



ARTISTICO INLINE

Norme per l'attività
"Solo Dance Inline" 2023/2024



Sommario

PREMESSA	3
1. Danza Inline	3
1.1 CATEGORIE.....	3
1.2 RITMI	3
1.3 ELEMENTI TECNICI	4
1.4 DEFINIZIONI GENERALI ELEMENTI TECNICI.....	6
1.5 GIURIE.....	11
1.6 NORME.....	12
1.7 RISCALDAMENTO UFFICIALE	12

PREMESSA

La danza inline sarà giudicata con il sistema di giudizio Roll Art ed in tutte le categorie saranno giudicati solo i components:

- **skating skills**
- **performance**

Possono partecipare alle competizioni tutti gli atleti tesserati FISR.

Se l'atleta gareggia sia nel libero che nella solo dance, in quest'ultima la divisione non può essere inferiore alla divisione in cui gareggia nel libero.

(Es: se compete in 2° divisione nel libero, non può competere in 3° divisione nella danza).

1. DANZA INLINE

Per la Solo Dance Inline, per tutte le categorie, è richiesta solo la Style Dance.

NORME GENERALI:

- Donne e uomini competono in categorie separate.
- La durata della Style dance sarà definita in base alle categorie
- La musica può essere vocale
- Ritmo musicale sbagliato nella Style Dance sarà penalizzato dalla giuria come elemento illegale: -2 punti
- Uno dei ritmi selezionati deve essere il ritmo richiesto per l'esecuzione della Sequenza della Danza Obbligatoria. Durante la sequenza della Danza Obbligatoria, NON è permesso un cambio della selezione musicale scelta.

1.1 CATEGORIE

Di seguito si riportano le categorie della Divisione Solo Dance Inline:

Senior: dall'anno 2005 e precedenti

Junior: anni 2006 – 2007 – 2008

Cadetti: anni 2009 – 2010

Allievi: anni 2011 – 2012

Esordienti: anni 2013 – 2014

Giovanissimi: anni 2015 – 2016

1.2 RITMI

Di seguito si riportano i ritmi per la stagione 2023/2024

RITMI
Swing Medley Foxtrot, Quickstep, Swing, Charleston, Lindy Hop
Spanish Medley Paso Doble, Flamenco, Tango, Spanish Waltz, Bolero Gypsy Music, Feango
Classic Medley Waltz, Classic Polka, March, Galop

Latin Medley

Mambo, Salsa, Merengue, Bachata, Bossa nova, Batucada, Cha Cha Cha, Samba, Rumba

Rock Medley

Jive, Boogie Woogie, Rock & Roll, Blues, Old Jazz

Folk Dance

Ethnic Dance

Modern Music Medley

Disco Music, Pop, Dance, Hip Hop, Soul, Rap, Techno, House, Hard Rock

Musical-Operetta Medley**1.3 ELEMENTI TECNICI**

Il numero degli elementi tecnici richiesti per la style dance varia da categoria a categoria.

Prima Divisione

Per la prima divisione solo dance inline è previsto un solo programma di gara per categoria, la style dance.

Per la danza obbligatoria, donne e uomini eseguono solo i passi femminili.

Per quanto riguarda i tracciati e i key points delle danze obbligatorie si fa riferimento al Dance Book WS 2024.

1 divisione SENIOR					
3' + - 10"					
Rhythm	Dance Step Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Folk Dance	Yes (massimo livello 4) Max. 30"	Yes (massimo livello 4) Max. 40"	Yes (massimo livello 3) Max. 10"	Yes (massimo livello 4) Max. 25"	QUICKSTEP 1 sequenza Passi 1-18
1 divisione JUNIOR					
3' + - 10"					
Rhythm	Dance Step Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Spanish Medley	Yes (massimo livello 4) Max. 30"	Yes (massimo livello 4) Max. 40"	Yes (massimo livello 3) Max. 10"	Yes (massimo livello 4) Max. 25"	TANGO ARGENTINO Sezione 1 Passi 1-22
1 divisione CADETTI					
3' + - 10"					

Rhythm	Dance Step Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Classic Medley	Yes (massimo livello 4) Max. 30"	Yes (massimo livello 4) Max. 40"	Yes (massimo livello 3) Max. 10"	Yes (massimo livello 3) Max. 25"	ASSOCIATION WALTZ Sezione 1 Passi 1-15

Seconda Divisione

Per la seconda divisione solo dance inline è previsto un solo programma di gara per categoria, la style dance.

Per la danza obbligatoria, donne e uomini eseguono solo i passi femminili.

Per quanto riguarda i tracciati e i key points delle danze obbligatorie si fa riferimento al Dance Book WS 2024.

Sia per le gare regionali che per le gare nazionali, ci sarà un accorpamento di categorie (saranno disposti 3 raggruppamenti) per garantire un numero maggiori di partecipanti per gruppo.

2 divisione JUNIOR + SENIOR					
3' + - 10"					
Rhythm	Dance Step Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Modern Music Medley	Yes (massimo livello 4) Max. 30"	Yes (massimo livello 3) Max.40"	Yes (massimo livello 3) Max.10"	Yes (massimo livello 2) Max. 25"	KILIAN 1 sequenza Passi 1-14
2 divisione ALLIEVI + CADETTI					
3' + - 10"					
Rhythm	Dance Step Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Swing Medley	Yes (massimo livello 4) Max. 30"	Yes (massimo livello 3) Max. 30"	Yes (massimo livello 3) Max. 10"	Yes (massimo livello 2) Max. 25"	SWING FOXTROT 1 sequenza Passi 1-16
2 divisione GIOVANISSIMI + ESORDIENTI					
2'30" + - 10"					
Rhythm	Dance Step Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Classic Medley	Yes (massimo livello 4) Max. 30"	Yes (massimo livello 1) Max. 30"	Yes (massimo livello 1) Max.10"	No	LITTLE WALTZ Sezione 1 Passi 1-17

Terza Divisione

Per la terza divisione solo dance inline è previsto un solo programma di gara per categoria, la style dance.

LIVELLO BASE MASSIMO per tutti gli elementi con livello richiesti.

Per la danza obbligatoria, donne e uomini eseguono solo i passi femminili.

Per quanto riguarda i tracciati e i key points delle danze obbligatorie si fa riferimento al Dance Book WS 2024.

Sia per le gare regionali che per le gare nazionali, ci sarà un accorpamento di categorie per garantire un numero maggiori di partecipanti per gruppo.

3 divisione GIOVANISSIMI + ESORDIENTI + ALLIEVI					
2'+-10''					
Rhythm	Dance Step Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Spanish Medley	Yes (massimo livello 1) Max. 30''	Yes (massimo livello 1) Max. 30''	No	No	CARLOS TANGO 1 sequenza Passi 1-12
3 divisione CADETTI + JUNIOR + SENIOR					
2'+-10''					
Rhythm	Dance Step Sequence	Artistic Sequence	Travelling	Cluster	Compulsory
Spanish Medley	Yes (massimo livello 1) Max. 30''	Yes (massimo livello 1) Max. 30''	No	No	CARLOS TANGO 1 sequenza Passi 1-12

Nota bene: Il primo elemento obbligatorio eseguito di quelli richiesti, sarà quello chiamato dal Pannello tecnico e valutato dai giudici come elemento obbligatorio per l'anno in corso.

1.4 DEFINIZIONI GENERALI ELEMENTI TECNICI

ARTISTIC SEQUENCE

I pattinatori devono dimostrare l'abilità di pattinare sulla musica e interpretare la musica utilizzando elementi tecnici come: passi, turns, angeli, anfore, ina bauer, spread eagles, salti di una rotazione (non dichiarati ed inclusi nei salti consentiti), trottolo veloci.

- Ha un limite massimo di tempo a seconda della categoria di appartenenza.
- Non c'è uno schema da seguire.
- Sono permessi brevi stop coreografici.

Livello base –	Livello 1 –	Livello 2 –	Livello 3 –	Livello 4 –
----------------	-------------	-------------	-------------	-------------

ASqB	ASq1	ASq2	ASq3	ASq4
i pattinatori devono includere un angelo (o qualsiasi variante su un piede) per 3 secondi o per 20 metri. Il disegno della sequenza è libero ma deve coprire almeno i $\frac{3}{4}$ della pista.	Livello base + eseguire 2 turn E includere una (1) feature	Livello base + eseguire 4 turns E includere due (2) features diverse.	Livello base + includere 6 turns E includere (3) features diverse.	Livello base + includere 8 turns E quattro (4) features diverse.

Features per i livelli:

1. Elementi di pattinaggio

- a. Ina Bauer, spread eagles, hackenmond (luna sull'ultima ruota dx e sx);
- b. Salto del cervo, salto in spaccata, butterfly, fly camel;
- c. Un (1) salto di una (1) rotazione. Il salto non deve essere un salto codificato inserito nella lista dei salti dell'artistico.
- d. come posizione su un piede per tre secondi o 20 metri si assume la posizione Biellman, rovesciata, ring (verticale o orizzontale);
- e. Charlotte (angelo indietro con gambe in spaccata, busto rivolto verso il basso e testa contro la gamba che pattina), illusion;
- f. Trottola di tre (3) rotazioni minimo realizzata su due o un piede.

2. Choctaws: I pattinatori devono eseguire almeno due (2) Choctaws, uno in senso orario e uno in senso anti-orario.

3. Cluster: considerata feature se confermati tutti e tre i turns che lo formano. Non è consentito alcun cambio di filo nei primi due turns del cluster.

4. Turns su un piede differente: i turns confermati e richiesti per il livello devono essere eseguiti equamente sia sul piede Destro che sul piede Sinistro, o se trattasi di boccole e traveling in senso orario ed antiorario. Devono essere egualmente distribuiti tra piede sinistro/anti-orario e piede destro/orario.

TRAVELING

Traveling (set di twizzles): rotazioni multiple e continue eseguite sullo stesso piede portante, mentre la gamba libera può assumere qualunque posizione. Non si devono verificare cambi di ritmo in quanto l'azione non sarebbe continua.

I quattro (4) diversi tipi di fili di entrata per i Traveling sono i seguenti:

- Esterno avanti
- Esterno indietro
- Interno avanti
- Interno indietro

Il set di traveling ha un limite massimo di tempo a seconda della categoria di appartenenza.

Livello base - TrB	Livello 1 - Tr1	Livello 2 - Tr2	Livello 3 - Tr3	Livello 4 - Tr4
Il pattinatore deve eseguire 1 set composto da due traveling di almeno 2 rotazioni ciascuno	Livello base + 1 feature a scelta	Livello base + 2 features tra due gruppi differenti E filo di entrata differenti E Ogni travelig deve essere di 3 giri	Livello base + 3 features tra tre due gruppi differenti E filo di entrata differenti E Ogni travelig deve essere di 3 giri	Livello base + 4 features tra quattro due gruppi differenti E filo di entrata differenti E Ogni travelig deve essere di 4 giri

Features per i livelli:

GRUPPO 1

1. Entrata difficile nel traveling:
 - a. Spread Eagles (luna)/Ina Bauer (senza cambiare filo prima di iniziare il traveling e la posizione deve essere mantenuta fino all'ingresso del primo set);
 - b. Salto: da 1 rotazione massimo (360°): il filo di arrivo deve essere uguale al filo di entrata del traveling;
 - c. Choctaw: non è consentito il cambio filo prima dell'inizio della rotazione.
 - d. Turns: volta (venda) o contro volta (controventa): non è permesso il cambio di filo prima dell'inizio della rotazione.
2. Piedi differenti: eseguire i traveling con piedi differenti. Se si sceglie di eseguire il terzo traveling, il cambio di piede può essere fatto tra il secondo e il terzo.

GRUPPO 2

1. Gomito/i almeno all'altezza delle spalle o più alto/i della spalla (la/le mano/i possono essere sopra la testa, allo stesso livello o sotto la testa).
2. Movimento chiaro e continuo delle braccia durante il numero di rotazioni richieste.
3. Mani giunte dietro la schiena e lontane da essa.
4. Braccia, una dietro e una avanti come una vite.
5. Braccia giunte e distese in avanti, lontano dal corpo (tra la vita e il livello del torace e più in basso del livello delle spalle).

GRUPPO 3

- a. Gamba libera incrociata avanti o dietro sotto la linea del ginocchio.

- b. Ruote del pattino libero tenute da una mano o due mani.
- c. Gamba libera alta, tesa o piegata lateralmente (angolo di almeno 45° rispetto alla gamba portante).

GRUPPO 4:

Le extra-features confermate determineranno una percentuale di bonus aggiuntivo al valore dell'elemento come indicato di seguito.

1. Terzo traveling (+ 0,8): deve essere eseguito come terzo traveling e deve avere il numero di rotazioni richiesto per il livello massimo della categoria di appartenenza, ed eseguito entro i secondi richiesti.
2. Continuo movimento della gamba libera (+1,0): il movimento deve iniziare appena si parte la prima rotazione e continuare fino alla fine del traveling.
3. Spostamento del corpo dall'asse verticale o del busto ruotato 45° (+1,5).
4. Gamba libera in posizione statica (+1,7): per questa posizione il ginocchio della gamba libera deve essere più alto della vita. La posizione può essere anche in una presa.

SPECIFICHE SUI TRAVELING:

- se uno dei due traveling non viene eseguito correttamente (se si eseguono dei doppi tre), ma le features sono confermate, il set verrà chiamato con 1 livello inferiore (ad esempio se fosse un livello 3, verrà chiamato livello2). Se invece entrambi i traveling sono chiaramente dei doppi tre, il set verrà chiamato livello base.
- Se il pattinatore cade o si verifica un'interruzione o perdita di controllo con supporto aggiuntivo (tocco con la gamba/piede e/o mano/i) che arresta completamente l'elemento (es. se il pattinatore non è in grado di continuare) il set è chiamato per quello che è stato fatto prima della caduta o dell'interruzione.
- Se c'è un'interruzione o perdita di controllo momentanea e il pattinatore è in grado di proseguire, il pannello tecnico potrà considerare quanto completato prima dell'interruzione (se sono stati completati almeno 2 giri) e continuare a considerare ciò che il pattinatore completa dopo l'interruzione.
- Le rotazioni del set dovrebbero essere veloci e continuative e dimostrare capacità di mantenere il controllo dell'asse del corpo.
- Spingere con il puntale o frenare prima di eseguire il traveling non è consentito e comporterebbe ad un abbassamento di livello.
- Tra i traveling ci devono essere almeno due passi liberi.
- I pattinatori possono utilizzare la prima metà di giro per raggiungere la posizione richiesta dalla feature.

DANCE STEP SEQUENCE

Sequenza di passi che incorpora l'uso dei passi ed elementi artistici. Caratterizzata dai movimenti di danza che devono essere esteticamente gradevoli e dimostrare la creatività del pattinatore, oltre l'abilità e la capacità di ballare al ritmo della musica scelta.

- Ha un limite massimo di tempo a seconda della categoria di appartenenza.
- Passi da considerare: cross chasse, cross roll, cambio di filo, Mohawk chiusi o aperti (indietro e/o avanti), Choctaw chiusi o Choctaw aperti (interni e/o esterni).

Livelli:

Livello base - ASqB	Livello 1 - ASq1	Livello 2 - ASq2	Livello 3 - ASq3	Livello 4 - ASq4
Deve comprendere passi e figure coreografiche; Il disegno è libero ma deve coprire almeno $\frac{3}{4}$ della pista.	Livello base + 2 passi + 1 feature scelta tra la feature 1 e la feature 2	Livello base + 4 passi + 2 diverse feature (di cui una delle due deve essere la feature 1 o la feature 2)	Livello base + 6 passi + 3 feature differenti tra loro	Livello base + 8 passi + 4 feature differenti tra loro

Features per i livelli:

1. Skating element: i pattinatori devono inserirne tre tra i seguenti
 - a. Ina Bauer, Spread Eagles, Hackenmond;
 - b. Stag Jump (salto del cervo), split jump, butterfly, fly camel;
 - c. Un salto di una rotazione (può essere un salto codificato o non codificato);
 - d. Biellman o sue varianti (es. Ring);
 - e. Illusion, Charlotte;
 - f. Spin (trottola) coreografica di almeno 2 giri (eseguita anche sui tamponi).
2. Choctaw: i pattinatori devono eseguire 2 choctaw, uno in senso orario e uno in senso antiorario. Tutti i Choctaw sono ammessi (avanti, indietro, interni o esterni) ma devono essere eseguiti correttamente con fili chiaramente riconoscibili.
3. Cluster: i pattinatori devono eseguire un set di cluster, ovvero una sequenza di 3 turns (confermati) senza cambio di filo tra di essi;
4. I pattinatori devono eseguire i passi su piedi differenti, distribuiti equamente nella sequenza in senso orario e in senso antiorario.

CLUSTER

DUE set di almeno 3 turns senza cambio filo.

Turns: tre, controtre, vende (volte), controvende (controvolte), traveling.

- Ha un limite massimo di tempo a seconda della categoria di appartenenza.
- L'entrata di una curva deve essere il filo di uscita della precedente.

- Nessun cambio di piede consentito.
- Deve essere sulla musica.
- Ci deve essere un inizio chiaro.
- In ogni cluster i primi 3 turns devono essere differenti tra loro, il quarto può essere ripetuto.
- I due set di cluster devono partire in modo differente (non con gli stessi turns).
- Possibilità di fare un cambio di filo dopo il secondo turn solo in 1 set dei due.

Livelli:

Livello base	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
Due set di cluster da 3 turns ciascuno	Livello base di cui 2 turns + 2 turns <u>confermati</u> E 1 feature	3 turns + 3 turns <u>confermati</u> E 2 features	4 turns + 3 turns o 3 turns + 4 turns <u>confermati</u> E 3 features	4 turns + 4 turns <u>confermati</u> E 4 features

Features per i livelli:

1. Entrata difficile in entrambi i clusters:
 - a. Choctaw (dall'avanti all'indietro o dall'indietro all'avanti) chiuso;
 - b. Ina Bauer;
 - c. Spread Eagle;
 - d. Split Jump o Stag Jump;
 ATTENZIONE: le entrate difficili dei due set devono essere differenti tra loro.
2. Transizione: tra un set di cluster e l'altro eseguire una transizione coreografica con almeno 1 body movement e 1 skating element tra i seguenti:
 - a. Illusion;
 - b. Boccola (esterna, interna, avanti o indietro);
 - c. Spin coreografica di almeno 1 giro (anche sul tampone).
3. Uscita difficile: posizione eseguita sullo stesso filo e piede di uscita del secondo cluster in posizione angelo (o sue varianti).
4. Eseguire i cluster su piedi differenti (uno sul destro e uno sul sinistro o viceversa).

1.5 GIURIE

Le gare della 1°, 2° e 3° Divisione saranno valutati con le normative già vigenti nel sistema Rollart specialità Solo Dance.

Per le specifiche degli elementi e regolamenti di Solo Dance attenersi al manuale "Solo Dance2024_Official Regulation Artistic.pdf"

I due (2) punteggi per la Style Dance e la Danza Libera saranno:

- Contenuto Tecnico
- Components

1.6 NORME

REQUISITI DEI COSTUMI

I costumi, sia per l'uomo che per la donna, in tutte le competizioni devono essere in carattere con la musica ma non devono essere tali da causare imbarazzo al pattinatore, ai giudici e spettatori. Il costume di allenamento non deve essere necessariamente in carattere con la musica, ma deve comunque rispettare tutte le altre regole previste per i costumi.

I costumi molto sgambati sui fianchi, o che mostrano l'ombelico scoperto sono considerati abiti da show e non sono adatti per le gare di pattinaggio.

Ogni parte del costume compresi perline, applicazioni, piume, etc. devono essere accuratamente fissati al costume affinché non possano causare intralcio ai concorrenti successivi. **NON SONO CONSENTITE** pietre di diametro superiore ai 4mm.

Il costume femminile deve completamente coprire i fianchi ed i glutei. Body con taglio alla "Francese", cioè con una sgambatura eccessiva sui fianchi, sono severamente proibiti! Materiali trasparenti **SONO CONSENTITI SOLO SULLE BRACCIA, GAMBE, SPALLE e SCHIENA** (al di sopra del giro vita).

Il costume maschile non deve essere senza maniche. La scollatura del costume non deve esporre il petto per più di tre (3) pollici o otto (8) centimetri sotto la clavicola. Materiale con effetto trasparente (come tessuto velato o rete) oppure completamente nudo non è consentito. Tessuti trasparenti sono consentiti solo sulle braccia e spalle. Durante una performance, la camicia dell'uomo non deve staccarsi dalla vita dei pantaloni, in modo da mostrare l'ombelico scoperto.

Dipingere qualsiasi parte del corpo è considerato "show", pertanto non è consentito.

La penalizzazione applicata ad ogni violazione al regolamento del costume è di 1.0. Il referee prenderà in considerazione anche l'opinione dei giudici, per le eventuali penalizzazioni da applicare alle violazioni dei costumi.

GENERALE

Nel documento con l'elenco degli elementi, è obbligatorio indicare il minutaggio di inizio di ogni elemento.

1.7 RISCALDAMENTO UFFICIALE

Il riscaldamento ufficiale viene considerato parte della competizione.

Come tale, tutte le infrazioni delle regole di pattinaggio saranno applicate.

Il riscaldamento per la Style Dance è di 4:30 minuti.

Lo speaker avviserà i partecipanti quando manca un (1) minuto al termine del periodo di riscaldamento.

Al pattinatore successivo, durante l'esposizione del punteggio dell'atleta che ha appena eseguito, sarà consentito usare la pista.

Al termine del riscaldamento ufficiale, il primo pattinatore ad eseguire avrà a disposizione un altro minuto (1), prima di cominciare l'esibizione.

Il Settore Tecnico Artistico/Presidente di giuria potrà decidere di non applicare quest'ultima regola, nel caso di situazioni eccezionali riguardanti limiti di tempo e/o numero di partecipanti. In tal caso verrà comunicato prima dell'inizio delle competizioni.