

DISPENSA LIVELLI 2021

Aggiornamento 20210102





Sommario

Comunicazioni.....	3
Introduzione.....	4
CATEGORIE – ANNI	4
REGOLAMENTAZIONE ISCRIZIONI FORMULA-LIVELLI.....	5
PASSAGGI TRA CATEGORIA – FORMULA – LIVELLI TABELLA GRUPPI.....	5
REGOLAMENTAZIONE ISCRIZIONI LIVELLI	6
STRUTTURA DEI LIVELLI	7
1° Livello Debuttanti – 7 elementi.....	7
2° Livello Debuttanti – 7 elementi.....	7
1° Livello Professional – 7 elementi	7
2° Livello Professional – 7 elementi	8
3° Livello Professional – 7 elementi	8
Come affrontare la specialità dei Livelli	8
Aspetti Tecnici.....	9
Aspetti Coreografici	9
Il Costume di Gara, trucco e accessori	11
Aspetti del Giudizio	11
PARAMETRI PUNTEGGI.....	11
Assegnazione Punteggi	11
A) MERITO TECNICO:	11
1° LIVELLO DEBUTTANTI - 7 elementi	13
2° LIVELLO DEBUTTANTI – 7 elementi	15
1° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi.....	16
2° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi.....	18
3° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 elementi:.....	20
B) INTERPRETAZIONE E COREOGRAFIA:	22
DECALOGO per UFFICIALI DI GARA	23
CONCLUSIONI	24



COMUNICAZIONI

Indirizzi di riferimento

Responsabile Struttura Pattinaggio Nazionale	Raffaele Nacarlo	responsabile.pattinaggio@uisp.it
Segreteria Nazionale PATTINAGGIO UISP		pattinaggio@uisp.it
Responsabile Pattinaggio Nazionale	Luca Bassetto	artistico.pattinaggio@uisp.it
Responsabile Gruppo Nazionale Ufficiali di Gara	Barbara Borgioli	gnug.pattinaggio@uisp.it
Responsabile Formazione Nazionale	Maurizio Cocchi	formazione.pattinaggio@uisp.it

Sito nazionale <http://uisp.it/pattinaggio> (sotto settori sezione Artistico)

NOTA

In questo documento vengono riportate ESCLUSIVAMENTE le variazioni rispetto al Regolamento Nazionale reperibile sul sito nazionale all'indirizzo

<http://www.uisp.it/pattinaggio/pagina/regolamento-tecnico-nazionale-pattinaggio>

per tutto quello non citato all'interno valgono le regole del documento nazionale (vedi ad esempio Formula, Livelli)

**ATTENZIONE: LIMITI DELLE CATEGORIE NON AMMISSIBILI PER
ETA' IN SEGUITO AL DPCM IN VIGORE
E' NECESSARIO ESSERE IN REGOLA CON IL CERTIFICATO
MEDICO AGONISTICO**



INTRODUZIONE

I livelli sono stati istituiti dalla ex Lega Nazionale Pattinaggio nell'anno 1995 come gare di difficoltà tecniche limitate, ossia costituite da un "pacchetto" prestabilito di difficoltà che desse maggior spazio alla costruzione della coreografia e all'interpretazione stilistica da parte dell'atleta. A tal scopo, volutamente, i due punteggi furono identificati con le voci:

Merito Tecnico

Interpretazione e Coreografia

proprio perché la volontà della ex 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 e nel tempo, senza mai fermarsi, si sono cercati sempre nuovi spunti per migliorarla come nell'incontro ai Campionati Nazionali di Calenzano 2019.

Nel corso degli anni, con l'evoluzione del pattinaggio e attraverso incontri e aggiornamenti si è arrivati alla conclusione che i Livelli siano 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 curato, definito e coreografato.

CATEGORIE – ANNI

LIVELLI		
1° Livello Debuttanti	Gruppo "A"	2013-2012-2011
	Gruppo "B"	2010-2009-2008
	Gruppo "C"	2007 e precedenti
2° Livello Debuttanti	Gruppo "A"	2012-2011-2010-2009
	Gruppo "B"	2008 e precedenti
1° Livello Professional	Gruppo "A"	2011-2010-2009
	Gruppo "B"	2008-2007-2006
	Gruppo "C"	2005 e precedenti
2° Livello Professional		2010 e precedenti
3° Livello Professional		2009 e precedenti



REGOLAMENTAZIONE ISCRIZIONI FORMULA-LIVELLI

PASSAGGI TRA CATEGORIA – FORMULA – LIVELLI TABELLA GRUPPI

GRUPPI PER PASSAGGI TRA CATEGORIA - FORMULA - LIVELLI			
GRUPPO	CATEGORIA	FORMULA	LIVELLO
1°		F1 PROMOTIONAL F1	1° LIVELLO DEB.
2°	NOVIZI GIOVANI	F2	2° LIVELLO DEB.
3°	NOVIZI UISP	F3	1° LIVELLO PROF.
4°	PICCOLI AZZURRI	F4	2° LIVELLO PROF.
	PRIMAVERA		
5°	ALLIEVI GIOVANI	F5	3° LIVELLO PROF.
6°	ALLIEVI UISP	F6 (SOLO FEMMINILE)	
	JUNIORES GIOVANI		
	JUNIORES UISP		
	AZZURRI GIOVANI		
	AZZURRI UISP		
MASTER			

- Non sarà mai possibile iscrivere un atleta in una Categoria/Formula/Livello se non si ha l'età prevista per quella Categoria/Formula/Livello.
- I passaggi vengono calcolati solo ed esclusivamente sulle classifiche dei Campionati/Trofei Nazionali della stagione precedente e non tengono in considerazione Campionati e/o Trofei Territoriali/Regionali.
- Si considerano soltanto gli effettivi partecipanti: essere assenti, giustificati o ingiustificati equivale a non averne preso parte.
- In caso di semifinali si calcolerà il numero totale dei partecipanti
- Tutti i passaggi da un gruppo ad un gruppo superiore indicati in questo Regolamento sono obbligatori.
- Tutti i passaggi da un gruppo ad uno inferiore indicati in questo regolamento non sono obbligatori, ma sono solo permessi.
- In tutti i casi dove non si è obbligati a passare al gruppo superiore, è possibile rimanere nello stesso gruppo sempre se questo è possibile per il proprio anno di nascita.
- È sempre possibile iscriversi a gruppi superiori rispetto a quelli permessi.



REGOLAMENTAZIONE ISCRIZIONI LIVELLI

Non sarà mai possibile iscrivere un atleta in un Livello se non si ha l'età prevista per quel Livello.

Gli atleti che partecipano alle gare FISR 2020 nelle competizioni di artistico esercizi liberi nelle categorie CADETTI, JEUNESSE, JUNIOR e SENIOR POTRANNO ISCRIVERSI SOLO NELLE PARI CATEGORIE UISP PROFESSIONAL.

COLORO CHE NEL CORSO DEL 2021 PARTECIPERANNO A GARE FISR DI SOLO DANCE ANCHE PROVINCIALI, POTRANNO ISCRIVERSI ALLE GARE DI LIVELLO ATTENENDOSI OBBLIGATORIAMENTE ALLE TABELLE SOTTO RIPORTATE

PRECISAZIONE: Al fine di una corretta collocazione all'interno dei vari livelli, si precisa che le società che effettuano i soli provinciali FISR dovranno dichiarare all'atto dell'iscrizione categoria FISR e UISP per ottenere deroga alla regolamentazione inviando una e-mail a artistico.pattinaggio@uisp.it con l'elenco degli atleti interessati, completo di numero di tessera e categoria FISR e UISP che faranno nella stagione.

CATEGORIA FISR SOLO DANCE	LIMITAZIONE ISCRIZIONE LIVELLI
DIVISIONE NAZIONALE	Possono iscriversi in qualsiasi livello
ESORDIENTI INTERNAZIONALI	Possono iscriversi nel 2 livello debuttanti e livelli seguenti
ALLIEVI INTERNAZIONALI	Possono iscriversi nel 1 livello professional e livelli seguenti
CADETTI-JEUNESSE	Possono iscriversi nel 2 livello professional e livello seguente
JUNIOR- SENIOR	Possono iscriversi nel 3 livello professional



STRUTTURA DEI LIVELLI

L'attività dei Livelli si divide in cinque (5) categorie: due livelli debuttanti (1° e 2°) e tre livelli professional (1°, 2° e 3°).

Per ciascun Livello sono definiti determinati "pacchetti di difficoltà tecniche" stabiliti annualmente dal Gruppo di lavoro Settore Artistico della SDA Pattinaggio Nazionale UISP.

Per gli anni di appartenenza, la durata dei programmi e per le norme relative ai passaggi di categoria vedere il Regolamento tecnico nazionale e le Integrazioni annuali al regolamento.

DURATA ESECUZIONI

CATEGORIA	DURATA	TOLLERANZA
1 Livello Debuttanti	2:00 – 3:00 minuti	+/- 10 secondi
2 Livello Debuttanti	2:00 – 3:00 minuti	+/- 10 secondi
1 Livello Professional	2:30 – 3:30 minuti	+/- 10 secondi
2 Livello Professional	3:00 – 3:30 minuti	+/- 10 secondi
3 Livello Professional	3:00 – 3:30 minuti	+/- 10 secondi

Le Difficoltà Obbligatorie da eseguire per ciascun Livello 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 terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) 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/Rittberger.
- 3 - Una Trottola Verticale su due piedi (Preparazione Libera).
- 4 - Un Lutz eseguito singolarmente.
- 5 - Un Rittberger eseguito singolarmente.
- 6 - Una Trottola Verticale Interna 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.

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 terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) 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 Axel eseguito singolarmente.
- 4- Una Combinazione fra le Trottole VERTICALI: Interna Indietro – esterna indietro – esterna avanti (max 4 trottole) minimo 2 rotazioni per ogni trottola (Preparazione libera).
- 5- Una Combinazione di Salti Ritt./Ritt./Ritt./Ritt./Ritt. (5 Rittberger).
- 6- Una Trottola 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.

3° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 ELEMENTI

- 1 - Una Combinazione di Salti composta da Axel/Ritt/Thoren/Doppio Salchow.
- 2 - Una Trottola Abbassata a scelta tra interna indietro – esterna indietro – esterna avanti (preparazione libera).
- 3 - Una Sequenza di Salti composta da Axel/Ritt. – Axel. **SENZA AGGIUNTA DI PASSI DI PIEDE TRA RITT E 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 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, per la prima iscrizione di un atleta a questa specialità, 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 per il nostro atleta che vogliamo indirizzare a questa specialità, 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 mohawk 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.

I passi di piede presentati devono essere **vari** (ad esempio intervallare passi spinta con progressivi), **riconoscibili, chiari e puliti**. Soprattutto devono essere adeguati alle capacità dell'atleta per evitare esecuzioni frammentarie e poco scorrevoli.

IL COSTUME DI GARA, TRUCCO E ACCESSORI

Vedi apposito paragrafo nelle norme annuali dell'attività

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 3,5 per il Merito Tecnico e 4,0 per l'Interpretazione e Coreografia quale riconoscimento minimo a quanto presentato dagli Atleti/e:

- Da 4,0 a 5,0 Gravemente Insufficiente
- Da 5,1 a 6,0 Insufficiente
- Da 6,1 a 7,0 Sufficiente
- Da 7,1 a 8,0 Buono
- Da 8,1 a 9,0 Molto Buono
- 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 generali:

- 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.
- Si precisa che nel 4 Livello, si potrà eseguire sia IL DOPPIO TOE LOOP che IL DOPPIO SALCHOW.
- 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:
 - meno di 3 rotazioni, ma superiore o uguale a 2 – Trottola difettosa
 - inferiore a due rotazioni – Trottola annullata

Per le rimanenti categorie (Liv. Professional I, II, III) 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 una 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 nell'esecuzione di trottole è proibito l'uso del puntale in entrata, rotazioni, cambi/salti e uscita.

Eventuali figurazioni con le braccia nei salti e nelle trottole sono ammesse. Si sottolinea però che la figurazione verrà considerata come VALORE TECNICO AGGIUNTO solo se l'elemento base figurato resta di BUON LIVELLO (ampia



parabola, corretta postura, corretti fili di partenza e arrivo, etc per i salti; centratura corretta, filo richiesto, rotazioni minime richieste etc per le trottole) .

NELLE COMBINAZIONI DI SALT E' AMMESSA LA FIGURAZIONE IN UN SOLO SALTO.

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.

1° LIVELLO DEBUTTANTI - 7 ELEMENTI

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 Trottole Verticale su due piedi (Preparazione Libera).
- 4) Una sequenza di 3 salti del tre.
- 5) Un salchow eseguito singolarmente.
- 6) Una Trottole Verticale Interna 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.

Elemento 1	da 0,5 a 1,4
Elemento 2	da 0,5 a 1,4
Elemento 3	da 0,5 a 1,4
Elemento 4	da 0,5 a 1,4
Elemento 5	da 0,5 a 1,4
Elemento 6	da 0,5 a 1,4
Elemento 7	da 0,5 a 1,6
Punteggio totale	da 3.5 a 10.0

Elemento 1 – Un Toe Loop eseguito singolarmente

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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 **massimo di scarso**. Quindi potranno ricevere una valutazione al max di **1,0** punti .

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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 **massimo di scarso**. Quindi potranno ricevere una valutazione al max di **1,0** punti.

Si precisa inoltre che, a parità di esecuzione (stesse caratteristiche tecniche quali velocità, ampiezza, postura, etc), il Salchow eseguito con lo stacco dal freno e quello eseguito con lo stacco dalle ruote avranno la stessa valutazione.

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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:

- meno di 3 rotazioni, ma superiore o uguale a 2 – Trottola difettosa
- inferiore a due rotazioni – Trottola annullata

Elemento 4 – Sequenza di 3 salti del 3

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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 OVVIAMENTE consentiti. LA SEQUENZA PER ESSERE TALE NON PUO' PERO' AVERE DURATA MAGGIORE DI 30 SECONDI.

Elemento 5 – Un Salchow eseguito singolarmente

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

Si precisa inoltre che, a parità di esecuzione (stesse caratteristiche tecniche quali velocità, ampiezza, postura, etc), il Salchow eseguito con lo stacco dal freno e quello eseguito con lo stacco dalle ruote avranno la stessa valutazione.

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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:

- meno di 3 rotazioni, ma superiore o uguale a 2 – Trottola difettosa
- inferiore a due rotazioni – Trottola annullata

Elemento 7 – Passi di piedi.



Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 fino a 1,3
Elemento buono	da 1,4 fino a 1,6

Si ricorda che l'elemento "passi di piede" tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficoltà/qualità) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto non deve essere visto come un puro 7° elemento da eseguire, bensì come un elemento che tiene conto della globalità del lavoro CHE COSTITUISCE LA BASE DELLA COSTRUZIONE DEL SECONDO PUNTEGGIO.

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/Rittberger.
- 3) Una Trottola Verticale su due piedi (Preparazione Libera).
- 4) Un Lutz eseguito singolarmente.
- 5) Un Rittberger eseguito singolarmente.
- 6) Una Trottola Verticale Interna 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.

Elemento 1	da 0,5 a 1,4
Elemento 2	da 0,5 a 1,4
Elemento 3	da 0,5 a 1,4
Elemento 4	da 0,5 a 1,4
Elemento 5	da 0,5 a 1,4
Elemento 6	da 0,5 a 1,4
Elemento 7	da 0,5 a 1,6
Punteggio totale	<hr/> da 3.5 a 10.0

Elemento 1 – Un Flip eseguito singolarmente.

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 fino a 1,3
Elemento buono	da 1,4 fino a 1,6

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1,0
Elemento discreto	da 1,1 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 **massimo di scarso**. Quindi potranno ricevere una valutazione al max di **1,0** punti.

Si precisa inoltre che, a parità di esecuzione (stesse caratteristiche tecniche quali velocità, ampiezza, postura, etc), il Salchow eseguito con lo stacco dal freno e quello eseguito con lo stacco dalle ruote avranno la stessa valutazione.

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



Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1,0
Elemento discreto	da 1,1 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:

- meno di 3 rotazioni, ma superiore o uguale a 2 – Trottola difettosa
- inferiore a due rotazioni – Trottola annullata

Elemento 4 – Un Lutz eseguito singolarmente.

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1,0
Elemento discreto	da 1,1 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

!!! Si ricorda che laddove il salto non sia preso dall'esterno, lo stesso sarà ritenuto Elemento nullo !!!

Elemento 5 – Un Rittberger eseguito singolarmente.

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1,0
Elemento discreto	da 1,1 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 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1,0
Elemento discreto	da 1,1 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:

- meno di 3 rotazioni, ma superiore o uguale a 2 – Trottola difettosa
- inferiore a due rotazioni – Trottola annullata

Elemento 7 – Passi di piedi.

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1,0
Elemento discreto	da 1,1 fino a 1,3
Elemento buono	da 1,4 fino a 1,6

Si ricorda che l'elemento "passi di piede" tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficoltà/qualità) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto non deve essere visto come un puro 7° elemento da eseguire, bensì come un elemento che tiene conto della globalità del lavoro CHE COSTITUISCE LA BASE DELLA COSTRUZIONE DEL SECONDO PUNTEGGIO.

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

Punteggio totale da 3.5 a 10.0

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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 potrà essere valutata. **!!! Combinazione con Thoren non completo saranno annullate. Combinazioni con il Lutz non staccato dall'esterno (non chiaro filo esterno dall'allungamento della gamba libera fino al momento della puntata) verranno comunque SEMPRE considerate con valori massimo di SCARSO !!!!**

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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.

Elemento 3 – Un Thoren eseguito singolarmente.

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4

!!! Si ricorda che laddove il Thoren non sia completo sarà ritenuto come elemento non eseguito !!!!

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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.

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0



Elemento discreto da 1,1 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 potrà essere valutata.

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo 0,5

Elemento scarso da 0,9 fino a 1.0

Elemento discreto da 1,1 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 trottolate dovranno avere ognuna minimo 2 rotazioni perché possano essere valutabili, l'elemento potrà essere valutato se, al di là degli errori rimarranno almeno 2 trottolate consecutive valide, altrimenti la combinazione verrà annullata.

Eseguire erroneamente più di 3 trottolate, comporterà 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 potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento nullo 0,5

Elemento scarso da 0,9 fino a 1.0

Elemento discreto da 1,1 fino a 1,3

Elemento buono da 1,4 fino a 1,6

Si ricorda che l'elemento "Passi di piede" tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficoltà/qualità) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto non deve essere visto come un puro 7° elemento da eseguire, bensì come un elemento che tiene conto della globalità del lavoro CHE COSTITUISCE LA BASE DELLA COSTRUZIONE DEL SECONDO PUNTEGGIO.

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 Axel eseguito singolarmente.
- 4) Una Combinazione fra le Trottolate VERTICALI: Interna Indietro – esterna indietro – esterna avanti (max 4 trottolate) minimo 2 rotazioni per ogni trottola (Preparazione libera).
- 5) Una Combinazione di Salti Ritt./Ritt./Ritt./Ritt./Ritt. (5 Rittberger).
- 6) Una trottola 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.

Elemento 1 da 0,5 a 1,4

Elemento 2 da 0,5 a 1,4

Elemento 3 da 0,5 a 1,4

Elemento 4 da 0,5 a 1,4

Elemento 5 da 0,5 a 1,4

Elemento 6 da 0,5 a 1,4

Elemento 7 da 0,5 a 1,6

Punteggio totale da 3.5 a 10.0

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo 0,5



Elemento scarso da 0,9 fino a 1,0

Elemento discreto da 1,1 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 potrà essere valutata. **!!! Combinazione con Thoren non completo saranno annullate. Combinazioni con il Lutz non staccato dall'esterno (non chiaro filo esterno dall'allungamento della gamba libera fino al momento della puntata) verranno comunque SEMPRE considerate con valori massimo di SCARSO !!!!**

Si precisa inoltre che, a parità di esecuzione (stesse caratteristiche tecniche quali velocità, ampiezza, postura, etc), il Salchow eseguito con lo stacco dal freno e quello eseguito con lo stacco dalle ruote avranno la stessa valutazione.

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo 0,5

Elemento scarso da 0,9 fino a 1,0

Elemento discreto da 1,1 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.

Elemento 3 – Un Axel eseguito singolarmente

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo 0,5

Elemento scarso da 0,9 fino a 1,0

Elemento discreto da 1,1 fino a 1,2

Elemento buono da 1,3 fino a 1,4

Elemento 4 - Una Combinazione fra le Trottole VERTICALI: Interna Indietro – esterna indietro – esterna avanti (max 4 trottole) minimo 2 rotazioni per ogni trottola (Preparazione libera).

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo 0,5

Elemento scarso da 0,9 fino a 1,0

Elemento discreto da 1,1 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 di filo e/o salto.

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

Eseguire erroneamente più di 4 trottole comporterà, come previsto dalle regole generali, l'annullamento della combinazione e la penalizzazione di 5 decimi nel primo punteggio (merito tecnico).

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo 0,5

Elemento scarso da 0,9 fino a 1,0

Elemento discreto da 1,1 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 potrà essere valutata.

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo 0,5

Elemento scarso da 0,9 fino a 1,0

Elemento discreto da 1,1 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.

Elemento 7 – Passi di piedi.

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1,0
Elemento discreto	da 1,1 fino a 1,3
Elemento buon	da 1,4 fino a 1,6

Si ricorda che l'elemento "Passi di piede" tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficoltà/qualità) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto non deve essere visto come un puro 7° elemento da eseguire, bensì come un elemento che tiene conto della globalità del lavoro CHE COSTITUISCE LA BASE DELLA COSTRUZIONE DEL SECONDO PUNTEGGIO.

3° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 ELEMENTI:

Gli elementi dovranno essere eseguiti nel seguente ordine:

- 1) Una Combinazione di Salti composta da Axel/Ritt/Thoren/Doppio Salchow.
- 2) Una Trottola Abbassata a scelta tra interna indietro – esterna indietro – esterna avanti (preparazione libera).
- 3) Una Sequenza di Salti composta da Axel/Ritt. – Axel. **SENZA AGGIUNTA DI PASSI DI PIEDE TRA RITT E 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 terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) eseguito all'interno di tutto il programma.

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

Punteggio totale da 3.5 a 10.0

Elemento 1 - Una Combinazione di Salti composta da Axel/Ritt/Thoren/Doppio Salchow..

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1,0
Elemento discreto	da 1,1 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 potrà essere valutata.

!!! Si ricorda che laddove il Thoren non sia completo, la combinazione sarà ritenuta come elemento non eseguito !!!!

Elemento 2 - Una Trottola Abbassata a scelta tra interna indietro – esterna indietro – esterna avanti (preparazione libera).

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1,0
Elemento discreto	da 1,1 fino a 1,2
Elemento buono	da 1,3 fino a 1,4



Si ricorda che la trottola dovrà essere di minimo tre rotazioni. Qualora le rotazioni siano in numero inferiore a tre la trottola verrà annullata. Si ricorda che non raggiungere la posizione di abbassata (bacino a livello del ginocchio portante o più basso) comporterà l'annullamento della trottola.

Elemento 3 - Una Sequenza di Salti composta da Axel/Ritt. – Axel SENZA AGGIUNTA DI PASSI DI PIEDE TRA RITT E AXEL

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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.

Si RIBADISCE, come indicato nell'elenco degli elementi da presentare nel 3 livello, che in questa SEQUENZA NON POSSONO ESSERE INSERITI eventuali elementi di pattinaggio (passi di piede) tra il Ritt e l'Axel tranne ovviamente il mohawk di ripresa.

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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.

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

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 14 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 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 considerato più facile e quindi valutato inferiormente rispetto all'uscita con la verticalizzazione. Le rotazioni in verticale in uscita sono libere.

Elemento 7 – Passi di piedi.

Il punteggio potrà variare da 5 decimi (da assegnare per elemento da considerarsi non eseguito) a 16 decimi.

Elemento nullo	0,5
Elemento scarso	da 0,9 fino a 1.0
Elemento discreto	da 1,1 fino a 1,3
Elemento buono	da 1,4 fino a 1,6

Si ricorda che l'elemento "Passi di piede" tiene conto DI TUTTO IL LAVORO di piede (difficoltà/qualità) effettuato ALL'INTERNO DI TUTTO il programma. Pertanto non deve essere visto come un puro 7°



elemento da eseguire, bensì come un elemento che tiene conto della globalità del lavoro CHE COSTITUISCE LA BASE DELLA COSTRUZIONE DEL SECONDO PUNTEGGIO

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

Esistono 5 parametri di seguito riportati, ai quali dovrà essere data la relativa valutazione, utilizzando l'apposita scheda:

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)

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.

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)

Espressione del tema proposto: Mimica corporea e facciale/dinamica del movimento che l'atleta riesce a dare nell'esecuzione del proprio programma – Essa è 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)

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).

DECALOGO PER UFFICIALI DI GARA

- In entrambi i punteggi influisce la qualità del pattinaggio (postura corpo, progressivi) ed i passi di piede.
- Isolare totalmente le 2 prestazioni, proprio come se fossero due gare distinte (Merito Tecnico + Interpretazione e Coreografia).
- Il Parametro "DISTRIBUZIONE DEL TRACCIATO ed USO DELLO SPAZIO" non deve avere una valutazione SOGGETTIVA, bensì deve tener conto se sono stati rispettati i parametri richiesti (utilizzo di tutta la pista – corretta distribuzione delle difficoltà – alternanza di scorrimento in pista (a otto, senso orario, senso antiorario, ecc). Un programma può anche non essere di gradimento ad un Ufficiale di Gara, ma dovrà da questi essere valutato oggettivamente in base a quanto presentato.
- Tenere conto dei collegamenti tra i salti le trottole ed i passi di piede – Importante che il tutto risulti uniforme senza punti totalmente vuoti eseguiti con soli progressivi.
- Tenere conto che i passi di piede devono essere presentati ad un buon livello (no! Tre, controtre ecc., saltati – No! Boccole sul puntale).
- Le difficoltà dei passi di piede devono essere opportunamente evidenziate (es.: mohawk e choctaw avranno maggior valore se tecnicamente corretti, ovvero per un mohawk aperto che i piedi si posizionino almeno "tacco-tacco", oppure per un mohawk chiuso che i piedi si collochino in "quinta posizione" e che comunque mohawk e choctaw chiusi risultano maggiormente difficoltosi da eseguire rispetto a quelli aperti.



CONCLUSIONI

In sintesi, da tutto quanto detto di questa SPECIALITA', si evidenzia:

- che è stata mostrata una ben precisa caratteristica e originalità, che presuppone una specializzazione ed un lavoro ben mirato;
- che le gare di LIVELLO non devono essere utilizzate come alternativa di ripiego alle gare di CATEGORIA, ma come vere e proprie gare di Specialità;
- che il parametro di valutazione del secondo punteggio (Interpretazione e Coreografia) è totalmente diverso RISPETTO alle gare di CATEGORIA e di FORMULA;

Concludendo, l'impostazione del lavoro per le gare di LIVELLO, può essere adoperata, con gli opportuni correttivi, anche per un lavoro esclusivamente agonistico e tendente al massimo risultato.