



Regolamento Tecnico di Pattinaggio Artistico per le categorie non ISU esordienti A e B - principianti A e B - cadetti

Singoli e Coppie stagione sportiva 2010-2011 (soggetto a modifiche)

Free program categoria esordienti A e B

esordienti A e B	<p>Massimo:</p> <ul style="list-style-type: none">• 6 jump elements (uno dei quali deve essere un axel type) di cui massimo 3 combinazioni o sequenze• 1 trottola in una sola posizione, con o senza cambio piede, di almeno tre giri (minimo 2 giri nella posizione scelta). Possibile la flying entrance.• 1 trottola diversa dalla prima, a scelta del pattinatore. Possibile la flying entrance.• 1 sequenza di passi che occupi l'intera pista <p>Per passi e trottole vengono assegnati solo i livelli 1 e 2. Elementi di ipotetico livello superiore, verranno comunque identificati come livello 2.</p> <p>Le sequenze di spirali saranno considerate transition</p>	Massimo 2' 30''
---------------------	---	--------------------

Free program categoria principianti A e B

principianti A e B	<p>Massimo:</p> <ul style="list-style-type: none">• 6 jump elements (uno dei quali deve essere un axel type) di cui massimo 3 combinazioni o sequenze).• 1 trottola saltata, di almeno quattro giri (senza cambio di piede e di posizione)• 1 trottola combinata di almeno cinque giri• 1 trottola in una sola posizione di almeno quattro giri (con o senza cambio piede). Nel caso di cambio piede almeno quattro giri su ogni piede• 1 sequenza di passi che occupi tutta la pista• Donne:una sequenza di spirali (come da cat. Senior communication ISU 1619 punto 3 comma c)• Uomini:una seconda sequenza di passi (choreo sequence) come da cat. Senior communication ISU 1619 punto 3 comma b) <p>Lo specialist identifica l'elemento eseguito e, per trottole e passi, il suo livello, come per le categorie ISU.(ISU communication 1611)</p>	Massimo 3'
-----------------------	--	------------

Short program categoria cadetti individuale

CATEGORIA	CONTENUTO TECNICO	DURATA
cadetti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Axel o doppio Axel 2. Un salto doppio preceduto da passi 3. Una combinazione di 2 salti doppi diversi da quelli dei punti 1 e 2 4. Trottola saltata di almeno 5 giri (flying camel o flying sit) no cambio piede – no cambio posizione 5. Trottola angelo o bassa con un solo cambio di piede, di almeno 4 giri su ogni piede oppure trottola rovesciata di almeno 5 giri <p>UOMINI e DONNE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. 1 sequenza di passi che occupino l'intera pista. 	Massimo 2' e 30''

Free program categoria cadetti individuale

cadetti	<p>Massimo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 jump elements (uno dei quali deve essere un Axel type), di cui massimo tre combinazioni o sequenze di salti. • 1 trottola saltata, di almeno cinque giri(no cambi piede e cambi posizione) • 1 trottola combinata di almeno sei giri • 1 trottola in una sola posizione, di almeno cinque giri. • 1 sequenza di passi che occupi tutta la pista <ul style="list-style-type: none"> • Donne:una sequenza di spirali (come da cat. Senior communication ISU 1619 punto 3 comma c) • Uomini:una seconda sequenza di passi (choreo sequence) come da cat. Senior communication ISU 1619 punto 3 comma b) <p>Lo specialist identifica l'elemento eseguito e, per trottole e passi, il suo livello, come per le categorie ISU. (ISU Communication 1611)</p>	3' +/- 10''
---------	--	-------------

Free program categoria cadetti coppie

cadetti coppie	<p>Massimo:</p> <ul style="list-style-type: none">• 2 sollevamenti di gruppo 1, 2 o 4. Nei sollevamenti di gruppo 2 e 4 le mani dell'uomo non possono essere più alte delle sue spalle• 1 salto lanciato semplice• 1 salto individuale semplice o doppio• 1 combinazione o sequenza di salti (non più di 2 salti semplici o doppi, diversi dal salto individuale)• 1 Pair spin con o senza cambio piede e posizione (almeno 3 giri)• 1 Solo spin• 1 Death spiral con donna in posizione angelo e uomo in compasso• 1 sequenza di passi che occupi l'intera pista oppure 1 sequenza di angeli che occupi l'intera pista <p>Lo specialist identifica l'elemento eseguito e, per trottole e passi, il loro livello, come per le categorie ISU. (ISU communication 1611) Per sollevamenti, twist lift e death spiral valgono le regole del presente regolamento</p>	3' +/- 10"
-------------------	--	------------

CHIARIFICAZIONI

PROGRAMMI TECNICI

Le gare per le categorie esordienti A e B e principianti A e B individuale comprendono solo il libero.

Le gare per la categoria cadetti individuale comprendono lo short program ed il libero.

Un comitato può decidere che, limitatamente alle prove di Campionato Regionale, la gara per la categoria cadetti possa comprendere solo il libero.

Lo short program nella categoria cadetti è obbligatorio alla gara nazionale per la categoria cadetti e al Trofeo delle Regioni.

Non è previsto il pattinaggio in coppia nelle categorie esordienti e principianti.

La categoria cadetti coppie comprende il solo pattinaggio libero.

Cadute e interruzioni del programma

- Caduta: detrazione di 0.5 punti
- Interruzione da 11 a 20 secondi: detrazione di 0.5 punti
- Interruzione da 21 a 30 secondi: detrazione di 1 punto
- La detrazione deve essere applicata dallo specialist e confermata dal controller

Elementi o prese illegali

- Detrazione di 1 punto (Applicata dal Controller)

Ripetizione dei salti per la categoria Esordienti A e B, Principianti A e B, Cadetti

- I salti semplici, doppi. o tripli con le sigle **W,A,S,F,LZ** possono essere eseguiti al massimo due volte, purchè la ripetizione del salto venga effettuata in combinazione oppure in sequenza. I salti semplici, doppi o tripli con le sigle **T e LO** possono essere eseguiti anche più di due volte purché costituiscano il secondo o terzo salto delle combinazioni o sequenze
- **ESEMPIO per le ripetizioni salti** : 1S, 2S e 3S sono salti diversi. In un programma ci possono essere, pertanto, due Salchow semplici, due Salchow doppi e due Salchow tripli. Il terzo Salchow, semplice, doppio o triplo, viene eliminato dal computer (asteriscato). Per quanto riguarda le combinazioni è possibile eseguire 2S+2T+2T e poi 2 S+2T e tutti i 2T saranno considerati validi.
- Uno dei salti deve essere un "Axel type jump". Solo nelle categorie esordienti A e B il Walz jump vale come Axel type.
- La sigla del walz jump è W.
- Il valore del walz jump è indicato nella specifica della SOV della categoria esordienti.
- Per coppie i salti della combinazione o sequenza devono essere diversi dal salto individuale (solo jump)



Salti Under rotated e downgraded

- Per tutto ciò che concerne i salti “under-rotated” e “downgraded” si fa riferimento alla Comunicazione ISU 1611.

Chiarificazioni in italiano :

- I salti mancanti di più di $\frac{1}{4}$ di giro ma meno di $\frac{1}{2}$ giro vengono identificati dal pannello tecnico come salto con il numero di rotazioni tentato, con l'aggiunta del segno < (under-rotated) Il salto riceverà un valore base corrispondente al 70% arrotondato al decimale. (esempio: un salto dal valore base 6.0 chiamato under-rotated riceverà un valore base di 4.2)
- I salti mancanti di più di $\frac{1}{2}$ di giro vengono identificati dal pannello tecnico come salto con il numero di rotazioni tentato, con l'aggiunta del segno << (downgraded). Il salto in quel caso, riceverà un valore base corrispondente allo stesso salto con una rotazione in meno. (esempio: un 3T << (downgraded) riceverà il valore base di un 2T.
- Ai fini delle ripetizioni dei salti si terrà conto del salto chiamato a prescindere dai simboli < (under-rotated) o << (downgraded). Quindi se un programma include un 2Lz< e un 2 Lz << non sarà più possibile inserire un terzo 2Lz. Nel caso vi fosse verrà asteriscato e quindi escluso dal conteggio (Come per le categorie junior e senior)
- ESEMPLI:
- primo 2S<<: occupa un box di un salto, ed ottiene il valore di un 1S e viene considerato come 2S; secondo 2S<<: occupa un box di una combinazione, ottiene il valore di un 1S e viene considerato come 2S; terzo 2S: viene eliminato dal computer e non ottiene valore.
- Esempio 2: primo 2S OK; secondo 2S<<: ottiene il valore di un 1S ed occupa il box di una combinazione; 3S< <(downgraded): occupa un box di un terzo salto ed ottiene il valore del 2S.

Combinazioni e sequenze di salti

- Definizione di combinazione e di sequenza: sono valide le regole ISU.
- Nel programma libero ci possono essere al massimo tre combinazioni o sequenze.
- Una sola combinazione può contenere tre salti. Le altre due combinazioni possono contenere al massimo due salti.
- Una sequenza può essere composta da qualsiasi numero di salti ma, ai fini del calcolo del punteggio, solo i due salti di maggior valore sono presi in considerazione.

Bonus per combinazioni

- Nel pattinaggio libero della categoria Esordienti A e B, principianti A e B qualsiasi combinazione contenente due o più salti con due o più rotazioni riceverà un bonus di 1 punto. Per ricevere il bonus, nessun salto della combinazione deve essere downgraded o under-rotated e la combinazione deve essere elemento valido ai fini dell'assegnazione del punteggio (non deve essere *asteriscata*).
- Il bonus è aggiunto allo score totale ottenuto per gli elementi eseguiti (allo stesso modo in cui la detrazione per una caduta viene sottratta)
 - ESEMPLI:
 - Esempio 1: Combinazione 2T-2T: bonus di 1 punto
 - Esempio 2: Combinazione 2T – 2T<<: nessun bonus
 - Esempio 3: Combinazione 3T< - 2T: nessun bonus
 - Esempio 4 – COPPIE: un partner esegue 2T – 2T; l'altro partner esegue 2T < - 2T: nessun bonus

Bonus categoria esordienti A e B

- Ogni salto del programma identificato e chiamato dallo specialist come 2F, 2Lz, 2A riceverà un bonus di 1 punto.
- Per ricevere il bonus, il salto non deve essere downgraded o under-rotated e deve essere elemento valido ai fini dell'assegnazione del punteggio (non deve essere *asteriscato*).
- Il bonus è aggiunto allo score totale ottenuto per gli elementi eseguiti (allo stesso modo in cui la detrazione per una caduta viene sottratta)

Bonus categorie principianti A e B e cadetti

- Ogni salto del programma identificato e chiamato dallo specialist come 2A o qualsiasi salto con valore superiore, riceverà un bonus di 1 punto.
- Per ricevere il bonus, il salto non deve essere downgraded o under-rotated e deve essere elemento valido ai fini dell'assegnazione del punteggio (non deve essere *asteriscato*).
- Il bonus è aggiunto allo score totale ottenuto per gli elementi eseguiti (allo stesso modo in cui la detrazione per una caduta viene sottratta)

Trottole

- Per qualsiasi categoria valgono le regole ISU della specificate nella Communication 1611 e 1619:
- Per essere identificata come tale la piroetta deve avere un minimo di tre giri.
- Per essere identificata come tale, ogni posizione base deve avere un minimo di due giri.

Sequenze di spirali

- Per qualsiasi categoria valgono le regole ISU specificate nella Communication 1611 e 1619
- Per valere come posizione, una spirale deve durare almeno 3 secondi.

Coppie

Sollevamenti

- Il gruppo del sollevamento viene chiamato in base alla presa:
 - Gruppo 1 → presa all'ascella
 - Gruppo 2 → presa alla vita
 - Gruppo 4 → presa mano nella mano
- Non sono permessi i gruppi 3 e 5 (presa sui fianchi e lasso lift)
- Nei sollevamenti di gruppo 2, e 4, le mani dell'uomo non possono essere comunque più alte delle sue spalle.
- Solo nei sollevamenti di gruppo 1 l'uomo può estendere completamente il braccio portante.
- Nei sollevamenti di gruppo 2 e 4, se l'uomo estende completamente le braccia, il sollevamento occupa uno dei box riservati ai sollevamenti, viene chiamato "no level" e si deve applicare la detrazione per l'elemento illegale
- Se si eseguono sollevamenti di gruppo 3 e 5, questi occupano un box riservato ai sollevamenti, vengono chiamati "no level" e si deve applicare la detrazione per l'elemento illegale.
- I sollevamenti di gruppo 2 e 4 possono solo essere di livello 1. Elementi di ipotetico livello superiore, verranno comunque identificati come livello 1.
- I sollevamenti di gruppo 1, possono essere di livello 1 e 2. Elementi di ipotetico livello superiore, verranno comunque identificati come livello 2.



Death Spiral

- La donna deve ruotare in posizione angelo per almeno un giro e l'uomo deve essere in posizione di compasso (avanti o indietro) per almeno un giro.
- Sono ammessi cambi di posizione della donna e dell'uomo, purché la donna rimanga in angelo e l'uomo in compasso
- Il carattere delle *death spirals* sarà chiamato dal pannello tecnico in base alla direzione e filo di entrata della donna all'inizio dell'elemento.
- Tutte le death spirals potranno essere solo di Livello 1. Elementi di ipotetico livello superiore, verranno comunque identificati come livello 1.

Components

- I giudici assegnano lo score per tre diversi components, con gli stessi criteri delle categorie junior e senior.
- I components sono:
 - skating skills,
 - performance and execution,
 - transition, choreography and interpretation of the music
- Nell'assegnazione del punteggio di un component, il giudice deve tenere in considerazione i criteri ISU di quello specifico component.
- Per l'assegnazione del terzo component (transitions, choreography and interpretation of the music) devono essere considerate insieme i criteri dei tre components.
- Il giudice deve tenere in estrema considerazione soprattutto:
 - **Skating skills →**
 - qualità della pattinata,
 - scivolata,
 - velocità
 - piegamento di ginocchia e caviglia,
 - **Performance and execution →**
 - qualità delle posizioni,
 - precisione di esecuzione dei movimenti,
 - portamento
 - flessibilità
 - **Transitions, choreography and interpretation of the music →**
 - senso musicale dell'atleta (capacità di muoversi sul ritmo e per il carattere della musica)
 - costruzione del programma, incluse le transizioni fra gli elementi
- Rispetto alle categorie junior e senior cambiano i coefficienti, che vengono riportati nelle seguenti tabelle.



Programma corto

	Skating skills	Performance / execution	Transitions, Choreography and interpretation
Categoria cadetti	2.00	1.30	1.00

Programma libero

	Skating skills	Performance / execution	Transitions, Choreography and interpretation
Categorie esordienti e principianti	2.50	2.00	1.30
Categoria cadetti	2.70	2.20	1.60

Scale of value (SOV)

- È quella ISU per le categorie (ISU communication 1494).
- **Solo per le categorie esordienti A e B la SOV, limitatamente al *walz jump* (W), al 1A, ed alla *step sequence* (SISt – CiSt), viene modificata come segue:**

	+3	+2	+1	BASE	-1	-2	-3
W	1.3	0.9	0.6	0.3	0.2	0.1	0.05
1A	2.7	2.2	1.7	1.2	1.0	0.8	0.6
Stsq - SI/Ci/Se St lev 1	2.7	2.2	1.7	1.2	1.0	0.8	0.6
StSq - SI/Ci/Se St lev 2	2.9	2.4	1.9	1.5	1.2	1.0	0.8



CATEGORIA NOVICE NAZIONALE

- Nello **short program** della categoria novice è obbligatorio il doppio Axel.
- L'esecuzione di un axel semplice comporta un GOE di – 3.
- L'esecuzione di un doppio axel downgraded o under-rotated è soggetta, per quanto riguarda il GOE, alle nuove regole ISU riportate nella communication 1611
- per ogni ulteriore chiarificazione vale la comunicazione ISU 1397

CATEGORIA JUNIORES NAZIONALE

- Per la sola categoria junior, maschile e femminile, l'Axel semplice (1A) nello **short program** verrà valutato come elemento "*not according to the requirement*" e ad esso non verrà attribuito alcun valore (*no value*).
- Nel caso in cui un atleta esegua pertanto un Axel semplice, partito dal filo esterno avanti ed atterrato su un chiaro filo esterno o interno indietro, il technical specialist, nello short program della categoria junior, in qualsiasi gara, dovrà chiamare tale elemento **axel no value (A)** ed il controller dovrà confermare la chiamata.

In caso di ulteriori comunicazioni da parte dell'ISU il presente regolamento potrà essere aggiornato.