

# **TEKMOVALNA PRAVILA ZA REKREATIVCE IN ODRASLE**

## **A) Prosto drsanje – Free Skating - Posamezniki**

**REKREATIVCI** -otroci do 18 let (ki so do 1.7. tekočega leta dopolnili 18 let) in niso/ne tekmujejo na državnem in/ali mednarodnih tekmovanjih.

Dolžina programa: maksimalno **2 minuti in 10 sekund**, lahko je tudi manj.

Faktor: seštevek toč komponent drsanja se pomnožijo s faktorjem 1.6

Ocenjujejo se naslednje komponente drsanja:

- Drsalne spretnosti, tehnične veščine drsanja (skating skills)
- Prehodi, delo nog, gibanje telesa (transition/linking footwork/movement)
- Predstava, izvedba (performance/execution)
- Koreografija, kompozicija (choreography/composition)
- Interpretacija (interpretation)

Dobro sestavljen program mora vsebovati:

1. Maksimalno pet (5) skokov. Dovoljeni so vsi enojni skoki, tudi enojni Axel. Dvojni in trojni skoki niso dovoljeni. Med skokovnimi elementi so dovoljene do tri (3) skokovne kombinacije ali sekvence skokov. Ena (1) kombinacija lahko vsebuje največ tri (3) skoke. Dve (2) kombinaciji lahko vsebujejo do dva (2) skoka. Kombinacija lahko vsebuje enake ali različne skoke. Sekvenca skokov lahko vsebuje različno število enojnih skokov, povezanih z različnimi poskoki, mazurkami, ki si sledijo en za drugim v tekočem ritmu, brez dodatnih odzivov, prestopov ali obratov. Štejeta le dva skoka z najvišjo vrednostjo. Vsak skok se lahko ponovi le enkrat.
2. Maksimalno tri (3) piruete različnega tipa. Ena izmed njih mora biti kombinirana pirueta. Piruete morajo imeti minimalno število obratov. Tri (3) obrate pri vskočeni/preskočeni (leteči) pirueti brez menjave noge, tri (3) obrate pri pirueti v enem položaju brez menjave noge, štiri (4) pri kombinirani pirueti brez menjave noge in osem (4+4) pri kombinirani pirueti z menjavo noge ali pri pirueti v enem položaju z menjavo noge. V položaju morata biti minimalno dva (2) obrata, sicer se položaj ne šteje.
3. Maksimalno ena (1) koreografska sekvenca (ChSq), ki prekriva vsaj polovico drsalne površine in lahko vsebuje različne gibe, kot so koraki, obrati, spirale, arabeske, mondi, lastovke, Ina Bauers, vezni koraki, poskoki, vrteči gibi ipd. estetski elementi drsanja. Le prvi poskus izvedbe koreografske sekvence se šteje v skupno število tehničnih točk. Vzorec koreografske sekvence ni predpisan, ima enotno bazično vrednost in se vrednoti le s sodniškimi GOE.

**MLADI ODRASLI (od 19 do 28 let); ODRASLI I (od 29 do 38 let);  
ODRASLI II (od 39 do 48 let); ODRASLI III (od 49 do 58 let); ODRASLI  
IV (od 59 do 68 let); ODRASLI V (od 69 do 78 let)**

Vse navedene starostne skupine tekmujejo v naslednjih kakovostnih skupinah:

**BRONZE, SILVER, GOLD** – tekmovalci, ki v mladosti niso tekmovali na državnih in/ali mednarodnih tekmovanjih v umetnostnem drsanju

**MASTER** – tekmovalci, ki so v mladosti tekmovali na državnih in/ali mednarodnih tekmovanjih v umetnostnem drsanju

**ELITE** – tekmovalci, ki so v mladosti tekmovali na evropskih, svetovnih in drugih tekmovanjih najvišjega kakovostnega razreda.

**Pravila:**

**BRONZE**

Dolžina programa: maksimalno **1 minuta in 50 sekund**, lahko je tudi manj.

Faktor: seštevek točk komponent drsanja se pomnožijo s faktorjem 1.6

Ocenjujejo se naslednje komponente drsanja:

- Dorsalne spretnosti, tehnične veščine drsanja (skating skills)
- Prehodi, delo nog, gibanje telesa (transition/linking footwork/movement)
- Predstava, izvedba (performance/execution)
- Koreografija, kompozicija (choreography/composition)
- Interpretacija (interpretation)

Dobro sestavljen program mora vsebovati:

1. Maksimalno štiri enojni (4) skoki. Enojni Axel, dvojni in trojni skoki niso dovoljeni. Dovoljene so do dve (2) kombinacije ali sekvence skokov. Ena (1) kombinacija lahko vsebuje največ tri (3) skoke. Druga kombinacija lahko vsebuje do dva (2) skoka. Kombinacija lahko vsebuje enake ali različne skoke. Sekvenca skokov lahko vsebuje različno število enojnih skokov, povezanih z različnimi poskoki, mazurkami, ki si sledijo en za drugim v tekočem ritmu, brez dodatnih odzivov, prestopov ali obratov. Štejeta le dva skoka z najvišjo vrednostjo. Vsak skok se lahko ponovi le enkrat. Ojler (half-loop) v kombinaciji se šteje kot ritberger (1Lo).
2. Maksimalno dve (2) pirueti različnega tipa. Ena izmed njiju mora biti v enem položaju brez menjave noge. Leteče piruete niso dovoljene. Piruete morajo imeti minimalno število obratov. Tri (3) obrate pri pirueti v enem položaju brez menjave noge, štiri (4) pri kombinirani pirueti brez menjave noge in šest (3+3) pri kombinirani pirueti z menjavo noge ali pri pirueti v enem položaju z menjavo noge. V položaju morata biti minimalno dva (2) obrata, sicer se položaj ne šteje.
3. Maksimalno ena (1) koreografska sekvenca (ChSq), ki prekriva vsaj polovico dorsalne površine in lahko vsebuje različne gibe, kot so koraki, obrati, spirale, arabeske, mondi, lastovke, Ina Bauers, vezni koraki, poskoki, vrteči gibi ipd. estetski elementi drsanja. Le prvi poskus izvedbe koreografske sekvence se šteje v skupno število tehničnih točk. Vzorec koreografske sekvence ni predpisan, ima enotno bazično

vrednost in se vrednoti le s sodniškimi GOE.

## SILVER

Dolžina programa: maksimalno **2 minuti in 10 sekund**, lahko je tudi manj.

Faktor: seštevek toč komponent drsanja se pomnožijo s faktorjem 1.6

Ocenjujejo se naslednje komponente drsanja:

- Drsalne spretnosti, tehnične veščine drsanja (skating skills)
- Prehodi, delo nog, gibanje telesa (transition/linking footwork/movement)
- Predstava, izvedba (performance/execution)
- Koreografija, kompozicija (choreography/composition)
- Interpretacija (interpretation)

Dobro sestavljen program mora vsebovati:

1. Maksimalno pet (5) skokov. Dovoljeni so vsi enojni skoki, tudi enojni Axel. Dvojni in trojni skoki niso dovoljeni. Med skokovnimi elementi so dovoljene do tri (3) skokovne kombinacije ali sekvence skokov. Ena (1) kombinacija lahko vsebuje največ tri (3) skoke. Dve (2) drugi kombinaciji lahko vsebujeta do dva (2) skoka. Kombinacija lahko vsebuje enake ali različne skoke. Sekvenca skokov lahko vsebuje različno število enojnih skokov, povezanih z različnimi poskoki, mazurkami, ki si sledijo en za drugim v tekočem ritmu, brez dodatnih odzivov, prestopov ali obratov. Štejeta le dva skoka z najvišjo vrednostjo. Vsak skok se lahko ponovi le enkrat. Ojler (half-loop) v kombinaciji se šteje kot ritberger (1Lo).
2. Maksimalno tri (3) piruete različnega tipa. Ena izmed njih mora biti kombinirana pirueta. Piruete morajo imeti minimalno število obratov. Tri (3) obrate pri vskočeni/preskočeni (leteči) pirueti brez menjave noge, tri (3) obrate pri pirueti v enem položaju brez menjave noge, štiri (4) pri kombinirani pirueti brez menjave noge in osem (4+4) pri kombinirani pirueti z menjavo noge ali pri pirueti v enem položaju z menjavo noge. V položaju morata biti minimalno dva (2) obrata, sicer se položaj ne šteje.
3. Maksimalno ena (1) koreografska sekvenca (ChSq), ki prekriva vsaj polovico drsalne površine in lahko vsebuje različne gibe, kot so koraki, obrati, spirale, arabeske, mondi, lastovke, Ina Bauers, vezni koraki, poskoki, vrteči gibi ipd. estetski elementi drsanja. Le prvi poskus izvedbe koreografske sekvence se šteje v skupno število tehničnih točk. Vzorec koreografske sekvence ni predpisan, ima enotno bazično vrednost in se vrednoti le s sodniškimi GOE.

## GOLD

Dolžina programa: maksimalno **2 minuti in 50 sekund**, lahko je tudi manj.

Faktor: seštevek toč komponent drsanja se pomnožijo s faktorjem 1.6

Ocenjujejo se naslednje komponente drsanja:

- Drsalne spretnosti, tehnične veščine drsanja (skating skills)
- Prehodi, delo nog, gibanje telesa (transition/linking footwork/movement)
- Predstava, izvedba (performance/execution)

- Koreografija, kompozicija (choreography/composition)
- Interpretacija (interpretation)

Dobro sestavljen program mora vsebovati:

1. Maksimalno šest (6) skokov. Dovoljeni so vsi enojni skoki, tudi enojni Axel in dvojni skoki. Dvojni Flip, dvojni Lutz, dvojni Axel in trojni skoki niso dovoljeni. Med skokovnimi elementi so dovoljene do tri (3) skokovne kombinacije ali sekvence skokov. Ena (1) kombinacija lahko vsebuje največ tri (3) skoke. Dve (2) drugi kombinaciji lahko vsebujeta do dva (2) skoka. Kombinacija lahko vsebuje enake ali različne enojne ali dvojne skoke (razen tistih, ki niso dovoljeni). Sekvenca skokov lahko vsebuje različno število enojnih ali dvojnih skokov (razen tistih, ki niso dovoljeni), povezanih z različnimi poskoki, mazurkami, ki si sledijo en za drugim v tekočem ritmu, brez dodatnih odzivov, prestopov ali obratov. Štejeta le dva skoka z najvišjo vrednostjo. Vsak skok se lahko ponovi le enkrat. Ojler (half-loop) v kombinaciji se šteje kot ritberger (1Lo).
2. Maksimalno tri (3) piruete različnega tipa. Ena izmed njih mora biti kombinirana pirueta in ene leteča pirueta. Piruete morajo imeti minimalno število obratov. Štiri (4) obrate pri vskočeni/preskočeni (leteči) pirueti brez menjave noge, štiri (4) obrate pri pirueti v enem položaju brez menjave noge, štiri (4) pri kombinirani pirueti brez menjave noge in osem (4+4) pri kombinirani pirueti z menjavo noge ali pri pirueti v enem položaju z menjavo noge. V položaju morata biti minimalno dva (2) obrata, sicer se položaj ne šteje.
3. Maksimalno en (1) splet korakov (StSq), ki v celoti prekriva drsalno površino. Le prvi poskus izvedbe spleta korakov se šteje v skupno število tehničnih točk. Lahko doseže maksimalno vrednost do 'Level 3'. Vse dodatne pojavitve za višji 'Level', jih tehnični zbor sodnikov ne bo upošteval.

## **MASTER in ELITE**

Dolžina programa: maksimalno **3 minute in 10 sekund**, lahko je tudi manj.

Faktor: seštevek toč komponent drsanja se pomnožijo s faktorjem 1.6

Ocenjujejo se naslednje komponente drsanja:

- Drsalne spretnosti, tehnične veščine drsanja (skating skills)
- Prehodi, delo nog, gibanje telesa (transition/linking footwork/movement)
- Predstava, izvedba (performance/execution)
- Koreografija, kompozicija (choreography/composition)
- Interpretacija (interpretation)

Dobro sestavljen program mora vsebovati:

1. Maksimalno sedem (7) skokov. Eden izmed njih mora biti Axel. Dovoljeni so vsi enojni dvojni in trojni skoki. Med skokovnimi elementi so dovoljene do tri (3) skokovne kombinacije ali sekvence skokov. Ena (1) kombinacija lahko vsebuje največ tri (3) skoke. Dve (2) drugi kombinaciji lahko vsebujeta do dva (2) skoka. Kombinacija lahko vsebuje enake ali različne enojne, dvojne ali trojne skoke. Sekvenca skokov lahko vsebuje različno število enojnih, dvojnih ali trojnih skokov, povezanih z različnimi poskoki, mazurkami, ki si sledijo en za drugim v tekočem ritmu, brez dodatnih odzivov, prestopov ali obratov.

Štejeta le dva skoka z najvišjo vrednostjo. Vsak skok se lahko ponovi le enkrat. Ojler (half-loop) v kombinaciji se šteje kot ritberger (1Lo).

2. Maksimalno tri (3) piruete različnega tipa. Ena izmed njih mora biti kombinirana pirueta in ene leteča pirueta. Piruete morajo imeti minimalno število obratov. Pet (5) obratov pri vskočeni/preskočeni (leteči) pirueti brez menjave noge, pet (5) obratov pri pirueti v enem položaju brez menjave noge, pet (5) pri kombinirani pirueti brez menjave noge in osem (4+4) pri kombinirani pirueti z menjavo noge ali pri pirueti v enem položaju z menjavo noge. V položaju morata biti minimalno dva (2) obrata, sicer se položaj ne šteje.
3. Maksimalno en (1) splet korakov (StSq), ki v celoti prekriva drsalno površino. Le prvi poskus izvedbe spleta korakov se šteje v skupno število tehničnih točk.

## B) Umetniški program – Artistic - Posamezniki

Artistic program se sodi brez tehnične ekipe, sodniki ocenjujejo samo komponente drsanja. Artistic program sestoji iz težavnostno in estetsko različnih drsalnih gibov, s katerimi tekmovalca/ka izraža in ustrezno interpretira glasbo. Na podlagi drsalnih spretnosti in tehničnih veščin drsanja se ocenjuje sposobnost interpretacije izbrane glasbe. Kakovost izvedbe tehničnih elementov se ne vrednoti, ampak se njihova vrednost upošteva le kot dodatni moment (dodana vrednost) pri izvedbi in interpretaciji izbrane glasbene teme. Program mora temeljiti na kakovosti drsalnih spretnosti in ne na ne-drsalnih kretanjah in gibanju, kot je npr. drsenje po kolenu ali pretirana uporaba korakov po špicah (toe steps), gibanje na enem mestu. Vse to se lahko uporablja le kot dopolnitev pri poudarjanju karakterja in ritma glasbe. Tekmovalca/ka ne sme stati na enem mestu več kot pet (5) sekund. Vsak element izveden več od maksimalno predpisanega se kaznuje z odbitkom 1.0 točke (nedovoljen element); tudi če ni minimalno zahtevanih elementov se kaznuje z odbitkom 1.0 točke (manjkajoči element). Vrhovni sodnik je odgovoren za vnos morebitnih odbitkov. Tekmovalni kostumi (dresi) morajo biti spodobni, enostavni in primerni za športno tekmovanje. Izražali naj bi karakter glasbe in dodatno obogatili izvedbo programa. Pripomočki/rekviziti se med izvedbo programa ne smejo uporabljati. Vsak predmet, ki ga tekmovalca/ka drži v rokah in/ali ga odstrani med programom, se šteje kot pripomoček/rekvizit. V primeru, da ima tekmovalca/ka na glavi klobuk/kapo, ki je pritrjen in ga med programom ne sname, se ta predmet ne šteje za pripomoček/rekvizit. Takoj ko je namenoma odstranjen med programom, se šteje za pripomoček/rekvizit. Predmeti na ledu, ali vrženi med občinstvo, ali postavljeni na ograjo ali sodniško mizo, niso dovoljeni. Dres, ki vsebuje dele, ki bi lahko z njega odpadli na drsalno površino (perje, pretirano veliko nakita,...) se štejejo kot nevarni in zato niso dovoljeni. Vrhovni sodnik je odgovoren za vnos odbitkov. Nedovoljeni elementi: Salto, ležanje na ledu, predolgo klečanje na enem mestu.

### Pravila:

Artistic program je tekmovalen program, ki vključuje prvine umetnostnega drsanja. MORA vsebovati najmenj en (1) in največ dva (2) enojna skoka ter najmanj eno (1) in največ dve (2) pirueti. Axel, dvojni in trojni skoki ter kombinacije skokov niso dovoljeni.

Tekmuje se v kategorijah **Bronze, Silver, Gold, Master in Elite**.

Dolžina programa: Največ **1 minuta in 50 sekund**, lahko je tudi manj. Maksimalna dolžina za Master in Elite pa je **2 minuti in 10 sekund**.

Za vsako komponento drsanja se točke pomnožijo s faktorjem 1.0

Artistic program se ocenjuje le s komponentam drsanja:

- Drsalne spretnosti, tehnične veščine drsanja (skating skills)
- Prehodi, delo nog, gibanje telesa (transition/linking footwork/movement)
- Predstava, izvedba (performance/execution)
- Koreografija, kompozicija (choreography/composition)
- Interpretacija (interpretation)

Opombe:

- Tekmovanje ocenjujejo sodniki po sistemu IJS (ISU Judging System) v skladu s pravilnikom ISU.
- Nivo vrednosti (level) za piruete je enak kot v prvilih ISU – ni omejitve.
- Nivo vrednosti za splete (sekvence) korakov je opredeljen v posameznih skupinah – master/elite ni omejitve, gold – maksimalno level 3, silver in bronze – izvedejo lahko le koreografsko sekvenco, ki ima enotno bazično vrednost.
- Skokovni elementi izvedeni v drugi polovici programa nimajo dodatne vrednosti.