario, il pannello tecnico inizierà a valutare quando comprende che si tratta della sequenza di passi.
- Brevi fermate sono permesse se necessarie per caratterizzare la musica ed è anche consentito retrocedere solo una volta.

# SEQUENZA COREOGRAFICA

- Questa sequenza di passi è libera.
- I pattinatori devono dimostrare l'abilità di pattinare sulla musica e di interpretare la musica usando elementi tecnici come: steps, turns, arabesque, pivot, ina bauer, spread eagle, salti da una rotazione (non codificati), rapide trottolo.
- Avrà un valore fisso di 2.0 (incrementato o decurtato in base al valore dei QOE)
- La sequenza deve iniziare da una posizione ferma o da una fermata e deve percorrere tutta la pista da un lato corto all'altro. Se l'elemento non inizia da una posizione ferma, i giudici non avranno la visuale completa dell'elemento.
- Non c'è un percorso definito da eseguire.

# QOE POSITIVI

- Il QOE viene determinato dai giudici che, per attribuirlo, hanno delle linee guida che sono riportate nel regolamento.
- Le linee guida consistono in un elenco di caratteristiche
- I giudici attribuiscono:
  - 0 quando i pattinatori raggiungono le caratteristiche di base dell'elemento.
  - +1 quando i pattinatori soddisfano 1-2 caratteristiche.
  - +2 quando i pattinatori soddisfano 3-4 caratteristiche.
  - +3 quando i pattinatori soddisfano 5-6 caratteristiche.

# QOE NEGATIVI

- Nel lato sinistro della tabella sono riportati gli errori per i quali il QOE assegnato dai giudici DEVE essere quello riportato, nel lato destro della tabella sono riportati gli errori per i quali i giudici devono diminuire della quantità indicata il QOE assegnato.

Errori per i quali il QOE DEVE essere quello riportato	Valore	Errori per i quali il QOE può variare	Valore
<b>SEQUENZA DI PASSI</b>			
<b>Caduta</b>	-3	Percorso sbagliato	Da -1 a -3
		Inciamparsi	-1 o -2
		Fuori tempo	-1 o -2
		Velocità e accelerazione limitate	-1
		Fili scarsi	-2
<b>SEQUENZA COREOGRAFICA</b>			
<b>Caduta</b>	-3	Mancanza di musicalità	Da -1 a -3
		Inciamparsi	-1 o -2
		Fuori tempo	-1 o -2
		Scarsa energia	-1 o -2
		Scarsa performance	-1 o -2
		Scarsa originalità	-1

# COMPONENTS

- Il punteggio dell'impressione artistica sarà dato dalla somma di quattro (4) components. Per ciascuno dei components i giudici daranno un punteggio da 0.25 a 10.
  - Skating skills (qualità del pattinaggio di base)
  - Transitions (tutto ciò che collega gli elementi)
  - Performance (coinvolgimento e qualità dell'esecuzione)
  - Coreografia/composizione



# **PROGRAMMI DI GARA 2019**



# SHORT PROGRAM JUNIOR E SENIOR

- Durata del programma: 2:45 min +/- 5 sec
- Axel – singolo, doppio o triplo
- Combinazione di salti da due (2) a quattro (4) salti compresi i salti di collegamento (salti da 1 rotazione). Nel calcolo del valore della combinazione i salti di collegamento non verranno considerati.
- Salto singolo – singolo, doppio, triplo (non può essere un Axel)
- Trottola con 1 posizione
- Combinazione di trottole. Una delle trottole deve essere una abbassata. Massimo cinque (5) posizioni.
- Sequenza di passi a serpentina (2019)

# SHORT PROGRAM CADETTI E JEUNESSE

- Tempo: 2:30 min +/- 5 sec
- Axel – singolo, doppio o triplo
- Combinazione di salti da due (2) a quattro (4) salti compresi i salti di collegamento (salti da 1 rotazione). Nel calcolo del valore della combinazione i salti di collegamento non verranno considerati.
- Salto singolo – singolo, doppio, triplo (non può essere un Axel)
- Trottola con 1 posizione
- Combinazione di trottole. Una delle trottole deve essere una abbassata. Massimo cinque (5) posizioni.
- Sequenza di passi a serpentina (2019) di livello massimo 4.

# SHORT PROGRAM ESPOIR

- Durata del programma: 2:00 min +/- 5 sec
- Combinazione di salti da due (2) a quattro (4) salti compresi i salti di collegamento (salti da 1 rotazione). Nel calcolo del valore della combinazione i salti di collegamento non verranno considerati.
- Salto singolo – singolo, doppio (non può essere un Axel)
- Due 2 trottole, una delle due trottole deve essere in combinazione con una abbassata:
  - Angelo esterna indietro
  - Angelo esterna avanti
- Sequenza di passi (decisa da ATC ogni anno) di livello massimo 3.

# SHORT PROGRAM ALLIEVI B

- Durata del programma 2:00 minuti +/- 5 secondi
- Axel – singolo
- Combinazione di salti da due (2) a quattro (4) salti compresi i salti di collegamento (salti da 1 rotazione).
- Salto singolo – singolo, doppio (non può essere un Axel)
- Due 2 trottole, una delle due trottole deve essere in combinazione con una abbassata:
  - Angelo esterna indietro
  - Angelo esterna avanti
- Sequenza di passi a serpentina da un lato corto al lato corto opposto utilizzando tutta la lunghezza della pista (sia alla partenza che alla conclusione dei passi, è consentita una tolleranza di un paio di metri dalla barriera) minimo due lobi di non meno della metà della larghezza della stessa

# SHORT PROGRAM ALLIEVI A

- Durata del programma 2:00 minuti +/- 5 secondi
- Axel – singolo
- Combinazione di salti da due (2) a quattro (4) salti compresi i salti di collegamento (salti da 1 rotazione).
- Salto singolo – singolo, doppio (non può essere Axel, doppio rittberger, doppio loop)
- Due 2 trottole:
  - Angelo esterna indietro
  - Angelo esterna avanti
- Sequenza di passi in diagonale (linea retta) con inizio da un angolo della pista e termine all'angolo opposto, di almeno 3/4 della diagonale.

# LONG PROGRAM JUNIOR E SENIOR

- Durata del programma:
  - Junior e Senior femm da 4:15 a 4:30 minuti
  - Junior e Senior masc 4:30 minuti +/- 10 secondi
- Massimo otto (8) salti per le femmine e nove (9) per i maschi esclusi i salti di collegamento da una (1) rotazione nelle combinazioni
- Massimo tre (3) combinazioni di salti
- Il numero di salti di una combinazione non può essere superiore a cinque (5) inclusi i salti di collegamento
- Il valore tecnico sarà attribuito solo ai doppi ed ai tripli nelle combinazioni.
- E' obbligatorio eseguire un Axel (singolo, doppio, triplo) che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel, doppi e tripli non possono essere presentati più di 2 volte. Se presentati 2 volte, una deve essere in combinazione.
- Si possono eseguire massimo due (2) trottole, una delle trottole DEVE essere una combinazione di trottole (massimo cinque (5) posizioni) e deve comprendere una trottola abbassata. Lo stesso tipo di trottola non può essere eseguito più di 2 volte in tutto il programma (cioè massimo 2 rovesciate, massimo 2 broken, massimo 2 tacco avanti, etc). Le due trottole devono essere diverse.
- Sequenze di passi:
  - Una (1) sequenza di passi
  - Una (1) sequenza coreografica



# LONG PROGRAM JEUNESSE

- Durata del programma; 4:00 min +/- 10 sec
- Massimo otto (8) salti per le femmine e nove (9) per i maschi esclusi i salti di collegamento da una (1) rotazione nelle combinazioni
- Massimo tre (3) combinazioni di salti
- Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a cinque (5) inclusi i salti di collegamento
- Il valore tecnico sarà attribuito solo ai doppi ed ai tripli nelle combinazioni.
- E' obbligatorio eseguire un Axel (singolo, doppio, triplo) che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel, doppi e tripli non possono essere presentati più di 2 volte. Se presentati 2 volte, una deve essere in combinazione.
- Si possono eseguire massimo due (2) trottole, una delle trottole DEVE essere una combinazione di trottole (massimo cinque (5) posizioni) e deve comprendere una trottola abbassata. Lo stesso tipo di trottola non può essere eseguito più di 2 volte in tutto il programma (cioè massimo 2 rovesciate, massimo 2 tacco avanti, etc). La trottola Broken non è permessa. Le due trottole devono essere diverse.
- Una (1) sequenza di passi di livello massimo 4
- Una (1) sequenza coreografica



# LONG PROGRAM CADETTI

- Durata del programma: 3:30 min +/- 10 sec
- Massimo otto (8) salti esclusi i salti di collegamento da una (1) rotazione nelle combinazioni
- Massimo due (2) combinazioni di salti
- Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a cinque (5) inclusi i salti di collegamento
- Il valore tecnico sarà attribuito solo ai doppi ed ai tripli nelle combinazioni.
- E' obbligatorio eseguire un Axel (singolo, doppio, triplo) che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel, doppi e tripli non possono essere presentati più di 2 volte. Se presentati 2 volte, una deve essere in combinazione.
- Si possono eseguire massimo due (2) trottolo, una delle trottolo DEVE essere una combinazione di trottolo (massimo cinque (5) posizioni) e deve comprendere una trottolo abbassata. Lo stesso tipo di trottolo non può essere eseguito più di 2 volte in tutto il programma (cioè massimo 2 rovesciate, massimo 2 tacco avanti, etc). La trottolo Broken non è permessa. Le due trottolo devono essere diverse.
- Una (1) sequenza di passi di livello massimo 4

# LONG PROGRAM ESPOIR

- Durata del programma: 3:00 min +/- 10 sec
  - Massimo dieci (10) salti esclusi i salti di collegamento da una (1) rotazione nelle combinazioni (doppio axel e tripli non sono permessi)
  - Massimo due (2) combinazioni di salti
  - Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a cinque (5) inclusi i salti di collegamento
  - E' obbligatorio eseguire un Axel che può essere presentato anche in combinazione.
  - Axel e doppi non possono essere presentati più di 2 volte. Se presentati 2 volte, una deve essere in combinazione.
  - Si possono eseguire massimo due (2) trottole, una delle trottole DEVE essere una combinazione di trottole (massimo quattro (4) posizioni) e deve comprendere una trottola abbassata. Lo stesso tipo di trottola non può essere eseguita più di 2 volte in tutto il programma (cioè massimo 2 rovesciate, massimo 2 tacco avanti, etc). La trottola Broken non è permessa. Le due trottole devono essere diverse.
- Una (1) sequenza di passi di livello massimo 3

# LONG PROGRAM ALLIEVI B

- Durata del programma 3:00 minuti +/- 10 secondi
- Massimo dieci (10) salti esclusi i salti di collegamento da una (1) rotazione nelle combinazioni (doppio axel e tripli non sono permessi)
- Massimo due (2) combinazioni di salti
- Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a cinque (5) inclusi i salti di collegamento
- E' obbligatorio eseguire un Axel che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel e doppi non possono essere presentati più di 2 volte. Se presentati 2 volte, una deve essere in combinazione.
- Si possono eseguire massimo due (2) trottole, una delle trottole DEVE essere una combinazione di trottole (massimo quattro (4) posizioni) e deve comprendere una trottola abbassata. Lo stesso tipo di trottola non può essere eseguita più di 2 volte in tutto il programma (cioè massimo 2 rovesciate, massimo 2 tacco avanti, etc). La trottola Broken non è permessa. Le due trottole devono essere diverse.
- Una (1) sequenza di passi a serpentina, in diagonale o sul lato lungo della pista, per i  $\frac{3}{4}$  della superficie pattinabile.

# LONG PROGRAM ALLIEVI A

- Durata del programma 3:00 minuti +/- 10 secondi
- Massimo dieci (10) salti esclusi i salti di collegamento da una (1) rotazione nelle combinazioni (doppio rittberger, doppio loop, doppio axel e tripli non sono permessi)
- Massimo due (2) combinazioni di salti
- Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a cinque (5) inclusi i salti di collegamento
- E' obbligatorio eseguire un Axel che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel e doppi non possono essere presentati più di 2 volte. Se presentati 2 volte, una deve essere in combinazione.
- Si possono eseguire massimo due (2) trottole, una delle trottole DEVE essere una combinazione di trottole (massimo quattro (4) posizioni) e deve comprendere una trottola abbassata. E' permesso eseguire trottole verticali, abbassate, ad angolo di base su qualsiasi filo. Lo stesso tipo di trottola non può essere eseguita più di 2 volte in tutto il programma. Le due trottole devono essere diverse.
- Una (1) sequenza di passi in diagonale (linea retta) con inizio da un angolo della pista e termine all'angolo opposto, di almeno  $\frac{3}{4}$  della diagonale.

# LONG PROGRAM MINIS

- Durata del programma: 2:30 +/- 10 sec
- Massimo dodici (12) salti da una (1) rotazione. Nei dodici (12) salti sono permessi Axel, doppio salchow e doppio toeloop
- Massimo due (2) combinazioni di salti
- Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a cinque (5)
- E' obbligatorio eseguire un Axel che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel e doppi non possono essere presentati più di 2 volte. Se presentati 2 volte, una deve essere in combinazione.
- Lo stesso salto da una rotazione non può essere presentato più di tre (3) volte
- Nel programma, DEVE essere inserito almeno un toeloop (singolo o doppio)
- Si possono eseguire massimo due (2) trottelle, una delle trottelle DEVE essere una combinazione di trottelle (massimo tre (3) posizioni) e deve comprendere una trottola abbassata. Le trottelle Broken, faccio e rovesciata non sono permesse. Le due trottelle devono essere diverse.
- Una (1) sequenza di passi di livello massimo 2



# LONG PROGRAM ESORDIENTI B

- Durata del programma 2:30 minuti +/- 10 secondi
- Massimo dodici (12) salti. Nei dodici (12) salti sono permessi salti da una (1) rotazione, Axel, doppio salchow e doppio toeloop
- Massimo due (2) combinazioni di salti
- Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a cinque (5)
- E' obbligatorio eseguire un Axel che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel e doppi non possono essere presentati più di 2 volte. Se presentati 2 volte, una deve essere in combinazione.
- Lo stesso salto da una rotazione non può essere presentato più di tre (3) volte
- Nel programma, DEVE essere inserito almeno un toeloop (da una rotazione o doppio)
- Si possono eseguire massimo due (2) trottole, una delle trottole DEVE essere una combinazione di trottole (massimo tre (3) posizioni) e deve comprendere una trottole abbassata. E' permesso eseguire trottole verticali, abbassate, ad angolo di base su qualsiasi filo. Le due trottole devono essere diverse.
- Una (1) sequenza di passi in cerchio in qualsiasi direzione, avente un diametro pari ad almeno  $\frac{3}{4}$  della larghezza della pista.



# LONG PROGRAM ESORDIENTI A

- Durata del programma 2:30 minuti +/- 10 secondi
- Massimo dodici (12) salti. Nei dodici (12) salti sono permessi salti da una (1) rotazione, Axel, doppio salchow
- Massimo due (2) combinazioni di salti
- Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a cinque (5)
- E' obbligatorio eseguire un Axel che può essere presentato anche in combinazione.
- Axel e doppio salchow non possono essere presentati più di 2 volte. Se presentati 2 volte, una deve essere in combinazione.
- Lo stesso salto da una rotazione non può essere presentato più di tre (3) volte
- Si possono eseguire massimo due (2) trottole, una delle trottole DEVE essere una combinazione di trottole (massimo tre (3) posizioni) e deve comprendere una trottola abbassata. E' permesso eseguire sono trottole verticali, abbassate e ad angolo esterna indietro. Le due trottole devono essere diverse.
- Una (1) sequenza di passi in diagonale (linea retta) con inizio da un angolo della pista e termine all'angolo opposto, di almeno  $\frac{3}{4}$  della diagonale.

# LONG PROGRAM TOTS

- Durata del programma: 2:00 +/- 10 sec
- Massimo dodici (12) salti da una (1) rotazione compreso il salto Walzer
- Massimo due (2) combinazioni di salti
- Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a cinque (5)
- Lo stesso salto non può essere presentato più di tre (3) volte
- Si possono eseguire massimo 2 trottole, una delle trottole DEVE essere una combinazione di trottole (massimo tre (3) posizioni). Sono permesse SOLO trottole verticali e abbassate. Le due trottole devono essere diverse.
- Una (1) sequenza di passi di livello massimo 1. I quattro (4) steps (passi) e turns che saranno considerati per raggiungere il livello comprendono e sono limitati a: cross in front, tre interno, tre esterno, mohawk aperto.

# LONG PROGRAM GIOVANISSIMI B

- Durata del programma da 2:00 fino a 2:30 minuti
- Massimo dodici (12) salti da una (1) rotazione compreso il salto Walzer
- Massimo due (2) combinazioni di salti
- Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a cinque (5)
- Lo stesso salto non può essere presentato più di tre (3) volte
- Si possono eseguire massimo 2 trottole, una delle trottole DEVE essere una combinazione di trottole (massimo tre (3) posizioni). Sono permesse SOLO trottole verticali e abbassate. Le due trottole devono essere diverse.
- Una (1) sequenza di passi in diagonale (linea retta) con inizio da un angolo della pista e termine all'angolo opposto, di almeno  $\frac{3}{4}$  della diagonale.

# LONG PROGRAM GIOVANISSIMI A

- Durata del programma da 2:00 fino a 2:30 minuti
- Massimo dodici (12) salti da una (1) rotazione compreso il salto Walzer
- Massimo due (2) combinazioni di salti
- Il numero di salti nelle combinazioni non può essere superiore a tre (3)
- Lo stesso salto non può essere presentato più di tre (3) volte
- Si possono eseguire massimo 4 trottole singole. Sono permesse SOLO trottole verticali. La stessa trottole non può essere eseguita più di due volte.
- Una (1) sequenza di passi in diagonale (linea retta) con inizio da un angolo della pista e termine all'angolo opposto, di almeno  $\frac{3}{4}$  della diagonale.