

# ARTISTICO

## Norme Tecniche



## Sommario

PREMESSA.....	3
<b>CAPITOLO I – LA PISTA .....</b>	<b>3</b>
ART. 1 – LA PISTA DI GARA .....	3
ART. 2 - DIMENSIONI .....	3
ART. 3 – TRACCE PER GLI OBBLIGATORI .....	3
ART. 4 – OMOLOGAZIONE .....	3
<b>CAPITOLO II - NORME PER IL PATTINAGGIO INDIVIDUALE.....</b>	<b>12</b>
<b>ESERCIZI OBBLIGATORI .....</b>	<b>12</b>
ART. 5 – DEFINIZIONE E DENOMINAZIONE.....	12
ART. 6 – DESCRIZIONE DEGLI ESERCIZI .....	12
ART. 7 – DESCRIZIONE DELLE DIFFICOLTA' .....	18
ART. 8 – NORME PER L'ESECUZIONE .....	19
ART. 9 – CRITERI DI VALUTAZIONE.....	20
<b>CAPITOLO III - NORME PER IL PATTINAGGIO INDIVIDUALE.....</b>	<b>20</b>
<b>ESERCIZI LIBERI .....</b>	<b>20</b>
ART. 10 - DEFINIZIONE .....	20
ART. 11 – NORME PER L'ESECUZIONE .....	20
ART. 12 – CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE DIFFICOLTA' .....	21
ART. 13 – CRITERI DI VALUTAZIONE DEGLI ESERCIZI LIBERI.....	21
ART. 14 – CLASSIFICHE E COEFFICIENTI .....	21
<b>CAPITOLO IV - NORME PER IL PATTINAGGIO DI COPPIA ARTISTICO .....</b>	<b>25</b>
ART. 15 – NORME GENERALI .....	25
ART. 16 – DESCRIZIONE DELLE DIFFICOLTA' E LORO VALUTAZIONE.....	25
ART. 17 – CRITERI DI VALUTAZIONE DEI PROGRAMMI .....	31
ART. 18 – COEFFICIENTI PER LE CLASSIFICHE .....	31
<b>CAPITOLO V - NORME PER IL PATTINAGGIO DI COPPIA DANZA .....</b>	<b>32</b>
ART. 19 – NORME GENERALI .....	32
ART. 20 – DANZE OBBLIGATORIE.....	35
ART. 21 – CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE DANZE OBBLIGATORIE.....	36
ART. 22 – DANZE ORIGINALI A SCHEMA FISSO (O.S.P.).....	36
ART. 23 – CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA DANZA ORIGINALE A SCHEMA FISSO.....	36
ART. 24 – DANZA LIBERA.....	36
ART. 25 – VALUTAZIONE DELLA DANZA LIBERA.....	37
<b>CAPITOLO VI – GIURIA E PUNTEGGI .....</b>	<b>38</b>
ART. 26 – COMPOSIZIONE DELLE GIURIE .....	38
ART. 27 – IL PRESIDENTE DI GIURIA .....	39
ART. 27bis – L'ASSISTENTE.....	40
ART. 28 – I GIUDICI .....	40
ART. 29 – I SEGRETARI/CALCOLATORI DI GIURIA .....	40
ART. 30 – FUNZIONI DI CRONOMETRISTA .....	41
ART. 31 – PUNTEGGI A VISTA.....	41
ART. 32 – ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI A VISTA .....	41
ART. 33 – ASSENZA DI UN COMPONENTE DELLA GIURIA .....	42
<b>CAPITOLO VII – CLASSIFICHE.....</b>	<b>43</b>
ART. 34 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE .....	43
ART. 35 – SISTEMA DEI PIAZZAMENTI .....	43
ART. 36 – SISTEMA WHITE .....	44
ART. 37 - RITIRI.....	46
ART. 38 – SPOSTAMENTO DI UNA GARA .....	47
ART. 39 – SOSPENSIONE DI UNA GARA .....	47
<b>CAPITOLO VIII – PENALIZZAZIONI.....</b>	<b>48</b>
ART. 40 – REGOLE GENERALI.....	48
ART. 41 – REGOLE GENERALI DANZA .....	49

## PREMESSA

Il pattinaggio artistico è composto da diverse specialità: pattinaggio individuale maschile e femminile, coppia artistico, coppia danza.

La coppia artistico e la coppia danza sono formate da un pattinatore e da una pattinatrice.

La gara di pattinaggio individuale si effettua eseguendo esercizi obbligatori e/o esercizio libero; la gara di coppia artistico si effettua eseguendo solo l'esercizio libero e quella di coppia danza si effettua eseguendo danze obbligatorie e danza libera.

## CAPITOLO I – LA PISTA

### ART. 1 – LA PISTA DI GARA

Tutte le gare di pattinaggio artistico devono svolgersi su piste pavimentate in gettato di graniglia, cemento, asfalto, mattonelle varie in legno o altre composizioni analoghe, riconosciute idonee all'atto dell'omologazione. Il fondo deve risultare perfettamente liscio ma non talmente levigato da compromettere la stabilità degli atleti. Ogni pista può essere recintata nei suoi quattro lati da una ringhiera alta almeno 120 centimetri. La Commissione di Settore potrà consentire una delimitazione di altro tipo, nel rispetto delle norme di sicurezza. Le gare possono disputarsi su pista coperta o scoperta, con luce naturale o artificiale.

### ART. 2 - DIMENSIONI

Perché una pista possa essere omologata, le sue misure devono essere le seguenti:

	Lunghezza	Larghezza
misure massime	60 metri	30 metri
misure minime	40 metri	20 metri

E' consentita una tolleranza del 10% in meno rispetto alle misure minime. Su tali piste non potranno peraltro aver luogo prove di campionato, se non preventivamente autorizzate dalla Commissione di Settore, solo ed esclusivamente per le categorie Giovanissimi ed Esordienti.

La lunghezza della pista dovrà essere il doppio della larghezza.

E' consentita anche l'omologazione di quelle piste le cui dimensioni superino i limiti massimi indicati dal primo comma del presente articolo. In tale caso, durante lo svolgimento delle manifestazioni, la pista dovrà essere opportunamente delimitata, in modo visibile e non pericoloso per l'incolumità degli atleti e tale da ricavarne una superficie non superiore al massimo consentito.

### ART. 3 – TRACCE PER GLI OBBLIGATORI

Sulla pista devono essere segnate le tracce dei cerchi e delle boccole sulle quali si eseguono gli esercizi obbligatori (figg. 1/a/b/c). Per agevolare le categorie Giovanissimi ed Esordienti devono essere segnate almeno due serie di tracce dei cerchi di diametro 5 mt., anche in modo concentrico rispetto a quelle da 6 mt. (fig.2). Le figure 3 e 3/a descrivono i procedimenti da seguire per la corretta tracciatura dei cerchi e delle boccole.

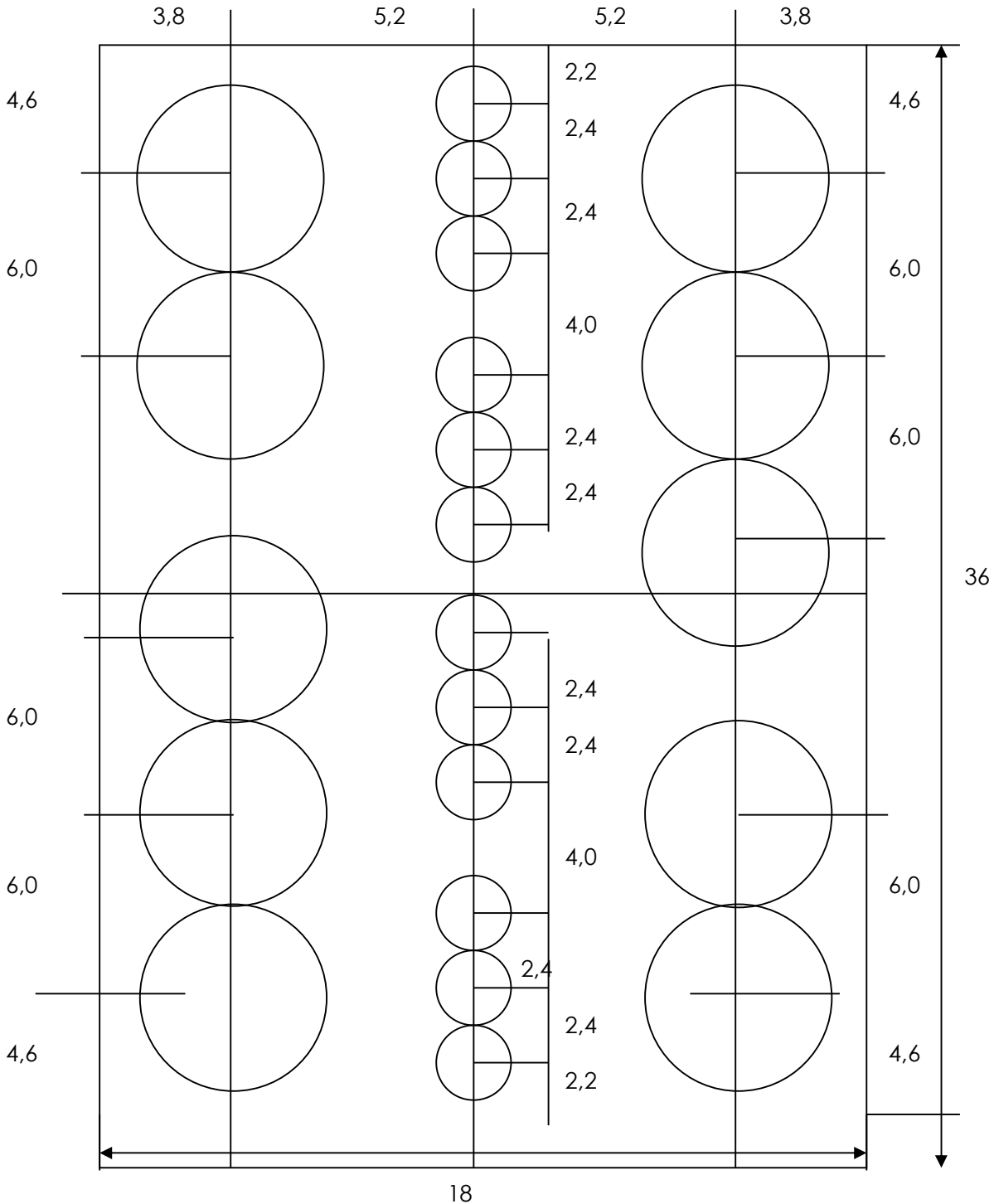
### ART. 4 – OMOLOGAZIONE

Tutte le piste ove si svolge l'attività agonistica devono essere preventivamente omologate dalla Commissione Impianti Federale.

Il responsabile dello svolgimento della manifestazione, il Presidente di Giuria, prima di concedere l'autorizzazione allo svolgimento di gare, trofei o esibizioni, è tenuto ad effettuare un sopralluogo sulla praticabilità della pista. Se la competizione prevede l'esecuzione di esercizi obbligatori, dovrà essere controllata anche l'esattezza della tracciatura dei cerchi e delle boccole.

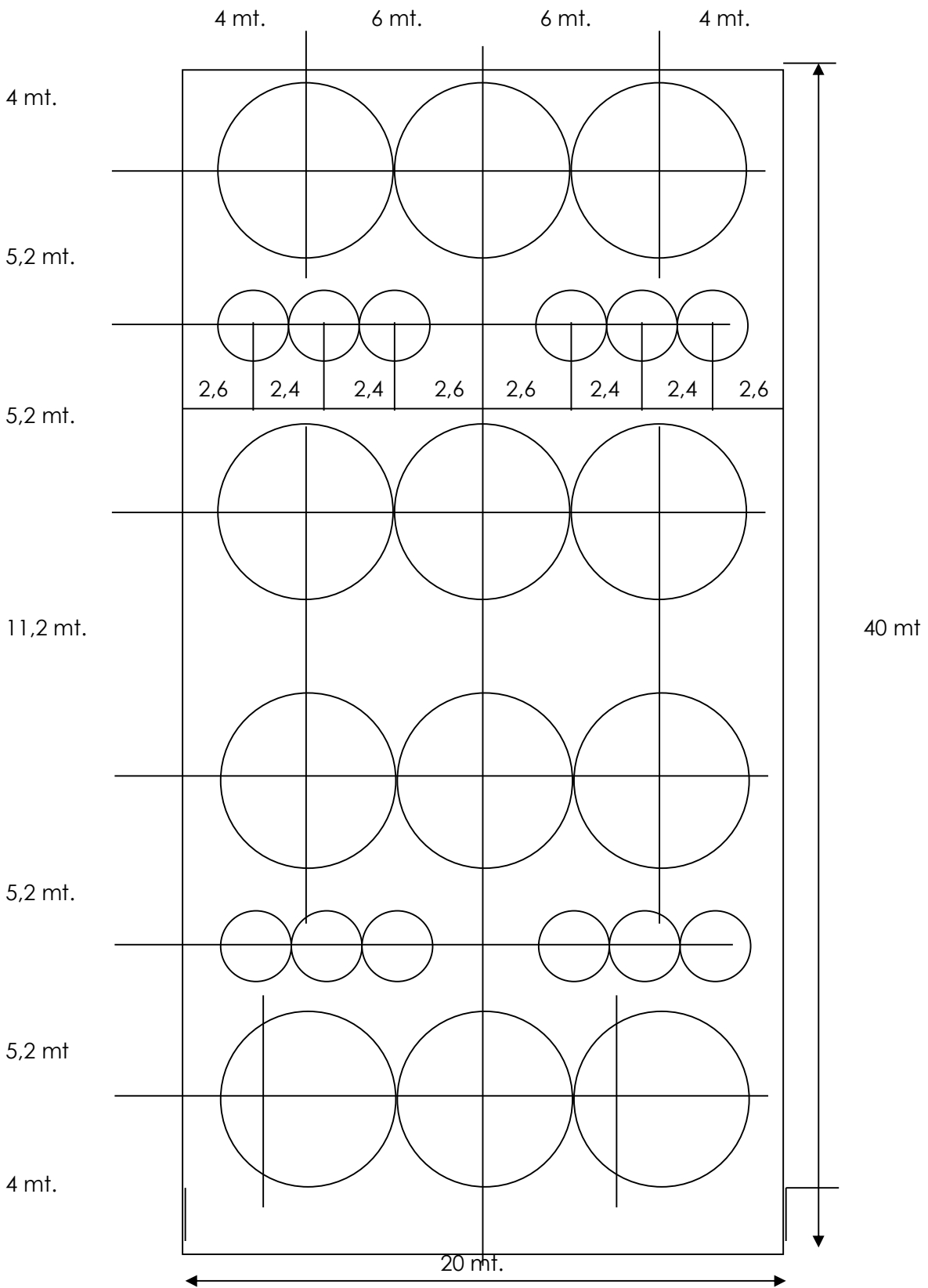
**TRACCIATURA PISTA m. 18x36**

**Fig. 1**



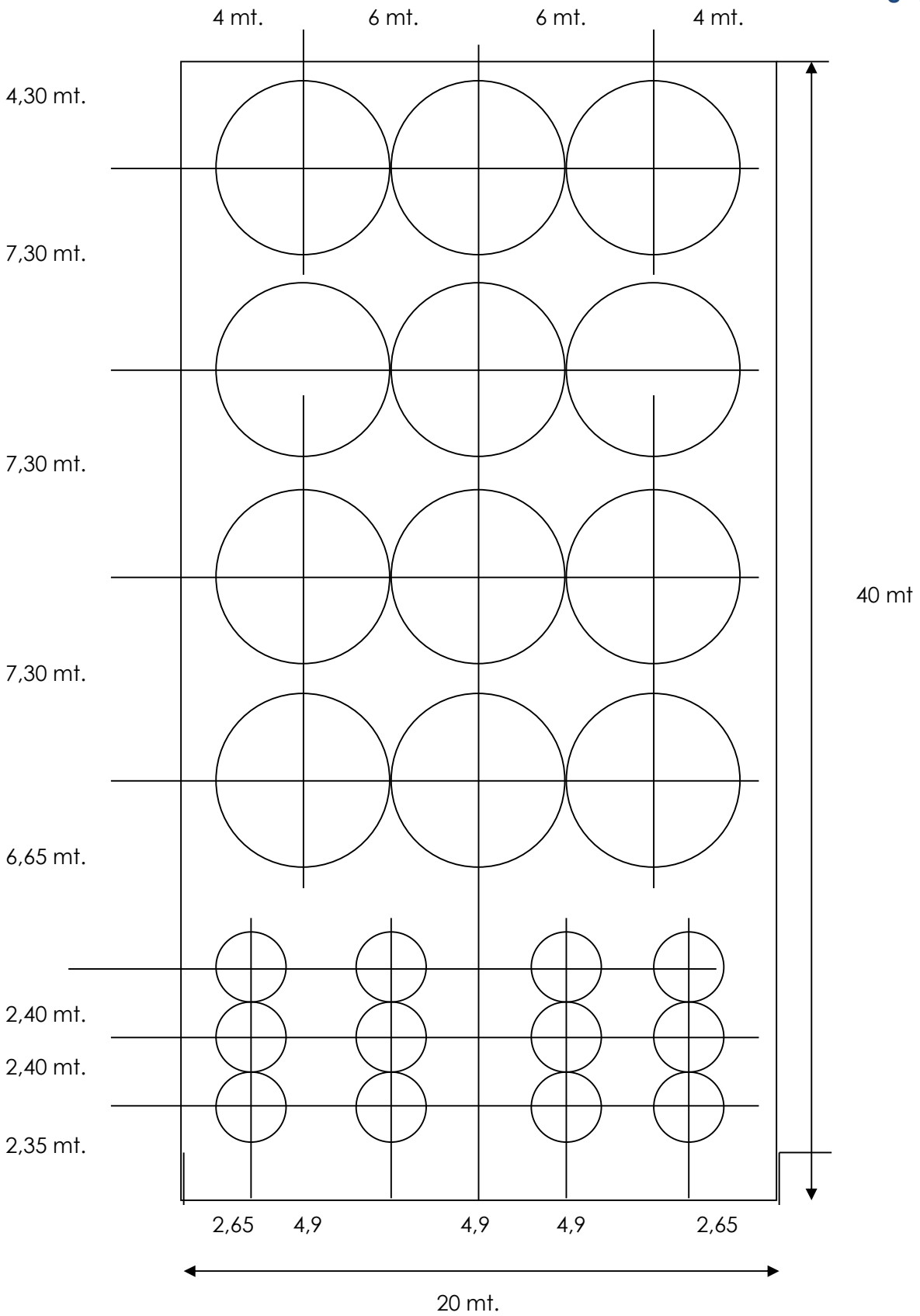
**TRACCIATURA PISTA m.20 x 40**

**Fig. 1/a**



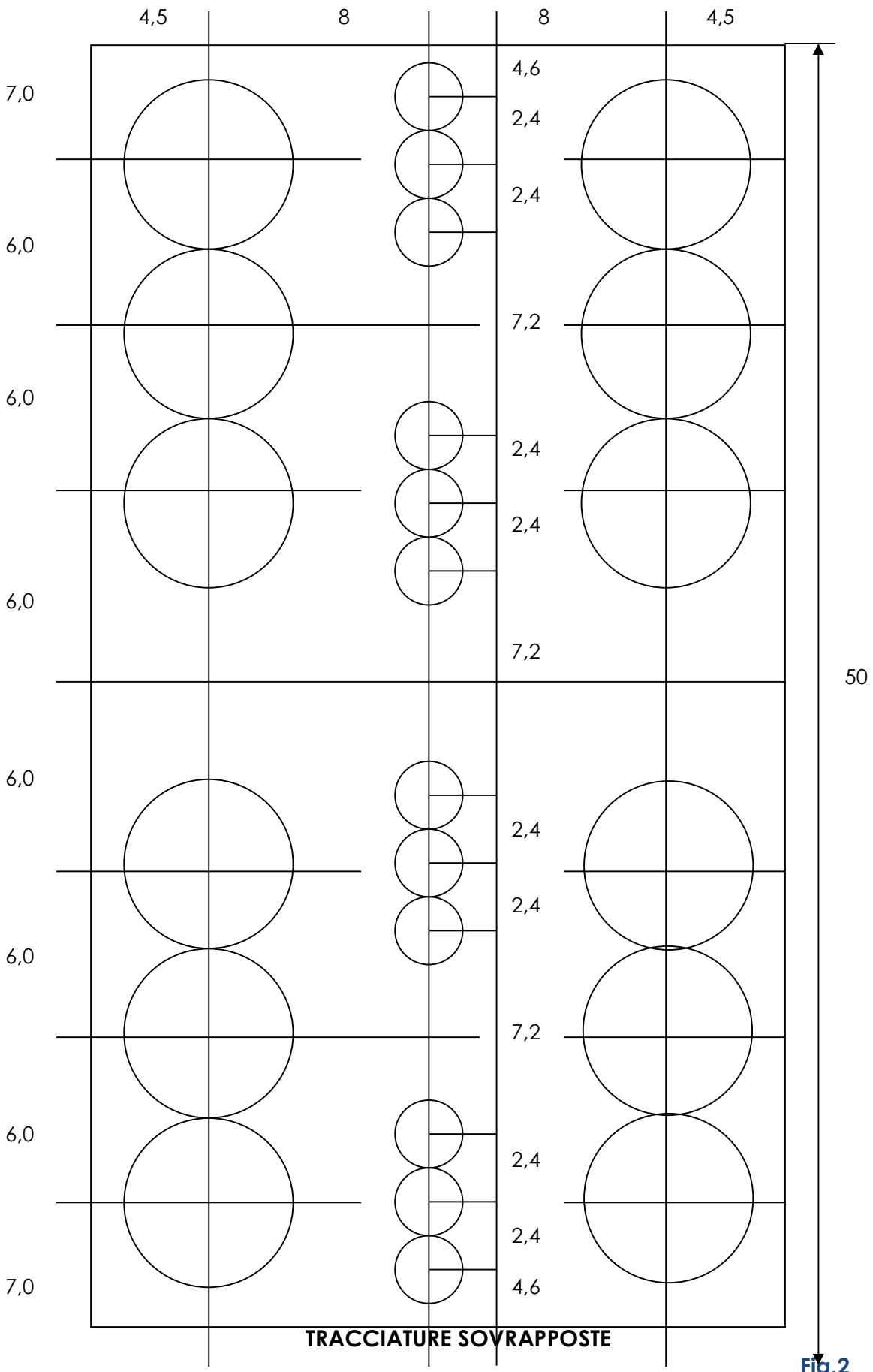
**TRACCIATURA PISTA m.20 x 40**

**Fig.1/b**

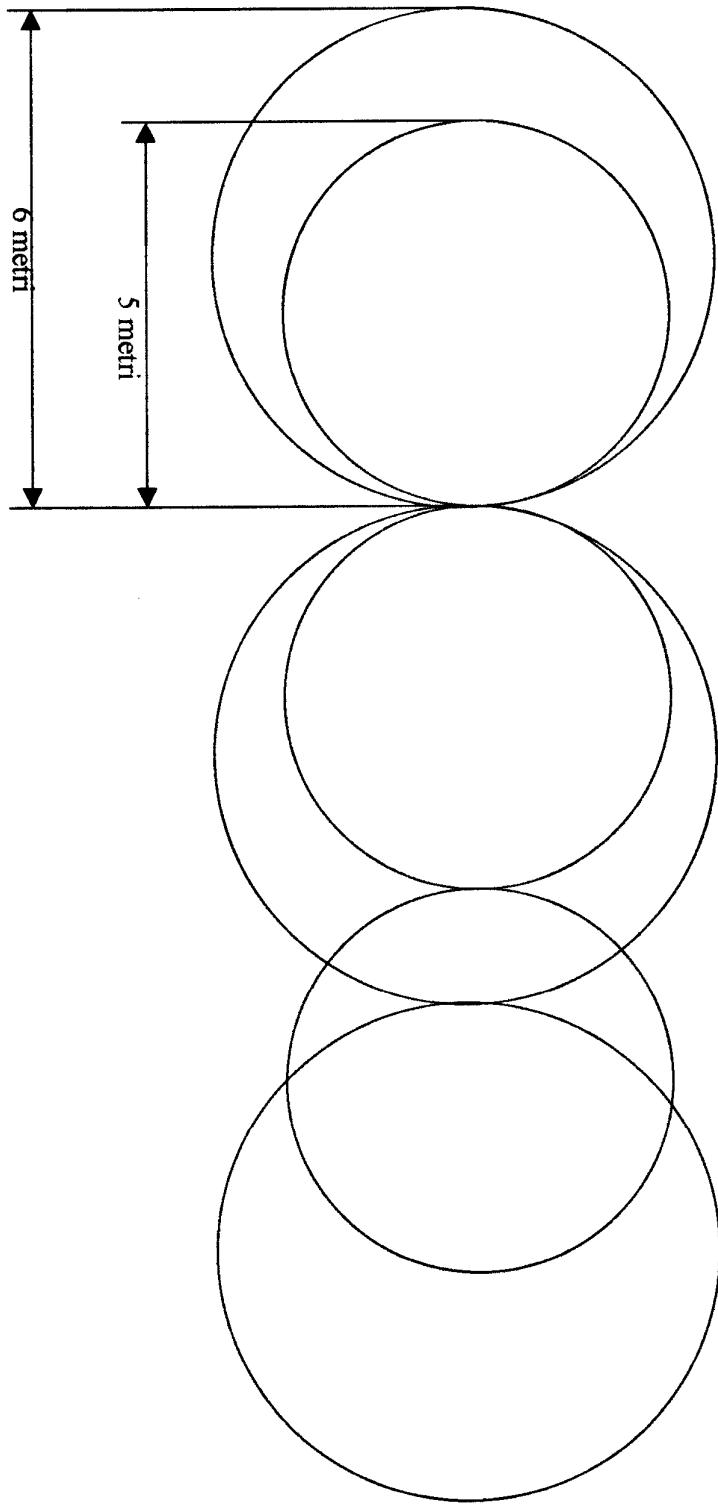


**TRACCIATURA PISTA m. 25x50 e superiori**

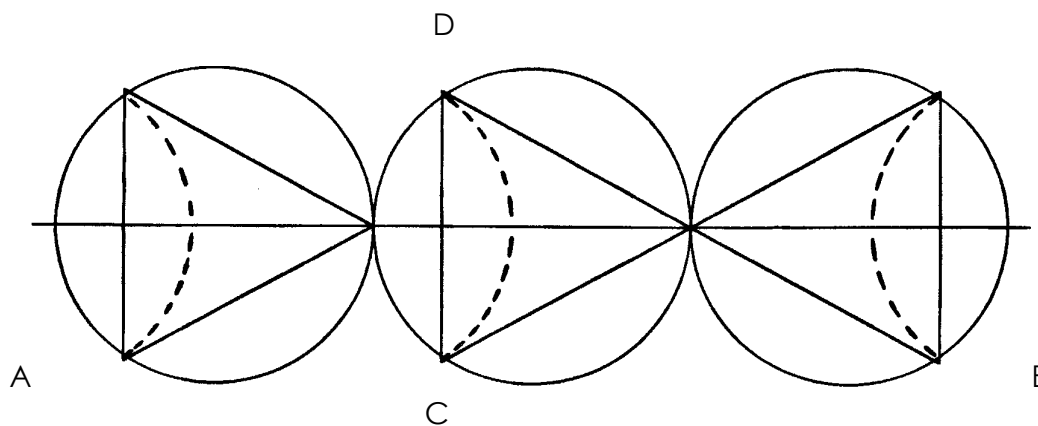
**Fig.1/c**



**Fig.2**







### DETERMINAZIONE DEGLI ASSI

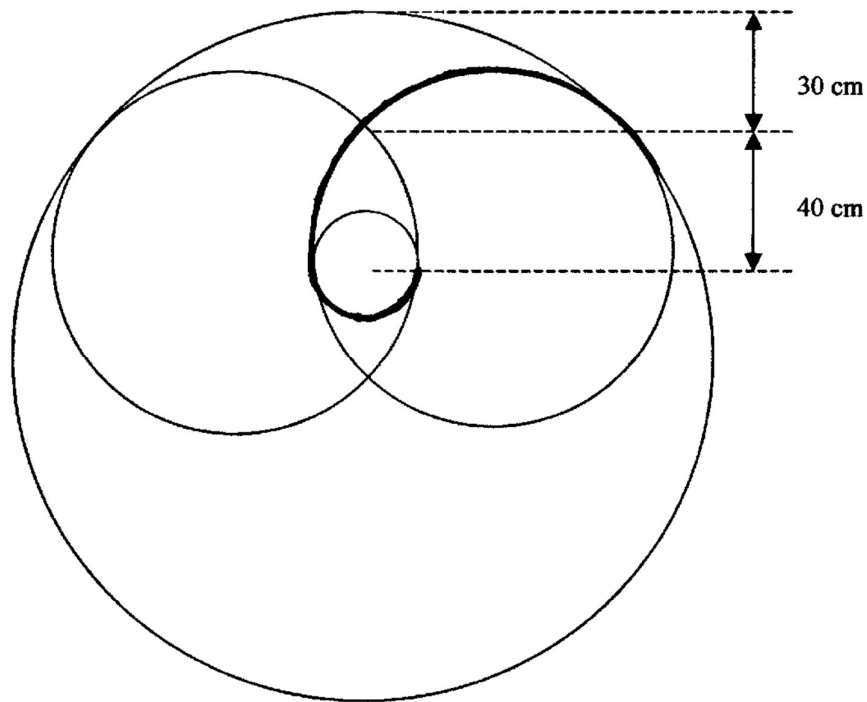
AB: Asse Longitudinale della traccia sulla pista

CD: Asse Trasversale del doppio tre; per ottenere il punto C e il punto D basta far centro sul punto A con apertura di compasso uguale al raggio dei cerchi.

N.B. Almeno una delle tracce di diametro 6 metri non deve recare i segni relativi agli assi longitudinali e trasversali.

## TRACCIATURA DELLA BOCCOLA

Fig.3/a



### PROCEDIMENTO PER DISEGNARE LA BOCCOLA

Per la realizzazione della traccia di una boccia si consiglia realizzare il disegno con un gesso sottile o matita prima di usare il pennello per il tracciato definitivo. (Fig. 3b)

Il procedimento geometrico che si può seguire è il seguente:

- 1) Si disegna la circonferenza di raggio di cm.120, avente il centro nel punto indicato nella figura con la lettera O.
- 2) Si disegna l'asse longitudinale, cioè il diametro della circonferenza indicato in figura AB.
- 3) Si segnano sull'asse longitudinale: il punto indicato con il numero 1, avente dal punto A distanza uguale a cm.30, ed il punto indicato con il numero 2, avente dal punto 1 distanza uguale a cm.40.
- 4) Si costruiscono i punti indicati in figura col numero 3: essi si ottengono intersecando le circonferenze di raggio uguale a cm.60 ed aventi rispettivamente i centri nei punti indicati con 0 e 1.
- 5) Si tracciano le circonferenze aventi i centri nei due punti 3 e raggio uguale a cm. 60.
- 6) Si traccia la circonferenza con il centro nel punto 2 ed avente raggio uguale a cm.20.

Le due circonferenze di raggio cm.60 ed aventi i centri nei due punti 3 si raccordano perfettamente sia con la circonferenza di centro 0 e raggio cm.120, sia con la circonferenza di centro del punto 2 e raggio cm.20.

I punti esatti di raccordo con la circonferenza grande si trovano sulla perpendicolare all'asse longitudinale condotta esattamente dal punto 1.

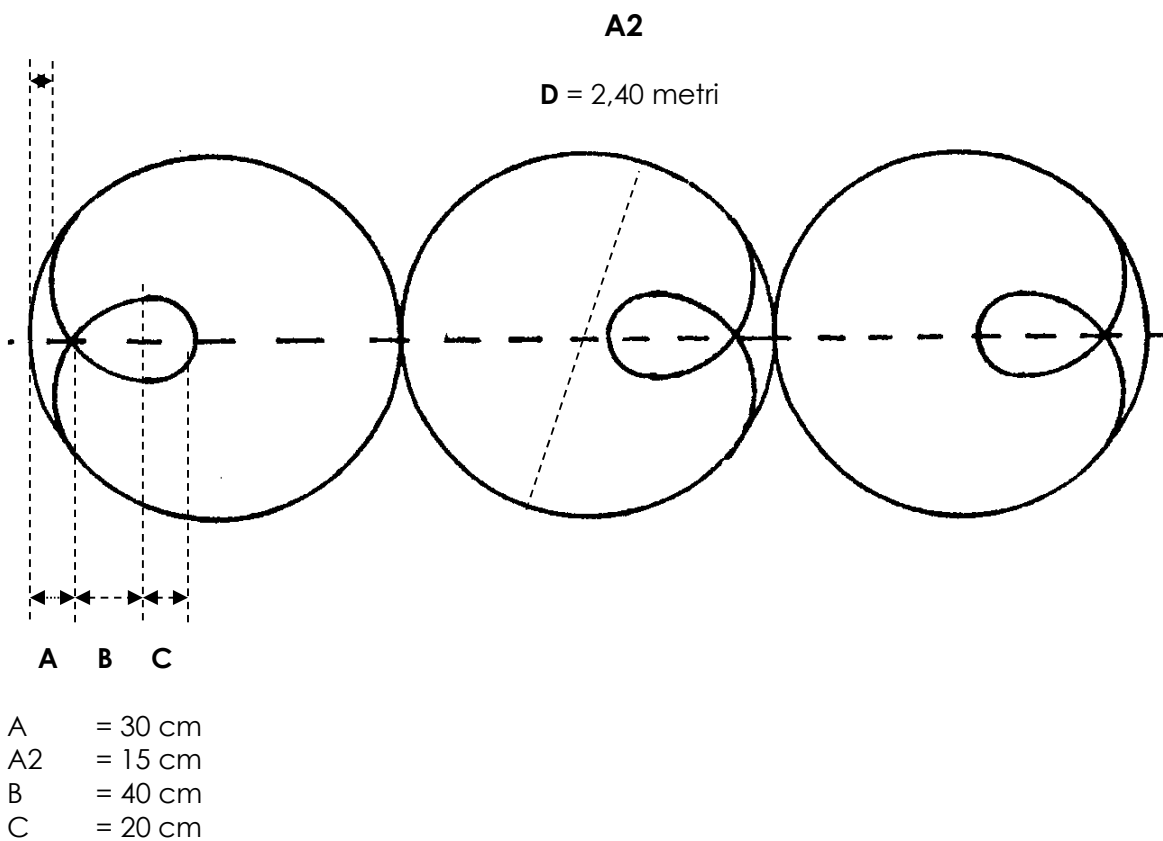
I punti di raccordo con la circonferenza piccola, quella di cm.20 di raggio, si trovano sulla perpendicolare all'asse longitudinale condotta a cm.2 - 3 al di sopra del punto 2.

Infine occorre tracciare con un pennello il segno definitivo che deve avere una larghezza massima di cm.2.

Tutte le misurazioni vengono rilevate nella metà della tracciatura.

# TRACCIATURA DELLE BOCCOLE

Fig.3/b



### ESERCIZI OBBLIGATORI

#### ART. 5 – DEFINIZIONE E DENOMINAZIONE

Gli esercizi obbligatori consistono nella esecuzione da parte di tutti gli atleti partecipanti ad una gara, di figure di scuola preventivamente sorteggiate; essi si suddividono in fondamentali e derivati, questi ultimi tratti dall'abbinamento di due esercizi fondamentali.

Esercizi fondamentali:

Curva - Esse - Tre - Doppio tre - Boccola - Contro tre - Volta - Contro volta - Otto

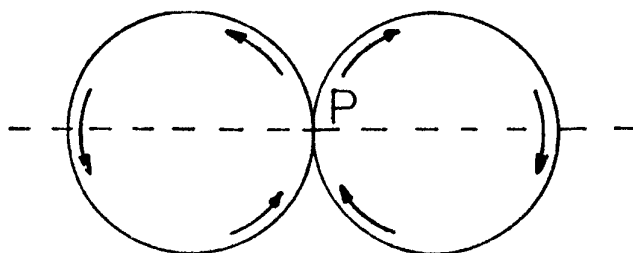
Esercizi derivati:

Esse tre - Esse doppio tre - Esse boccola - Esse contro tre - Otto tre - Otto doppio tre - Otto boccola - Otto contro tre.

#### ART. 6 – DESCRIZIONE DEGLI ESERCIZI

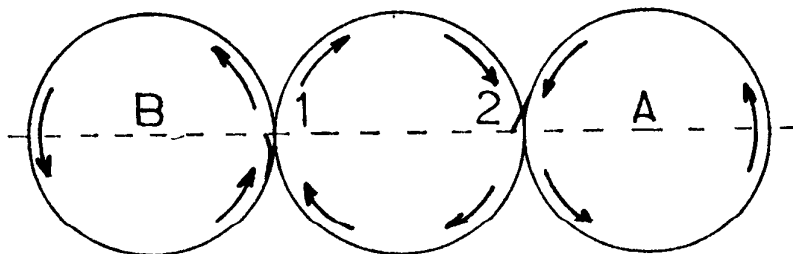
Gli esercizi obbligatori sono 41, elencati e descritti nella tabella seguente.

##### CURVA



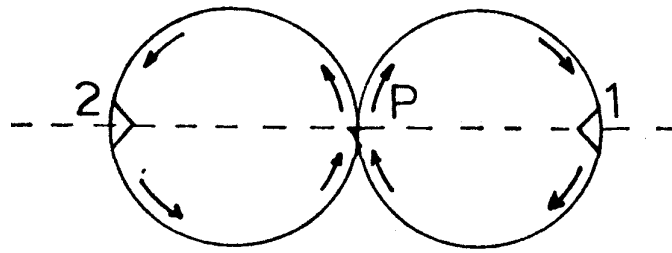
- Par.1 Destra av. est. ripresa sin. av. est.
- Par.2 Destra av. int. ripresa sin. av. int.
- Par.3 Destra ind. est. ripresa sin. ind. est.
- Par.4 Destra ind. int. ripresa sin. ind. int.

##### ESSE



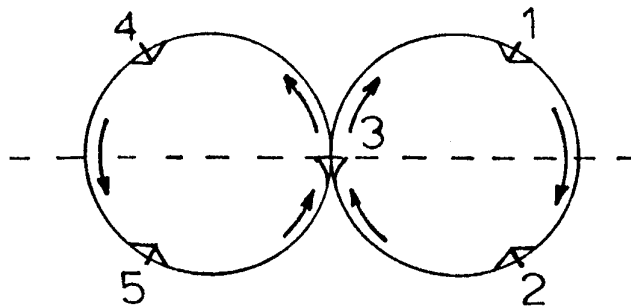
- Par.5a Destra av. est. int. ripresa sin. av. int. est.
- Par.5b Sin. av. est. int. ripresa des. Av. int. est.
- Par.6a Des. Ind. est. int. ripresa sin. ind. int. est.
- Par.6b Sin. Ind. est. int. ripresa des. ind. int. est.

## TRE



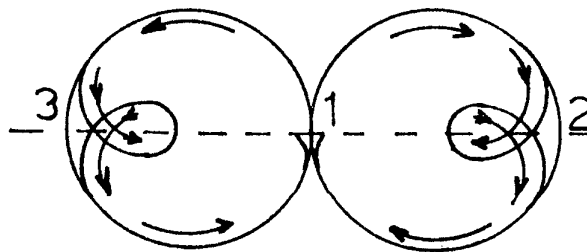
Par. 7 Des. Av. est. tre ind. int. ripresa sin. av. est. tre ind. int.  
 Par.8a Des. Av. est. tre ind. int. ripresa sin. ind. est. tre av. est.  
 Par.8b Sin. Av. est. tre ind. int. ripresa des. ind. int. tre av. est.  
 Par.9a Des. Av. int. tre ind. est. ripresa sin. ind. est. tre av. int.  
 Par.9b Sin. Av. int. tre ind. est. ripresa des. ind. est. tre av. int.

## DOPPIO TRE



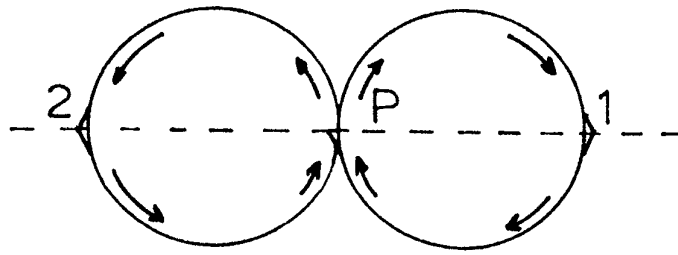
Par.10 Des. Av. est. tre ind. int. tre av. est. ripresa sin. av. est. tre ind. int. tre av. est.  
 Par.11 Des. Av. int. tre ind. est. tre av. int. ripresa sin. av. int. tre ind. est. tre av. int.  
 Par.12 Des. ind. est. tre av. int. tre ind. est. ripresa sin. ind. est. tre av. int. tre ind. est.  
 Par.13 Des. ind. int. tre av. est. tre ind. int. ripresa sin. ind. int. tre av. est. tre ind. int.

## BOCCOLA



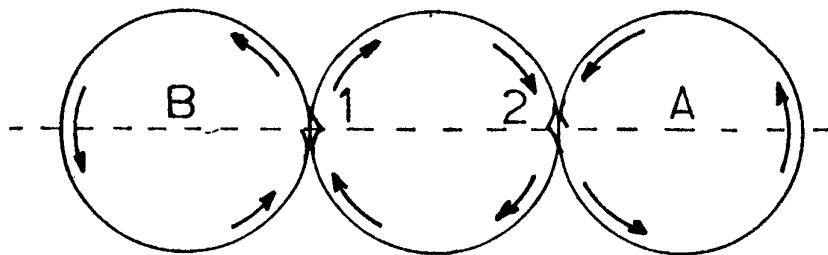
Par.14 Des. Av. est. boccia av. est. ripresa sin. av. est. boccia av. est.  
 Par.15 Des. Av. int. boccia av. int. ripresa sin. av. int. boccia av. int.  
 Par.16 Des. Ind. est. boccia ind. est. ripresa sin. ind. est. boccia ind. est.  
 Par.17 Des. Ind. int. boccia ind. int. ripresa sin. Ind. int. boccia ind. int.

## CONTRO TRE



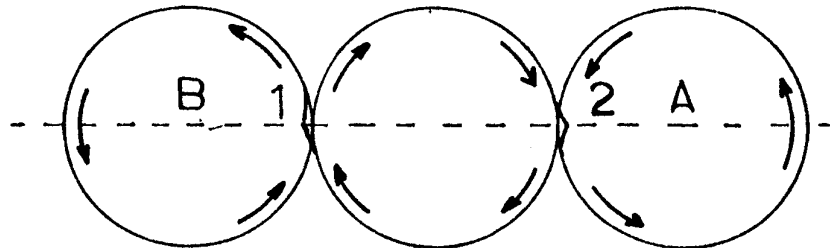
Par.18a Des. Av. est. controtre ind. int. ripresa sin. ind. int. controtre av. est.  
Par.18b Sin. Av. est. controtre ind. int. ripresa des. ind. int. controtre av. est.  
Par.19a Des. Av. int. controtre ind. est. ripresa sin. ind. est. controtre av. int.  
Par.19b Sin. Av. int. controtre ind. est. ripresa des. ind. est. controtre av. int.

## VOLTA



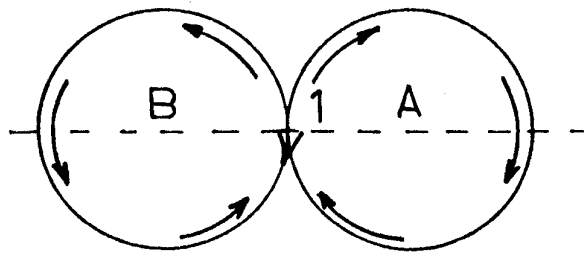
Par.20a Des. Av. est. volta ind. est. ripresa sin. ind. est. volta av. est.  
Par.20b Sin. av. est. volta ind. est. ripresa des. Ind. est. volta av. est.  
Par.21a Des. Av. int. volta ind. int. ripresa sin. ind. int. volta av. int.  
Par.21b Sin. av. int. volta ind. int. ripresa des. Ind. int. volta av. int.

## CONTRO VOLTA



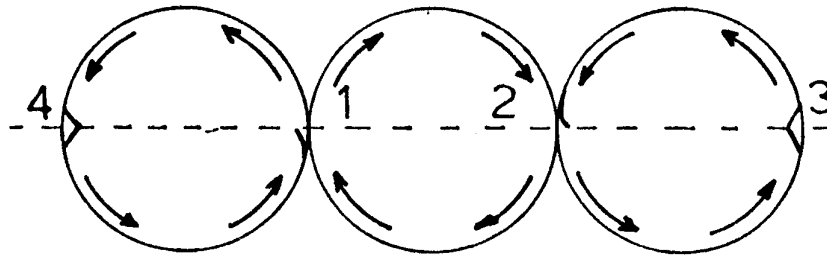
Par.22a Des. Av. est. controvolta ind. est. ripresa sin. ind. est. controvolta av. est.  
Par.22b Sin. av. est. controvolta ind. est. ripresa des. Ind. est. controvolta av. est.  
Par.23a Des. Av. int. controvolta ind. int. ripresa sin. ind. int. controvolta av. int.  
Par.23b Sin. av. int. controvolta ind. int. ripresa des. Ind. int. controvolta av. int.

## OTTO



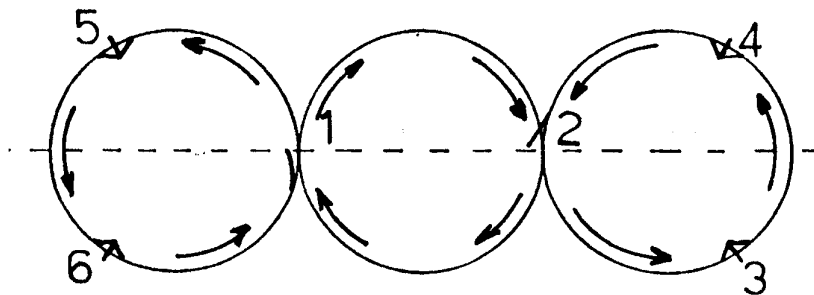
Par.24a Des. Av. est. int. ripresa sin. av. int. est.  
Par.24b Sin. av. est. int. ripresa des. Av. int. est.  
Par.25a Des. Ind. est. int. ripresa sin. ind. int. est.  
Par.25b Sin. ind. est. int. ripresa des. Ind. int. est.

## ESSE TRE



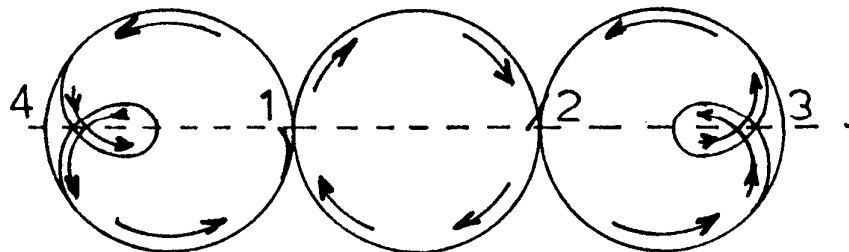
Par.26a Des. Av. est. int. tre ind. est. ripresa sin. ind. est. int. tre av. est.  
Par.26b Sin. av. est. int. tre ind. est. ripresa des. Ind. est. int. tre av. est.  
Par.27a Des. Av. int. est. tre ind. int. ripresa sin. ind. int. est. tre av. int.  
Par.27b Sin. av. int. est. tre ind. int. ripresa des. Ind. int. est. tre av. int.

## ESSE DOPPIO TRE



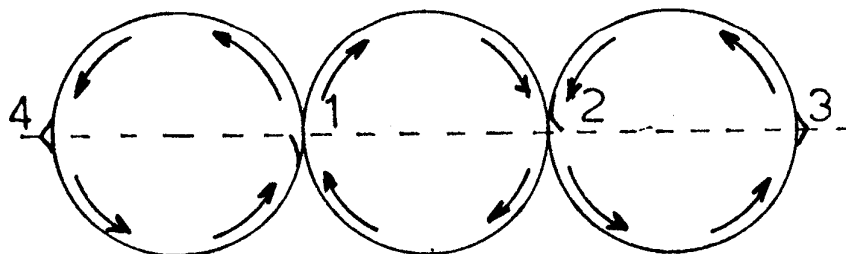
Par.28a Des. Av. est. int. tre ind. est. tre av. int. ripresa sin. av. int. est. tre ind. int. tre av. est.  
Par.28b Sin. av. est. int. tre ind. est. tre av. int. ripresa des. Av. int. est. tre ind. int. tre av. est.  
Par.29a Des. Ind. est. int. tre av. est. tre ind. int. ripresa sin. ind. int. est. tre av. int. tre ind. est.  
Par.29b Sin. ind. est. int. tre av. est. tre ind. int. ripresa des. Ind. int. est. tre av. int. tre ind. est.

## ESSE BOCCOLA



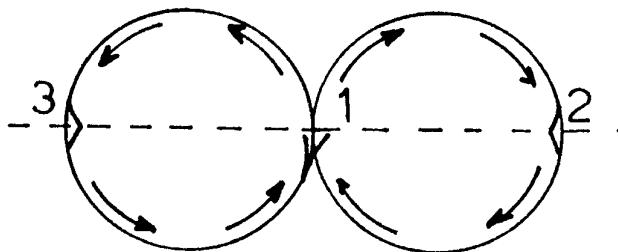
Par.30a Des. Av. est. int. boccia av. int. ripresa sin. av. int. est. boccia av. est.  
 Par.30b Sin. av. est. int. boccia av. int. ripresa des. Av. int. est. boccia av. est.  
 Par.31a Des. Ind. est. int. boccia ind. int. ripresa sin. ind. Int. est. boccia ind. est.  
 Par.31b Sin. ind. est. int. boccia ind. int. ripresa des. Ind. int. est. boccia ind. est.

### ESSE CONTRO TRE



Par.32a Des. Av. est. int. controtre ind. est. ripresa sin. ind. est. int. controtre av. est.  
 Par.32b Sin. av. est. int. controtre ind. est. ripresa des. Ind. est. int. controtre av. est.  
 Par.33a Des. Av. int. est. controtre ind. int. ripresa sin. ind. int. est. controtre av. int.  
 Par.33b Sin. av. int. est. controtre ind. est. ripresa des. Ind. int. est. controtre av. int.

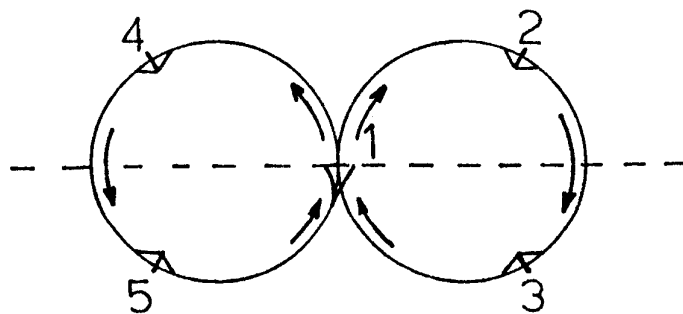
### OTTO TRE



Par.34a Des. Av. est. tre ind. int. est. tre av. int. ripresa sin. av. int. tre ind. est. int. tre av. est.  
 Par.34b Sin. Av. est. tre ind. int. est. tre av. int. ripresa des. av. int. tre ind. est. int. tre av. est.  
 Par.35a Des. Ind. est. tre av. int. est. tre ind. int.ripresa sin. ind. int. tre av. est. int. tre ind. est.  
 Par.35b Sin. Ind. est. tre av. int. est. tre ind. int.ripresa des. ind. int. tre av. est. int. tre ind. est.

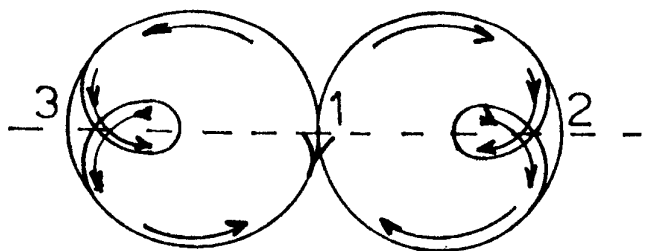
### OTTO DOPPIO TRE





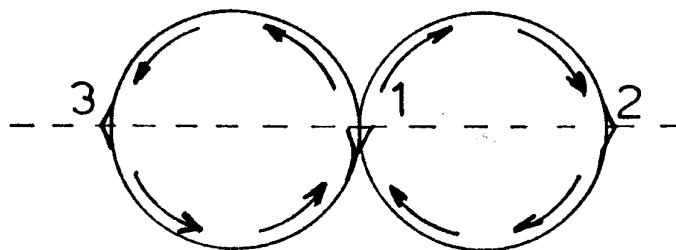
- Par.36a Des. Av. est. tre ind. int. tre av. est. int. tre ind. est. tre av. int. ripresa sin. av. int. tre ind. est. tre av. int. est. tre ind. int. tre av. est.
- Par.36b Sin. av. est. tre ind. int. tre av. est. int. tre ind. est. tre av. int. ripresa des. Av. int. tre ind. est. tre av. int. est. tre ind. int. tre av. est.
- Par.37a Des. Ind. est. tre av. int. tre ind. est. int. tre av. est. tre ind. int. ripresa sin. ind. int. tre av. est. tre ind. int. est. tre av. int. tre ind. est.
- Par.37b Sin. Ind. est. tre av. int. tre ind. est. int. tre av. est. tre ind. int. ripresa des. ind. int. tre av. est. tre ind. int. est. tre av. int. tre ind. est.

### OTTO BOCCOLA



- Par.38a Des. Av. est. boccia av. est. int. boccia av. int. ripresa sin. av. int. boccia av. int. est. boccia av. est.
- Par.38b Sin. Av. est. boccia av. est. int. boccia av. int. ripresa des. av. int. boccia av. int. est. boccia av. est.
- Par.39a Des. Ind. est. boccia ind. est. int. boccia ind. int. ripresa sin. ind. int. boccia ind. int. est. boccia ind. est.
- par.39b Sin. Ind. est. boccia ind. est. int. boccia ind. int. ripresa des. ind. int. boccia ind. int. est. boccia ind. est.

### OTTO CONTRO TRE



- Par.40a Des. Av. est. controtre ind. int. est. controtre av. int. ripresa sin. av. int. controtre ind. est. int. controtre av. est.
- Par.40b Sin. Av. est. controtre ind. int. est. controtre av. int. ripresa des. av. int. controtre ind. est. int. controtre av. est
- Par.41a Des. Ind. est. controtre av. est. int. controtre ind. int. ripresa sin. Ind. int. controtre av. est. int. controtre ind. est.
- Par.41b Sin. Ind. est. controtre av. est. int. controtre ind. int. ripresa des. Ind. int. ontrotre av. est. int. controtre ind. est.

## ART. 7 – DESCRIZIONE DELLE DIFFICOLTÀ

### Partenza

Per “partenza” si intende l'azione mediante la quale l'atleta, posto sui cerchi e da fermo, dà inizio all'esecuzione dell'esercizio obbligatorio.

L'atleta deve essere in posizione eretta, con il pattino che diventerà portante all'incrocio dell'asse longitudinale, con le ruote simmetricamente a cavallo della traccia, nel punto di tangenza dei due cerchi.

### Ripresa

La “ripresa” è la difficoltà mediante la quale l'atleta chiude un cerchio per passare al successivo, acquisendo la velocità necessaria per la continuazione dell'esercizio. Il pattino portante lascia la traccia, mediante l'aumento della pressione del filo fino a raggiungere un angolo di spinta, prima dell'asse longitudinale dei cerchi, con lunghezza e profondità di uscita strettamente necessarie all'inserimento del pattino libero che diventerà portante. Questo viene avvicinato in modo fluido al pattino portante e posto a cavallo dell'asse longitudinale dei cerchi nel loro punto di tangenza, immediatamente con il filo richiesto.

### Cambio filo

Il “cambio di filo” è il passaggio da un cerchio a quello successivo senza cambiare il pattino portante e il senso di marcia, passando da un filo esterno ad un filo interno e viceversa, mediante inclinazione del corpo. Deve essere effettuato esattamente sull'asse longitudinale dei cerchi.

### Tre

Il “tre” è un'inversione del senso di marcia eseguita con il solo pattino portante, con cambio filo e con senso di rotazione uguale a quello con cui si sta percorrendo il cerchio. Deve avvenire in corrispondenza dell'asse longitudinale dei cerchi e deve avere la lunghezza di un pattino e mezzo e la profondità di un pattino. Il primo arco deve essere simmetrico al secondo.

### Contro tre

Il “contro tre” è una inversione del senso di marcia eseguita con il solo pattino portante, con cambio di filo e con senso di rotazione opposto a quello con cui si sta percorrendo il cerchio. Deve avvenire in corrispondenza dell'asse longitudinale dei cerchi e deve avere la lunghezza di un pattino e la profondità di un carrello. Il primo arco deve essere simmetrico al secondo.

### **Doppio tre**

Il "doppio tre" è la difficoltà che prevede l'esecuzione sullo stesso cerchio e sullo stesso pattino di due tre in corrispondenza dell'asse trasversale, come indicato nella figura 3 (vedi punti C e D).

### **Volta**

La "volta" è un'inversione del senso di marcia eseguita con il solo pattino portante, con cambio di cerchio e senza cambio di filo, eseguita con rotazione del corpo nello stesso senso con cui si percorre il cerchio precedente la difficoltà. Deve essere eseguita in corrispondenza dell'asse longitudinale dei cerchi nel loro punto di tangenza; deve avere la lunghezza di un pattino e una profondità non eccedente il mezzo pattino. Il primo arco deve essere simmetrico al secondo.

### **Contro volta**

La "contro volta" è una inversione di marcia eseguita con il solo pattino portante, con cambio di cerchio, senza cambio di filo eseguita con rotazione del corpo opposta al senso con cui si percorre il cerchio precedente la difficoltà. Deve essere eseguita in corrispondenza dell'asse longitudinale dei cerchi nel loro punto di tangenza; deve avere la lunghezza di un pattino e una profondità non eccedente il mezzo pattino. Il primo arco deve essere simmetrico al secondo.

### **Boccola**

La "boccola" consiste nel percorrere la traccia con il solo pattino portante, senza cambio di filo e senza cambio di direzione, a velocità costante.

## **ART. 8 – NORME PER L'ESECUZIONE**

Gli esercizi da eseguire per ogni competizione e per ciascuna categoria vengono stabiliti dalle "Norme di Attività" della stagione sportiva corrente.

Il piede di partenza per l'esecuzione del primo esercizio, viene stabilito mediante sorteggio all'inizio delle prove ufficiali delle gare. La partenza degli altri esercizi sarà alternata in successione. Qualora per il primo esercizio sia prevista la sola partenza destra, il sorteggio si riferirà all'esercizio successivo per il quale siano previste ambedue le partenze. Se per il primo esercizio è stata sorteggiata la partenza destra e per il secondo esercizio è prevista la sola partenza destra, sarà il terzo esercizio (se ne è prevista l'esecuzione) ad iniziare con il sinistro.

Ogni esercizio obbligatorio, così come descritto nella tabella di cui all'art.6 deve essere eseguito tre volte ad eccezione dei casi in cui la Commissione di Disciplina decida di ridurre l'esecuzione a solo due sequenze. L'esecuzione deve avere inizio dopo il fischio con il quale il Presidente di giuria segnala al concorrente l'autorizzazione a partire: lo stesso segnale, modulato sommestamente in forma di preavviso, indica al concorrente che l'esecuzione sta per avere termine.

Qualora un esercizio obbligatorio prosegua oltre il suo termine per errore del Presidente di giuria, i giudici non dovranno tenere conto della parte eccedente. Gli esercizi obbligatori vanno eseguiti sulle tracce disegnate sulla pista (vedi figg. 1 a/b/c/ e 2)

Una volta scelta la dimensione del cerchio, questa non può essere cambiata. Il passaggio da un cerchio ad un altro di dimensione diversa, durante l'esecuzione di un esercizio, determina la penalizzazione di un punto del punteggio da attribuire.

I concorrenti possono ripetere, una sola volta, la partenza di un esercizio obbligatorio, purché ne abbiano dato preventivo avviso al Presidente di giuria, alzando il braccio prima di aver superato il primo quarto del cerchio di partenza.

Qualora un concorrente abbia effettuato una partenza non corrispondente all'esercizio da eseguire (es. destro avanti interno, anziché esterno; oppure: partenza per un esse ed esercizi derivati, avendo un solo cerchio davanti a sé), il Presidente di giuria fermerà l'atleta

e gli chiederà di ripetere la partenza. Nel caso di nuova partenza non conforme all'esercizio, questo dovrà essere considerato "non eseguito". Ugualmente dovrà essere considerato "non eseguito" l'esercizio, qualora il concorrente esegua difficoltà diversa da quella prevista (un tre anziché un contro tre, ecc.). Il ritiro di un concorrente nel corso di un esercizio obbligatorio, comporta l'esclusione del concorrente stesso dalla gara e dalla classifica.

## **ART. 9 – CRITERI DI VALUTAZIONE**

Nell'attribuire il proprio punteggio, i giudici devono valutare gli esercizi obbligatori tenendo conto delle seguenti modalità di esecuzione:

- a) corretta esecuzione delle difficoltà che caratterizzano l'esercizio, con mantenimento costante del filo prescritto;
- b) velocità costante e uniforme, senza sbandamenti né oscillazioni del corpo; i passaggi di gamba e rotazione del busto effettuati in modo armonicamente corrispondente alla velocità di esecuzione; mantenimento del pattino portante sulla traccia;
- c) portamento corretto tecnicamente, con testa e busto in posizione eretta, braccia simmetricamente distese, con dita unite, che proseguono la linea delle braccia, gamba portante non rigida, gamba libera tesa con il piede in estensione.

In caso di piede a terra o di caduta, l'atleta deve essere penalizzato da mezzo punto fino ad un massimo di un punto, a seconda della gravità del fallo, se l'errore si è verificato nella esecuzione delle difficoltà che caratterizza l'esercizio; oppure deve essere penalizzato fino ad un massimo di mezzo punto se l'errore si è verificato in qualsiasi altra parte dell'esercizio. In tali casi l'attribuzione del punteggio è preceduta da una riunione collegiale dei giudici, disposta dal Presidente di giuria.

In caso di impossibilità a chiudere l'esercizio per mancanza di velocità, sia il piede a terra, sia qualunque tentativo per giungere alla conclusione (strappi e serpentine) verranno penalizzati allo stesso modo di un piede a terra fuori dalle difficoltà.

## **CAPITOLO III - NORME PER IL PATTINAGGIO INDIVIDUALE**

### **ESERCIZI LIBERI**

#### **ART. 10 - DEFINIZIONE**

L'esercizio libero consiste nella presentazione, su uno o più brani musicali, di difficoltà tecniche, salti, trottolo collegati tra loro da passi e figure coreografiche eseguite in armonia con il tema musicale prescelto.

I brani musicali prescelti per l'esercizio libero non devono essere cantati (per cui non è possibile usare musica vocale che esprima un messaggio attraverso parole riconoscibili). Questo non esclude la possibilità di usare brani con brevi effetti vocali di sottofondo, che siano espressivi di un particolare tipo di musica.

Qualora, durante l'esecuzione del libero, il brano risulti cantato, l'atleta viene penalizzato secondo quanto riportato nella tabella delle penalizzazioni (vedi cap.VIII).

La musica di ogni esercizio libero da eseguire in gara deve essere disponibile tramite file in formato digitale secondo le specifiche previste nelle "Norme di Attività" della stagione sportiva.

#### **ART. 11 – NORME PER L'ESECUZIONE**

L' esercizio libero per alcune categorie è suddiviso in due parti:

- 1) Programma breve

## 2) Programma lungo

La durata e il contenuto tecnico del programma breve e lungo e le tolleranze concesse, vengono stabilite dalle "Norme di Attività" della stagione sportiva corrente

Il tempo stabilito per l'esecuzione dell'esercizio libero inizia a decorrere dal primo movimento del pattinatore.

Se l'atleta prosegue oltre la tolleranza massima, il Presidente di giuria deve fischiare per interrompere l'esecuzione e conseguentemente anche il giudizio dei giudici verrà interrotto. Se invece l'atleta termina la propria esecuzione prima del minimo prestabilito, il Presidente di giuria deve informare i giudici per l'applicazione di una penalizzazione proporzionale al tempo mancante, comunque non superiore a 5 decimi di punto, da applicare in entrambe le valutazioni (contenuto tecnico e contenuto artistico); di tale penalizzazione il Presidente di Giuria deve darne notizia al pubblico.

## ART. 12 – CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE DIFFICOLTA'

Nell'attribuire i propri punteggi i giudici devono valutare le singole difficoltà presentate nel corso di un esercizio libero, tenendo conto delle seguenti modalità di esecuzione:

### 1) Salti singoli o in combinazione tra loro:

- a) esatta esecuzione del numero di giri richiesti;
- b) altezza e lunghezza del salto;
- c) partenza e arrivo sul filo richiesto, senza oscillazioni, sbandamenti e perdita di velocità;
- d) corretta postura dalla fase di preparazione alla fase di arrivo

### 2) Trottolo singole o in combinazione tra loro

- a) corretta esecuzione delle particolarità tecniche richieste dalla trottola;
- b) velocità di esecuzione, con asse di rotazione mantenuto fisso per tutta la durata della trottola e numero dei giri richiesti;
- c) corretta postura dalla fase di preparazione alla fase di uscita.

### 3) Passaggi

Sono il mezzo principale mediante il quale un pattinatore può interpretare i ritmi, la caratteristica e i tempi di un programma musicale.

I passi possono essere eseguiti in modi diversi e vengono suddivisi secondo le loro difficoltà:

- a) semplici (progressivi, chassé, passo tagliato, cross chassé, roll, cross roll, swing, arabesque, spirale, passi puntati);
- b) complessi (mohawk, choctaw, perno);
- c) di alto livello (tre, contro tre, volta, contro volta, boccola, passi puntati complessi).

## ART. 13 – CRITERI DI VALUTAZIONE DEGLI ESERCIZI LIBERI

A ciascun esercizio libero vengono assegnati due punteggi:

- **CONTENUTO TECNICO:** viene attribuito in base al contenuto tecnico del programma svolto, cioè alla varietà e al tipo delle difficoltà eseguite, ed inoltre alla qualità dell'esecuzione;
- **CONTENUTO ARTISTICO:** tiene conto dell'interpretazione e dell'aderenza ai temi musicali prescelti, dei collegamenti delle difficoltà attraverso i passaggi, dell'originalità ed inventiva della coreografia, dell'armonica distribuzione del programma, nonché della varietà del tracciato.

Eventuali cadute ed altri gravi errori nell'esecuzione di una difficoltà, comportano la mancata valutazione della difficoltà stessa agli effetti del primo punteggio; inoltre gli errori commessi nelle difficoltà tecniche vanno considerati negativamente anche nel secondo punteggio, penalizzando con almeno un decimo ogni caduta effettuata.

## ART. 14 – CLASSIFICHE E COEFFICIENTI

- a) **Gara di obbligatori:** per redigere la classifica finale di tale competizione è necessario sommare i punteggi ottenuti da ciascun atleta per ogni esercizio obbligatorio.
- b) **Gara di libero:** per redigere la classifica finale di tale competizione è necessario sommare i punteggi ottenuti (contenuto tecnico e artistico) da ciascun atleta.  
Qualora non sia prevista l'effettuazione del programma breve i punteggi acquisiti dai diversi atleti non devono essere moltiplicati per alcun coefficiente.  
Quando, invece, viene effettuato anche il programma breve, tale programma dovrà costituire il 25% del punteggio totale, mentre il programma lungo ne costituirà il restante 75%. Pertanto il coefficiente del programma breve sarà 1 e quello del programma lungo 3.
- Programma breve 2 punteggi (cont.tecnicoe artistico) x 1 (coeff.) = 2 (25%)
  - Programma lungo 2 punteggi (cont.tecnicoe artistico) x 3 (coeff.) = 6 (75%)  
8 (100%)
- c) **Classifica di combinata:** quando un concorrente partecipa sia alla gara di obbligatori che a quello di libero entra a far parte della classifica di combinata, con la somma dei punteggi acquisiti nelle due gare.  
I coefficienti con cui moltiplicare i punteggi acquisiti dai diversi concorrenti per redigere tale classifica, sono stabiliti in modo tale che il coefficiente degli esercizi obbligatori corrisponda a quello dell'esercizio libero; per cui tali coefficienti dipendono dal numero degli obbligatori eseguiti e dal fatto che venga o meno effettuato il programma breve.

**TABELLA DEI COEFFICIENTI PER LA CLASSIFICA DI COMBINATA**

Numero Obbligatori	Coefficiente Obbligatori	Coefficiente Short	Coefficiente Lungo	Coefficiente Obbligatori	Totale Libero
2	1		1	2 x 1 = 2	2 x 1 = 2
2	4	1	3	2 x 4 = 8	2 x 1 = 2 2 x 3 = 6 8
3	8	3	9	3 x 8 = 24	2 x 3 = 6 2 x 9 = 18 24
4	2	1	3	4 x 2 = 8	2 x 1 = 2 2 x 3 = 6 8

**TABELLA INDICATIVA DELLE DIFFICOLTA' DI PIU' FREQUENTE ESECUZIONE NEGLI ESERCIZI LIBERI**

DENOMINAZIONE	PARTENZA	N. GIRI	ARRIVO	COEFF.
<b>CLASSE C</b>				
Salto valzer o del tre	Avanti est.	0,5	Ind.est	1,5
Toe Loop	Ind.est. Punt.	1	Ind.est	2,0
Salcow	Ind. int.	1	Ind.est	2,0
Flip	Ind.est. Punt.	1	Ind.est	2,5
Loop	Ind.est. Punt.	1	Ind.est	2,5
Thoren	Ind. est.	1	Ind.est	2,5
Lutz	Ind.est. Punt.	1	Ind.est	3,5

Rittberger	Ind. est.	1	Ind.est	3,5
Axel esterno	Av. est.	1,5	Ind.est	4,5
<b>CLASSE B</b>				
Doppio Toe Loop	Ind. est. punt.	2	Ind. est.	5,0
Doppio Salchow	Ind. int.	2	Ind. est.	5,0
Doppio Flip	Ind. int. punt.	2	Ind. est.	6,0
Doppio Loop	Ind. est. punt.	2	Ind. est.	6,0
Doppio Thoren	Ind. est.	2	Ind. int.	6,0
Doppio Lutz	Ind. est. punt.	2	Ind. est.	7,0
Doppio Rittberger	Ind. est.	2	Ind. est.	7,0
Doppio Axel Esterno	Av. est.	2,5	Ind. est.	8,0
<b>CLASSE A</b>				
Triplo Toe Loop	Ind. est. punt.	3	Ind. est.	8,5
Triplo Salchow	Ind. int.	3	Ind. est.	8,5
Triplo Flip	Ind. int. punt.	3	Ind. est.	9,0
Triplo Loop	Ind. est. punt.	3	Ind. est.	9,0
Triplo Thoren	Ind. est.	3	Ind. est.	9,0
Triplo Lutz	Ind. est. punt.	3	Ind. int.	9,5
Triplo Rittberger	Ind. est.	3	Ind. est.	9,5
Triplo Axel Esterno	Av. est.	3,5	Ind. est.	10,0
Salti con più rotazioni				10,0

## TROTTOLE

DENOMINAZIONE	PARTICOLARITA'	N. GIRI	COEFF.
<b>CLASSE C</b>			
Trottole verticali:	Interna indietro	3	1,5
	Interna avanti	3	1,5
	Esterna indietro	3	2,0
	Esterna avanti	3	2,0
Trottole verticali combinate con cambio piede		2	2,5
Trottole verticali saltate		2	2,5
Trottole abbassate:	Interna indietro	3	3,5
	Interna avanti	3	3,5
	Esterna indietro	3	3,5
	Esterna avanti	3	3,5
Trottole abbassate combinate con cambio piede		2	4,5
Trottole abbassate saltate o saltate in abbassate		2	4,5
<b>CLASSE B</b>			
Trottole ad angelo:	Interna indietro	3	5,0
	Interna avanti	3	5,0
	Esterna indietro	3	5,0
	Esterna avanti	3	5,0
Trottola ad angelo cambio piede		2	6,0
Trottola ad angelo saltata		2	6,5
Trottola ad angelo Lay over		2	6,5
Flying camel		3	6,5
Butterfly con rotazione in angelo		3	6,5
Comb. Di trottole di classe B			7,0
<b>CLASSE A</b>			
Trottole ad angelo di alto livello:	Due ruote esterne	3	8,0
Trottola ad angelo su due ruote	Due ruote interne	3	8,0
	Sul tacco	3	8,5
Trottola ad angelo rovesciata	Esterna indietro	3	8,5
Comb. di trottole classe A			9,0



## CAPITOLO IV - NORME PER IL PATTINAGGIO DI COPPIA ARTISTICO

### ART. 15 – NORME GENERALI

La coppia artistico è formata da un pattinatore e da una pattinatrice che eseguono in coordinazione e unisono, difficoltà singole e in coppia, in armonia con il tema musicale prescelto.

La composizione di una coppia artistico deve rimanere inalterata per tutte le competizioni dell'intera stagione sportiva: uno stesso atleta non può far parte di più di una coppia artistico nel corso della stessa stagione sportiva.

La competizione di coppia artistico è suddivisa in due parti:

- 1) Programma breve
- 2) Programma lungo

La durata e il contenuto tecnico del programma breve e lungo e le tolleranze concesse, vengono stabilite dalle "Norme di Attività" della stagione sportiva corrente.

Il tempo stabilito per l'esecuzione degli esercizi liberi inizia a decorrere dal primo movimento di uno o entrambi i pattinatori.

Se la coppia prosegue oltre la tolleranza massima, il Presidente di giuria deve fischiare per interrompere l'esecuzione e conseguentemente anche il giudizio dei giudici verrà interrotto. Se invece la coppia termina la propria esecuzione prima del minimo previsto, il Presidente di giuria deve informare i giudici per l'applicazione di una penalizzazione, proporzionale al tempo mancante, comunque non superiore a 5 decimi di punto, da applicare in entrambe le valutazioni (contenuto tecnico e contenuto artistico); di tale penalizzazione il Presidente di Giuria deve darne notizia al pubblico.

La musica di ogni esercizio libero da eseguire in gara deve essere disponibile tramite file in formato digitale secondo le specifiche previste nelle "Norme di Attività" della stagione sportiva in corso.

I brani musicali prescelti per l'esercizio libero non devono essere cantati (per cui non è possibile usare musica vocale che esprima un messaggio attraverso parole riconoscibili). Questo non esclude la possibilità di usare brani con brevi effetti vocali di sottofondo, che siano espressivi di un particolare tipo di musica.

Qualora, durante l'esecuzione del libero, il brano risulti cantato, la coppia viene penalizzata secondo quanto riportato nella tabella delle penalizzazioni (vedi cap. VIII).

### ART. 16 – DESCRIZIONE DELLE DIFFICOLTA' E LORO VALUTAZIONE

Il programma di ogni coppia artistico deve includere le seguenti difficoltà:  
salti individuali, trottole individuali, sollevamenti, salti lanciati, trottole d'insieme, spirali, passaggi di piede.

#### SALTI INDIVIDUALI

I salti individuali devono essere eseguiti contemporaneamente dai due pattinatori. Perché l'esercizio possa essere valutato i due atleti devono eseguire correttamente lo stesso salto secondo le stesse norme di valutazione adottate nel regolamento del pattinaggio individuale.

I due pattinatori possono eseguire i salti sia affiancati che in linea, purché durante l'esecuzione la distanza iniziale sia mantenuta costante. La distanza ottimale dovrebbe essere di circa mt. 1,5.

L'esecuzione avrà la massima valutazione quanto più i due atleti riusciranno ad effettuare il salto con una tecnica identica e con identiche caratteristiche spaziali: velocità, elevazione, posizione in volo, lunghezza del salto, posizione di arrivo. Vedi tabella pag.22.

### **TROTTOLE INDIVIDUALI**

Le trottolo individuali devono essere eseguite dai due partners ad una distanza ottimale di circa mt. 1,5. Perché l'esercizio possa essere valutato i due atleti devono iniziare la stessa trottolo insieme, devono girare con la stessa velocità angolare e devono terminare insieme.

Per il resto valgono gli stessi criteri adottati nel regolamento del pattinaggio individuale; entrambi i pattinatori devono eseguire in maniera corretta l'esercizio, la trottolo deve essere centrata con il numero minimo di giri richiesti, eseguiti con una buona velocità di rotazione e con la corretta posizione del corpo. Vedi tabella pag.23.

### **SOLLEVAMENTI**

Il sollevamento è un esercizio in cui la dama è tenuta sollevata dal suo partner che si muove lungo la pista ruotando su sé stesso. Non sono valutabili come sollevamenti tutte le figurazioni in cui le prese sono sotto entrambe le ascelle, sul collo o alle caviglie, quelle in cui il pattinatore ruota da fermo sul posto o si muova lungo la pista senza girare su se stesso, e quelle in cui il pattinatore usi i gomiti per sostenere la dama.

Durante il sollevamento il braccio dell'uomo che tiene sollevata la dama deve essere completamente disteso. L'uso del puntale è proibito sia in fase di sollevamento della dama che durante la rotazione. La dama non può essere tenuta nella stessa posizione per più di tre giri.

La valutazione di un sollevamento dipende dai seguenti elementi:

- fluidità della fase di salita, senza sforzi apparenti da parte dei due atleti. Sollevamenti eseguiti con l'ausilio della spalla saranno penalizzati dai giudici.
- Velocità di rotazione e di spostamento.
- Fluidità nella fase aerea e nella fase di arrivo e controllo della posizione del corpo. Arrivi eseguiti con l'ausilio del puntale e del piede libero saranno penalizzati.

## TABELLA INDICATIVA DEI SOLLEVAMENTI

<b><u>SOLLEVAMENTI AL DI SOTTO DELLA TESTA</u></b>	<b>COEFF.</b>
<b><u>CLASSE D</u></b>	
Buchet	1,7
Axel spalla-spalla con un braccio	2,5
Axel spalla-spalla con due braccia	3,0
Sollevamento attorno alla schiena	3,3
Axel dritto	4,2
Sollevamento lutz o flip	4,2
<b><u>SOLLEVAMENTI SOPRA LA TESTA</u></b>	
<b><u>CLASSE C</u></b>	
Passaggio oltre la testa	4,2
Passaggio oltre la testa con giro	4,7
Axel Piatto	5,0
Piatto Rovescio	5,3
Finto laccio	5,7
Finto laccio sagittale	5,8
Finto laccio piatto	6,0
<b><u>CLASSE B</u></b>	
Vite canadese	6,3
Vite sagittale	6,7
Finto laccio in americano	6,7
Rittberger sagittale	6,7
Vite	7,5
Piatto lanciato	7,5
<b><u>CLASSE A</u></b>	
Laccio	7,8
Laccio piatto	8,0
Laccio sagittale	8,0
Laccio americano	8,3
Laccio americano a stella	8,3
Vite sagittale rovescia	8,7
Vite rovescia	9,0
Piatto rovescio capovolto	9,3

## SALTI LANCIATI

Il salto lanciato è un esercizio in cui la dama esegue uno dei salti codificati con l'aiuto del partner nella fase di stacco.

L'arrivo può essere come nei salti individuali, oppure, in alcuni casi, è previsto l'arrivo in presa in tenuta opposta (i due atleti si trovano uno di fronte all'altro e l'uomo tiene la donna per la vita, in tali casi il salto lanciato è detto "twist").

Qualunque posizione o tenuta diversa sarà penalizzata.

Ogni esecuzione sarà valutata in base ai seguenti elementi:

- numero di giri del salto;
- velocità di preparazione;
- altezza e lunghezza del salto;
- controllo della posizione di arrivo.

L'uso di ambedue i puntali da parte dell'uomo durante la fase di stacco rende l'esercizio non valido.

**TABELLA INDICATIVA DEI SALTI LANCIATI**

<b>CLASSE C</b>	<b>COEFF.</b>
<b><u>Salti semplici:</u></b>	
Salto valzer	0,8
Toeloop	1,7
Salchow	1,7
Rittberger	3,0
Lutz Twist	3,0
Axel	4,2
<b><u>CLASSE B</u></b>	
<b><u>Salti doppi:</u></b>	
Doppio Toeloop	5,3
Doppio Salchow	5,3
Doppio Rittberger	6,7
Doppio Lutz	6,7
Doppio Axel	8,3
<b><u>CLASSE A</u></b>	
<b><u>Salti tripli:</u></b>	
Triplo Lutz con arrivo non in tenuta opposta	7,5
Triplo Toelop	8,7
Triplo Salchow	8,7
Triplo Rittberger	9,2
Triplo Lutz Twist	9,2
Triplo Axel	10,0

## TROTTOLE D'INSIEME

La trottola d'insieme è una trottola eseguita dai due pattinatori, in presa, che ruotano intorno ad uno stesso asse: i due pattinatori percorreranno la stessa circonferenza o due circonferenze concentriche a seconda delle diverse posizioni e prese. L'uso del puntale è proibito in ogni trottola d'insieme.

Nelle trottole sollevate (quelle in cui l'uomo solleva la dama da terra) il pattinatore deve continuare a girare su una sola gamba.

I seguenti elementi contribuiranno alla valutazione dell'esercizio:

- mantenimento dell'asse di rotazione;
- numero dei giri;
- velocità di rotazione;
- posizione e suo controllo;
- mantenimento del filo richiesto.

### TABELLA INDICATIVA DELLE TROTTOLE D'INSIEME

DENOMINAZIONE	COEFF.
<b><u>CLASSE A</u></b>	
Trottola verticale mano in mano	1,7
Trottola d'incontro	2,5
Trottola ad angelo mano in mano	3,3
Trottola circasso opposta	3,3
Trottola circasso parallela	4,2
<b><u>CLASSE B</u></b>	
Trottola ad angelo esterna indietro	5,0
Trottola ad angelo esterna indietro affiancata	5,0
Trottola ad angelo faccia a faccia	5,0
Trottola ad angelo rovesciata	5,8
Trottola ad angelo con sorpasso	6,7
<b><u>CLASSE C</u></b>	
Trottola impossibile	8,0
Trottola impossibile twist	8,3
Trottola bella addormentata	8,8
Trottola bella addormentata twist	9,2

## SPIRALI

La spirale è una particolare trottola di insieme in cui l'uomo, facendo perno su un puntale, con l'altro pattino esegue una circonferenza sul filo indietro esterno e tiene la dama con una presa mano in mano. la dama ruota, assumendo differenti posizioni, insieme al suo partner, mantenendo il filo richiesto nei diversi casi.

L'esercizio non potrà essere valutato se:

- la presa è effettuata con due mani;
- l'uomo non descrive una circonferenza attorno al suo puntale;
- non è mantenuto l'asse di rotazione;
- l'uomo non sta sufficientemente piegato sulle ginocchia (il bacino deve essere portato almeno all'altezza delle ginocchia o più in basso);
- la dama non esegue l'esercizio sul filo richiesto (almeno tre ruote in terra);

La valutazione dell'esercizio dipende dai seguenti elementi:

- velocità di rotazione;
- numero di giri richiesto;
- posizione della dama: ad angelo, oppure rovesciata (fianchi e spalle rivolti verso l'alto con la nuca il più vicino possibile al suolo);
- posizione dell'uomo: piegato sulle gambe allo stesso livello della partner;
- controllo della posizione nella fase di uscita.

**TABELLA INDICATIVA DELLE SPIRALI**

DENOMINAZIONE	COEFF.
<b>CLASSE B</b>	
Spirale ad angelo esterna avanti	5,0
Spirale ad angelo interna avanti	5,0
Spirale ad angelo esterna indietro	5,0
Spirale ad angelo interna indietro	5,0
<b>CLASSE A</b>	
Spirale della morte esterna avanti	8,3
Spirale della morte interna avanti	8,3
Spirale della morte esterna indietro	8,3
Spirale della morte interna indietro	8,3

## PASSAGGI

I passaggi sono il mezzo principale mediante il quale i due pattinatori possono interpretare i ritmi, la caratteristica ed i tempi di un programma musicale. Esistono tre tipi fondamentali di passaggi di piede in relazione alla loro difficoltà:

- a) semplici: (progressivi, chassé, passo tagliato, cross chassé, roll, cross roll, swing, arabesque, spirale, passi puntati);
- b) complessi: (mohawk, choctaw, perno)
- c) di alto livello: (tre, contro tre, volta, contro volta, boccola, passi puntati complessi).

I passaggi di piede possono essere eseguiti dai due pattinatori sia in presa che separati. Essi devono essere in accordo con il tema musicale, in modo che ogni movimento sia legato al successivo in modo armonioso.

I passaggi saranno valutati in base alla loro difficoltà, allo stile di esecuzione, all'attinenza al tema musicale, alla varietà e originalità, all'identità di esecuzione da parte dei due pattinatori.

## ART. 17 – CRITERI DI VALUTAZIONE DEI PROGRAMMI

A ciascun esercizio libero vengono assegnati due punteggi: il primo (CONTENUTO TECNICO) viene attribuito in base al contenuto tecnico del programma svolto, cioè alla varietà e al tipo delle difficoltà eseguite, ed inoltre alla qualità dell'esecuzione; il secondo (CONTENUTO ARTISTICO) tiene conto dell'interpretazione e dell'aderenza ai temi musicali prescelti, dei collegamenti delle difficoltà attraverso i passaggi, dell'armonica distribuzione del programma, dell'originalità ed inventiva della coreografia, nonché della varietà del tracciato e dell'affiatamento mostrato dai due pattinatori.

Un programma ben bilanciato deve contenere tutti gli esercizi caratteristici della specialità: perciò, verrà penalizzata sia la sperequazione di un tipo di esercizio rispetto ad un altro, che l'omissione di qualcuno di essi.

Eventuali cadute ed altri gravi errori nell'esecuzione di una difficoltà, comportano la mancata valutazione della difficoltà stessa agli effetti del primo punteggio; inoltre gli errori commessi nelle difficoltà tecniche vanno considerati negativamente anche nel secondo punteggio, penalizzando con almeno un decimo ogni caduta effettuata.

## ART. 18 – COEFFICIENTI PER LE CLASSIFICHE

Per redigere la classifica finale della competizione di coppia artistico, quando non è prevista l'esecuzione del programma breve, è necessario sommare i punteggi ottenuti contenuto tecnico e artistico.

Quando invece, viene effettuato il programma breve, tale programma dovrà costituire il 25% del punteggio totale, mentre il programma lungo ne costituirà il restante 75%. Pertanto il coefficiente del programma breve sarà 1 e quello del programma lungo sarà 3.

- Programma breve 2 punteggi (cont. tecnico e artistico) x 1 (coeff.) = 2 (25%)
- Programma lungo 2 punteggi (cont. tecnico e artistico) x 3 (coeff.) = 6 (75%)
- 8 (100%)

### ART. 19 – NORME GENERALI

La coppia danza è formata da un pattinatore e da una pattinatrice, che eseguono in coordinazione passi ed inversioni del senso di marcia in armonia con il ritmo di una musica e in posizioni e prese codificate. L'introduzione di elementi propri della coppia artistico (sollevamenti, salti, trottole, separazione, ecc..) sono limitati da apposite regole.

La composizione di una coppia deve rimanere inalterata per tutte le competizioni dell'intera stagione sportiva. Uno stesso atleta non può far parte di più di una coppia danza nel corso della stessa stagione sportiva.

La competizione di coppia danza è suddivisa in:

- 1) Danze obbligatorie;
- 2) Danza originale a schema fisso (per alcune categorie);
- 3) Danza libera.

Le danze obbligatorie vengono eseguite su una base musicale stabilita dalla FISR.

Esse devono essere eseguite nell'ordine in cui sono disposte nel gruppo (vedi "Norme di Attività" della stagione sportiva corrente), salvo diversa indicazione della Commissione di Disciplina.

La sequenza delle danze obbligatorie, il ritmo della danza originale, la durata della danza libera e le tolleranze concesse, vengono stabilite con le "Norme di Attività" della stagione sportiva corrente.

La musica di ogni danza originale e danza libera da eseguire in gara deve essere disponibile tramite file in formato digitale secondo le specifiche previste nelle "Norme di Attività" della stagione sportiva in corso.

Il tempo stabilito per l'esecuzione della danza originale e della danza libera inizia a decorrere dal primo movimento di uno o entrambi i pattinatori.

Se la coppia prosegue oltre la tolleranza massima, il Presidente di Giuria deve fischiare per interrompere l'esecuzione e conseguentemente anche il giudizio dei giudici sarà interrotto.

Se invece la coppia termina la propria esecuzione prima del minimo prestabilito, il Presidente di giuria deve informare i giudici per l'applicazione di una penalizzazione, proporzionale al tempo mancante, comunque non superiore a 5 decimi di punto, da applicare in entrambe le valutazioni (contenuto tecnico e contenuto artistico); di tale penalizzazione il Presidente di Giuria deve darne notizia al pubblico.

I brani musicali prescelti per la danza libera non devono essere cantati (per cui non è possibile usare musica vocale che esprima un messaggio attraverso parole riconoscibili). Questo non esclude la possibilità di usare brani con brevi effetti vocali di sottofondo, che siano espressivi di un particolare tipo di musica.

Qualora, durante l'esecuzione della danza libera, il brano risulti cantato, la coppia viene penalizzata secondo quanto riportato nella tabella delle penalizzazioni (vedi cap. VIII).

#### PASSI FONDAMENTALI

1. **PASSO SPINTA:** questo passo serve al pattinatore per dare o mantenere velocità. Può essere eseguito partendo da fermo o quando l'atleta è già in movimento. Si esegue appoggiando il pattino libero (che diventerà portante) accanto al pattino portante. Quest'ultimo, nel momento in cui diventa libero, imprime velocità all'altro pattino, che diventa il nuovo pattino portante. Il passo spinta si può eseguire in entrambi i sensi di marcia (avanti e indietro) e su entrambi i fili (interno ed esterno).



2. **PASSO SPINTA INCROCIATO (CROSS STROKE):** un passo in cui il pattino libero viene appoggiato sul pavimento lungo il filo esterno del pattino portante incrociandone il tracciato; la spinta si ottiene premendo sulle ruote esterne del pattino che diventa libero. Il filo del pattino che diventa portante è interno.
3. **INCROCIATO AVANTI (CROSS FORWARD):** un passo nel quale il pattino libero è posto sul pavimento accanto al lato esterno del pattino portante, con il polpaccio della gamba libera che incrocia davanti alla tibia della gamba portante. Il senso di marcia è sia avanti che indietro. Il filo del pattino che diventa portante può essere sia interno che esterno.
4. **INCROCIATO INDIETRO (CROSS BEHIND):** un passo nel quale il pattino libero è collocato sul pavimento accanto al lato esterno del pattino portante, con la tibia della gamba libera incrociata dietro il polpaccio della gamba portante. Il senso di marcia è sia avanti che indietro. Il filo del pattino che diventa portante può essere sia interno che esterno.
5. **CHASSE' (RAISED CHASSE'):** un movimento in cui il pattino libero, mentre sta per diventare portante, non oltrepassa il piede che pattina, ma si colloca a terra accanto ad esso. Il nuovo pattino libero rimane accanto al nuovo pattino portante, ad una altezza di circa mezza ruota.
6. **CUT STEP:** uno chassé come sopra descritto in cui il nuovo pattino libero non rimane accanto al pattino portante ma si allunga all' avanti o all'indietro.
7. **CROSS CHASSE'** uno chassé nel quale il pattino libero è collocato sul pavimento incrociato dietro al pattino portante mentre si pattina all'avanti (o incrociato davanti mentre si pattina all' indietro). Il pattino che diventa libero non si deve sollevare sopra al pattino portante ma deve passare intorno alla punta del piede se si pattina avanti (o al tacco quando si pattina indietro) e collocarsi accanto al pattino portante.
8. **PASSO PROGRESSIVO (PROGRESSIVE STEP O RUN):** un passo in cui il pattino libero mentre sta per diventare portante oltrepassa il piede che sta pattinando senza incrociarlo in modo che mentre il nuovo pattino libero si solleva dal pavimento, il nuovo pattino portante scorre sulla pista. Rispetto al passo spinta incrociato, la particolarità di questo passo sta nell'appoggio del pattino che diventa portante; dovrà infatti esser posto lungo il lato interno del pattino portante. La gamba che risulterà libera dopo il passo progressivo potrà incrociare leggermente la traccia del pattino portante.
9. **ROLL:** un semplice passo spinta esterno, lungo o corto, avanti o indietro, che segue un precedente passo esterno.
10. **CROSS ROLL:** è un roll che si inizia con il pattino libero che viene posto sul pavimento incrociato davanti al pattino portante se si pattina in avanti, incrociato dietro se si pattina indietro. Il filo del pattino che diventa portante deve essere esterno.
11. **SWING:** è un movimento sul piano sagittale dell'arto inferiore libero che oscilla oltre il pattino portante ritornando poi accanto allo stesso in preparazione al passo seguente.
12. **FLAT:** è un passo senza alcun filo, nè interno nè esterno.
13. **ARABESQUE:** è un filo non necessariamente accentuato, con la gamba libera distesa e sollevata a formare una linea dritta con il corpo, o una linea più alta.
14. **SPIRALE (SPIRAL):** è una curva eseguita diminuendone gradualmente il raggio, con o senza appoggio dell'altro pattino (freno o ruota).
15. **PERNO (PIVOT):** una rotazione di un pattino sul freno mentre l'altro descrive un cerchio intorno ad esso.
16. **BOCCOLA:** consiste nel percorrere cinque archi di cerchio di tre raggi differenti, raccordati tra di loro in modo da ottenere una traccia unica, effettuando così in quattro punti un cambio di pressione sul pattino portante, mantenendo sempre lo stesso filo.

## INVERSIONE DEL SENSO DI MARCIA

1. **TRE (THREE TURN):** è un'inversione del senso di marcia eseguita su un solo pattino con cambio di filo e senso di rotazione uguale a quello con cui si percorre il lobo.
2. **CONTRO TRE (BRACKET TURN):** è una inversione del senso di marcia eseguita su un solo pattino con cambio di filo e rotazione del corpo in senso opposto a quello con cui si percorre il lobo.
3. **VOLTA (ROCKER TURN):** è una inversione del senso di marcia eseguita su un solo pattino con cambio di lobo senza cambio di filo con il senso di rotazione uguale a quello con cui si percorre il lobo precedente la difficoltà.
4. **CONTROVOLTA (COUNTER TURN):** è una inversione del senso di marcia eseguita su un solo pattino con cambio di lobo senza cambio di filo con il senso di rotazione opposto a quello con cui si percorre il lobo precedente la difficoltà.
5. **MOHAWK:** è una inversione del senso di marcia eseguito con cambio di piede, senza cambio di filo. Si distinguono:
  - 5a **MOHAWK CHIUSO:** è un mohawk in cui il pattino libero è posto sul pavimento a contatto con il tallone, lungo il lato esterno del pattino portante. Il pattino che diventa libero si solleva davanti al pattino portante.
  - 5b **MOHAWK APERTO:** è un mohawk in cui il pattino libero è posto sul pavimento lungo il lato interno del pattino portante, approssimativamente a metà dello stesso. Il nuovo pattino libero è dietro al tallone del pattino portante, tenuto accanto allo stesso o allungato dietro.
6. **CHOCTAW:** è una inversione del senso di marcia eseguito con cambio di piede e con cambio di filo. Si distingue in:
  - 6a **CHOCTAW CHIUSO:** è un choctaw in cui il pattino libero è posto sul pavimento a contatto con il tallone lungo il lato esterno del pattino portante. Il pattino che diventa libero si solleva davanti al pattino portante.
  - 6b **CHOCTAW APERTO:** è un choctaw in cui il pattino libero è posto sul pavimento lungo il lato interno del pattino portante approssimativamente a metà del piede stesso. Il nuovo pattino libero è dietro al tallone del pattino portante, tenuto accanto allo stesso o allungato dietro.
7. **TWIZZLE:** è una rotazione di un giro completo. Sullo stesso pattino si esegue una contro volta esterna seguita da un mezzo tre indietro esterno, per poi concludere con un passo avanti sull'altro pattino. Per eseguire la rotazione si effettua un passo avanti esterno con una torsione del busto in senso opposto a quello con cui si sta percorrendo il lobo, mentre la gamba libera viene estesa avanti. L'arto inferiore libero deve essere posto a contatto del tallone del pattino portante e perpendicolare allo stesso pronto ad eseguire il passo avanti esterno per concludere la rotazione.

## PRESE DI DANZA

1. **POSIZIONE MANO IN MANO:** i pattinatori sono rivolti nella medesima direzione e sono uno di fianco all'altro con le braccia tese fuori. La donna è alla destra dell'uomo (se non viene diversamente precisato), quindi la mano destra dell'uomo tiene la mano sinistra della donna
2. **POSIZIONE CHIUSA (O VALZER):** i pattinatori sono uno di fronte all'altro; le spalle e i fianchi di un partner vengono mantenuti paralleli a quelli dell'altro, uno pattina all'avanti mentre l'altro pattina all'indietro. La mano destra dell'uomo deve essere chiusa e posta sulla schiena della partner, all'altezza della scapola; il gomito va tenuto sollevato e flessso quel tanto che occorre per tenerla vicino. La mano sinistra della donna è collocata, chiusa, sulla parte anteriore della spalla destra dell'uomo ed il gomito è appoggiato su

- quello di lui, il braccio sinistro dell'uomo e quello destro della donna sono tenuti fuori all'altezza della spalla, con i gomiti leggermente flessi e rivolti in basso e le mani in presa.
3. **POSIZIONE SEMICHIUSA (O SEMIVALZER):** i pattinatori si trovano in una posizione esterna, uno di fianco all'altro ma, effettuando entrambi una torsione della parte superiore del tronco, si dispongono in una posizione chiusa per quanto riguarda le spalle; esse risulteranno così parallele tra di loro ed alla traccia che si sta percorrendo.
  4. **POSIZIONE APERTA (O FOXTROT):** le posizioni delle mani e delle braccia sono simili a quelle della posizione chiusa, ma ambedue i pattinatori pattinano nello stesso senso di marcia. La donna si trova alla destra dell'uomo. Entrambi i pattinatori devono avere i fianchi perpendicolari al senso di marcia.
    - 4a Si definisce come **APERTA INVERSA** o **TANGO PROMENADE** la posizione in cui la donna, mantenendo la presa come descritta, si trova alla sinistra dell'uomo. Entrambe le posizioni sopra descritte possono essere eseguite in forma rovescia (**APERTA ROVESCIA, APERTA INVERSA ROVESCIA**) in cui la mano sinistra dell'uomo è posta sulla schiena della partner e la mano destra è in presa con quella sinistra di lei.
  5. **POSIZIONE ESTERNA (O TANGO):** i pattinatori sono rivolti uno verso l'altro; uno pattina avanti mentre l'altro pattina indietro. I pattinatori mantengono le spalle e i fianchi paralleli, la presa delle mani come nella posizione chiusa, ma pattinano uno di fianco all'altro (la donna alla destra dell'uomo); ne consegue una flessione del braccio sinistro dell'uomo. La donna può essere alla sinistra dell'uomo, in questo caso si parla di **POSIZIONE ESTERNA ROVESCIA**.
  6. **POSIZIONE KILIAN:** i pattinatori percorrono lo stesso senso di marcia, la donna è alla destra dell'uomo e la spalla destra dell'uomo è dietro a quella sinistra della donna. Il braccio sinistro della donna è teso verso l'esterno davanti al corpo dell'uomo la cui mano è in presa con la mano sinistra di lei. Il braccio sinistro dell'uomo deve essere flesso con l'avambraccio in avanti; il braccio destro dell'uomo passa dietro la schiena della donna fino ad incontrare, sull'anca destra di lei, la sua mano destra. Variante della posizione kilian è la **POSIZIONE KILIAN ROVESCIA**, dove la donna sta alla sinistra dell'uomo. La posizione kilian è pure la base per la **POSIZIONE KILIAN CON PERNO SUL POLLICE**, che prevede la seguente variante: la mano destra e la mano sinistra dell'uomo afferrano i pollici delle medesime mani della donna. Con questa presa è possibile per i due pattinatori eseguire cambi di posizione (la donna può passare dalla destra alla sinistra dell'uomo o viceversa) senza staccare le mani.
    - 6a **POSIZIONE KILIAN APERTA:** si differenzia dalla kilian per la posizione della mano destra dell'uomo che, con pollice rivolto in basso, è in appoggio sul fianco sinistro della donna.
    - 6b. **POSIZIONE KILIAN INCROCIATA:** la presa delle mani sinistre dei due pattinatori rimane invariata, mentre il braccio destro dell'uomo incrocia sotto il braccio sinistro di lei, impugnando così la mano destra della donna che si trova con il braccio destro flesso.
  7. **POSIZIONE TANDEM:** i pattinatori, con le spalle e i fianchi di un partner paralleli a quelli dell'altro, pattinano nel medesimo senso di marcia uno dietro l'altro. La mano destra della donna e la mano destra dell'uomo sono unite sull'anca destra della donna. Il braccio sinistro di entrambe i pattinatori è disteso in fuori con le mani in presa.

## ART. 20 – DANZE OBBLIGATORIE

Il fischio di inizio e di chiusura di una danza obbligatoria non è previsto.

Le coppie devono iniziare le danze posizionandosi nella metà della pista e procedendo verso la sinistra dello schieramento dei giudici o, comunque, dal punto comunicato all'inizio della gara.

La coppia di danza deve abbandonare la pista entro i 15 secondi seguenti l'ultimo passo della danza obbligatoria.

## **ART. 21 – CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE DANZE OBBLIGATORIE**

I giudici devono assegnare ad ogni coppia in ogni danza obbligatoria un unico punteggio. Nell'attribuire i punteggi delle danze obbligatorie i giudici devono considerare:

- a) tempo: la corretta tenuta del tempo in ritmo con la musica;
- b) precisione dei passi: conformità dei passi e delle ripetizioni alle norme; la morbidezza e la scioltezza dei passi con fili e giri chiari e precisi;
- c) unisono: l'uguaglianza e la simmetria dei movimenti della coppia;
- d) prese e portamento: le corrette posizioni del corpo, la precisione con cui la coppia esegue le prese prescritte;
- e) disegno: la disposizione dei passi della danza sulla pista e la loro corretta ripetizione, l'ampiezza, l'uniformità e la simmetria delle curve;
- f) interpretazione: la relazione del movimento al carattere della danza, l'espressione personale, la sicurezza, lo slancio, il pattinaggio disinvolto.

## **ART. 22 – DANZE ORIGINALI A SCHEMA FISSO (O.S.P.)**

Il tempo della danza originale viene stabilito nelle "Norme di Attività" della stagione sportiva corrente.

Deve essere eseguita dopo le danze obbligatorie.

Un unico sorteggio determina l'ordine di entrata in pista sia per le danze obbligatorie che per quella originale.

## **ART. 23 – CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA DANZA ORIGINALE A SCHEMA FISSO**

I giudici devono assegnare ad ogni coppia nella danza originale due punteggi:

- a) per il "contenuto tecnico"
- b) per il "contenuto artistico"

Nell'assegnare il punteggio per il "contenuto tecnico" il giudice deve prendere in considerazione:

- a) l'originalità, la difficoltà e la varietà dei passi;
- b) le posizioni e le prese di coppia;
- c) il disegno della danza e la corretta ripetizione della sequenza;
- d) la conformità dei passi alle regole, la pulizia e la sicurezza di esecuzione, con particolare riferimento alla precisione dei fili e dei giri;
- e) la corretta selezione della musica in relazione al ritmo scelto.

Nell'assegnare il punteggio per il "contenuto artistico", il giudice deve prendere in considerazione:

- a) corretto tempo della danza in accordo con la musica;
- b) i movimenti della coppia in ritmo con la musica ed il rapporto dei movimenti di Pattinaggio al carattere della musica;
- c) lo stile della coppia dimostrato dal portamento, dalla scioltezza, dall'unisono.

## **ART. 24 – DANZA LIBERA**

La musica della danza libera, di durata variabile a seconda delle categorie, è a scelta di ogni coppia.

La danza libera deve essere pattinata per ultima, dopo le danze obbligatorie e l'eventuale danza originale.

## ART. 25 – VALUTAZIONE DELLA DANZA LIBERA

Per la danza libera vengono assegnati due punteggi:

- a) per il "contenuto tecnico"
- b) per il "contenuto artistico"

Nell'assegnare il punteggio per il "contenuto tecnico" il giudice deve prendere in considerazione:

- a) difficoltà di passi e di movimenti;
- b) precisione e pulizia del lavoro dei piedi e dei movimenti;
- c) sicurezza delle spinte;
- d) varietà ed inventiva;
- e) costruzione armonica dell'intero programma;
- f) utilizzazione dello spazio.

Nell'assegnare il punteggio per il "contenuto artistico", il giudice deve prendere in considerazione:

- a) aderenza dei passi al tempo e al tipo di musica;
- b) espressione dei vari ritmi;
- c) armonia del corpo;
- d) movimenti all'unisono della coppia;
- e) portamento.

### TABELLA DEI COEFFICIENTI PER LE CLASSIFICHE DI TUTTE LE CATEGORIE

<b>CATEGORIE SENIORES E JUNIORES</b>	
DANZE OBBLIGATORIE	Coeff. 1 ( x 2 danze obbl. = 2 )
DANZA ORIGINALE	Coeff. 1 ( x 2 punteggi = 2 )
"Contenuto tecnico" e "Contenuto artistico"	
DANZA LIBERA	Coeff. 1 ( x 2 punteggi = 2 )
"Contenuto tecnico" e "Contenuto artistico"	

<b>CATEGORIE SENIORES E JUNIOR-JEUNESSE E CADETTI</b>	
DANZE OBBLIGATORIE	Coeff. 1 ( x 3 danze obbl. = 3 )
DANZA LIBERA	Coeff. 1,5 ( x 2 punteggi = 3 )
"Contenuto tecnico" e "Contenuto artistico"	

<b>TUTTE LE ALTRE CATEGORIE</b>	
DANZE OBBLIGATORIE	Coeff. 1 ( x 2 danze obbl. = 2 )
DANZA LIBERA	Coeff. 1 ( x 2 punteggi = 2 )
"Contenuto tecnico" e "Contenuto artistico"	

### ART. 26 – COMPOSIZIONE DELLE GIURIE

Le giurie di ogni gara, salvo disposizioni diverse della Commissione di Settore, saranno formate da:

#### **Campionati Provinciali:**

I Comitati Regionali potranno scegliere se effettuare le gare con il sistema Withe o con il sistema Ufficiale World Skate Judging System (Rollart).

Campionati che si svolgeranno con il **sistema White:**

- la giuria sarà composta da un Presidente di Giuria che svolge anche la funzione di giudice, un segretario/calcolatore e da ulteriori due UdG;
- il Presidente di Giuria ed il Segretario/Calcolatore devono essere scelti tra quelli disponibili in Regione o eventualmente provenienti dalle Regioni limitrofe previo benestare della Segreteria C.U.G. Il relativo rimborso è a carico F.I.S.R. Il rimborso dei due UdG ulteriori al P.d.G. e Segretario è a carico del Comitato regionale. La modalità amministrativa di regolazione del costo è comunicata a parte;
- ove non sia possibile reperire i due UdG ulteriori al P.d.G. e Segr., la Giuria può essere completata con la collaborazione di "Ausiliari" (persone abilitate al giudizio ma non iscritti per varie ragioni, nell'albo degli UdG) atleti della categoria Seniores e Tecnici. Anche in questo caso il rimborso è a carico del Comitato regionale.

Campionati che si svolgeranno con il sistema Ufficiale World Skate **Judging System (Rollart):**

- il pannello tecnico e giudicante sarà composto da un Technical specialist, un data operator, un Referee che svolge anche la funzione di Giudice 1 e un secondo giudice (facoltativo) e un Event Manager;
- il Technical special e il Data operator, devono essere scelti tra quelli disponibili in Regione o eventualmente provenienti dalle Regioni limitrofe previo benestare della Segreteria C.U.G. Il relativo rimborso è a carico F.I.S.R. Il rimborso dei membri del pannello giudicante ulteriore al Technical Specialist e al Data Operator è a carico del Comitato Regionale. La modalità amministrativa di regolazione del costo è comunicata a parte;
- per la funzione di GIUDICE 2 si potrà anche chiedere la collaborazione di "Ausiliari" (collaboratori abilitati al giudizio ma non iscritti nell'albo degli U.D.G), atleti della categoria Seniores e/o Tecnici. Anche in questo caso il rimborso è a carico del Comitato regionale.

#### **Campionati Regionali e Trofei Nazionali Federali giudicati con il sistema white:**

- Un Presidente, Tre giudici e due segretari/calcolatori, se non diversamente disposto nel regolamento del Trofeo approvato dal Settore Tecnico. Nelle prove di Campionato regionale di categorie non effettive, che non prevede alcuna selezione per il campionato italiano, le mansioni di segreteria possono essere svolte da un unico segretario/calcolatore. In questi casi il Presidente di Giuria non può svolgere anche le funzioni di Giudice, salvo i casi di sopravvenuto impedimento e/o in casi eccezionali, dopo opportuna valutazione del Designatore Nazionale e previa sua espressa autorizzazione;

#### **Campionati regionali/Interregionali e Trofei Nazionali Federali e Trofeo delle Regioni giudicati con sistema Ufficiale World Skate Judging System (Rollart):**

- pannello tecnico composto da 1 Technical Specialist, 1 Assistent/Controller e 1 Data Operator; pannello giudicante composto da 3 Ufficiali di gara di cui uno svolgerà anche la funzione di Referee e 1 Event Manager. L'organizzazione dovrà mettere a

disposizione del pannello tecnico un addetto dell'organizzazione che svolgerà la funzione di video operatore. Eventuali deroghe a quanto sopra, verranno autorizzate, dopo opportuna valutazione del Designatore Nazionale.

**Campionato interregionale Sincronizzato (sistema Ufficiale World Skate Judging System (Rollart)):**

- Pannello tecnico composto da 1 Technical Specialist, 1 Assistent, 1 Controller, 1 Data Operator; pannello giudicante composto da 3 Ufficiali di gara di cui uno svolgerà anche la funzione di Referee e 1 Event Manager. L'organizzazione dovrà mettere a disposizione del pannello tecnico un addetto dell'organizzazione che svolgerà la funzione di video operatore.

**Campionati Italiani Divisioni Nazionali e Solo Dance Divisione Nazionale (sistema white):**

- Un Presidente, tre giudici e due segretari/calcolatori. In questi casi il Presidente di Giuria non può svolgere anche le funzioni di Giudice, salvo i casi di sopravvenuto impedimento e/o in casi eccezionali, dopo opportuna valutazione del Designatore Nazionale e previa sua espressa autorizzazione;

**Campionati Italiani di ogni specialità delle categorie Allievi, Cadetti, Jeunesse, Junior, Senior (sistema Ufficiale World Skate Judging System (Rollart)):**

- Pannello tecnico composto da 1 Technical Specialist, 1 Assistent, 1 Controller, 1 Data Operator e 1 ufficiale di Gara convocato che svolgerà la funzione di Cutter; pannello giudicante composto da 1 Referee più 4 giudici e 1 Event Manager. L'organizzazione dovrà mettere a disposizione del pannello tecnico un addetto dell'organizzazione che svolgerà la funzione di video operatore.

**Campionati Italiani Divisioni Nazionali Gruppi Spettacolo (sistema withe):**

- 1 Presidente, 1 assistente, 5 giudici e 2 segretari/calcolatori.

**Campionati Italiani Quartetti e Sincronizzato (sistema Ufficiale World Skate Judging System (Rollart)):**

- Pannello tecnico composto da 1 Technical Specialist, 1 Assistent, 1 Controller, 1 Data Operator e 1 ufficiale di Gara convocato che svolgerà la funzione di Cutter; pannello giudicante composto da 1 Referee più 4 giudici e 1 Event Manager. L'organizzazione dovrà mettere a disposizione del pannello tecnico un addetto dell'organizzazione che svolgerà la funzione di video operatore.

**Campionati Italiani Gruppi Spettacolo (sistema misto):**

- Il punteggio per i Gruppi spettacolo (Grandi Gruppi, Piccoli Gruppi e Gruppi Junior) sarà calcolato sulla base della somma di quattro components. La giuria è composta da 1 Referee, 1 Controller, 5 giudici e un Segretario/calcolatore.

## **ART. 27 – IL PRESIDENTE DI GIURIA**

Al Presidente di giuria, oltre alle attribuzioni specificatamente indicate nei diversi articoli dei Regolamenti vigenti, compete il controllo del corretto svolgimento della manifestazione sotto il profilo tecnico. Egli deve pertanto:

1. assicurare l'osservanza delle norme regolamentari e decidere su tutte le questioni tecniche che possono verificarsi durante la gara, anche se non previste nei regolamenti. Le sue decisioni su questioni di fatto connesse alla gara sono inappellabili; decidere insindacabilmente sulla praticabilità della pista e su ogni contestazione che in merito alla stessa possa verificarsi durante la gara, ordinandone, a seconda dei casi, la prosecuzione, la sospensione temporanea o la definitiva interruzione. Nel caso che le condizioni della pista o quelle atmosferiche non consentissero lo svolgimento di una gara o la prosecuzione di una gara già iniziata e il Presidente di giuria ne abbia deciso la

- temporanea sospensione, la gara verrà ripresa non appena le condizioni della pista o quelle atmosferiche lo permettano, purché essa possa avere termine, prevedibilmente, entro le ore 24 del giorno stabilito per la sua conclusione. Lo spostamento da una pista scoperta ad una coperta, in caso di maltempo, può essere deciso dal Presidente di giuria a condizione che l'ubicazione e le caratteristiche della pista coperta siano state indicate nella circolare organizzativa e che entrambe le piste si trovino nel raggio di 30 Km.
2. guidare, coordinare e controllare l'operato dei giudici, intervenendo nei modi e nelle forme previste dal presente regolamento e dalle "norme di Attività" della stagione corrente, e riferire sull'operato della giuria con apposito rapporto ai competenti organi del CUG;
  3. segnalare agli Organi di disciplina sportiva, tramite il verbale di gara, quei concorrenti, allenatori e accompagnatori ufficiali il cui comportamento rendesse necessaria l'adozione di provvedimenti disciplinari;
  4. sottoscrivere il verbale di gara redatto dal segretario di giuria e trasmetterlo con sollecitudine all'organo federale competente all'omologazione, corredato dagli eventuali rapporti che l'andamento della gara avesse reso necessari;
  5. far ripetere l'esercizio a tutti i concorrenti in caso di interruzione della manifestazione e cambiamento di pista; se l'interruzione è momentanea la gara proseguirà dal punto in cui è stata interrotta.

## **ART. 27bis – L'ASSISTENTE**

Nelle giurie dei Campionati Italiani delle Categorie Allievi, Cadetti, Jeunesse, Junior, Senior, Gruppi Spettacolo, ivi compresi i Quartetti, e Sincronizzato, il Presidente di Giuria è coadiuvato nelle sue funzioni dall'Assistente, scelto tra i colleghi convocati per la manifestazione.

L'assistente ha la responsabilità di assistere e coadiuvare il Presidente di Giuria nella gestione della competizione, preoccupandosi di distribuire ai singoli componenti la giuria il materiale necessario per l'esibizione dei punteggi.

Negli esercizi obbligatori, sarà cura dell'Assistente controllare gli atleti in pista per le prove ufficiali ed indicare al Presidente l'atleta che si appresta ad eseguire.

## **ART. 28 – I GIUDICI**

Compito di ogni giudice è quello di valutare ogni esercizio in base alle norme del presente regolamento e alle "Norme di Attività" della stagione sportiva corrente e di attribuire il conseguente punteggio, secondo quanto stabilito dai successivi artt. 31 e 32.

Nell'espletamento del mandato, ciascun giudice agisce in assoluta indipendenza di giudizio e con piena autonomia rispetto agli altri componenti di giuria, astenendosi nel corso della gara, eccezion fatta per le riunioni collegiali indette dal Presidente di giuria, da ogni scambio di opinioni con i colleghi in merito ai punteggi attribuiti o da attribuire.

I giudici non debbono inoltre discutere o comunque commentare con gli accompagnatori ufficiali, i concorrenti o con terzi, i punteggi attribuiti nel corso della gara.

## **ART. 29 – I SEGRETARI/CALCOLATORI DI GIURIA**

Spetta ai segretari /calcolatori prendere nota dei punteggi attribuiti dai giudici e redigere la classifica sulla base della normativa vigente e dovranno compilare il verbale di gara che sarà sottoscritto dal Presidente di Giuria.

E' compito dei segretari/calcolatori collaborare con il Presidente di Giuria, eseguendone le disposizioni in tutti gli adempimenti necessari per lo svolgimento della gara.

Nei Campionati Italiani delle categorie Allievi, Cadetti, Jeunesse, Junior, Senior, Gruppi spettacolo, ivi compresi i Quartetti, e Sincronizzato, sarà nominato dal Designatore



Nazionale il Responsabile della segreteria, scelto tra i segretari/calcolatori convocati, che dovrà relazionare al Presidente di Giuria circa il loro operato.

## **ART. 30 – FUNZIONI DI CRONOMETRISTA**

Le funzioni di cronometrista sono svolte dal Presidente di Giuria e nei casi in cui sia presente l'Assistente, da entrambi.

Il cronometraggio dell'esercizio libero inizia dal primo movimento dell'atleta.

## **ART. 31 – PUNTEGGI A VISTA**

Salvo contrarie disposizioni da parte della Commissione di Settore le gare vengono giudicate con il sistema dei punteggi a vista; a tale scopo, ciascun giudice viene dotato di due serie di tabelle recanti rispettivamente stampati su sfondo bianco, su entrambe le facce, una i numeri neri dallo zero a dieci, per i punti interi, l'altra i numeri rossi, dallo zero al nove, per i decimi di punto.

L'attribuzione dei punti deve esser effettuata in base ai seguenti criteri:

0.0:	esercizio non eseguito;
0.1/0.9:	esercizio eseguito malissimo;
1.0/1.9:	esercizio molto scarso;
2.0/2.9:	esercizio scarso;
3.0/3.9:	esercizio difettoso;
4.0/4.9:	esercizio sotto la media (sotto la sufficienza);
5.0/5.9:	esercizio sufficiente;
6.0/6.9:	esercizio superiore alla sufficienza;
7.0/7.9:	esercizio buono;
8.0/8.9:	esercizio molto buono;
9.0/9.9:	esercizio eccellente;
10.0:	esercizio perfetto.

L'attribuzione dei decimi di punto viene effettuata allo scopo di consentire una valutazione, quanto più possibile circostanziata.

## **ART. 32 – ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI A VISTA**

Al termine di ciascun esercizio, i giudici devono disporsi in linea retta di fronte al recinto ufficiale schierandosi secondo l'ordine stabilito dal Presidente di giuria, al primo segnale del quale alzeranno contemporaneamente le tabelle con i punteggi, che abbasseranno dopo che lo speaker avrà dato pubblica lettura dei punteggi stessi ed i segretari di giuria li avranno trascritti sugli appositi moduli.

Nel campionato italiano e nei trofei federali il punteggio del primo concorrente per ogni esercizio, verrà determinato dalla media ottenuta dal punteggio espresso da ciascun giudice e calcolata dal Presidente di giuria, il quale la comunicherà ad ogni giudice. I giudici potranno quindi esporre il proprio punteggio discostandosi dalla media al massimo di più o meno due decimi. Comunque se la differenza dei punteggi è estremamente elevata (indicativamente oltre un punto) il Presidente di Giuria dovrà istituire una riunione nella quale appianare e capire il perché delle suddette. In tutte le rimanenti manifestazioni l'attribuzione del primo punteggio per ciascun esercizio, deve essere preceduta da una riunione collegiale della giuria nel corso della quale viene stabilito, sotto la direzione del Presidente di giuria, un orientamento di base, che ciascun giudice dovrà tenere presente nel valutare le successive esecuzioni dello stesso esercizio.

Ad eccezione di questo caso e di quello ipotizzato al penultimo comma dell'art.9, l'attribuzione del punteggio non può essere preceduta da alcuna reciproca consultazione fra i giudici, che pertanto sono tenuti a mantenere il più assoluto silenzio durante l'esecuzione degli esercizi.

Il giudice in caso di problemi potrà rivolgersi soltanto al Presidente di Giuria.

Prima di dare pubblica visione dei punteggi attribuiti agli esercizi obbligatori, i giudici debbono trascriverli su apposito cartoncino, da esibire al Presidente di giuria in caso di proprio errore materiale nella esposizione del punteggio a vista.

I cartoncini dei giudici debbono comunque essere ritirati dal Presidente di giuria e sostituiti, al termine di ogni esercizio obbligatorio.

I punteggi attribuiti ad ogni esercizio libero, devono essere trascritti su appositi foglietti che vengono di volta in volta consegnati al Presidente di giuria per il controllo dell'esattezza del punteggio esposto a vista.

Sono consentite correzioni del punteggio trascritto sui cartoncini e sui foglietti, qualora questi richiesti espressamente dal giudice, non sono invece consentite altre annotazioni del punteggio da parte dei giudici, al di fuori di quelle indicate dai due commi precedenti. Il giudice potrà utilizzare anche fogli supplementari al fine di prendere appunti. Tali fogli, qualora utilizzati, dovranno essere allegati alla documentazione della gara.

A parte l'eventuale errore materiale e la richiesta di modifica di un punteggio da parte di un giudice al Presidente di Giuria, il punteggio potrà essere modificato quando lo scarto tra i punteggi sia maggiore od uguale a punti 1,5. In ogni caso ed in qualsiasi momento il Presidente di Giuria, essendo il responsabile tecnico della gara, potrà riunire la giuria per chiedere delucidazioni in merito ai punteggi.

In tal caso il Presidente di giuria deve invitare il giudice in questione a dichiarare se conferma il proprio giudizio o intende rettificarlo.

Qualora uno o più giudici non fossero in grado, per qualsiasi ragione, di attribuire il punteggio ad un esercizio, il punteggio stesso dovrà essere comunque assegnato e corrisponderà alla media dei punteggi degli altri giudici, arrotondata per eccesso.

## **ART. 33 – ASSENZA DI UN COMPONENTE DELLA GIURIA**

In caso di assenza del Presidente di Giuria prima dell'inizio della competizione, sarà sostituito dall'Assistente qualora previsto oppure dall'Ufficiale di Gara indicato espressamente già in convocazione dal Designatore. Il giudice che assume le funzioni del Presidente di Giuria sarà sostituito, ove possibile, con altro giudice presente sul posto. Qualora ciò non sia possibile, il designato cumulerà le funzioni di Presidente e Giudice.

In caso di impedimento del Presidente di Giuria dopo l'inizio della competizione, potrà essere sostituito dall'assistente, qualora previsto, o, in difetto, dal Giudice indicato in convocazione dal designatore o, in casi particolari, da altro giudice presente sul posto; in questo caso previa autorizzazione del designatore regionale o nazionale competente.

In caso di assenza di un giudice prima dell'inizio della competizione, sarà sostituito dall'assistente qualora previsto. In difetto, sarà sostituito da altro ufficiale di gara presente sul posto, previa autorizzazione del designatore regionale o nazionale competente. Se ciò non è possibile, il Presidente di Giuria assumerà anche le funzioni di giudice.

In caso di impedimento di un giudice successivo all'inizio della competizione, sarà sostituito dall'assistente qualora previsto, o in mancanza, dal Presidente di Giuria.

### ART. 34 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

Tutte le volte che la giuria sarà composta da cinque giudici, le classifiche parziali o finali saranno determinate con il sistema WHITE. Quando sarà composta da tre giudici, le classifiche i saranno determinate con il sistema dei piazzamenti.

### ART. 35 – SISTEMA DEI PIAZZAMENTI

Con il sistema dei piazzamenti, si determina per ciascun concorrente la somma dei punteggi attribuitigli da ogni giudice per le prove effettuate, dopo averli moltiplicati per l'eventuale coefficiente di difficoltà.

Si procede quindi, al termine della gara, alla compilazione delle classifiche parziali, o piazzamenti, separatamente per ogni giudice, nel modo seguente: il concorrente che il giudice avrà classificato al 1° posto otterrà il piazzamento 1° nella classifica parziale relativa a quel giudice.

Il concorrente classificato al II posto otterrà il piazzamento 2°, e così via fino all'ultimo classificato. Ai concorrenti classificati a pari merito da un giudice, verrà attribuito ex equo il miglior piazzamento disponibile.

Ottenute in tal modo le classifiche parziali, o piazzamenti, per ciascun giudice, si procede alla formulazione della classifica finale nel modo seguente:

Il 1° posto viene attribuito al concorrente classificato al 1° piazzamento dalla maggioranza dei giudici, senza tenere alcun conto dei piazzamenti assegnati dai giudici di minoranza. Qualora nessun concorrente si trovi in queste condizioni, il 1° posto verrà attribuito in base alla minore somma dei piazzamenti assegnati dalla totalità dei giudici.

Una volta assegnato il 1° posto, il 2° viene attribuito al concorrente i cui piazzamenti non superiori a tale posto (1 o 2) costituiscono la maggioranza in base al numero dei giudici (2 su 3).

Qualora nessun concorrente si trovi in tali condizioni, il 2° posto verrà attribuito in base alla minore somma dei piazzamenti. Qualora invece siano più di uno i concorrenti che si trovino in tali condizioni, il 2° posto verrà attribuito a quello fra loro che abbia la minore somma di piazzamenti.

Esempio:

	1° giudice	2° giudice	3° giudice	totale piazz.	Classifica
<b>concorrente A</b>	1	2	2	5	1°
<b>concorrente B</b>	2	4	1	7	2°
<b>concorrente C</b>	3	1	3	7	3°

Nessun concorrente viene classificato al 1° posto dalla maggioranza dei giudici e in base alla minor somma dei piazzamenti, il primo posto viene attribuito al concorrente A.

Per l'assegnazione del secondo posto tra i concorrenti B e C, il concorrente B è il solo ad avere la maggioranza dei giudici con piazzamenti non superiori al 2° posto (1 - 2). Pertanto si classifica al 2° posto.

Il concorrente C non avendo i requisiti del concorrente precedente, si classifica al 3° posto.

#### SCALETTA PER LA DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

##### INDIVIDUALE

##### Obbligatoria e combinata

criterio di maggioranza

minor somma di piazzamenti

maggior punteggio totale

parità assoluta

##### Programma breve (Short)

criterio di maggioranza  
minor somma di piazzamenti  
maggior punteggio totale del contenuto artistico  
maggior punteggio totale  
parità assoluta

#### **Programma lungo (Libero)**

criterio di maggioranza  
minor somma di piazzamenti  
maggior punteggio del contenuto artistico  
maggior punteggio totale  
parità assoluta

#### **Programma breve + lungo**

criterio di maggioranza  
minor somma di piazzamenti  
maggior punteggio totale del contenuto artistico del lungo  
maggior punteggio totale del contenuto artistico del programma breve  
maggior punteggio totale  
parità assoluta

#### **COPPIE ARTISTICO**

Programma breve = Vedi classifica individuale: SHORT

Programma lungo= Vedi classifica individuale: SHORT + LUNGO

#### **COPPIE DANZA**

Classifica danze obbligatori con o senza OSP: maggior punteggio totale

Classifica finale: vedi classifica individuale Obbligatori e combinata

## **ART. 36 – SISTEMA WHITE**

Il sistema white si utilizza nelle gare con almeno 5 giudici e comunque sempre nelle prove di Campionato italiano o assimilate. Presupposto di tale sistema di calcolo è il confronto di ogni atleta con tutti gli altri, sulla base dei punteggi assegnati da ciascun Giudice. Tale criterio di fondo si applica però con alcune varianti, a seconda del tipo di gara, così come di seguito specificato:

### **CASO “A” - GARE DI ESERCIZI: OBBLIGATORI SINGOLO E COPPIE DANZA (CAT. SENZA O.S.P.) -COMBINATA.**

#### **DETERMINAZIONE DECISIONI DI MAGGIORANZA**

1. Si procede dunque, come anzidetto, a confrontare i punteggi finali attribuiti da ciascun giudice ad ogni concorrente.  
Ogni maggior punteggio rappresenta una vittoria.  
Riportare il numero delle vittorie conseguite da ciascun concorrente nelle apposite caselle.
2. In caso di uguale punteggio verrà attribuita una mezza vittoria a ciascuno dei due atleti considerati. Due pareggi danno diritto ad una vittoria a testa, tre ad una vittoria e mezzo ciascuno e così via.

#### **DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA**

3. Al termine delle esecuzioni e dei conseguenti confronti, si effettua il conteggio delle decisioni di maggioranza che corrispondono, nel caso di giuria a cinque giudici a tutti i risultati superiori a due e mezzo (3 - 3 e mezzo 4 - 4 e mezzo -5)
4. Il risultato di 2 e mezzo dà diritto ad una mezza decisione di maggioranza; anche in tal caso, è ovvio che due mezze decisioni ne formeranno una intera e così via.

5. Attribuire le rispettive posizioni in classifica, seguendo il criterio secondo cui il primo posto spetterà a chi vanti il maggior numero di decisioni maggioritarie, il secondo a chi presenti il totale immediatamente inferiore e così via.

Qualora due o più atleti presentino lo stesso numero di decisioni, tali parità vanno risolte come segue:

### **RISOLUZIONI DELLE PARITA' (DUE O PIU' ATLETI CON LO STESSO NUMERO DI DECISIONI DI MAGGIORANZA)**

6. Si esaminano i confronti diretti fra i concorrenti che si trovano nella predetta condizione, considerando le vittorie ottenute da ognuno rispetto agli altri confrontati; la preferenza andrà naturalmente all'atleta che potrà contare sul maggior numero di vittorie. La risultanza di tali confronti è generalmente definitiva e solo in un caso prevede un ulteriore sviluppo.

Tale evenienza si verifica quando considerando tre o più atleti con pari decisioni di maggioranza, dai confronti emergerà che per parte di essi si determina un numero di vittorie differenziato, mentre per altri permarrà una situazione di parità.

**Esempio:** confrontando tre atleti si ricava che uno di essi presenta il numero maggiore (o minore) di vittorie, mentre per gli altri due si determina una ulteriore situazione di parità. In tal caso, mentre il primo dei tre atleti verrà classificato nella posizione migliore (o peggiore) per gli altri due si procederà con la scaletta di seguito precisata.

7. Permanendo dunque la parità si effettua il conteggio di tutte le vittorie conseguite dagli atleti considerati, preferendo, anche in tal caso chi presenti il totale maggiore.

8. Se anche tale fase non risolve la parità, verrà preso in esame il punteggio complessivo ottenuto dagli atleti in esame.

Se anche il punteggio dovesse risultare uguale, è ovvio che si darebbe luogo ad una classificazione ex-aequo.

### **CASO "B" - GARE DI PROGRAMMA BREVE PER SINGOLI - COPPIE ARTISTICO - OBBLIGATORI DANZA OVE SIA PREVISTA L'ESECUZIONE DELLA DANZA ORIGINALE.**

Si procede analogamente con la sola variante che, in caso di punteggi uguali attribuiti dallo stesso giudice a due concorrenti si prende in esame il punteggio del contenuto artistico (o quello del punteggio B della danza originale) assegnato dallo stesso giudice agli atleti considerati.

Ove uno dei due punteggi risultasse superiore ciò dà diritto alla vittoria e non al pareggio. Solo nel caso che i due punteggi risultassero uguali si darà luogo all'attribuzione della mezza vittoria ciascuno, con le avvertenze di cui al punto 2 del caso A.

Ulteriore elemento si aggiunge nella determinazione dei criteri per la risoluzione delle parità come appresso specificato.

### **RISOLUZIONE DELLE PARITA' NELLE DECISIONI DI MAGGIORANZA**

1. Confronti diretti.

Si esaminano i confronti diretti fra i concorrenti che si trovano nella predetta condizione, considerando le vittorie ottenute da ognuno rispetto agli altri confrontati; la preferenza andrà naturalmente all'atleta che potrà contare sul maggior numero di vittorie.

La risultanza di tali confronti è generalmente definitiva e solo in un caso prevede un ulteriore sviluppo.

Tale evenienza si verifica quando considerando 3 o più atleti con pari decisione di maggioranza, dai confronti emergerà che per parte di essi si determina un numero di vittorie differenziato, mentre per altri permarrà una situazione di parità.

**Esempio:** Confrontando tre atleti si ricava che uno di essi presenta il numero maggiore (o minore) di vittorie, mentre per gli altri due si determina una ulteriore situazione di parità. In tal caso, mentre il primo dei tre atleti verrà classificato nella posizione migliore (o peggiore) per gli altri due si procederà con la scaletta di seguito precisata.

2. Permanendo la parità si considera il punteggio totale ottenuto nel contenuto artistico (punteggio B della danza originale). Il maggior punteggio dà diritto alla precedenza.

### 3. Conteggio delle vittorie.

Permanendo dunque la parità si effettua il conteggio di tutte le vittorie conseguite dagli atleti considerati, preferendo, anche in tal caso chi presenti il totale maggiore.

### 4. Punteggio totale.

Se anche tale fase non risolve la parità, verrà preso in esame il punteggio complessivo ottenuto dagli atleti in esame. Se anche il punteggio dovesse risultare uguale, è ovvio che si darebbe luogo ad una classificazione ex-aequo.

## CASO "C" - GARE DI ESERCIZI LIBERO:

### (BREVE PIU' LUNGO) SINGOLO - COPPIE ARTISTICO - COPPIE DANZA FINALE (TUTTE LE CATEGORIE)

Il procedimento è analogo a quelli già descritti, salvo considerare, nei casi di uguale punteggio la valutazione del contenuto artistico assegnato dal giudice nel programma lungo. Il maggior punteggio dà diritto alla vittoria. Se detto punteggio dovesse invece risultare uguale si procederà analogamente alla considerazione del punteggio contenuto artistico ottenuto nel programma breve (o quello del punteggio B della danza originale). Solo ove anche questo elemento dovesse risultare uguale si attribuirà la mezza vittoria a ciascuno dei contendenti.

Ulteriore elemento si aggiunge per la soluzione delle eventuali parità di decisioni maggioritarie, caso in cui si procede come segue:

#### 1. Confronto diretto

Si esaminano i confronti diretti fra i concorrenti che si trovano nella predetta condizione, considerando le vittorie ottenute da ognuno rispetto agli altri confrontati; la preferenza andrà naturalmente all'atleta che potrà contare sul maggior numero di vittorie.

La risultanza di tali confronti è generalmente definitiva e solo in un caso prevede un ulteriore sviluppo.

Tale evenienza si verifica quando considerando tre o più atleti con pari decisioni di maggioranza, dai confronti emergerà che per parte di essi si determina un numero di vittorie differenziato, mentre per altri permarrà una situazione di parità.

**Esempio:** Confrontando tre atleti si ricava che uno di essi presenta il numero maggiore (o minore) di vittorie, mentre per gli altri due si determina una ulteriore situazione di parità. In tal caso, mentre il primo dei tre atleti verrà classificato nella posizione migliore (o peggiore) per gli altri due si procederà con la scaletta di seguito precisata

2. Sussistendo ulteriore parità si considera il totale del punteggio stile ottenuto nel programma lungo.

3. Nulla risolvendo tale fase, si considera il punteggio totale del contenuto artistico ottenuto nel programma breve (o quello del punteggio B della danza originale). Come sempre il maggior punteggio dà diritto a precedenza.

4. Permanendo la parità, si considera il totale delle vittorie.

Permanendo dunque la parità si effettua il conteggio di tutte le vittorie conseguite dagli atleti considerati, preferendo, anche in tal caso chi presenti il totale maggiore.

#### 5. Punteggio complessivo

Se anche tale fase non risolve la parità, verrà preso in esame il punteggio complessivo ottenuto dagli atleti in esame.

Se anche il punteggio dovesse risultare uguale, è ovvio che si darebbe luogo ad una classificazione ex-aequo.

## ART. 37 - RITIRI

Nella compilazione delle classifiche non si deve tenere conto dei concorrenti che, per qualsiasi ragione, fatte salve le ipotesi previste dalle "Norme di Attività" della stagione sportiva corrente, non abbiano portato a termine:

- a) nelle gare di obbligatorio, tutti gli esercizi stabiliti per la gara. E' da ritenersi valida per la classifica la valutazione minima (almeno 0,1) e le attribuzioni del giudizio "non eseguito";
- b) nelle gare di libero, il programma breve se previsto e il programma lungo;
- c) nella combinata, tutti gli esercizi obbligatori, il programma breve se previsto e il programma lungo;

Di tali concorrenti, ritirati o esclusi dalla gara, non deve parimenti essere tenuto in alcun conto ai fini dell'attribuzione del punteggio di società, nè a qualsiasi altro titolo.

## **ART. 38 – SPOSTAMENTO DI UNA GARA**

Nel caso di spostamento di una gara, per qualsiasi motivo, da una pista scoperta ad una coperta, sarà valida l'esecuzione di un esercizio (obbligatorio, programma breve o lungo), solo se sia stato eseguito da tutti i concorrenti della categoria.

Diversamente l'esercizio o danza dovrà essere ricominciato nella nuova pista, a partire dal concorrente primo sorteggiato ed i punteggi già attribuiti per quell'esercizio o danza dovranno essere annullati.

## **ART. 39 – SOSPENSIONE DI UNA GARA**

Se la gara è stata sospesa prima che tutti i concorrenti abbiano eseguito l'esercizio, non verrà compilata alcuna classifica e la gara stessa sarà ritenuta come non effettuata.

Se la gara è stata sospesa dopo il termine del programma breve, tale esecuzione resterà valida se il programma lungo verrà giudicato dalla stessa giuria. In caso di assenza di un giudice, questo potrà essere sostituito dal Presidente di giuria che aveva guidato la precedente esecuzione di detto programma.

## CAPITOLO VIII – PENALIZZAZIONI

### ART. 40 – REGOLE GENERALI

<b>DESCRIZIONE TIPO DI VIOLAZIONE AL REGOLAMENTO</b>	<b>PUNTEGGIO NEL QUALE EFFETTUARE LA PENALIZZAZIONE</b>	<b>PENALIZZAZIONE</b>
VIOLAZIONE AL REGOLAMENTO DEI COSTUMI	CONTENUTO ARTISTICO	0,5 / 1,0
INGINOCCHIARSI O SDRAIARSI ALL'INIZIO E/O ALLA FINE DEL PROGRAMMA PER PIU' DI 5 SECONDI	CONTENUTO ARTISTICO	0,5
INGINOCCHIARSI O SDRAIARSI DURANTE IL PROGRAMMA (QUALSIASI DURATA)	CONTENUTO ARTISTICO	0,5
POSIZIONAMENTO SULLA PISTA DAL MOMENTO DELL'ENTRATA IN UN TEMPO SUPERIORE A 15''	CONTENUTO ARTISTICO	0,5
SELEZIONE MUSICALE NON CORRETTA PER QUANTO RIGUARDA PARTI MUSICALI E CORI	CONTENUTO ARTISTICO	0,5 / 1,0
SINGOLO – COPPIA ARTISTICO PROGRAMMA BREVE E LUNGO – DIFFICOLTA' OMESSA	CONTENUTO TECNICO E ARTISTICO	0,5 + 0,5
SINGOLO – COPPIA ARTISTICO PROGRAMMA BREVE E LUNGO OD – DIFFICOLTA' AGGIUNTA	CONTENUTO ARTISTICO	0,5
COPPIA ARTISTICO PROGRAMMA BREVE– FIGURAZIONE SOLLEVATA	CONTENUTO ARTISTICO	0,5

<b>DESCRIZIONE TIPO DI VIOLAZIONE AL REGOLAMENTO</b>	<b>PUNTEGGIO NEL QUALE EFFETTUARE LA PENALIZZAZIONE</b>	<b>PENALIZZAZIONE</b>
DANZE OBBLIGATORIE – ECCEDENZA AI SETTE PASSI DI APERTURA	UNICO PUNTEGGIO	0,5
O.S.P. E O. D. – SELEZIONE DEL RITMO NON CORRETTA	NON E' ATTRIBUITO ALCUN PUNTEGGIO	
DANZA LIBERA – PER OGNI SOLLEVAMENTO IN ECCEDENZA AL NUMERO STABILITO	CONTENUTO ARTISTICO	0,5
<b>FUORI TEMPO</b>		
DANZE OBBLIGATORIE–PASSO N.1 NON ESEGUITO SULLA BATTUTA N.1	PUNTEGGIO UNICO	0,2
DANZE OBBLIGATORIE – ACCELERARE O RITARDARE LEGGERMENTE L'INIZIO DI UN PASSO	PUNTEGGIO UNICO	0,1 / 0,3
DANZE OBBLIGATORIE – NON ESEGUIRE A TEMPO UNA DIFFICOLTA' TECNICA FONDAMENTA	PUNTEGGIO UNICO	0,5
DANZE OBBLIGATORIE – O.S.P. - OD – LIBERO – NON ESEGUIRE A TEMPO UNA SEQUENZA DI POCHI PASSI IN CUI NON SIA COMPRESA UNA DIFFICOLTA'	CONTENUTO TECNICO	0,2 – 0,4
DANZE OBBLIGATORIE – O.S.P. – OD - LIBERO – NON ESEGUIRE A TEMPO UNA SEQUENZA DI PASSI DI MEDIA LUNGHEZZA IN CUI NON SIA COMPRESA UNA DIFFICOLTA'	CONTENUTO TECNICO	0,4 – 0,7
DANZE OBBLIGATORIE – O.S.P. - OD – LIBERO – NON ESEGUIRE A TEMPO UNA SEQUENZA CON MOLTI PASSI IN CUI NON SIA COMPRESA UNA DIFFICOLTA'	CONTENUTO TECNICO	0,7 – 1,0



<b>DESCRIZIONE TIPO DI VIOLAZIONE AL REGOLAMENTO</b>	<b>PUNTEGGIO NEL QUALE EFFETTUARE LA PENALIZZAZIONE</b>	<b>PENALIZZAZIONE</b>
<b>ERRORI DI DISEGNO</b>		
DANZE OBBLIGATORIE – NON ESEGUIRE LO SCHEMA COME DA MANUALE, MA RISPETTARE LA STESSA ESECUZIONE PER TUTTE LE SEQUENZE	UNICO PUNTEGGIO	0,3
DANZE OBBLIGATORIE – NON ESEGUIRE LO STESSO SCHEMA PER TUTTE LE SEQUENZE	UNICO PUNTEGGIO	0,3 – 1,0
<b>CADUTE E INCIAMPI</b>		
PICCOLI INCIAMPI SENZA PERDITA DI BATTUTE MUSICALI E MANTENENDO L'ADERENZA AL MONTAGGIO	CONTENUTO ARTISTICO	0,1 / 0,4
INCIAMPI GRAVI CON PERDITA DI BATTUTE MUSICALI E NON MANTENIMENTO DELL'ADERENZA AL MONTAGGIO – CADUTE NON ROVINOSE	CONTENUTO ARTISTICO	0,4 / 0,7
CADUTE ROVINOSE E PERDITE DI PARTE DEL MONTAGGIO	CONTENUTO ARTISTICO	0,7 / 1,0

## **ART. 41 – REGOLE GENERALI DANZA**

Se un passo non è ben eseguito o non è eseguito perfettamente a tempo, la penalizzazione può essere anche minima, ma se lo stesso è eseguito più volte e in più sequenze, l'errore diventa grave e la penalizzazione deve aumentare in proporzione perché significa che la difficoltà non è stata assimilata.

Se la penalizzazione viene effettuata nel 1° punteggio (contenuto tecnico), il 2° punteggio (contenuto artistico) deve essere assegnato in relazione al primo già penalizzato.

La penalizzazione per cadute ed inciampi deve essere effettuata nel 2° punteggio (contenuto artistico); l'attribuzione del 1° punteggio non deve tenere conto della difficoltà sbagliata.