

# **Pattinaggio artistico a rotelle, come funziona il Rollart? Il nuovo sistema di valutazione spiegato semplicemente**

Dopo anni di sperimentazioni, prove e simulazioni, finalmente ci siamo. Il pattinaggio artistico a rotelle cambia ufficialmente pelle, evolvendosi grazie al nuovo sistema di punteggio "Rollart", in vigore a partire da quest'anno per le categorie "selettive", ovvero cadetti, jeunesse, junior e senior di tutte le quattro specialità principali (singolo, coppie di artistico, danza e solo dance) più il pattinaggio sincronizzato.

Il software è stato ideato dal responsabile delle giurie internazionali (World Skate) Nicola Genchi e da Daniele Tofani, programmatore informatico nonché ex atleta della Nazionale.

A grandi linee, Rollart si ispira all'ISU Judging System, metodologia di valutazione introdotta nel campo del ghiaccio nel 2004 che ha contribuito allo sviluppo e alla spettacolarizzazione della disciplina, ovviamente con le dovute differenze. Il grande lavoro dei creatori è stato infatti quello di adattare un sistema funzionale alle esigenze delle rotelle, per certi versi molto diverse rispetto a quelle delle lame.

## **Ma come funziona il Rollart?**

Cosa cambia rispetto al passato?

Con il sistema di punteggio precedente, il giudice aveva principalmente il compito di stilare una classifica personale tramite un'attribuzione di valutazione suddivisa in due punteggi, contenuto tecnico e contenuto artistico, che poteva oscillare da 0 a 10.

In molti casi, specialmente nelle gare con un elevato numero di partecipanti, compilare una classifica riuscendo a mantenere delle valutazioni corrette (indicare il punteggio giusto, riuscire a mantenere una certa distanza tra atleti con qualità tecniche diverse) era un compito quanto mai arduo, specialmente in campo internazionale dove, a causa del dislivello tecnico tra nazioni, alcuni ufficiali di gara poco abituati a programmi di alto livello a volte si lasciavano andare a dei giudizi non in linea con i colleghi (e ovviamente viceversa) creando un certo caos dettato da una visione del pattinaggio non omogenea.

A questo problema, come già riferito dallo stesso Genchi in un'intervista alla nostra testata, si è sommata la questione legata al contenuto artistico, per sua natura vincolato al punteggio tecnico e con criteri di giudizio non perfettamente chiari. Per determinare infatti quel tipo di valutazione si doveva comunque partire da quanto realizzato tecnicamente. Guardando una gara federale con il sistema classico, il cosiddetto sistema White, non vedremo infatti mai un atleta ricevere un punteggio di 6.5 nel tecnico e 8.0 nell'artistico.

Per ovviare a questi problemi, con Rollart lo scopo della giuria non sarà più quello di stilare una classifica personale, bensì valutare la performance dell'atleta

elemento per elemento, dando una valutazione singola a salti, trottolo e sequenze di passi.

Per far ciò gli ufficiali di gara saranno divisi in due gruppi, denominati pannelli: il cosiddetto pannello "tecnico" e quello giudicante.

A determinare la posizione finale non sarà più quindi la valutazione della performance in generale ma la somma dei punteggi di tutti gli elementi presentati, i quali possiedono un valore tecnico di base che potrà essere innalzato o abbassato dai giudici tramite il QOE, Quality for element, attribuibile da una scala che va da -3 a +3.

Un ruolo fondamentale sarà dunque ricoperto dal pannello tecnico, capitanato dal technical specialist.

Questa nuova figura sarà l'asse portante dell'intera gara: lo specialist ha il compito infatti di riconoscere e catalogare per livello di difficoltà gli elementi presentati dall'atleta, comunicando in via telematica alla giuria tutte le informazioni necessarie per poter valutare l'elemento. Se ad esempio un pattinatore durante la sua performance atterra un doppio salchow non completo, lo specialist segnerà nel computer il segno < (sottoruotato) che verrà poi trasmesso ai giudici, i quali valuteranno il salto tenendo conto della chiamata. Questo principio viene fondamentalmente applicato per tutti gli elementi del programma, dai salti alle trottolo passando per le serie di passi (e ovviamente per gli altri elementi presenti nella specialità della danza, delle coppie d'artistico e del sincronizzato). Il pannello tecnico è inoltre composto da altre figure importanti: l'assistente dello specialist, il controller e, infine, il data operator, ovvero una figura che inserisce fisicamente nel sistema le chiamate dello specialist. I calcolatori (o segretari di giuria) muteranno in Competition Manager, ricoprendo un ruolo importante sotto il profilo organizzativo sull'assetto della gara da svolgere. Gli elementi, al contrario del passato, potranno essere rivisti a fine performance grazie al meccanismo della review, che verrà utilizzata ogni qual volta un salto, una trottolo, o una serie di passi desterà qualche dubbio allo specialist, che potrà confermare o modificare la sua prima chiamata in base a quanto visto nel replay.

Nel pannello giudicante il giudice non subirà dunque più lo stress di dover pensare a dove inserire l'atleta in classifica basandosi su un'impressione complessiva generale del programma, ma dovrà concentrarsi al massimo dando la giusta valutazione ai singoli elementi, premiando la qualità di esecuzione (ampiezza, altezza, velocità, ritmo) che, per le nuove norme regolamentari, potrà anche essere impreziosita da figure ornamentali ricercate (per esempio le braccia alzate durante le fasi di rotazione di un salto) e posizioni originali nelle trottolo (e nei sollevamenti nel caso delle coppie).

Per ciò che concerne il contenuto artistico invece, entreranno in gioco le components, ovvero le componenti del programma.

Al termine della performance, i giudici infatti attribuiranno un punteggio da 0 a 10 per venticinquesimi (es. 7.25, 7.50, 7.75) su quattro "voci", totalmente svincolate da quanto eseguito tecnicamente: Skating Skills, ovvero l'impressione sulla qualità complessiva della pattinata, Transition, la complessità dei passi e dei lavori di piede tra gli elementi, "Performance" e "Choreography". E sarà soprattutto questo aspetto a rivoluzionare per sempre la disciplina rotellistica. Il lavoro sulle components infatti sta cambiando radicalmente le sessioni di allenamento, in

quanto atleti e allenatori sono costretti a dedicare ampio tempo (separato dalla tecnica) nello studio e nella pratica al fine di arricchire quanto più possibile i programmi poiché le valutazioni si baseranno sulla qualità, complessità, scorrevolezza, originalità dei passi, sulla capacità dell'atleta di saper coprire l'intera superficie della pista, sulla costruzione del programma e su tanto altro. Una novità assoluta in cui anche i giudici (che in questi mesi stanno svolgendo un lavoro egregio di aggiornamento), prima non abituati a valutare con la lente d'ingrandimento i fattori citati, dovranno con il tempo acquisire sempre più padronanza nel visionare e, letteralmente, ispezionare e "spacchettare" i programmi dei pattinatori in gara.

Il nuovo sistema ha dunque di conseguenza portato a un cambio anche nella gestione dell'atleta, il quale per gareggiare ad alto livello non potrà più rivolgersi al singolo allenatore ma dovrà fornirsi di un intero staff tecnico, composto da figure come quella del coreografo, del maestro di danza, del preparatore atletico e di uno o più allenatori specializzati nelle singole difficoltà (salti, trottole, passi, pattinata).

Il Rollart verrà utilizzato a partire dai Campionati Regionali per la specialità del singolo, della danza e delle coppie di artistico e vedrà nei Campionati Italiani di Ponte di Legno (Brescia) previsti per il mese di giugno il primo vero banco di prova prima dei Campionati Mondiali di Barcellona (Spagna), inseriti all'interno dei World Roller Games dal 4 al 14 luglio.