

# PAIRS values



Note: for jumps, spins and step sequence values refer to free skating file.

LIFTS									
	LEVEL	CODE	3	2	1	BASE	-1	-2	-3
No Lift		NL				0,0			
<b>Bucket</b>		Bu	0,3	0,2	0,1	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
<b>Axel one arm</b>		Ax1	0,3	0,2	0,1	0,7	-0,1	-0,2	-0,3
<b>Axel two arms</b>		Ax2	0,3	0,2	0,1	0,7	-0,1	-0,2	-0,3
<b>Around the back</b>		Ab1	0,3	0,2	0,1	0,7	-0,1	-0,2	-0,3
<b>Axel</b>		Ax	0,3	0,2	0,1	0,9	-0,1	-0,2	-0,3
		Ax2	0,3	0,2	0,1	1,0	-0,1	-0,2	-0,3
		Ax3	0,6	0,4	0,2	1,2	-0,2	-0,4	-0,6
		Ax4	0,6	0,4	0,2	1,3	-0,2	-0,4	-0,6
<b>Axel around the back</b>		AxAb	0,3	0,2	0,1	1,0	-0,1	-0,2	-0,3
		AxAb2	0,6	0,4	0,2	1,1	-0,2	-0,4	-0,6
		AxAb3	0,6	0,4	0,2	1,3	-0,2	-0,4	-0,6
		AxAb4	0,6	0,4	0,2	1,4	-0,2	-0,4	-0,6
<b>Flip</b>		Fl	0,6	0,4	0,2	1,1	-0,2	-0,4	-0,6
		Fl2	0,6	0,4	0,2	1,2	-0,2	-0,4	-0,6
		Fl3	0,6	0,4	0,2	1,4	-0,2	-0,4	-0,6
		Fl4	0,6	0,4	0,2	1,5	-0,2	-0,4	-0,6
<b>Low Kennedy</b>		LK	0,6	0,4	0,2	1,3	-0,2	-0,4	-0,6
		LK2	0,6	0,4	0,2	1,4	-0,2	-0,4	-0,6
		LK3	0,6	0,4	0,2	1,6	-0,2	-0,4	-0,6
		LK4	0,6	0,4	0,2	1,8	-0,2	-0,4	-0,6
<b>Low Milatano</b>		LM	0,6	0,4	0,2	1,4	-0,2	-0,4	-0,6
		LM1	0,6	0,4	0,2	1,5	-0,2	-0,4	-0,6
		LM2	0,6	0,4	0,2	1,7	-0,2	-0,4	-0,6
		LM3	0,9	0,6	0,3	1,9	-0,2	-0,4	-0,6
<b>Airplane</b>	Level 1	Air	0,6	0,4	0,2	1,8	-0,2	-0,4	-0,6
	Level 2	Air2	0,9	0,6	0,3	2,1	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 3	Air3	0,9	0,6	0,3	2,4	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 4	Air4	0,9	0,6	0,3	2,7	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 5	Air5	0,9	0,6	0,3	3,1	-0,3	-0,6	-0,9
<b>Pancake</b>	Level 1	Pan	0,9	0,6	0,3	2,3	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 2	Pan2	0,9	0,6	0,3	2,6	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 3	Pan3	0,9	0,6	0,3	2,9	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 4	Pan4	0,9	0,6	0,3	3,2	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 5	Pan5	0,9	0,6	0,3	3,6	-0,3	-0,6	-0,9
<b>Rittberger Sagittale</b>	Level 1	Rit	0,9	0,6	0,3	2,7	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 2	Rit2	0,9	0,6	0,3	3,0	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 3	Rit3	0,9	0,6	0,3	3,3	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 4	Rit4	0,9	0,6	0,3	3,6	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 5	Rit5	0,9	0,6	0,3	4,0	-0,3	-0,6	-0,9
		LEVEL	3	2	1	BASE	-1	-2	-3

<b>Press</b>	Level 1	Pr	0,9	0,6	0,3	<b>2,7</b>	<b>-0,3</b>	<b>-0,6</b>	<b>-0,9</b>
	Level 2	Pr2	0,9	0,6	0,3	<b>3,0</b>	<b>-0,3</b>	<b>-0,6</b>	<b>-0,9</b>
	Level 3	Pr3	0,9	0,6	0,3	<b>3,3</b>	<b>-0,3</b>	<b>-0,6</b>	<b>-0,9</b>
	Level 4	Pr4	0,9	0,6	0,3	<b>3,6</b>	<b>-0,3</b>	<b>-0,6</b>	<b>-0,9</b>
	Level 5	Pr5	0,9	0,6	0,3	<b>4,0</b>	<b>-0,3</b>	<b>-0,6</b>	<b>-0,9</b>
<b>Cartwheel</b>	Level 1	Car	1,2	0,8	0,4	<b>4,1</b>	<b>-0,4</b>	<b>-0,8</b>	<b>-1,2</b>
	Level 2	Car2	1,2	0,8	0,4	<b>4,4</b>	<b>-0,4</b>	<b>-0,8</b>	<b>-1,2</b>
	Level 3	Car3	1,2	0,8	0,4	<b>4,8</b>	<b>-0,4</b>	<b>-0,8</b>	<b>-1,2</b>
	Level 4	Car4	1,5	1,0	0,5	<b>5,2</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 5	Car5	1,5	1,0	0,5	<b>5,7</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
<b>Pancake Twist</b>	Level 1	PanT	0,9	0,6	0,3	<b>3,7</b>	<b>-0,3</b>	<b>-0,6</b>	<b>-0,9</b>
	Level 2	PanT2	0,9	0,6	0,3	<b>4,0</b>	<b>-0,3</b>	<b>-0,6</b>	<b>-0,9</b>
	Level 3	PanT3	1,2	0,8	0,4	<b>4,3</b>	<b>-0,4</b>	<b>-0,8</b>	<b>-1,2</b>
	Level 4	PanT4	1,2	0,8	0,4	<b>4,6</b>	<b>-0,4</b>	<b>-0,8</b>	<b>-1,2</b>
	Level 5	PanT5	1,2	0,8	0,4	<b>5,0</b>	<b>-0,4</b>	<b>-0,8</b>	<b>-1,2</b>
<b>Kennedy</b>	Level 1	Ken	1,5	1,0	0,5	<b>5,1</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 2	Ken2	1,5	1,0	0,5	<b>5,4</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 3	Ken3	1,5	1,0	0,5	<b>5,7</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 4	Ken4	1,5	1,0	0,5	<b>6,0</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 5	Ken5	1,5	1,0	0,5	<b>6,4</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
<b>Milatano</b>	Level 1	Mil	1,5	1,0	0,5	<b>5,5</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 2	Mil2	1,5	1,0	0,5	<b>5,8</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 3	Mil3	1,5	1,0	0,5	<b>6,1</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 4	Mil4	1,5	1,0	0,5	<b>6,4</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 5	Mil5	1,5	1,0	0,5	<b>6,8</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
<b>Reverse Cartwheel</b>	Level 1	RevC	1,5	1,0	0,5	<b>6,3</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 2	RevC2	1,5	1,0	0,5	<b>6,6</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 3	RevC3	1,5	1,0	0,5	<b>7,0</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 4	RevC4	1,5	1,0	0,5	<b>7,4</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 5	RevC5	1,5	1,0	0,5	<b>7,9</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
<b>Spin cake</b>	Level 1	Ven	1,5	1,0	0,5	<b>6,6</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 2	Ven2	1,5	1,0	0,5	<b>6,9</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 3	Ven3	1,5	1,0	0,5	<b>7,3</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 4	Ven4	1,5	1,0	0,5	<b>7,7</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>
	Level 5	Ven5	2,1	1,4	0,7	<b>8,1</b>	<b>-0,7</b>	<b>-1,4</b>	<b>-2,1</b>

<b>CONTACT SPINS</b>									
	<b>CODE</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>BASE</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>	
No Contact Spin	NCS				<b>0,0</b>				
Upright Back-Out	UBO	0,3	0,2	0,1	<b>0,6</b>	<b>-0,1</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,3</b>	
Sit Back Inside	SBI	0,3	0,2	0,1	<b>1,0</b>	<b>-0,1</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,3</b>	
Sit Back Out	SBO	0,3	0,2	0,1	<b>1,0</b>	<b>-0,1</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,3</b>	
Sit Hazel	SH	0,6	0,4	0,2	<b>1,2</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,4</b>	<b>-0,6</b>	
Camel Kilian	CK	0,6	0,4	0,2	<b>1,5</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,4</b>	<b>-0,6</b>	
Camel Tango	CT	0,6	0,4	0,2	<b>1,8</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,4</b>	<b>-0,6</b>	
Camel Over	COV	0,9	0,6	0,3	<b>2,5</b>	<b>-0,3</b>	<b>-0,6</b>	<b>-0,9</b>	
Impossible	CIMP	0,9	0,6	0,3	<b>3,5</b>	<b>-0,3</b>	<b>-0,6</b>	<b>-0,9</b>	
Camel Over Lay	CLO	1,2	0,8	0,4	<b>5,0</b>	<b>-0,4</b>	<b>-0,8</b>	<b>-1,2</b>	
Impossible sit	SIMP	1,5	1,0	0,5	<b>5,5</b>	<b>-0,5</b>	<b>-1,0</b>	<b>-1,5</b>	





SPIRALS									
	LEVEL	CODE	3	2	1	BASE	-1	-2	-3
<b>Camel Spirals</b>		CS	0,6	0,4	0,2	1,5	-0,2	-0,4	-0,6
<b>Death Spirals</b>									
No Death Spiral		NDS				0,0			
Death Spirals	Level 1	DS1	0,9	0,6	0,3	3,6	-0,3	-0,6	-0,9
Death Spirals	Level 2	DS2	0,9	0,6	0,3	4,1	-0,3	-0,6	-0,9
Death Spirals	Level 3	DS3	1,5	1,0	0,5	5,1	-0,5	-1,0	-1,5
Death Spirals	Level 4	DS4	1,5	1,0	0,5	5,7	-0,5	-1,0	-1,5

THROW JUMPS										
	CODE	3	2	1	BASE	<	<<	-1	-2	-3
No Thrwo Jump	NTJ				0					
Toe Loop	TT	0,6	0,4	0,2	1,2	0,84	0,36	-0,2	-0,4	-0,6
Salchow	TS	0,6	0,4	0,2	1,0	0,70	0,3	-0,2	-0,4	-0,6
Loop	TL	0,6	0,4	0,2	1,4	0,98	0,42	-0,2	-0,4	-0,6
Axel	TAx	0,6	0,4	0,2	1,8	1,26	0,54	-0,2	-0,4	-0,6
Double Toe Loop	2TT	0,9	0,6	0,3	2,2	1,54	0,88	-0,3	-0,6	-0,9
Double Salchow	2TS	0,9	0,6	0,3	2,0	1,40	0,8	-0,3	-0,6	-0,9
Double Loop	2TL	0,9	0,6	0,3	3,0	2,10	1,2	-0,3	-0,6	-0,9
Double Flip	2TF	0,9	0,6	0,3	2,8	1,96	1,12	-0,3	-0,6	-0,9
Double Axel	2TAX	1,5	1,0	0,5	6,3	4,41	2,52	-0,5	-1,0	-1,5
Triple Toe Loop	3TT	1,5	1,0	0,5	7,1	5,68	3,55	-0,5	-1,0	-1,5
Triple Salchow	3TS	1,5	1,0	0,5	6,9	5,52	3,45	-0,5	-1,0	-1,5
Triple Flip	3TF	2,1	1,4	0,7	8,2	6,56	4,1	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3TL	2,1	1,4	0,7	8,7	6,96	4,35	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel	3TAX	3,0	2,0	1,0	12,6	10,08	6,3	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toe Loop	4TT	3,0	2,0	1,0	14,1	11,28	8,46	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Salchow	4TS	3,0	2,0	1,0	13,2	10,56	7,92	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Flip	QTF	3,0	2,0	1,0	15,4	12,32	9,24	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Loop	QTL	3,6	2,4	1,2	15,9	12,72	9,54	-1,2	-2,4	-3,6

TWIST LIFT - LUTZ											
	LEVEL	CODE	3	2	1	BASE	<	<<	-1	-2	-3
No Twist		NT				0,0					
<b>1 Rotation</b>	Level 1	Tw1	0,6	0,4	0,2	1,4	0,98	0,42	-0,2	-0,4	-0,6
	Level 2	Tw2	0,6	0,4	0,2	1,7	1,19	0,51	-0,2	-0,4	-0,6
	Level 3	Tw3	0,9	0,6	0,3	2,1	1,47	0,63	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 4	Tw4	0,9	0,6	0,3	2,6	1,82	0,78	-0,3	-0,6	-0,9
<b>2 Rotations</b>	Level 1	2Tw1	0,9	0,6	0,3	2,8	1,96	1,12	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 2	2Tw2	0,9	0,6	0,3	3,1	2,17	1,24	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 3	2Tw3	0,9	0,6	0,3	3,4	2,38	1,36	-0,3	-0,6	-0,9
	Level 4	2Tw4	0,9	0,6	0,3	3,8	2,66	1,52	-0,3	-0,6	-0,9
<b>3 Rotations</b>	Level 1	3Tw1	1,5	1,0	0,5	7,0	4,90	3,5	-0,5	-1,0	-1,5
	Level 2	3Tw2	1,5	1,0	0,5	7,3	5,11	3,65	-0,5	-1,0	-1,5
	Level 3	3Tw3	1,5	1,0	0,5	7,6	5,32	3,8	-0,5	-1,0	-1,5
	Level 4	3Tw4	1,5	1,0	0,5	8,0	5,60	4	-0,5	-1,0	-1,5
<b>4 Rotations</b>	Level 1	4Tw1	2,1	1,4	0,7	8,2	5,74	4,92	-0,7	-1,4	-2,1
	Level 2	4Tw2	2,1	1,4	0,7	8,5	5,95	5,1	-0,7	-1,4	-2,1
	Level 3	4Tw3	2,1	1,4	0,7	8,8	6,16	5,28	-0,7	-1,4	-2,1
	Level 4	4Tw4	3,0	2,0	1,0	9,1	6,37	5,46	-1,0	-2,0	-3,0