

Skate Team Trophy

26 – 28 giugno 2026

RICCIONE

Categorie promozionali

Regolamento

Indice

1. Norme generali	3
1.1 Partecipazione	3
1.2 Sorteggi	3
1.3 Sistema di giudizio	3
1.4 Prova pista ufficiale	3
1.5 Consegna musiche.....	3
2. Norme tecniche.....	4
2.1 Categorie	4
2.2 Costume di gara	4
2.3 Elementi permessi nel programma dei Quartetti.....	5
2.4 Elementi permessi nel programma dei Gruppi Show.....	5
2.5.1 Regolamento tecnico ed esercizi da inserire nel programma Precision young.....	6
2.5.2 Regolamento tecnico ed esercizi da inserire nel programma Precision master.....	6
Manovra a cerchio semplice.....	7
Manovra a cerchio multiplo.....	7
Manovra in linea.....	7
Manovra in blocco.....	7
Manovra a mulino.....	8
Manovra di intersezioni.....	8
2.6 Regole generali per gli elementi obbligati.....	8

1. NORME GENERALI

Organizzato da Pattinaggio Artistico Riccione, con il patrocinio del Comune di Riccione.

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

1.1 Partecipazione

Possono essere iscritti i gruppi che non hanno partecipato a gare federali nell'anno in corso e nel precedente.

1.2 Sorteggi

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

1.3 Sistema di giudizio

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

1.4 Prova pista ufficiale

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

1.5 Consegna musiche

Le musiche vanno nominate con "nome gruppo" "titolo composizione" "categoria" e caricate nel form d'iscrizione.

2. NORME TECNICHE

2.1 CATEGORIE

CATEGORIA	N° ATLETI/ETA'	DURATA ESECUZIONE	COALIZIONI	ATLETI FUORI QUOTA DI ETA'
Quartetti baby	4 dal 2018 al 2015	min 2.30, max 3 min toll.: 10 sec.+/-	SI	1
Quartetti kids	4 dal 2015 al 2012	3 min toll.: 10 sec.+/-	SI	1
Quartetti young	4 dal 2012 al 2009	3 min toll.: 10 sec.+/-	SI	1
Quartetti master	4 dal 2008 e prec.	3 min toll.: 10 sec.+/-	SI	1
**Piccoli gruppi show kids	Min 5 - max 16 dal 2015 al 2011	Min 3:30 min Max 4 min. Toll.: 10 sec.+/-	SI	¼ dei partecipanti under 12
**Piccoli gruppi show young	Min 6 - max 16 dal 2014 al 2006	Min 4 min. Max 5 min. Toll.: 10 sec.+/-	SI	¼ dei partecipanti
**Piccoli gruppi show master	Min 6 - max 20 NO limite età	Min 4 min. Max 5 min. Toll.: 10 sec.+/-	SI	
Grandi gruppi show	NO limite atleti NO limite età	Min 4 min. Max 5 min. Toll.: 10 sec.+/-	SI	
Precision young	Min 8- max 20 dal 2009 in poi	da 3 a 3.30 min toll.: 10 sec.+/-	SI	
Precision master	Min 8 - max 20 prima del 2009	Da 3.30 a 4 min toll.: 10 sec.+/-	SI	Max 3 fuori quota del 2009 / 2010

**** Possono essere inserite massimo 4 riserve**

**** Sono ammesse formazioni con non più del 25% di atleti che hanno partecipato nell'anno precedente e nell'anno in corso a gare nelle categorie effettive FISR allievi, cadetti, junior, jenesse, seniores.**

Quartetti: non devono essere formati da atleti che partecipano o hanno partecipato nei 2 anni precedenti a competizioni nelle categorie federali come singolaristi di artistico, solo dance, coppie danza. Non devono aver partecipato a gare federali nelle specialità gruppi spettacolo.

2.2 Costume di gara

QUARTETTI E GRUPPI SHOW

Il costume di gara, per uomini e donne, dovrà essere in carattere con la musica, ma dovrà essere

tale da non causare imbarazzo. Il costume della donna dovrà essere fatto in modo che il body copra completamente i fianchi e il sedere.

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

PRECISION

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

2.3 Elementi permessi nel programma dei Quartetti

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

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

2.4 Elementi permessi nel programma dei Gruppi Show

Pattinaggio Individuale e di Coppia Artistico non è permesso. Il pattinaggio sarà valutato nell'insieme.

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

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

La coreografia dovrà iniziare entro 15 secondi dall'inizio della musica. Il programma non può contenere più di 4 elementi tipici del Pattinaggio Sincronizzato:

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

Lo scopo principale del gruppo è quello di fare Show.

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

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

2.5.1 Regolamento tecnico ed esercizi da inserire nel programma Precision young

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

- La musica vocale è consentita
- Cerchio SEMPLICE
- Linea a scelta
- Blocco chiuso
- Mulino a scelta
- Intersezioni
- Il programma dovrà essere ben bilanciato nel contenere tutti gli elementi del pattinaggio sincronizzato: cerchi, mulini, linee, blocchi e manovre di intersezioni. Le manovre devono essere dominanti tra un elemento e l'altro. Gli elementi possono essere ripetuti.
- Passi difficili di collegamento tra gli elementi dovranno essere visibili.
- Almeno 3 separate, distinte tenute di mano devono essere eseguite.
- Massimo uso della superficie pattinabile.
- I movimenti e i passi dovranno essere eseguiti sulla musica.
- Sollevamenti e elementi individuali non sono consentiti.
- Trottole con più di una rotazione non sono consentite.
- Almeno un cambio di tempo e musica.
- Attenzione e cura delle transition
- Sono consentiti salti con al massimo mezza rotazione.
- Oggetti non sono ammessi.

2.5.2 Regolamento tecnico ed esercizi da inserire nel programma Precision master

- La musica vocale è consentita
- Cerchio MULTIPLO
- Linea a scelta
- Blocco chiuso
- Blocco aperto
- Mulino a scelta
- Intersezioni
- Il Programma dovrà essere ben bilanciato nel contenere tutti gli elementi del pattinaggio sincronizzato: cerchi, mulini, linee, blocchi e manovre di intersezioni. Le manovre devono essere dominanti tra un elemento e l'altro. Gli elementi possono essere ripetuti.
- Passi difficili di collegamento tra gli elementi dovranno essere visibili.

- Almeno 3 separate, distinte tenute di mano devono essere eseguite.
- Massimo uso della superficie pattinabile.
- I movimenti e i passi dovranno essere eseguiti sulla musica.
- Almeno un cambio di tempo e musica.
- Attenzione e cura delle transition
- Sono consentiti salti con al massimo una rotazione.
- Oggetti non sono ammessi.

MANOVRA A CERCHIO SEMPLICE

- consiste nell'eseguire un solo cerchio con rotazione oraria o antioraria, o può essere una combinazione di entrambe le direzioni. Sono richieste minimo due (2) rotazioni. Tutti i pattinatori devono essere presenti nella formazione del cerchio.
- L'elemento finisce quando si rompe la formazione e inizia una transizione in un altro elemento.
- Il cambio di senso di rotazione deve essere eseguito nello stesso momento da tutti i pattinatori
- I pattinatori devono mantenere lo scorrimento durante il cambio di senso di rotazione (fermarsi non è permesso)

MANOVRA A CERCHIO MULTIPLO

- Un **cerchio MULTIPLO**, ossia 2 o più cerchi concentrici o 2 cerchi paralleli. Se si formano due (2) o tre (3) cerchi contemporaneamente, i cerchi possono essere formati da un numero diverso di pattinatori. Sono richieste minimo due (2) rotazioni
- L'elemento finisce quando si rompe la formazione e inizia una transizione in un altro elemento. E' possibile eseguire il cerchio sul posto, oppure in spostamento. Lo spostamento comincia ad essere contato appena il/i cerchio/i inizia a spostarsi. Lo spostamento può essere eseguito con o senza una presa o una combinazione di entrambe. Un cambio di configurazione terminerà lo spostamento. L'uso del puntale non è permesso.

MANOVRA IN LINEA

Specifiche per le linee: tutti i pattinatori devono far parte della formazione. L'elemento termina quando la formazione si rompe e una transizione per la formazione di un nuovo elemento inizia.

Obbligatorio eseguire 1 tra le 2 seguenti proposte:

1. La linea deve essere eseguita lungo l'asse trasversale e muoversi lungo l'asse longitudinale della pista per almeno $\frac{3}{4}$ della lunghezza dello stesso asse.
2. La linea deve essere una linea singola sull'asse longitudinale che si sposta sull'asse trasversale per almeno per $\frac{3}{4}$ della larghezza della pista.

MANOVRA IN BLOCCO

Specifiche per i blocchi: tutti i pattinatori devono partecipare alla formazione. L'elemento termina quando la formazione si rompe e la transizione ad un nuovo elemento inizia.

Una manovra in **blocco chiuso** ed in presa, nel quale devono essere usati almeno due differenti assi.

Una manovra in **blocco aperto**: l'elemento inizia quando i pattinatori formano un blocco costituito

da linee di pattinatori non in presa. Non importa la posizione del blocco sulla pista. L'elemento, che deve cominciare da una posizione ferma di massimo tre (3) secondi, finisce quando la formazione a blocco si rompe e la transizione a un altro elemento inizia, o quando tutti o alcuni dei pattinatori si toccano deliberatamente e/o eseguono una presa.

Requisiti di base:

le linee dovrebbero essere il più uguali possibile. Il blocco può avere qualsiasi configurazione purchè si muova lungo l'asse Longitudinale (straight line) con le seguenti caratteristiche:

- Cominciare da una posizione di stop (non più di 3 secondi)
- Deve occupare l'intera lunghezza della pista.
- Devono essere inseriti obbligatoriamente i seguenti elementi:
 - Un visibile cambio di filo.
 - Un choctaw o un mohawk.
 - Un tre interno
 - Un tre esterno
 - Un contro tre.

Questi elementi possono essere eseguiti intervallati da altri passi.

MANOVRA A MULINO

Il mulino deve essere unico per tutti gli elementi della squadra.

Obbligatorio eseguire 1 tra le 2 seguenti proposte:

1. Questa manovra consiste in due o più raggi di un cerchio in rotazione oraria o antioraria. Sono richieste minimo due rotazioni.
2. Un mulino parallelo formato da 2 o più pale. Minimo 2 rotazioni.

MANOVRA DI INTERSEZIONI

Durante la manovra ogni pattinatore deve passare una sola volta attraverso ogni punto d'intersezione.

I pattinatori che si incrociano sono fianco a fianco in linee e l'incrocio avviene allo stesso momento.

Intersezioni fra più di due (2) linee possono avvenire una dopo l'altra.

Qualsiasi tipo di posizione durante l'intersezione è permessa.

Almeno 8 elementi della squadra dovranno partecipare all'intersezione, in caso di squadre più numerose, la parte restante dei pattinatori dovrà eseguire altri elementi coreografici.

2.6 Regole generali per gli elementi obbligati

1. Gli elementi possono essere eseguiti in qualsiasi ordine
2. Qualsiasi tipo di tenuta o combinazione di tenute può essere usata.
3. Tutti gli elementi possono incorporare pattinaggio all'avanti e/o all'indietro.
4. Sono permessi passaggi durante l'esecuzione di ogni elemento.
5. Gli elementi richiesti possono essere ripetuti.
6. Elementi addizionali possono essere usati.