

Lega Nazionale Pattinaggio



Settore Artistico

dispensa
livelli



edizione **2011**



Introduzione

I livelli sono stati istituiti dalla Lega Nazionale nell'anno 1995, identificandoli come gare di difficoltà tecniche limitate, ossia costituite da un "pacchetto" prestabilito di difficoltà.

Lo scopo iniziale era quello di agevolare determinate fasce di atleti, che all'interno della categoria non riuscivano ad essere competitivi, cercando così di dare agli stessi un altro obiettivo da perseguire e cioè la costruzione stilistica e coreografica del programma di gara.

Fu infatti istituita la composizione dei punteggi con le due voci:

- ***Merito Tecnico***
- ***Interpretazione e Coreografia***

proprio perché la volontà della Lega era quella di creare un nuovo tipo di attività Agonistica, totalmente innovativo nel settore artistico, pronto a dare nuove opportunità e motivazioni ad altre fasce di atleti.

Ovviamente sono occorsi degli anni affinché questa Specialità riuscisse ad ottenere la giusta collocazione ed interpretazione sia da parte dei partecipanti, sia da parte degli ufficiali di gara.

Infatti, nei primi anni di svolgimento di questa Specialità, si era generata una certa "confusione" sia per il rispetto degli elementi tecnici fissati dal regolamento, sia per il "giudizio" degli stessi, non ottenendo così il raggiungimento degli obiettivi prefissi sia da parte della Lega, che da parte degli atleti partecipanti.

Si è quindi cercato di migliorare l'approccio a questa Specialità nel corso degli anni, sino ad arrivare all'anno 2000, nel quale a seguito di un seminario svolto a Montecatini, la Lega ha varato una serie di regole indirizzate sia agli ufficiali di gara che ai tecnici, con l'obiettivo di rendere più comprensibile questa particolare attività del settore agonistico.

A questo seminario ne sono seguiti altri tre, nel 2001 a Empoli, nel 2002 a Viserba e nel 2003 a Misano.

Grazie a questi seminari, si è quindi arrivati a dare una giusta inquadratura a questa Specialità Agonistica della Lega, unica nel settore del pattinaggio artistico.

Una Specialità, rivolta ad una parte di atleti, che oltre a sfruttare le proprie capacità tecniche, dovrà sfruttare le proprie capacità stilistiche e coreografiche per la presentazione delle stesse all'interno di un programma di gara.

Struttura dei livelli

Le Norme di Attività contemplano 6 livelli:

- 1° Livello Debuttanti,***
- 2° Livello Debuttanti,***
- Primo Livello Professional,***
- Secondo Livello Professional,***
- Terzo Livello Professional,***
- Quarto Livello Professional.***



Per gli anni di appartenenza, la durata dei programmi e per le norme relative ai passaggi di categoria vedere le Norme attivitg annuali.

Le Difficoltg Obbligatorie da eseguire per ciascun Livello e obbligatoriamente nell'ordine elencato sono:

1° LIVELLO DEBUTTANTI – 7 elementi:

- 1) Un Toe Loop eseguito singolarmente.
- 2) Una Combinazione di Salti Salchow/Toe Loop/Toe Loop.
- 3) Una Trottola Verticale su due piedi (Preparazione Libera).
- 4) Una sequenza di 3 salti del tre.
- 5) Un salchow eseguito singolarmente.
- 6) Una Trottola Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrg conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltg/qualitg) eseguito all'interno di tutto il programma.

2° LIVELLO DEBUTTANTI – 7 elementi:

- 1) **Un Flip eseguito singolarmente.**
- 2) Una Combinazione di Salti Salchow/Toe Loop/Toe Loop.
- 3) Una Trottola Verticale su due piedi (Preparazione Libera).
- 4) Una sequenza di 3 salti del tre.
- 5) **Un rittberger eseguito singolarmente.**
- 6) Una Trottola Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrg conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltg/qualitg) eseguito all'interno di tutto il programma.

1° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi:

- 1) **Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip.**
- 2) Una Trottola Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).
- 3) **Un Thoren eseguito singolarmente.**
- 4) Una Trottola Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).
- 5) Una Combinazione di Salti Ritt./Ritt./Ritt. (3 Rittberger).
- 6) **Una Combinazione tra le Trottole VERTICALI: interna indietro/esterna indietro (max 3 trottole), minimo 2 rotazioni per ogni Trottola (Preparazione libera).**
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrg conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltg/qualitg) eseguito all'interno di tutto il programma.

2° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi:

- 1) Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip/Thoren/Salchow.
- 2) Una Trottola Verticale Esterna Avanti (Preparazione libera)
- 3) Un Flip eseguito singolarmente.
- 4) Una Trottola Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).
- 5) Una Combinazione di Salti Ritt./Ritt./Ritt./Ritt./Ritt. (5 Rittberger).
- 6) **Una Combinazione di Trottole VERTICALI di qualsiasi filo (max 4 trottole), minimo 2 rotazioni per ogni Trottola (Preparazione libera).**
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrg conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltg/qualitg) eseguito all'interno di tutto il programma.



3° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi:

- 1) Una Sequenza di Salti composta da Axel/Ritt. – Axel.
- 2) Una Combinazione di Trottolo VERTICALI di qualsiasi filo (max 4 trottolo), minimo 2 rotazioni per ogni Trottolo (Preparazione libera).
- 3) Un Axel eseguito singolarmente.
- 4) Una Trottolo Abbassata Interna Indietro (Preparazione libera).
- 5) Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip/Thoren/Salchow.
- 6) Una Trottolo Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) eseguito all'interno di tutto il programma.

4° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi:

- 1) Una Combinazione di Salti, minimo 3 max 5, con minimo un salto doppio (il doppio può essere Doppio Toe loop e/o Doppio Salchow, anche ripetuto).
- 2) Una Combinazione di Trottolo (max 4 trottolo), minimo 2 rotazioni per ogni Trottolo, selezionate tra le seguenti: Verticali e Abbassate, qualsiasi filo.
- 3) Una Sequenza di Salti composta da Axel/Ritt. – Axel.
- 4) Una Trottolo Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera)
- 5) Un Salto da due rotazioni (Salchow o Toe loop) eseguito singolarmente.
- 6) Una Trottolo ad Angelo Esterna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) eseguito all'interno di tutto il programma.

Come affrontare la specialità dei Livelli

In seguito alle varie regole stabilite nel corso degli anni, dal 1995 sino ad oggi, si può ipotizzare il seguente modello di lavoro per avviare gli atleti a questa Specialità, o comunque per affinare e migliorare la partecipazione di quelli che già prendono parte alle sue competizioni:

Scelta del livello:

Ogni tecnico dovrebbe indirizzare la scelta in base alle capacità tecniche del proprio atleta, cercando di collocare lo stesso all'interno di un livello le cui difficoltà tecniche, obbligatoriamente richieste, siano già ben assimilate

Sviluppo:

in tal modo, dovendo affrontare una "semplicità" tecnica già assimilata dall'atleta, si potrà sviluppare il lavoro sulla parte innovativa richiesta da questa Specialità e cioè INTERPRETAZIONE E COREOGRAFIA.

Evoluzione:

Si deve quindi evidenziare l'importanza dei LIVELLI quale attività propedeutica alle gare agonistiche di CATEGORIA. I LIVELLI infatti, grazie alle nuove regolamentazioni, obbligano gli atleti ad affrontare i programmi di gara in maniera totalmente diversa, sviluppando così certe caratteristiche (importanza di una corretta pattinata, apprendimento dei basilari di danza, dare una reale interpretazione ed una corretta coreografia al programma presentato, ecc.)

I LIVELLI sono quindi il giusto approccio ad una attività agonistica, in quanto permetteranno di ottenere una corretta evoluzione tecnica del nostro atleta.

N.B.: Per la durata dei programmi di gara dei Livelli, al fine di consentire una corretta elaborazione degli stessi (distribuzione del tracciato ed uso dello spazio), si consiglia di eseguirli di durata non inferiore a 3 minuti



Aspetti tecnici

Scelto quindi il livello adeguato, l'allenamento potrà essere finalizzato esclusivamente per ottenere una corretta esecuzione delle difficoltà tecniche obbligatoriamente richieste, lavorando per:

- Migliorare la velocità e l'elevazione dei salti, la compostezza nell'esecuzione degli stessi e la postura nella fase di arrivo;
- Migliorare la centratura delle trottolo, aumentare il numero delle rotazioni delle stesse, la velocità di preparazione, la velocità di rotazione, la compostezza nell'esecuzione e la tenuta del filo richiesto.

Pertanto, la scelta dell'allenatore dovrà essere quella che permetterà di poter lavorare solo ed esclusivamente per migliorare la QUALITA' tecnica delle difficoltà richieste ed il pattinaggio dell'atleta.

Va infatti ricordato quanto la "qualità del pattinaggio" (postura e progressivi,) incida nell'attribuzione sia del primo che del secondo punteggio.

E' sempre più difficile trovare atleti che sappiano esprimere una buona qualità di pattinaggio, spesso si ha solo una continua rincorsa nell'apprendimento delle difficoltà tecniche richieste nelle gare di CATEGORIA, tralasciando così tutti gli elementi di base che compongono la parte "artistica" del nostro sport.

Ad oggi, per quegli atleti il cui unico obiettivo è la CATEGORIA, il lavoro viene impostato prevalentemente per il raggiungimento di salti e trottolo di alto livello, passando così in secondo piano l'insegnamento dei basilari del pattinaggio artistico.

Nei LIVELLI, viene invece molto evidenziata proprio questa parte, gli stessi vengono sempre più avvicinati alla specialità della danza, una buona postura, dei buoni progressivi.....si richiede agli ufficiali di gara, di saper distinguere un mohwak ed un choctaw aperti, da quelli chiusi, di saper distinguere un twizzle, un cross chassé, un cross roll, ecc....

Aspetti coreografici

Parallelamente gli allenamenti dovranno essere finalizzati per migliorare e sviluppare la parte interpretativa e coreografica del programma.

Questa parte è in assoluto la più difficile da elaborare correttamente e per molti, è senz'altro una parte totalmente innovativa dell'allenamento!!!

I 5 elementi che concorrono ad una corretta evoluzione della componente coreografica e che concorrono altresì all'attribuzione del secondo punteggio, sono:

- 1) Qualità del pattinaggio (postura e progressivi)
- 2) Passi di piede
- 3) Distribuzione del Tracciato ed uso dello spazio (distribuzione varia del tracciato, corretta distribuzione delle difficoltà, scorrevolezza del tracciato intesa come collegamento fra difficoltà e passi di piedi-utilizzo di tutto lo spazio della pista)
- 4) Espressione del tema proposto: mimica corporea e facciale – dinamica del movimento
- 5) Musicalità

Ovviamente il quarto ed il quinto punto sono i più difficoltosi da elaborare, specialmente per quegli atleti che naturalmente non posseggono certe qualità.



Per poter quindi facilitare gli atleti ed ottenere una corretta costruzione del loro Programma di Gara, si potrebbe procedere con il seguente sistema:

1. **Attribuire all'atleta un preciso tema musicale attraverso il quale si pensa che lo stesso possa esprimersi al meglio – A volte si crede di aver operato la scelta giusta, ma ci rendiamo conto nel costruire il programma, che così non è stato, che quel programma scelto, non è quello idoneo per il nostro atleta – Senza alcun problema, si deve prendere atto di questa constatazione e cercare di operare per una scelta di un nuovo programma.**

Non sempre si ha la fortuna di incorrere subito nella giusta scelta e quindi nessun problema ad ammettere di aver sbagliato e ripartire di nuovo da capo.

2. **Annotarsi su un foglio le difficoltà obbligatorie da eseguire per il livello interessato e la loro distribuzione nel tracciato, in maniera così da evitare di posizionare salti e/o trottole sempre nello stesso punto della pista, variare il tracciato attraverso cerchi, serpentine, diagonali, otto, ecc. – utilizzare tutto lo spazio della pista**
3. **Una volta stabilito lo “scheletro” del programma, si inizierà il suo montaggio. Va precisato che per atleti che non hanno mai affrontato questa Specialità, in una prima fase di costruzione, si dovrebbe cercare di elaborare all'interno del programma, solo alcuni elementi basilari, quali:**
 - **apprendimento della mimica corporea e facciale /dinamica del movimento**
 - **corretta esecuzione delle difficoltà obbligatoriamente richieste**
 - **corretta esecuzione di semplici passi di piede**
 - **ricerca della qualità del pattinaggio (progressivi + postura del corpo)**

Cercare quindi, in questa prima fase di approccio a questa Specialità, di evitare l'elaborazione di difficili passi di piede che sicuramente toglierebbero scorrevolezza nell'esecuzione del programma di gara.

In una seconda fase, quando l'atleta sarà più maturo e più completo, sia sotto il profilo tecnico (difficoltà e passi di piede), sia sotto il profilo espressivo, si potrà rielaborare i programmi con l'inserimento di notevoli difficoltà di passi di piede in corretto assemblaggio con l'espressione.

Bisogna ricordarsi che cercare di ottenere tutto e subito, a volte risulta molto difficile da ottenere, se non addirittura impossibile.

Così come bisogna tener presente che gli ufficiali di gara avranno una maggiore valutazione per quei programmi che al loro interno contengono passi di piede semplici ben eseguiti, anziché di quei programmi contenenti passi di piede di alto livello ma male eseguiti.

Il Costume di Gara, trucco e accessori

Il costume di gara sarà a libera scelta di ogni atleta ma comunque sobrio e decoroso. Qualsiasi applicazione sui costumi deve essere ben cucita in modo da non causare danni ai pattinatori che eseguono successivamente.

Per gli atleti (maschi) il costume non deve essere senza maniche (le maniche possono essere comunque lunghe o corte) ed è obbligatorio indossare pantaloni lunghi.

Il costume per le atlete (femmine) deve avere obbligatoriamente il gonnellino. A tal proposito si precisa che il gonnellino potrà essere di qualsiasi natura e fattezze (es. il gonnellino a frange tipico del charleston è perfettamente accettato, oppure grandi o piccoli petali attaccati alla vita vicini in modo da formare appunto un gonnellino sono perfettamente ammessi, così come sono ammessi i gonnellini derivati da giacche, purché le stesse abbiano una lunghezza per tutta la circonferenza tale da fungere da gonnellino).

Il trucco sarà perfettamente accettato, ma dovrà essere attinente all'interpretazione del programma da eseguire, comunque tale da permettere all'atleta di migliorare con questo l'espressione mimica e l'immagine coreografica dello stesso.



Non è consentito portare in pista oggetti di nessun genere che non facciano parte dell'abbigliamento e siano saldamente fissati al costume (ad es. un cappello si può portare, ma deve essere fissato alla testa e non si potrà togliere, così come potranno essere indossati qualunque tipo di occhiali purché saldamente fissati e non compromettenti l'esecuzione del programma da parte dell'atleta).

Aspetti del giudizio

PARAMETRI PUNTEGGI

Le norme di attività, prevedono un tetto di punteggio da 1,0 a 10,0, per entrambi i punteggi, Merito Tecnico e Interpretazione e Coreografia; viene scelto di fissare comunque un ulteriore tetto minimo (che potrà essere sfiorato, in programmi estremamente scadenti, con eventuali penalizzazioni) pari a 4,2 per il Merito Tecnico e 4,0 per l'Interpretazione e Coreografia quale riconoscimento minimo a quanto presentato dagli Atleti/e:

- | | |
|--|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Da 4,0 a 5,0 | Gravemente Insufficiente |
| <input type="checkbox"/> Da 5,1 a 6,0 | Insufficiente |
| <input type="checkbox"/> Da 6,1 a 7,0 | Sufficiente |
| <input type="checkbox"/> Da 7,1 a 8,0 | Buono |
| <input type="checkbox"/> Da 8,1 a 9,0 | Molto Buono |
| <input type="checkbox"/> Da 9,1 a 10,0 | Ottimo |

ASSEGNAZIONE PUNTEGGI

A) MERITO TECNICO:

Per l'attribuzione di questo punteggio **dovrà essere utilizzata la seguente modalità tipo "Short Program"**.

Tutte le categorie dovranno inserire obbligatoriamente gli elementi previsti per ciascun livello e gli stessi saranno valutati dalla giuria singolarmente, assegnando ad ognuno una valutazione in decimi con un punteggio; il punteggio finale del Merito Tecnico sarà la somma dei punteggi attribuiti ai singoli elementi (Valutazione a Short Program).

Saranno applicate le seguenti regole:

- Tutti gli elementi dovranno essere eseguiti seguendo l'ordine prestabilito come da elenco sotto riportato. Qualora l'ordine non venga rispettato, gli elementi verranno comunque valutati, ma l'atleta verrà penalizzato al termine, per ogni inversione, di 5 decimi nel 2° punteggio.
- Omettere un elemento, dove per omissione si intende la completa non presentazione di un elemento (non tentato), comporterà l'annullamento dello stesso e una penalizzazione di 10 decimi sia nel primo che nel secondo punteggio, per ogni elemento omesso. **N.B.: Nel caso l'elemento venga tentato dall'atleta, ma non completato ai fini di ottenere una valutazione, l'elemento sarà annullato, ma non sarà applicata alcuna penalizzazione in quanto la stessa non è da considerarsi omissione.**
- Gli elementi Salti e Trottole non potranno essere ripetuti. Qualora accada, l'elemento aggiunto non verrà valutato e l'atleta verrà penalizzato di 5 decimi nel primo punteggio per ogni difficoltà aggiunta.



- Aggiungere un salto o trottola, all'inizio, alla fine o all'interno dell'elemento singolo o combinazione richiesti comporterà l'annullamento dell'elemento singolo o combinazione e l'atleta verrà penalizzato di 5 decimi nel primo punteggio.
- Eseguire una combinazione di salti o di trottole diversa da quella richiesta, comporterà l'ovvio annullamento della stessa e la penalizzazione di 5 decimi nel primo punteggio per l'elemento non presentato come richiesto.
- I Salti dovranno essere completi nel numero dei giri richiesti (Thoren compreso) altrimenti non potranno essere valutati.

- Un elemento da non considerare valido in una Combinazione di Salti, dove sia strettamente determinato il numero e/o il tipo degli elementi da eseguire, annullerà tutta la combinazione.
- Nelle Combinazioni di Salti dove non è determinato esattamente il numero e/o il tipo di elementi da inserire, l'eventuale elemento da non considerare valido non annullerà la combinazione se rimarranno salti eseguiti consecutivamente validi per il numero minimo di quelli richiesti.
- Le trottole singole dovranno essere di norma di minimo 3 rotazioni; nelle categorie Debuttanti (solo ed esclusivamente queste), qualora le rotazioni siano meno di tre (3), ma superiori o uguali a due (2) la trottola potrà essere valutata con le seguenti limitazioni:
 - 1) meno di 3 rotazioni, ma superiore o uguale a 2 – Trottola difettosa
 - 2) inferiore a due rotazioni – trottola annullata.Per le rimanenti categorie (Liv. Professional I, II, III e IV) se le rotazioni sono meno di tre (3) la trottola dovrà essere annullata.
- Nelle Combinazioni di Trottole qualora una di queste risultasse da considerare nulla, la combinazione potrà essere valutabile soltanto se rimarranno 2 o più trottole consecutive valide.
- In generale, utilizzando la preparazione delle trottole con la successione dei tre sullo stesso piede di esecuzione, la centratura deve avvenire senza che il piede della gamba libera tocchi il pavimento. Qualora accada la trottola sarà considerata molto difettosa.
- Utilizzare la preparazione con la successione dei tre rispetto alla preparazione con choctaw, a parità di esecuzione di trottole e di una buona esecuzione stilistica della successione dei tre, sarà maggiormente premiata dalla Giuria in quanto più difficoltosa.
- L'esecuzione di trottole con la preparazione Choctaw, avrà la massima valutazione quando la centratura avverrà in modo fluido con un rapido e buon filo esterno e con appoggio della gamba libera in aiuto alla centratura per non più di un a mezza rotazione circa.
- Si ribadisce che nella scelta della preparazione, occorre sempre tenere presente il risultato finale, ovvero la stessa dovrà sempre dare dimostrazione di fluidità, continuità e soprattutto di un buon aspetto estetico.
- Si precisa che nel 4°, si potrà eseguire sia IL DOPPIO TOE LOOP che IL DOPPIO SALCHOW.

- **IMPORTANTE!!! Nel valutare la maggioranza degli elementi è stata data una guida basata su valori quali, scarso, discreto e buono. Si specifica quanto segue al fine di uniformare meglio i contenuti:**
- **SCARSO: Indica un elemento, che è valutabile, ma che è eseguito palesemente male.**
- **DISCRETO: Indica un elemento eseguito sufficientemente in tutte le sue parti e di medio livello, che comunque risulta sempre di basso/medio valore.**
- **BUONO: Indica un elemento ben eseguito in tutte le sue componenti e di buon valore.**



Gli elementi dovranno essere eseguiti nel seguente ordine:

- 1) Un Toe Loop eseguito singolarmente.
- 2) Una Combinazione di Salti Salchow/Toe Loop/Toe Loop.
- 3) Una Trottola Verticale su due piedi (Preparazione Libera).
- 4) Una sequenza di 3 salti del tre.
- 5) Un salchow eseguito singolarmente.
- 6) Una Trottola Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terr  conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficolt /qualit ) eseguito all'interno di tutto il programma.
- 8)

Elemento 1	da 0,6 a 1,4
Elemento 2	da 0,6 a 1,4
Elemento 3	da 0,6 a 1,4
Elemento 4	da 0,6 a 1,4
Elemento 5	da 0,6 a 1,4
Elemento 6	da 0,6 a 1,4
Elemento 7	da 0,6 a 1,6
<hr/>	
Punteggio totale	da 4.2 a 10.0

Elemento 1 – Un Toe Loop eseguito singolarmente

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si precisa che i Toe Loop aperti, eseguiti con rotazione evidentemente anticipata verranno valutati e comunque considerati quando ben fatti di valore al max di discreto. Quindi potranno ricevere una valutazione al max di 1,0 punti.

Elemento 2 – Una combinazione di salti: Salchow/Toe Loop/Toe Loop

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si precisa che i Toe Loop aperti, eseguiti con rotazione evidentemente anticipata verranno valutati e comunque considerati quando ben fatti di valore al max di discreto. Quindi potranno ricevere una valutazione al max di 1,0 punti.

Elemento 3 – Una Trottola Verticale su due piedi (Preparazione Libera).

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovr  essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), ma superiori o uguali a due (2) la trottola potr  essere valutata con le seguenti limitazioni:



- 1) meno di 3 rotazioni, ma superiore o uguale a 2 – Trottola difettosa (si potrà assegnare al max 1,0)
- 2) inferiore a due rotazioni – trottola annullata.

Elemento 4 – Sequenza di 3 salti del 3

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

!!! Si ricorda che essendo richiesta una SEQUENZA di salti del 3, eventuali passi, movimenti tra un salto del 3 e l'altro sono consentiti !!!!

Elemento 5 – Un Salchow eseguito singolarmente

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Elemento 6 – Una Trottola Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovrà essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), ma superiori o uguali a due (2) la trottola potrà essere valutata con le seguenti limitazioni:

- 1) meno di 3 rotazioni, ma superiore o uguale a 2 – Trottola difettosa (si potrà assegnare al max 1.0)
- 2) inferiore a due rotazioni – trottola annullata.

Elemento 7 – Passi di piedi.

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,6

!!! Si ricorda che l'elemento passi è un elemento che tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficoltà/qualità) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto deve essere visto non come un puro 7° elemento da eseguire, ma bensì come un elemento che tiene conto della globalità del lavoro.

2° LIVELLO DEBUTTANTI – 7 elementi

Gli elementi dovranno essere eseguiti nel seguente ordine:

- 1) **Un Flip eseguito singolarmente.**
- 2) Una Combinazione di Salti Salchow/Toe Loop/Toe Loop.
- 3) Una Trottola Verticale su due piedi (Preparazione Libera).



- 4) Una sequenza di 3 salti del tre.
- 5) **Un rittberger eseguito singolarmente.**
- 6) Una Trottola Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terr  conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficolt /qualit ) eseguito all'interno di tutto il programma.

Elemento 1	da 0,6 a 1,4
Elemento 2	da 0,6 a 1,4
Elemento 3	da 0,6 a 1,4
Elemento 4	da 0,6 a 1,4
Elemento 5	da 0,6 a 1,4
Elemento 6	da 0,6 a 1,4

Elemento 7 da 0,6 a 1,6

Punteggio totale

 da 4.2 a 10.0

Elemento 1 – Un Flip eseguito singolarmente.

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Elemento 2 – Una combinazione di salti: Salchow/Toe Loop/Toe Loop

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si precisa che i Toe Loop aperti, eseguiti con rotazione evidentemente anticipata verranno valutati e comunque considerati quando ben fatti di valore al max di discreto. Quindi potranno ricevere una valutazione al max di 1,0 punti.

Elemento 3 – Una Trottola Verticale su due piedi (Preparazione Libera).

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovr  essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), ma superiori o uguali a due (2) la trottola potr  essere valutata con le seguenti limitazioni:

- 1) meno di 3 rotazioni, ma superiore o uguale a 2 – Trottola difettosa (si potr  assegnare al max 1,0)
- 2) inferiore a due rotazioni – trottola annullata.

Elemento 4 – Sequenza di 3 salti del 3

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2



Elemento buono da 1,3 fino a 1,4

!!! Si ricorda che essendo richiesta una SEQUENZA di salti del 3, eventuali passi, movimenti tra un salto del 3 e l'altro sono consentiti !!!!

Elemento 5 – Un Rittberger eseguito singolarmente.

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Elemento 6 – Una Trottola Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovrà essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), ma superiori o uguali a due (2) la trottola potrà essere valutata con le seguenti limitazioni:

- 1) meno di 3 rotazioni, ma superiore o uguale a 2 – Trottola difettosa (si potrà assegnare al max 1.0)
- 2) inferiore a due rotazioni – trottola annullata.

Elemento 7 – Passi di piedi.

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,6

!!! Si ricorda che l'elemento passi è un elemento che tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficoltà/qualità) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto deve essere visto non come un puro 7° elemento da eseguire, ma bensì come un elemento che tiene conto della globalità del lavoro.

1° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi:

Gli elementi dovranno essere eseguiti nel seguente ordine:

- 1) Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip.
- 2) Una Trottola Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).
- 3) Un Thoren eseguito singolarmente.
- 4) Una Trottola Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).
- 5) Una Combinazione di Salti Ritt./Ritt./Ritt. (3 Rittberger).
- 6) Una Combinazione tra le Trottole VERTICALI: interna indietro/esterna indietro (max 3 trottole), minimo 2 rotazioni per ogni Trottola (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) eseguito all'interno di tutto il programma.



Elemento 1	da 0,6 a 1,4
Elemento 2	da 0,6 a 1,4
Elemento 3	da 0,6 a 1,4
Elemento 4	da 0,6 a 1,4
Elemento 5	da 0,6 a 1,4
Elemento 6	da 0,6 a 1,4
Elemento 7	da 0,6 a 1,6

Punteggio totale da 4.2 a 10.0

Elemento 1 - Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip.

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Qualora nella combinazione, essendo gli elementi richiesti determinati, un elemento fosse da considerare non valido, la combinazione non potr  essere valutata. **Combinazioni con Thoren tagliato saranno annullate.**

Elemento 2 - Una Trottola Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovr  essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), la trottola verr  annullata.

Elemento 3 - Un Thoren eseguito singolarmente.

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Elemento 4 - Una Trottola Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovr  essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), la trottola verr  annullata.

Elemento 5 - Una Combinazione di Salti Ritt./Ritt./Ritt. (3 Rittberger).

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
-----------------------	-----



Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Qualora nella combinazione, essendo gli elementi richiesti determinati, un elemento fosse da considerare non valido, la combinazione non potrg essere valutata.

Elemento 6 - Una Combinazione tra le Trottg Verticale Interna Indietro e Verticale Esterna Indietro (max 3 trottg) , minimo 2 rotazioni per ogni Trottola (Preparazione libera – Sequenza libera).

Il punteggio potrg variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2

Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4
----------------	-------------------

Nella Combinazione i cambi potranno essere con cambio piede e/o cambio filo e/o salto.

Le trottg dovranno avere ognuna minimo 2 rotazioni perchg possano essere valutabili, l'elemento potrg essere valutato se, al di l g degli errori rimarranno almeno 2 trottg consecutive valide, altrimenti la combinazione verrg annullata.

Eseguire erroneamente piug di 3 trottg, comporter g come previsto dalle regole generali, l'annullamento della combinazione e la penalizzazione di 5 decimi nel primo punteggio, Merito Tecnico.

Elemento 7 – Passi di piedi.

Il punteggio potrg variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,6

!!! Si ricorda che l'elemento passi g un elemento che tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficoltg/qualitg) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto deve essere visto non come un puro 7° elemento da eseguire, ma bensg come un elemento che tiene conto della globalitg del lavoro.

2° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi:

Gli elementi dovranno essere eseguiti nel seguente ordine:

- 1) Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip/Thoren/Salchow.
- 2) Una Trottola Verticale Esterna Avanti (Preparazione libera)
- 3) Un Flip eseguito singolarmente.
- 4) Una Trottola Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).
- 5) Una Combinazione di Salti Ritt./Ritt./Ritt./Ritt./Ritt. (5 Rittberger).
- 6) **Una Combinazione di Trottg VERTICALI di qualsiasi filo (max 4 trottg), minimo 2 rotazioni per ogni Trottola (Preparazione libera).**
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrg conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltg/qualitg) eseguito all'interno di tutto il programma.

Elemento 1	da 0,6 a 1,4
Elemento 2	da 0,6 a 1,4



Elemento 3	da 0,6 a 1,4
Elemento 4	da 0,6 a 1,4
Elemento 5	da 0,6 a 1,4
Elemento 6	da 0,6 a 1,4
Elemento 7	da 0,6 a 1,6
Punteggio totale	da 4.2 a 10.0

Elemento 1 - Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip/Thoren/Salchow

Il punteggio potr g variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Qualora nella combinazione, essendo gli elementi richiesti determinati, un elemento fosse da considerare non valido, la combinazione non potr g essere valutata. **Combinazioni con Thoren tagliato saranno annullate.**

Elemento 2 - Una Trottola Verticale Esterna Avanti (Preparazione libera).

Il punteggio potr g variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovr g essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), la trottola verr g annullata.

Si ricorda che non raggiungere la posizione di abbassata, bacino a livello del ginocchio portante o pi g in basso, comporter g l'annullamento della trottola.

Elemento 3 - Un Flip eseguito singolarmente

Il punteggio potr g variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Elemento 4 - Una Trottola Verticale Esterna indietro (Preparazione libera).

Il punteggio potr g variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovr g essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), la trottola verr g annullata.

Elemento 5 - Una Combinazione di Salti Ritt./Ritt./Ritt./Ritt./Ritt. (5 Rittberger).

Il punteggio potr g variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
-----------------------	-----



Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Qualora nella combinazione, essendo gli elementi richiesti determinati, un elemento fosse da considerare non valido, la combinazione non potr  essere valutata.

Elemento 6 - Una Combinazione di Trottolo Verticali di qualsiasi filo (max 4 trottolo) , minimo 2 rotazioni per ogni Trottolo (Preparazione libera).

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Nella Combinazione i cambi potranno essere con cambio piede e/o cambio filo e/o salto.

Le trottolo dovranno avere ognuna minimo 2 rotazioni perch  possano essere valutabili, l'elemento potr  essere valutato se, al di l  degli errori rimarranno almeno 2 trottolo consecutive valide, altrimenti la combinazione verr  annullata.

Eseguire erroneamente pi  di 4 trottolo, comporter  come previsto dalle regole generali, l'annullamento della combinazione e la penalizzazione di 5 decimi nel primo punteggio, Merito Tecnico.

Elemento 7 – Passi di piedi.

Il punteggio potr  variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,6

!!! Si ricorda che l'elemento passi   un elemento che tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficolt /qualit ) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto deve essere visto non come un puro 7° elemento da eseguire, ma bens  come un elemento che tiene conto della globalit  del lavoro.

3° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi:

Gli elementi dovranno essere eseguiti nel seguente ordine:

- 1) Una Sequenza di Salti composta da Axel/Ritt. – Axel.
- 2) **Una Combinazione di Trottolo VERTICALI di qualsiasi filo (max 4 trottolo), minimo 2 rotazioni per ogni Trottolo (Preparazione libera).**
- 3) Un Axel eseguito singolarmente.
- 4) **Una Trottolo Abbassata Interna Indietro (Preparazione libera).**
- 5) Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip/Thoren/Salchow.
- 6) Una Trottolo Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terr  conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficolt /qualit ) eseguito all'interno di tutto il programma.

Elemento 1	da 0,6 a 1,4
Elemento 2	da 0,6 a 1,4
Elemento 3	da 0,6 a 1,4
Elemento 4	da 0,6 a 1,4
Elemento 5	da 0,6 a 1,4
Elemento 6	da 0,6 a 1,4



Elemento 7 da 0,6 a 1,6

Punteggio totale da 4.2 a 10.0

Elemento 1 - Una Sequenza di Salti composta da Axel/Ritt. – Axel.

Il punteggio potr di variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Qualora nella Sequenza, essendo gli elementi richiesti determinati, un elemento fosse da considerare non valido, la sequenza non potr essere valutata. Aggiungere un elemento alla sequenza; es: Axel/Ritt. + Toe Loop (per errore) Axel, oppure Axel/Ritt. – Axel + Toeloop (per errore), oppure un salto del tre prima del primo axel (come se il primo axel fosse tentato), come previsto nelle regole generali, la sequenza verr annullata e l'atleta verr penalizzato di 5 decimi nel primo punteggio, Merito Tecnico.

Elemento 2 - Una Combinazione di Trottelle Verticali di qualsiasi filo (max 4 trottelle), minimo 2 rotazioni per ogni Trottola (Preparazione libera).

Il punteggio potr di variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Nella Combinazione i cambi potranno essere con cambio piede e/o cambio filo e/o salto.

Le trottelle dovranno avere ognuna minimo 2 rotazioni perch possano essere valutabili, l'elemento potr essere valutato se, al di l degli errori rimarranno almeno 2 trottelle consecutive valide, altrimenti la combinazione verr annullata.

Eseguire erroneamente pi di 4 trottelle, comporter di come previsto dalle regole generali, l'annullamento della combinazione e la penalizzazione di 5 decimi nel primo punteggio, Merito Tecnico.

Elemento 3 - Un Axel eseguito singolarmente.

Il punteggio potr di variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Elemento 4 - Una Trottola Abbassata Interna Indietro (filo e preparazione liberi).

Il punteggio potr di variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovr essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), la trottola verr annullata. Si ricorda che non raggiungere la posizione di abbassata, bacino a livello del ginocchio portante o pi in basso, comporter di l'annullamento della trottola.

Elemento 5 - Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip/Thoren/Salchow.



Il punteggio potr g variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Qualora nella combinazione, essendo gli elementi richiesti determinati, un elemento fosse da considerare non valido, la combinazione non potr g essere valutata. **Combinazioni con Thoren tagliato saranno annullate.**

Elemento 6 - Una Trottola Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).

Il punteggio potr g variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovr g essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), la trottola verr g annullata.

Elemento 7 – Passi di piedi.

Il punteggio potr g variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,6

!!! Si ricorda che l'elemento passi g un elemento che tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficoltg/qualitg) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto deve essere visto non come un puro 7° elemento da eseguire, ma bensig come un elemento che tiene conto della globalitg del lavoro.

4° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi:

Gli elementi dovranno essere eseguiti nel seguente ordine:

- 1) Una Combinazione di Salti, minimo 3 max 5, con minimo un salto doppio (il doppio pu g essere Doppio Toe loop **e/o** Doppio Salchow, anche ripetuto).
- 2) Una Combinazione di Trottole (max 4 trottole), minimo 2 rotazioni per ogni Trottola, selezionate tra le seguenti: Verticali e Abbassate, qualsiasi filo.
- 3) Una Sequenza di Salti composta da Axel/Ritt. – Axel.
- 4) Una Trottola Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera)
- 5) Un Salto da due rotazioni (Salchow o Toe loop) eseguito singolarmente.
- 6) Una Trottola ad Angelo Esterna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terr g conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltg/qualitg) eseguito all'interno di tutto il programma.

Elemento 1	da 0,6 a 1,4
Elemento 2	da 0,6 a 1,4
Elemento 3	da 0,6 a 1,4
Elemento 4	da 0,6 a 1,4
Elemento 5	da 0,6 a 1,4
Elemento 6	da 0,6 a 1,4



Elemento 7 da 0,6 a 1,6

Punteggio totale da 4.2 a 10.0

Elemento 1 - Una Combinazione di Salti, minimo 3 max 5, con minimo un salto doppio (il doppio può essere Doppio Toeloop e/o Doppio Salchow, anche ripetuto).

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Con salti da un giro e un doppio	da 0,7 fino a 0,9
Con Axel e un doppio	fino a 1,0
Con più doppi	fino a 1,4

La combinazione potrà essere sempre valutata se rimarranno, al di là degli errori, minimo 3 salti consecutivi validi. Aggiungere un salto ai 5 max consentiti, comporterà come previsto dalle regole generali, l'annullamento della combinazione e la penalizzazione di 5 decimi nel primo punteggio, Merito Tecnico.

Elemento 2 - Una Combinazione di Trottolo (max 4 trottolo), minimo 2 rotazioni per ogni Trottolo, selezionate tra le seguenti Verticali e Abbassate, qualsiasi filo.

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Con solo trottolo verticali	da 0,7 fino a 1,0
Con trottolo Verticali + abbassata	fino a 1,2
Con varie abbassate	fino a 1,4

Le trottolo dovranno avere ognuna minimo 2 rotazioni perché possano essere valutabili, l'elemento potrà essere valutato se, al di là degli errori rimarranno almeno 2 trottolo consecutive valide, altrimenti la combinazione verrà considerata nulla.

Eseguire erroneamente più di 4 trottolo, comporterà come previsto dalle regole generali, l'annullamento della combinazione e la penalizzazione di 5 decimi nel primo punteggio, Merito Tecnico.

Elemento 3 - Una Sequenza di Salti composta da Axel/Ritt. – Axel.

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Qualora nella Sequenza, essendo gli elementi richiesti determinati, un elemento fosse da considerare non valido, la sequenza non potrà essere valutata. Aggiungere un elemento alla sequenza; es: Axel/Ritt. + Toe Loop (per errore) Axel, oppure Axel/Ritt. – Axel + Toeloop (per errore), oppure un salto del tre prima del primo axel (come se il primo axel fosse tentato), come previsto nelle regole generali, la sequenza verrà annullata e l'atleta verrà penalizzato di 5 decimi nel primo punteggio, Merito Tecnico.

Elemento 4 - Una Trottolo Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottolo dovrà essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), la trottolo verrà annullata.

Elemento 5 - Un Salto da due rotazioni (Salchow o Toe loop) eseguito singolarmente.



Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ribadisce che il Doppio Toe Loop eseguito con partenza palesemente aperta (esecuzione ad axel) sarà annullato dalla giuria.

Elemento 6 - Una Trottola ad Angelo Esterna Indietro (Preparazione libera).

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si ricorda che la trottola dovrà essere di norma di minimo 3 rotazioni, qualora le rotazioni siano meno di tre (3), la trottola verrà annullata.

Uscire sul filo direttamente, senza verticalizzare la trottola è consentito, ma verrà valutato più facile e quindi inferiormente rispetto a una equivalente con uscita utilizzando la verticalizzazione. Le rotazioni in verticale in uscita sono libere.

Elemento 7 – Passi di piedi.

Il punteggio potrà variare da 6 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento non eseguito	0,6
Elemento scarso	da 0,7 fino a 0,9
Elemento discreto	da 1,0 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,6

!!! Si ricorda che l'elemento passi è un elemento che tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficoltà/qualità) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto deve essere visto non come un puro 7° elemento da eseguire, ma bensì come un elemento che tiene conto della globalità del lavoro.

B) INTERPRETAZIONE E COREOGRAFIA:

In questo punteggio influiscono i seguenti elementi:

- 1) Qualità del pattinaggio (progressivi + postura del corpo)
- 2) Passi di piede
- 3) Distribuzione del Tracciato ed uso dello spazio
- 4) Espressione del tema proposto: mimica corporea e facciale/dinamica del movimento
- 5) Musicalità

Dovrà essere eliminato totalmente nell'attribuzione del secondo punteggio, il gusto personale relativo a ciascun programma presentato!!!! Esistono i 5 parametri di seguito riportati, ai quali dovrà essere data la relativa valutazione, utilizzando l'apposita scheda:

- 1) **Qualità del pattinaggio:**



Postura- (per postura corretta si intende l'allineamento spalle, fianchi, centro dei piedi sullo stesso asse – braccia stese sul piano laterale e leggermente avanti rispetto alla linea degli occhi – scapole ben chiuse – busto con linea a “S” con ventre concavo e petto convesso)

Progressivi-(esecuzione di passi spinta incrociati composti e non semplici – massima tensione della gamba di spinta che dovrà risultare ben tesa, allungata e con la punta del piede spinta verso il basso, mentre la gamba portante dovrà essere ben piegata)

2) **Passi di piede:** Valutazione della presenza, della difficoltà, della qualità di esecuzione, della costruzione sul tempo musicale e sul tipo di genere scelto, del collegamento tra gli stessi e le altre componenti del programma

3) **Distribuzione del tracciato ed uso dello spazio:** Distribuzione varia del tracciato (pista ad otto, senso orario, senso antiorario, serpentine, cerchi, diagonali, ecc.) Corretta distribuzione delle difficoltà (no! Salti e trottole nello stesso punto) e dei passi di piede – Fermate a tema, congiunzione delle difficoltà attraverso i passi ed i movimenti – Scorrevolezza del tracciato – utilizzo di tutto lo spazio della pista (il tracciato deve scorrere lungo tutto il perimetro della pista e non occuparne solo una parte)

4) **Espressione del tema proposto:** Mimica corporea e facciale/dinamica del movimento che l'atleta riesce a dare nell'esecuzione del proprio programma – Essa è si soggettiva, nel senso di appartenere al soggetto che l'esprime

(non soggetta al gusto personale del giudice), ma deve anche essere curata sul tema musicale (ad es. un tango vorrà un'espressione dura e sensuale allo stesso tempo e la dinamica del movimento dovrà essere rapida e netta, rendendo pertanto con tutto il corpo la caratteristica di questa danza) -

In caso di programmi in cui l'espressione facciale non possa essere messa in risalto per la particolarità del tema presentato (es: brano melodico o classico), si dovrà tenere soprattutto conto della dinamica del movimento attraverso la quale verrà data la corretta interpretazione al brano musicale presentato (movimenti ampi e sostenuti).

Nei programmi di gara dovrà essere tenuto conto di chi correttamente assembla il lavoro fra la parte superiore ed inferiore del corpo)

5) **Musicalità:** Si intende l'uso della musica in tutte le sue parti, seguendo il corretto andamento della stessa – Il giudice deve saper distinguere la sua lavorazione sulla melodia e/o sul ritmo così come la giusta costruzione dei passi sul tema musicale e se l'atleta segue il tempo o il programma è stato costruito senza seguire regole musicali

Dalla valutazione dei 5 parametri sopraindicati si addiverrà quindi ad una impressione generale (una media) che collocherà il punteggio dell'atleta in uno dei 6 parametri di valutazione (gravemente insufficiente, insufficiente, sufficiente, buono, molto buono, ottimo)

N.B.: Al seminario di Viserba tenutosi nell'anno 2002, è stato approvato un modulo da utilizzare in ciascuna gara di LIVELLO per l'attribuzione del secondo punteggio, nel



quale sono riportati i 5 parametri sopraindicati con le rispettive fasce di valutazione – ciascun Ufficiale per l'attribuzione del secondo punteggio deve compilare detto modulo.

SI RIBADISCE CHE TALI MODULI DOVRANNO OBBLIGATORIAMENTE ESSERE USATI DALLA GIURIA E ALLEGATI AL TERMINE DELLA GARA ALLA DOCUMENTAZIONE DELLA STESSA.