

# ARTISTICO

## REGOLAMENTO TECNICO DANZA

### Inline 2021-2022



## Sommario

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| PREMESSA .....                                            | 3  |
| 1. Danza Inline .....                                     | 3  |
| 1.1 SECONDA DIVISIONE .....                               | 3  |
| 1.1.1 SCHEMI DEGLI ELEMENTI DI DANZA –STYLE DANCE .....   | 3  |
| 1.2 TERZA DIVISIONE .....                                 | 4  |
| 1.2.1 SCHEMI DEGLI ELEMENTI DI DANZA –STYLE DANCE .....   | 4  |
| Allegato A - DEFINIZIONI GENERALI ELEMENTI TECNICI.....   | 6  |
| Allegato B -DEFINIZIONI GENERALI DANZE OBBLIGATORIE ..... | 12 |

## PREMESSA

La danza inline sarà giudicata con il sistema di giudizio Roll Art ed in tutte le categorie saranno giudicati solo i "components" **skating skills** e **performance**.

Le specifiche tecniche degli elementi sono disponibili nell'allegato A  
Le specifiche tecniche delle danze obbligatorie sono disponibili nell'allegato B

## 1. DANZA INLINE

### 1.1 SECONDA DIVISIONE

Per la seconda divisione, per tutte le categorie, è richiesta solo la Style Dance.

#### NORME GENERALI:

- Donne e uomini competono in categorie separate.
- La musica deve essere scelta in accordo con il ritmo della Pattern Dance richiesto e può essere vocale.
- Il Tempo durante le sequenze deve essere costante e in accordo con il tempo richiesto dal ballo obbligatorio più o meno 2 battute al minuto.
- Ritmo musicale sbagliato nella Style Dance sarà penalizzato dalla giuria come elemento illegale: -2 punti

#### 1.1.1 SCHEMI DEGLI ELEMENTI DI DANZA –STYLE DANCE

| Categorie                     | Elementi                                                                                                                                             |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Giovanissimi<br>2' (-/+10")   | Cha Cha: 2 sequenze (38") <ul style="list-style-type: none"><li>- 1 Spin</li><li>- 1 Choreo Sequence</li></ul>                                       |
| Esordienti<br>2' 30" (-/+10") | Cha Cha: 2 sequenze (38") <ul style="list-style-type: none"><li>- 1 spin</li><li>- 1 Choreo Sequence</li><li>- 1 Artistic Sequence</li></ul>         |
| Allievi<br>2' 30" (-/+10")    | Hickory Hoedown: 1 sequenza (23") <ul style="list-style-type: none"><li>- 1 spin</li><li>- 1 Choreo Sequence</li><li>- 1 Artistic Sequence</li></ul> |
| Cadetti<br>2' 30" (-/+10")    | Valzer Europeo: 1 sequenza (21") <ul style="list-style-type: none"><li>- 1 spin</li><li>- 1 Choreo Sequence</li><li>- 1 Artistic Sequence</li></ul>  |

| Categorie                 | Elementi                                                                                                           |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Junior<br>2' 30" (-/+10") | Kilian: 3 sequenze (24")<br>- 1 spin<br>- 1 Choreo Sequence<br>- 1 Artistic Sequence                               |
| Senior<br>3' (-/+10")     | Blues: 1 sequenza (24")<br>- 1 Sequential Traveling<br>- 1 spin<br>- 1 Artistic Sequence<br>- 1 Cluster di 3 turns |
| Adulti<br>2' (-/+10")     | Cha Cha: 2 sequenze (38")<br>- 1 Spin<br>- 1 Choreo Sequence                                                       |

## 1.2 TERZA DIVISIONE

Per la terza divisione, per tutte le categorie, è richiesta solo la Style Dance.

### NORME GENERALI:

- Donne e uomini competono insieme nella stessa categoria.
- Per il ballo obbligatorio (Rythm Blues) anche gli uomini eseguono i passi della donna.
- Per la categoria Giovanissimi e la categoria Adult non è richiesto alcun ballo obbligatorio all'interno della Style Dance.
- La musica deve essere scelta in accordo con il ritmo della Pattern Dance richiesto e può essere vocale.
- Il Tempo durante le sequenze deve essere costante e in accordo con il tempo richiesto dal ballo obbligatorio più o meno 2 battute al minuto.
- Ritmo musicale sbagliato nella Style Dance sarà penalizzato dalla giuria come elemento illegale: -2 punti

### 1.2.1 SCHEMI DEGLI ELEMENTI DI DANZA –STYLE DANCE

| Categorie                     | Elementi                                                                                                         |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Giovanissimi<br>2' (-/+10")   | Ritmo della musica richiesta: Blues<br>Nessuna danza obbligatoria richiesta<br>- 1 Spin<br>- 1 Artistic Sequence |
| Esordienti<br>2' 30" (-/+10") | Rhythm Blues: 2 sequenze (45")<br>- 1 spin<br>- 1 Artistic Sequence                                              |

| Categorie                  | Elementi                                                                                                                                                                 |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Allievi<br>2' 30" (-/+10") | Rhythm Blues: 2 sequenze (45")<br><ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 spin</li> <li>- 1 Artistic Sequence</li> </ul>                                              |
| Cadetti<br>2' 30" (-/+10") | Rhythm Blues: 2 sequenze (45")<br><ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 spin</li> <li>- 1 Artistic Sequence</li> </ul>                                              |
| Junior<br>2' 30" (-/+10")  | Rhythm Blues: 2 sequenze (45")<br><ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 spin</li> <li>- 1 Artistic Sequence</li> </ul>                                              |
| Senior<br>3' (-/+10")      | Rhythm Blues: 2 sequenze (45")<br><ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 spin</li> <li>- 1 Artistic Sequence</li> </ul>                                              |
| Adulti<br>2' (-/+10")      | Ritmo della musica richiesta: Blues<br>Nessuna danza obbligatoria richiesta<br><ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 Spin</li> <li>- 1 Artistic Sequence</li> </ul> |

## **ALLEGATO A - DEFINIZIONI GENERALI ELEMENTI TECNICI**

---

**Tutte le definizioni sotto citate serviranno esclusivamente agli allenatori per la costruzione dei programmi.**

**Per questa stagione sportiva le gare di danza inline verranno giudicate solo con il secondo punteggio (components).**

### **FOOTWORK SEQUENCE**

I turns che possono essere considerati per il livello sono rocker (volta o venda), counter (contro volta o controventa), bracket (contro/3), traveling (twizzle), loop (boccola). Ogni turn può essere considerato due volte. I turns, per essere confermati e considerati per il livello, devono essere eseguiti correttamente e dimostrare dei fili e archi chiari prima e dopo il cambio di direzione. Non verranno considerati turns saltati, eseguiti sul posto o turns in cui il pattinatore appoggia la gamba libera sul pavimento durante l'uscita.

Livello Base: sequenza di passi con disegno libero ma che deve coprire almeno i  $\frac{3}{4}$  della pista.

Livello 1: eseguire 4 turns ed includere una (1) feature (scelta solo tra la feature 1 oppure 2).

Livello 2: eseguire 6 turns ed includere due (2) features differenti (una features deve essere del gruppo 1 oppure 2).

Livello 3: deve includere 8 turns ed includere (3) features diverse.

Livello 4: deve includere 10 turns e quattro (4) features diverse.

Features per i livelli:

1. Body movements: per essere considerato per la feature, il pattinatore deve riuscire a raggiungere una delle seguenti tipologie di uso dello spazio personale con la testa, il busto e / o le gambe:

a. Testa e gamba in HIGH SPACE (es. Posizione "Y", Calcio in alto della gamba libera).

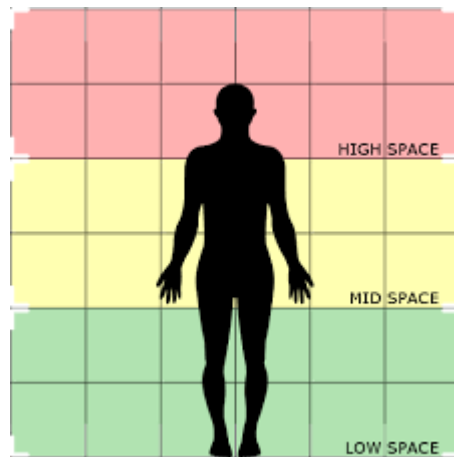
b. Testa e busto in MID SPACE, gamba in HIGH SPACE (es. Corpo laterale e gamba in alto, posizione Biellmann).

c. Testa in LOW SPACE, gamba HIGH SPACE (es. Charlotte position).

d. Testa, busto e gamba in MID SPACE (es. Posizione angelo, posizione rovesciata, posizione "ciambella").

e. Testa, busto e gambe in LOW SPACE (es. posizione bassa, shoot the duck).

f. Testa e busto in MID SPACE e laterale, gamba nel LOW SPACE (es. affondo con il corpo laterale, Ina Bauer con il corpo inclinato lateralmente, spread eagle con il corpo inclinato lateralmente).



2. Choctaws: I pattinatori devono eseguire almeno due (2) Choctaws, uno in senso orario e uno in senso anti-orario.
3. Cluster: tre (3) turns consecutivi senza cambio filo. I turns dovranno essere differenti tra loro.
4. Turns su un piede differente: i turns confermati e richiesti per il livello devono essere eseguiti equamente sia sul piede destro che sul piede sinistro, o se trattasi di boccole e traveling in senso orario ed antiorario. Devono essere egualmente distribuiti tra piede sinistro/anti-orario e piede destro/orario.

### **ARTISTIC SEQUENCE**

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

Sono permessi gli stop. Ha un valore fisso di tre (3) punti.

Livello base: i pattinatori devono includere un angelo (o qualsiasi elemento/presa su un piede) per 3 secondi o per 20 metri. Lo schema della sequenza è libero ma deve coprire almeno i  $\frac{3}{4}$  della pista.

Livello 1: base + eseguire 1 turns e includere una (1) feature (scelta solo tra la feature 1 oppure 2).

Livello 2: base + eseguire 2 turns e includere due (2) features differenti (una delle quali deve essere feature gruppo 1 oppure 2)

Livello 3: base + includere 3 turns e includere (3) features diverse.

Livello 4: base + includere 4 turns e quattro (4) features diverse.

Features per i livelli:

1. Elementi di pattinaggio

a. Ina Bauer, spread eagles, hackenmond (luna sull'ultima ruota dx e sx);

b. Salto del cervo, salto in spaccata, butterfly, fly camel;

c. Un (1) salto di una (1) rotazione. Il salto non deve essere un salto codificato inserito nella lista dei salti dell'artistico.

d. come posizione su un piede per tre secondi o 20 metri si assume la posizione Biellman, rovesciata, ring (verticale o orizzontale);

- e. Charlotte (angelo indietro con gambe in spaccata, busto rivolto verso il basso e testa contro la gamba che pattina) , illusion;
- f. Trottola di tre (3) rotazioni minimo realizzata su due o un piede.
2. Choctaws: I pattinatori devono eseguire almeno due (2) Choctaws, uno in senso orario e uno in senso anti-orario.
4. Turns su un piede differente: i turns confermati e richiesti per il livello devono essere eseguiti equamente sia sul piede Destro che sul piede Sinistro, o se trattasi di boccole e travelling in senso orario ed antiorario. Devono essere egualmente distribuiti tra piede sinistro/anti-orario e piede destro/orario.

## **TRAVELING**

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

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

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

Livello base: una (1) rotazione con piede destro e una (1) rotazione con piede sinistro (1 traveling orario e 1 traveling antiorario)

Livello 1: set di due traveling di almeno due rotazioni ciascuno con piede e filo di entrata differente. Anche la rotazione deve cambiare (uno in senso orario e uno in senso antiorario). Il set deve includere una (1) feature.

Livello 2: livello 1 + ogni traveling deve essere di almeno due (2) rotazioni e deve includere due (2) features da due gruppi differenti.

Livello 3: livello 1 + tre (3) rotazioni per ogni traveling. Deve includere tre (3) features da tre gruppi differenti.

Livello 4: livello 1+ quattro (4) rotazioni per ogni traveling. Deve includere quattro(4) features appartenenti a quattro gruppi differenti.

Features per i livelli:

### **GRUPPO 1**

- Entrata difficile nel traveling:

1- Spread Eagles (luna)/Ina Bauer

2- Salto: da 1 rotazione massimo (360°): il filo di arrivo deve essere uguale al filo di entrata del traveling;

3- Choctaw: non è consentito il cambio filo prima dell'inizio della rotazione.

4- Turns: volta (venda) o contro volta (controventa): non è permesso il cambio di filo prima dell'inizio della rotazione.

### **GRUPPO 2**

a. Gomito/i all'altezza delle spalle o più in alto (la mano/i possono essere sopra la testa, allo stesso livello o sotto la testa)

b. Movimento chiaro e continuo delle braccia durante il numero di rotazioni richieste.

c. Braccia tese e mani in tenuta lontane dall'asse del corpo (tra la vita e il petto, più basse della linea delle spalle).

d. Braccia, una dietro e una avanti come una vite.

#### GRUPPO 3

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

b. Ruote del pattino libero tenute da una mano o due mani.

c. Gamba libera tesa lateralmente o in avanti (almeno 45° rispetto alla gamba portante).

GRUPPO 4: Le extra-features confermate determineranno una percentuale di bonus aggiuntivo al valore dell'elemento come indicato di seguito.

a. Terzo traveling (+ 0.5): deve avere almeno tre rotazioni e partire da un filo di entrata differente dai primi due.

b. Continuo movimento della gamba libera (+1)

c. Spostamento del corpo dall'asse verticale o del tronco ruotato 45° (+1.5)

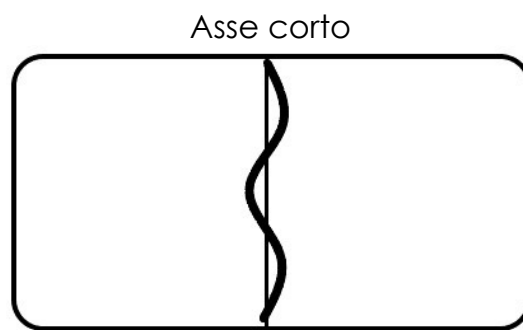
### **CHOREO SEQUENCE**

La choreo Sequence è un elemento coreografico con un valore base.

La scelta degli elementi è libera, ma gli atleti devono dimostrare: abilità di pattinare, creatività, abilità coreografica, originalità, musicalità, utilizzo dello spazio personale con i movimenti del corpo (body movements).

Si applicano i seguenti requisiti:

- Deve essere posizionata lungo l'asse corto al centro del pavimento, di fronte ai giudici.
  - Deve iniziare e finire a non più di un (1) metro da entrambe le balaustre.
  - Può iniziare di fronte ai giudici o dal lato opposto ai giudici.
  - Sono permessi arresti, arretramenti, mani sul pavimento, ecc.
  - Deve valorizzare il carattere della musica pattinata con veri e propri momenti di ballo e recitazione.
- Esempio di disegno:



### **CLUSTER**

Set di 3 turns senza cambio filo.

Turns: controtre, boccole, vende (volte), controvende (controvolve), traveling e tre.

- L'entrata di una curva deve essere il filo di uscita della precedente
- Nessun cambio di piede consentito, nessun cambio di filo consentito
- Deve essere sulla musica
- Ci deve essere un inizio chiaro

Livello base: sequenza di almeno tre (3) turns differenti eseguiti su un piede. I tre turns devono essere confermati.

Livello 1: deve includere una feature (1).

Livello 2: deve includere due (2) feature differenti.

Livello 3: deve includere tre (3) features differenti.

Livello 4: deve includere quattro (4) features differenti.

Features per i livelli:

1. Entrata difficile: Choctaw (qualsiasi tipo di Choctaw), Ina Bauer, Spread Eagle, salto di una (1) rotazione completa.

2. Body movement: Non si può eseguire all'inizio e alla fine del set ma deve essere eseguito durante i turns.

3. Uscita difficile: angelo, anfora, luna, compasso, pivot.

## SPIN

La spin (trottola), nella danza inline, è un elemento coreografico che verrà valutato nei components. L'asse rotazionale di ogni posizione può essere assistito dal puntale (freno), o oscillare tra la prima ruota e il puntale, a causa della difficoltà di marcare un filo con la linea del pattino e l'alta frizione angolare, prodotta dal fatto di avere ruote attaccate a un asse fisso e non flessibile. Per questa ragione, le trottole nel Pattinaggio Inline saranno carenti di filo, ragione per cui i giudici dovranno focalizzare la loro attenzione alla corretta esecuzione della posizione (da una prospettiva posturale) e dal numero di rotazioni raggiunte dal pattinatore.

Una posizione verticale di base, utilizzata per uscire da una trottola singola, non sarà considerata come un' altra trottola, indipendentemente anche dal numero di rotazioni eseguite.

L'aggiunta di movimenti del corpo che alterano l'equilibrio, e quindi aumenta la difficoltà della trottola, sarà considerata come un aspetto positivo dai giudici.

## POSIZIONI DI BASE (BASIC POSITIONS)

- Upright/Verticale: qualsiasi posizione con la gamba di pattinaggio estesa o leggermente piegata
- Sit/Abbassata: i fianchi non possono essere più alti del ginocchio della gamba portante
- Camel/Angelo: la posizione della gamba libera (ginocchio e tacco) non devono essere sotto il fianco.
- **Verticale:** Quando la gamba portante è distesa o leggermente piegata, ma il corpo non è parallelo a terra.



- **Abbassata:** Il fianco non deve essere al di sopra dell'altezza del ginocchio della gamba portante. La linea dei quadricipiti della gamba portante, deve essere a un'altezza massima parallela da terra.

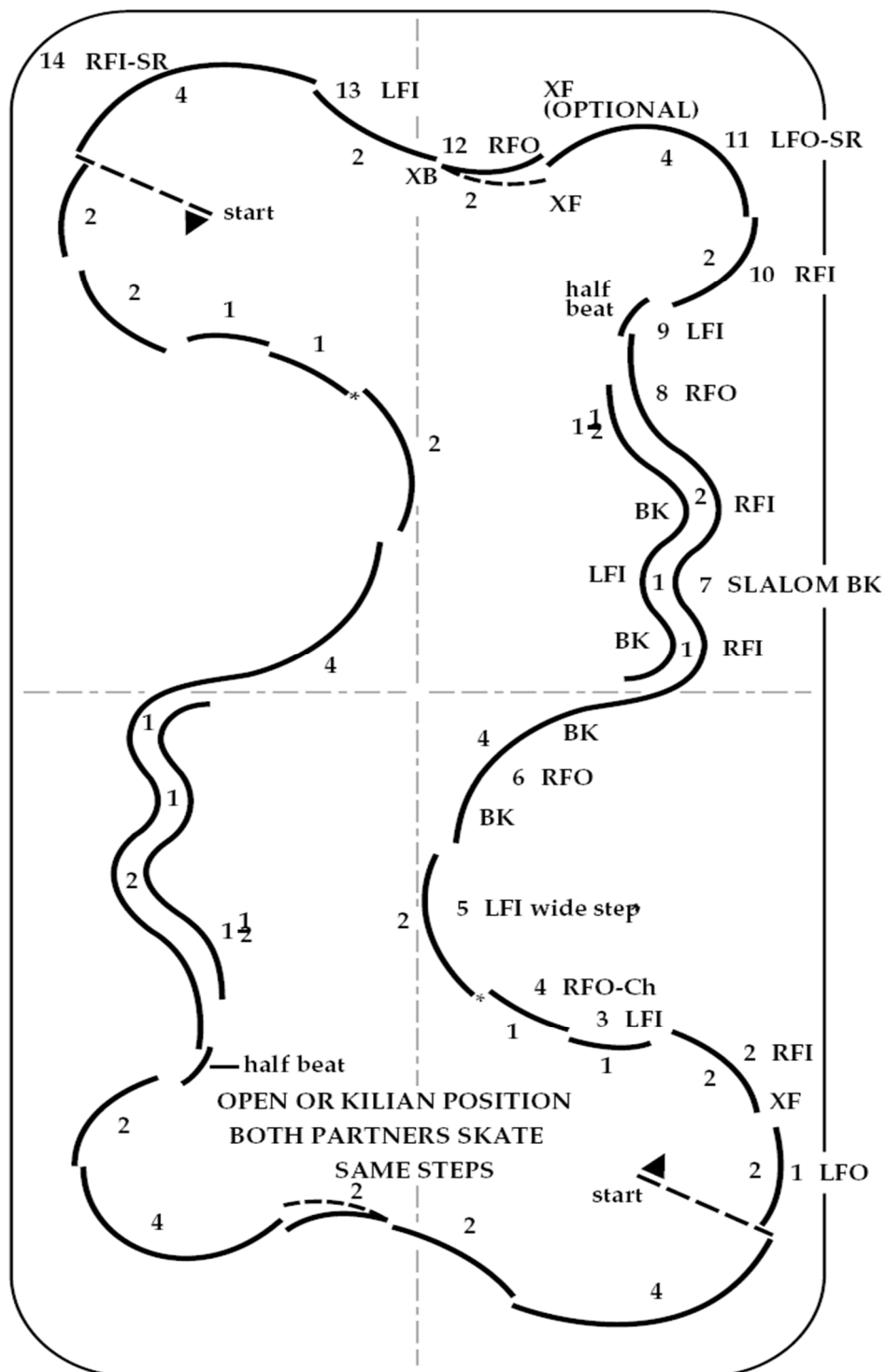


- **Angelo:** Corpo parallelo a terra e gamba libera dietro, con il ginocchio o punta del pattino più alta del livello dei fianchi.

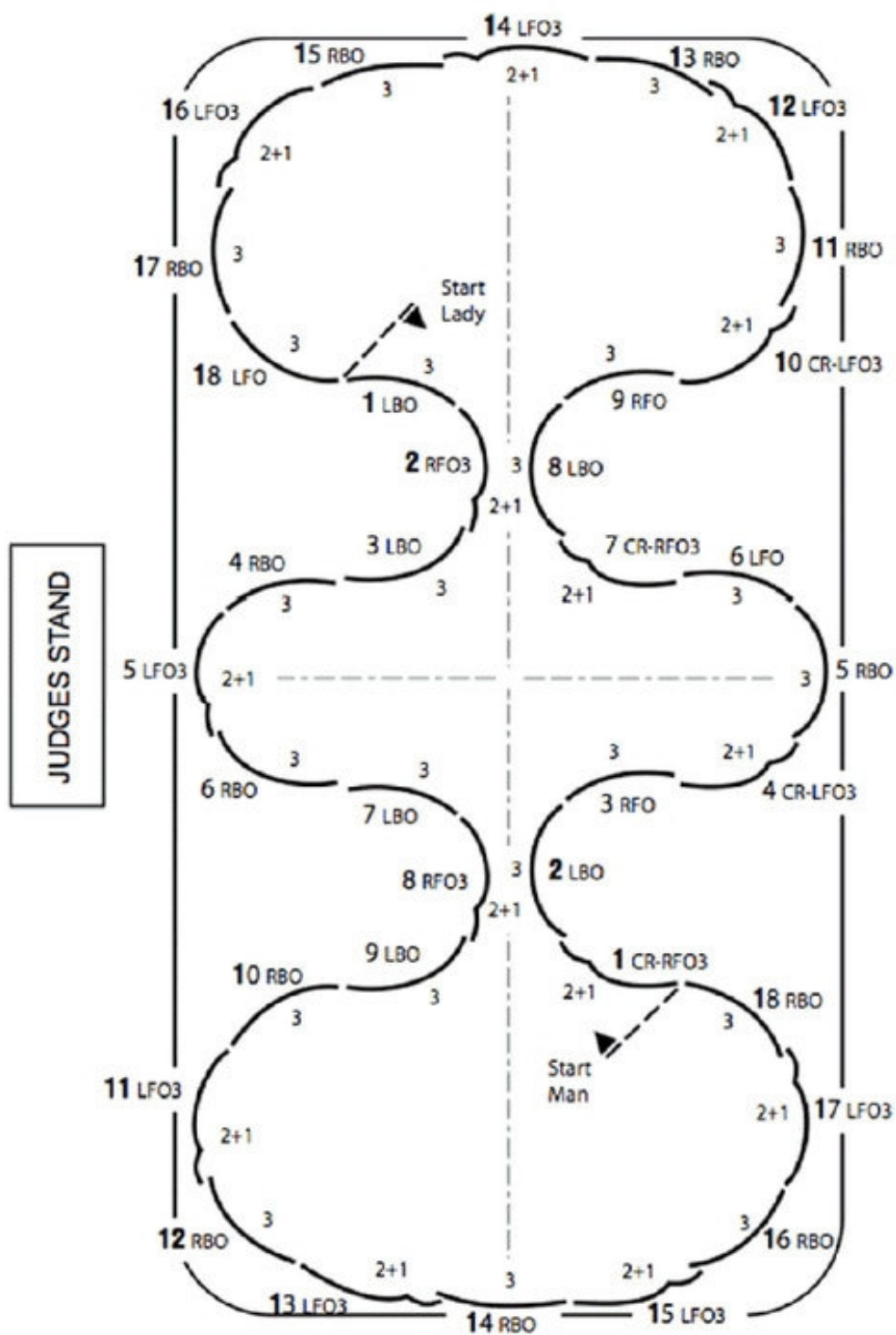


## CHA CHA / SET PATTERN DANCE

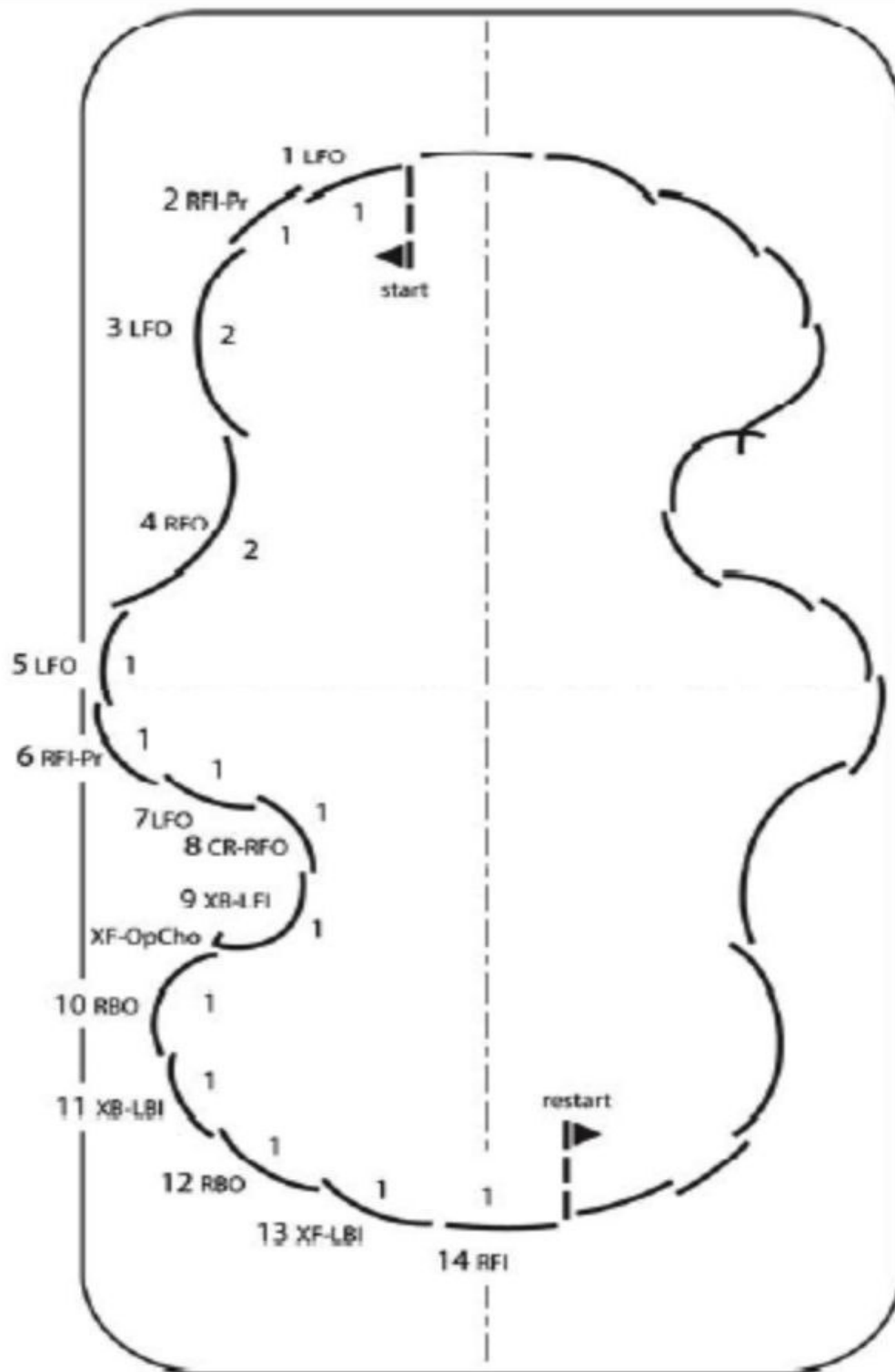
5a &



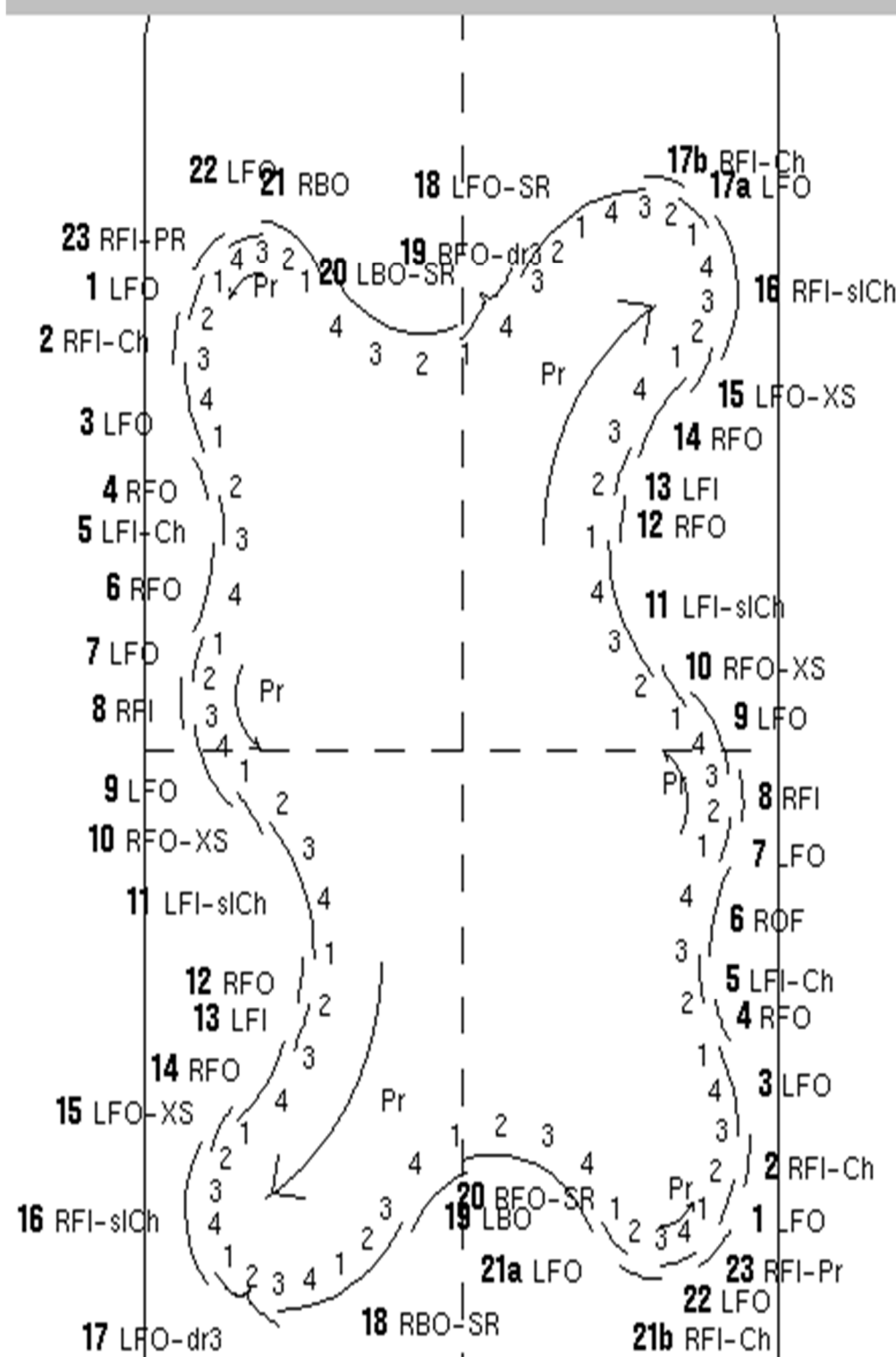
# EUROPEAN WALTZ



# Kilijan



# The Hickory Hoedown



# RHYTHM BLUES

