



SINCRONIZZATO PROGRAMMI DI GARA 2015/2016

Categorie OPEN - PROGRAMMA LIBERO

CATEGORIE	JUVENILE**	MIXED AGE UNDER 15	MIXED AGE OVER 15	ADULT
ETA' * PATTINATORI DURATA FACTOR	8 - 12 min. 8 - max 16 + 4 riserve 3,00 min. +/- 10 sec. 1.0	8 - età media <=15 min. 8 - max 16 + 4 riserve 3,30 min. +/- 10 sec. 1.0	8 - età media >15 min. 8 - max 16 + 4 riserve 3,30 min. +/- 10 sec. 1.0	21 - X min. 8 - max 16 + 4 riserve 3,00 min. +/- 10 sec. 1.0
PROGRAM COMPONENT FACTOR	1.7 (3 PROGRAM COMPONENTS: SKATING SKILLS, PERFORMANCE/EXECUTION, INTERPRETATION)	1.7 (3 PROGRAM COMPONENTS: SKATING SKILLS, PERFORMANCE/EXECUTION, INTERPRETATION)	1.7 (3 PROGRAM COMPONENTS: SKATING SKILLS, PERFORMANCE/EXECUTION, INTERPRETATION)	1.7 (3 PROGRAM COMPONENTS: SKATING SKILLS, PERFORMANCE/EXECUTION, INTERPRETATION)
ELEMENTI	5 elementi obbligatori e 1 a scelta 1 Intersection Element (pi not counted) 1 Linear Element - Line 1 Pivoting Element - Block 1 Rotating Element - Wheel 1 Travelling Element - Circle 1 Creative Element or 1 Combined Element	5 elementi obbligatori e 2 a scelta 1 Intersection Element 1 Move Element 1 No Hold Element 1 Pivoting Element - Block 1 Travelling Element Circle 1 Rotating Element - Circle or 1 Linear Element - Line 1 Creative Element or 1 Combined Element	5 elementi obbligatori e 2 a scelta 1 Intersection Element 1 Move Element 1 No Hold Element 1 Pivoting Element - Block 1 Travelling Element Circle 1 Rotating Element - Circle or 1 Linear Element - Line 1 Creative Element or 1 Combined Element	5 elementi obbligatori e 1a scelta 1 Intersection Element 1 Linear Element - Line 1 Pivoting Element - Block 1 Rotating Element - Wheel 1 Travelling Element - Circle 1 Creative Element or 1 Combined Element
PRESE	Min. 3	Min. 3	Min. 3	Min. 3
DETRAZIONE PER CADUTA	0.5	0.5	0.5	0.5

* vedi quanto previsto dal REGOLAMENTO SETTORE SINCRONIZZATO - STAGIONE AGONISTICA 2015/2016

* non devono aver compiuto l'età di dodici (12) anni (Juvenile), di ventuno (21) anni (Adult), prima del 1° luglio precedente la gara, salvo le deroghe previste

** Juvenile: la squadra può eseguire elementi di qualsiasi livello, ma verrà chiamato al massimo il livello 1, può eseguire Features di qualsiasi livello, e il livello eseguito verrà chiamato, se eseguito correttamente.