

15°
**INTERNATIONAL
SKATE TEAM
TROPHY**

23-24 giugno 2020

Regolamento

Indice

1.	Norme generali	1
1.1	Partecipazione	1
1.2	Sorteggi	1
1.3	Sistema di giudizio	1
1.4	Prova pista ufficiale	1
1.5	Consegna musiche.....	1
2.	Norme tecniche.....	1
2.1	Categorie	1
2.2	Lunghezza programma.....	2
2.3	Partecipanti.....	2
2.4	Costume di gara	2
	Quartetti Promozionali e Gruppi Show Promozionali	2
	Sincronizzato Promozionale.....	2
2.5	Elementi permessi nel programma dei Quartetti Promozionali.....	2
2.6	Elementi permessi nel programma dei Gruppi Show Promozionali.....	2
2.7	Elementi obbligatori nel programma del Sincronizzato Promozionale	3
	Blocco – Elemento lineare.....	4
	Blocco – Elemento pivot	4
	Cerchio – Elemento in Rotazione	4
	Cerchio – Elemento in Spostamento.....	5
	Elemento Combinato	5
	Intersezione (con Punto di Intersezione).....	5
	Linea – Elemento Lineare	5
	Linea – Elemento Pivot (con perno)	5
	Elemento senza presa.....	6
	Mulino – Elemento in Rotazione	6
	Mulino – Elemento in Spostamento.....	6
	Elemento in Movimento	6

15° INTERNATIONAL SKATE TEAM TROPHY 2020

1. NORME GENERALI

L'International Skate Team Trophy Riccione è una competizione internazionale di Gruppi Show Promozionali e Sincronizzato Promozionale.

Organizzato dal Pattinaggio Artistico Riccione, con il patrocinio del Comune di Riccione, autorizzato dal World Skate Europe Artistic e dalla FISR.

La manifestazione concilia agonismo e divertimento con le opportunità che la Città di Riccione offre ed è rivolta a società e pattinatori che vogliono avvicinarsi alle discipline dei Gruppi Show e del Precision.

1.1 Partecipazione

La partecipazione è riservata a gruppi che non hanno mai partecipato a Campionati Regionali o Nazionali di Federazione.

Gli atleti partecipanti possono essere tesserati a qualunque Ente di Promozione Sportiva.

1.2 Sorteggi

Per questioni organizzative e logistiche, il sorteggio dell'entrata in pista verrà eseguito anticipatamente alla gara, dall'organo competente.

1.3 Sistema di giudizio

Per la competizione sarà utilizzato il sistema di giudizio "0-10".

1.4 Prova pista ufficiale

La prova pista verrà effettuata lo stesso giorno della competizione. Il tempo della prova sarà di circa 3 minuti superiore al tempo di gara e sarà individuale per gruppo. La società organizzatrice si riserva di diminuire il tempo di prova nel caso ci fossero problemi di tipo logistico/orvanizzativo.

1.5 Consegna musiche

Le musiche vanno inviate in formato mp3 all'indirizzo music.pattinaggioriccione@gmail.com, nominando il file con "nome gruppo" "titolo composizione" "categoria".

2. NORME TECNICHE

2.1 Categorie

Categorie ammesse:

- **Quartetti Promozionali:** 4 atleti (può essere iscritta anche una riserva)
- **Gruppi Show Promozionali:**
 - Piccoli Gruppi: da 6 a 16 atleti (può essere iscritta anche una riserva)
 - Grandi Gruppi: da 16 a 30 atleti (comprese eventuali riserve)
- **Sincronizzato Promozionale:** da 9 a 20 atleti (comprese eventuali riserve)

Le categorie sopra indicate possono essere formate da atleti e/o atlete. Un pattinatore può partecipare in ogni categoria, ma una sola volta per categoria.

15° INTERNATIONAL SKATE TEAM TROPHY 2020

2.2 Lunghezza programma

Lunghezza programmi:

- **Quartetti Promozionali:** 3.00 minuti (tolleranza +/- 10 secondi)
- **Gruppi Show Promozionali:** da 3.30 a 4.00 minuti (tolleranza +/- 10 secondi)
- **Sincronizzato Promozionale:** 4.00 minuti (tolleranza +/- 10 secondi)

Il cronometraggio inizierà dal primo movimento di uno dei pattinatori e avrà termine quando la musica cesserà.

2.3 Partecipanti

I Gruppi possono essere formati da atleti appartenenti a differenti Società. La Società che presenta il gruppo, con l'iscrizione, comunica quali altre Società partecipano alla composizione del gruppo.

Ogni categoria è divisa in tre fasce di età:

- **Kids:** nati dal 2012 al 2007
- **Young:** nati dal 2008 al 2004
- **Over 16:** nati dal 2004 e precedenti

Possono essere iscritti al massimo 3 atleti fuori età per ogni gruppo (esclusa la categoria Quartetti Promozionali).

2.4 Costume di gara

QUARTETTI PROMOZIONALI E GRUPPI SHOW PROMOZIONALI

Il costume di gara, per uomini e donne, dovrà essere in carattere con la musica, ma dovrà essere tale da non causare imbarazzo. Il costume della donna dovrà essere fatto in modo che il body copra completamente i fianchi e il sedere.

Sono permessi cambi di costume durante il programma, ma non dovrà essere lasciato nulla sulla pista e non dovrà essere lanciato nulla fuori dalla pista.

SINCRONIZZATO PROMOZIONALE

Il costume di gara deve essere semplice, dignitoso e appropriato per competizioni, non pacchiano o teatrale nel design. I costumi devono, tuttavia, riflettere il carattere della musica scelta. Il costume di gara non deve dare l'effetto di eccessiva nudità, inappropriata alla disciplina. Accessori, piume, oggetti di scena e pietre attaccati al viso non sono permessi. Non possono essere utilizzati oggetti. Cambi di costume durante il programma non sono permessi.

2.5 Elementi permessi nel programma dei Quartetti Promozionali

Non dovranno essere formati da due Coppie, Artistico o Danza, ma da 4 pattinatori che lavorano come in un gruppo.

Tutti i salti con una rotazione sono permessi. Sono permesse solo trottole verticali e abbassate, anche con la preparazione con la sequenza di tre.

2.6 Elementi permessi nel programma dei Gruppi Show Promozionali

Pattinaggio Individuale e di Coppia Artistico non è permesso.

Il pattinaggio sarà valutato nell'insieme.

Salti con più di una rotazione non sono permessi. Sono permesse solo trottole verticali e senza la preparazione con la sequenza di tre.

15° INTERNATIONAL SKATE TEAM TROPHY 2020

Movimenti o passi eseguiti in posizione stazionaria sono permessi (programmi in costante movimento e coreografia riceveranno un punteggio maggiore rispetto a programmi che utilizzano eccessivi movimenti stazionari).

La coreografia dovrà iniziare entro 15 secondi dall'inizio della musica.

Il programma **non può contenere** più di 4 elementi tipici del Pattinaggio Sincronizzato:

- Cerchi Chiusi con più di una rotazione non sono permessi
(nei cerchi chiusi i pattinatori sono in movimento attorno a un centro comune, ognuno equidistante dal centro stesso; il cerchio può ruotare in senso orario o antiorario, avanti o indietro; i pattinatori sono in presa)
- Mulini con più di una rotazione non sono permessi
(elemento formato da due o più raggi che girano attorno ad un unico asse; il mulino può ruotare in senso orario o antiorario)

Lo scopo principale del gruppo è quello di fare Show.

All'inizio del programma tutti i pattinatori dovranno essere in pista e non è permesso ad alcun pattinatore di lasciare la pista durante il programma.

Sono permessi tutti quegli accessori che possono essere sostenuti da un singolo pattinatore.

È permesso anche posizionare gli accessori o gli oggetti rapidamente a bordo pista, ma solo poco prima dell'inizio del programma. Una volta raccolti, tali oggetti non possono essere più abbandonati o gettati fuori dalla pista, al fine di evitare disturbo e confusione. È permesso ai pattinatori di scambiarsi gli oggetti fra i diversi componenti del gruppo e anche di posizzarli a terra mantenendo sempre un costante contatto fisico. È consentito, solo per una volta e per un massimo di 10 secondi, abbandonare completamente gli oggetti sulla pista senza contatto fisico diretto.

2.7 Elementi obbligatori nel programma del Sincronizzato Promozionale

Il Pattinaggio Sincronizzato consiste in un insieme di atleti che eseguono in perfetta sincronia movimenti, passi ed elementi tipici di gruppo, in armonia con il tema musicale scelto.

Il programma dovrà presentare i seguenti 8 elementi tecnici:

1. **elemento lineare** – Linea o Blocco
2. **elemento in spostamento** - Cerchio o Mulino
3. **elementi in rotazione** - Cerchio o Mulino
4. **elemento pivot** – Linea o Blocco
5. **intersezione (con un punto di intersezione)**
6. **elemento non in presa**
7. **elemento combinato**
8. **elemento in movimento**

La forma degli elementi richiesti (se opzionali) può essere scelta dal gruppo.

I gruppi devono presentare l'ordine degli elementi nel loro programma, altrimenti il primo elemento presentato verrà considerato come quello richiesto.

Gli elementi possono essere eseguiti usando caratterizzazioni aggiuntive (non obbligatorie) che verranno conteggiate una sola volta per elemento.

Gli elementi richiesti possono essere eseguiti in qualsiasi ordine.

15° INTERNATIONAL SKATE TEAM TROPHY 2020

Gli elementi richiesti possono essere ripetuti.

Elementi addizionali possono essere utilizzati.

Devono essere riconoscibili 3 diversi tipi di presa (mano-mano, polso-polso, gomito-gomito, spalla-spalla, fianchi-fianchi).

Non sono ammessi: salti con più di mezza (1/2) rotazione; trottole; movimenti acrobatici o sollevamenti.

Posizioni stazionarie (fermate e attese) non sono consentite. Stare in ginocchio o sdraiati sulla pista è consentito massimo una volta e per un massimo di 5 secondi.

Per tutti gli elementi, tutti i pattinatori devono partecipare alla formazione; l'elemento termina quando la formazione si interrompe e inizia la transition in un altro elemento; le caratterizzazioni aggiuntive non sono obbligatorie ma, se eseguite correttamente, comportano un aumento del punteggio.

L'inserimento di passi in ogni singolo elemento aumenta il coefficiente di difficoltà e di conseguenza, se eseguito bene, anche il punteggio.

BLOCCO – ELEMENTO LINEARE

Deve avere almeno 3 linee.

Deve coprire almeno 20 metri.

Devono essere usati almeno 2 diversi assi (longitudinale, trasversale, diagonale).

Possono essere eseguite le seguenti caratterizzazioni aggiuntive:

- 2 diverse configurazioni;
- Utilizzo di un pattern circolare (con almeno 270° di rotazione)
- 3 differenti prese;
- Scambio di posto tra pattinatori o di posizione tra le linee;
- Esecuzione di 2 giri/passi mantenendo la presa (scelta tra: tre, controtre, volta, mohawk, choctaw).

BLOCCO – ELEMENTO PIVOT

Deve avere almeno 3 linee.

Deve coprire almeno 20 metri.

Deve mostrare qualsiasi pivot riconoscibile.

Tutti gli atleti devono eseguire gli stessi passi, nella stessa direzione di pattinaggio, contemporaneamente durante la rotazione. Il pivot deve essere continuo ed eseguito tutto in una volta. Il pivot deve essere eseguito solo in una direzione di rotazione e con un'unica configurazione.

I pattinatori sulla parte lenta del blocco non devono diventare stazionari.

Cambi di punti perno eseguiti pattinando in una traiettoria circolare non sono permessi. Il perno (incluso il pattinatore dell'estremità lenta) deve, ogni volta, progredire lungo e/o attraverso la pista.

CERCHIO – ELEMENTO IN ROTAZIONE

Il cerchio deve avere una rotazione di minimo 360° in un senso di rotazione o l'equivalente se si usano entrambi i sensi di rotazione e può essere eseguito con o senza presa.

Possono essere eseguite le seguenti caratterizzazioni aggiuntive:

- 2 diverse configurazioni;
- Cambio del senso di rotazione;
- Scambio di posto tra pattinatori;

15° INTERNATIONAL SKATE TEAM TROPHY 2020

- Esecuzione di 2 diverse caratterizzazioni aggiuntive (scelta tra: angelo, papera, seggiolino, puntatine, saltelli).

Le caratterizzazioni devono essere eseguite contemporaneamente da tutti i pattinatori.

CERCHIO – ELEMENTO IN SPOSTAMENTO

Il cerchio deve avere una rotazione di minimo 360° in un senso di rotazione o l'equivalente se si usano entrambi i sensi di rotazione.

Qualsiasi spostamento riconoscibile deve essere eseguito.

Lo spostamento deve essere continuo e può essere eseguito con o senza presa.

Un cambio di configurazione porrà termine allo spostamento.

ELEMENTO COMBINATO

Tutti i pattinatori devono partecipare all'elemento e gli elementi di base scelti devono interagire l'uno con l'altro. Gli elementi di base possono essere scelti tra: blocco, cerchio, intersezione, linea, elementi di coppia e mulini.

INTERSEZIONE (CON PUNTO DI INTERSEZIONE)

L'elemento inizia una volta che i pattinatori cominciano la fase di preparazione dell'intersezione e termina dopo la fase di uscita, con l'inizio della transizione in un elemento differente o in un elemento di transizione.

Tutti i pattinatori devono intersecarsi.

Tra le intersezioni possibili ci sono:

- intersezione ad "L";
- collasso (cerchio, quadrato, triangolo).

LINEA – ELEMENTO LINEARE

Deve ricoprire un minimo di 20 metri.

Può avere 1 o 2 linee, che devono essere il più eque possibili.

Possono essere eseguite le seguenti caratterizzazioni aggiuntive:

- 2 diverse configurazioni;
- 3 differenti prese;
- Almeno 2 diversi assi (longitudinale, trasversale, diagonale);
- Scambio di posto tra pattinatori o di posizione tra le linee;
- Rilascio di presa per 3 secondi.

LINEA – ELEMENTO PIVOT (CON PERNO)

Deve coprire almeno 20 metri.

Devono esserci 1 o 2 linee, che devono essere più uniformi possibile.

Deve mostrare qualsiasi pivot riconoscibile.

Il pivot deve essere eseguito solo in una direzione di rotazione (una combinazione non è consentita).

Il pattinatore dell'estremità lenta non può divenire stazionario.

Se si usano 2 linee, allora entrambe devono ruotare nello stesso momento.

15° INTERNATIONAL SKATE TEAM TROPHY 2020

Il cambio del punto di pivot eseguito dai pattinatori in uno schema circolare non è permesso. Il movimento di Pivot (incluso il pattinatore dell'estremità lenta) dovrebbe, in ogni momento, avanzare lungo e/o attraverso la pista.

ELEMENTO SENZA PRESA

Deve essere una formazione di blocco chiuso.

Deve coprire almeno 20 metri.

I pattinatori devono eseguire contemporaneamente almeno 1 giro/passaggio a scelta tra: tre, controtre, volta, controvolta, mohawk, choctaw).

Possono essere eseguite le seguenti caratterizzazioni aggiuntive:

- Scambio di posto tra pattinatori o di posizione tra le linee;
- 2 diverse configurazioni;
- Utilizzo dell'asse diagonale.

MULINO – ELEMENTO IN ROTAZIONE

Deve avere almeno 2 raggi.

L'elemento del mulino deve ruotare minimo 360°, in un senso di rotazione o l'equivalente distanza quando si utilizzano entrambi i sensi di rotazione.

Possono essere eseguite le seguenti caratterizzazioni aggiuntive:

- 2 differenti configurazioni;
- Cambio del senso di rotazione;
- 3 prese differenti;
- Scambio di posto tra pattinatori o di posizione tra i raggi.

MULINO – ELEMENTO IN SPOSTAMENTO

L'elemento del mulino deve ruotare minimo 360°, in un senso di rotazione o l'equivalente distanza quando si tratta di entrambi i sensi di rotazione.

Qualsiasi spostamento riconoscibile deve essere eseguito.

Lo spostamento deve essere continuo.

Un cambio di configurazione porrà termine allo spostamento.

ELEMENTO IN MOVIMENTO

Tutti i pattinatori devono partecipare all'elemento e devono eseguire almeno una figura in movimento. La figura in movimento deve essere mantenuta in posizione corretta per almeno 3 secondi e deve essere eseguita su un filo (o eventualmente un cambio filo).

Possono essere eseguite le seguenti caratterizzazioni aggiuntive:

- Cambio di figura;
- Cambio di posizione tra i pattinatori;
- Cambio di filo.

I pattinatori possono essere divisi in più gruppi e ciascuno di essi può fare anche diverse figure in movimento.

I diversi gruppi devono iniziare e finire contemporaneamente le figure in movimento che intendono eseguire.