

**ART.40 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE**

Per i Campionati Italiani (giuria composta da cinque giudici) e per le gare di Campionato Regionale (giuria composta da tre giudici) le classifiche vengono determinate con il 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 (somma dei punteggi CONTENUTO TECNICO e CONTENUTO STILISTICO) sottratta delle penalità.

Le penalità sono così calcolate:

- 0,6 punti per ogni cono abbattuto
- 1 punto per ogni caduta
- 5 punti per ogni prova con una durata inferiore ai 75”
- 10 punti per ogni prova con una durata inferiore ai 60”

Le penalità sono sottratte dalla somma dei punteggi tecnico e stilistico di ogni giudice.

Si procede, quindi, al termine della gara, alla compilazione delle classifiche, separatamente per ogni giudice, nel modo seguente:

1. il concorrente che il giudice abbia classificato al I posto ottiene il piazzamento 1° nella classifica parziale relativa a quel giudice
2. il concorrente classificato al II posto ottiene il piazzamento 2°, e così via, fino all'ultimo classificato. Ai concorrenti classificati a pari merito da un giudice viene attribuito ex equo il miglior piazzamento disponibile; il successivo acquisisce il piazzamento scalato di due posizioni

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

1. Viene eseguita la somma dei piazzamenti assegnati da ogni giudice ad un atleta (colonna **Totale**)
2. Dal totale viene sottratto il piazzamento peggiore se i giudici sono 3 (colonna *Best 2*), oppure il piazzamento migliore e quello peggiore se i giudici sono 5 (colonna *Intermediate 3*)
3. Si piazza al primo posto colui che ha il punteggio *Best 2* (3 giudici) o *Intermediate 3* (5 giudici) più basso. Nel caso in cui due atleti avessero lo stesso punteggio, viene preso in considerazione il punteggio **Totale** dei piazzamenti. Vince colui che lo ha più basso.
4. Le posizioni successive sono assegnate con lo stesso criterio, a scalare

Esempio con 3 giudici:

Associazione	Giudice 1				Giudice 2				Giudice 3				Totale	Best 2	Clas.fin.
	C.T.	C.A.	tot	Piaz Z.	C.T.	C.A.	tot	Piaz Z.	C.T.	C.A.	tot	Piaz Z.			
Concorrente A	33	35	68	5	36	36	72	3	33	33	66	5	13	8	5
Concorrente B	35	35	70	3	36	36	72	3	34	34	68	2	8	5	4
Concorrente C	35	36	71	2	35	35	70	5	33	35	68	2	9	4	3
Concorrente D	37	36	73	1	37	37	74	1	36	33	69	1	3	2	1
Concorrente E	35	35	70	3	37	37	74	1	34	33	67	4	8	4	2
Concorrente F	32	32	64	7	35	35	70	5	33	33	66	5	17	10	6

Il concorrente D ha il *Best 2* più basso, quindi è il vincitore; il concorrente E si piazza al secondo posto perché ha il *Best 2* = 4 come il concorrente C ma ha il Totale più basso (8); il concorrente C si piazza, quindi, al 3° posto perché ha il Totale di 9.



Il secondo punteggio attribuito è il **Contenuto Stilistico**.

Premesso che NON ESISTE STILE SENZA TECNICA, questo punteggio dipende direttamente da quello tecnico, nel senso che il punteggio stilistico non può essere superiore a quello tecnico di +5 punti e non può essere inferiore di -10 punti, rispetto sempre a quello tecnico.

Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

1. Impostazione stilistica del pattinatore: modo in cui l'atleta pattina, che deve essere sciolto e sicuro, il busto normalmente eretto e la testa non incastrata tra le spalle. Le braccia devono assumere posizioni armoniche non spigolose.
2. Composizione armonica del programma: le varie difficoltà di un programma devono essere il più possibile variate ed equilibrate. Non vi deve essere una sovrabbondanza di passi rispetto ad altri. I vari elementi devono fondersi con la musica ed avere una adeguata distribuzione nel tempo. Inoltre l'esecuzione dei passi deve seguire il ritmo imposto dal tema musicale.
3. Utilizzazione dell'area: deve esservi una adeguata distribuzione delle difficoltà in tutto lo spazio del tracciato e variabilità nella direzione del movimento
4. Switch o passi di connessione: correlazione tra le difficoltà e valutazione dei passi eseguiti per il collegamento tra una difficoltà ed un'altra.
5. Espressione del carattere personale con la musica: si intende la manifestazione esteriore del sentimento suscitato dalla musica nel pattinatore e trasmesso al pubblico. E' espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che l'atleta vuole trasmettere e oggettiva in relazione al tema prescelto come base di riferimento.
6. Figure coreografiche: vedi tabella successiva (devono essere tra i con).
7. Originalità : introduzione di nuovi passi, elementi, movimenti o coreografie.

Tabella delle figure coreografiche

DENOMINAZIONE FIGURE	Varianti	Denominazione Internazionale
Morte del Cigno	avanti indietro	
Caffettiera Romana		Coffee-machine stop
Spaccata	Gamba dietro stesa Gamba dietro flessa	
Breakdance	semplice doppio	Breakdance trick
Ragno		Spider
Aladino		Screwdriver

Per valutare il contenuto stilistico, tenendo presente che di regola tale punteggio può variare rispetto a quello attribuito per la tecnica da +5 a -10 punti, i criteri orientativi cui affidarsi per l'assegnazione di tale punteggio sono i seguenti:

- +5: quando la qualità della composizione del programma, l'impostazione stilistica dell'atleta e ogni altra caratteristica oggettiva e soggettiva della prestazione artistica siano di ottimo livello
- +3, +4: quando l'esecuzione artistica, pur senza raggiungere vertici di eccezionalità, è comunque di ottima qualità
- +1, +2: una buona esecuzione di un programma, che non presenta difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
- 0: una discreta esecuzione del programma che non presenta grossi difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
- -1, -2: qualche piccola imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che, peraltro, non incide sostanzialmente su una valutazione complessivamente positiva
- -3, -5: qualche imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che presenta lievi difetti in qualcuno dei requisiti stilistici richiesti.
- -6, -8: un programma che presenta evidenti difetti ai requisiti stilistici richiesti
- -9, -10: un programma che presenta gravi o gravissimi difetti ai requisiti stilistici richiesti.

**Tabella dei passi (3/3)**

Tacco su un piede	avanti	B	Hell Wheeling	E	2
	indietro	A	Back Hell Wheeling	E	2
Punta su un piede	avanti	A	Toe Wheeling	E	2
	indietro	A	Back Toe Wheeling	E	2
	Back-front	A+	No wheel	E	4
	Tip tap	A+	No Wiper	E	2
Shift (strascicata)		B	Shift	E	2
Tessier		A+	Korean Eagle	E	2

Tabella delle figure

DENOMINAZIONE FIGURE	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale
Occhiello	avanti	D	Eight
	indietro	D	Eight back
	avanti - piede avanti	B	
	indietro - piede avanti	B	
Orso Ubriaco		E	Barrel roll
Otto	su un cono	B	Crazy legs
	su due coni	C	Parenthesis
	su due coni int.-ext.	C	
Camminata stand by	avanti	C	One cone stroll
	indietro	C	One cone back stroll
Mix di Camminate su un cono		C	One cone crazy sun
Alà su un cono		D	One cone crazy
Antialà su un cono		B	One cone anticrazy
Passo degli avvitamenti	su due piedi	B	Crazy spin
	sulle punte	A	Korean spin
	Sulle code	A	Korean spin
	Tacco punta incrociato	A+	Korean spin
	Su una ruota avanti	A+	Spin one wheel
	Su una ruota indietro	A+	Spin one wheel back
Forbice su un cono	su due piedi	C	
	su un piede	B	
Compasso incrociato	avanti	D	
	indietro	D	
	avanti - piede avanti	B	J-Turn
	indietro - piede avanti	B	
	indietro multiplo	C	Grand voltè
Tip Tap su un piede attorno a un cono		A	One cone crab
Infinito	3 coni avanti	C	Infinite
	3 coni indietro	C	
	2 coni avanti	A	
	2 coni indietro	A	
Compasso aperto	Sulla punta	B	
	Sul tacco	B	
Greg Frite		D	Greg Frite
Escargot	3-2-1 coni spalle int.	A+	Escargot
	3-2-1 coni spalle est.	A+	Escargot reverse

**Tabella dei passi (2/3)**

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	TIPO	Periodo
Passo di Alà	Sui coni	D	Crazy	E	2
	Tra i coni	D		E	2
Antialà		C	Anticrazy	E	2
2 Fiori di Alà	avanti	D	2 Crazy Flowers Forward	C	6
	indietro	D	2 Crazy Flowers Backwards	C	6
Gamba sola in grab	avanti - grab avanti	D	Grabbed wheeling	E	2
	avanti - grab indietro	E		E	2
	indietro - grab avanti	C		E	2
	indietro - grab indietro	D		E	2
Passo di Mabrouk		D	Mabrouk	C	4
2 Fiori di Mabrouk	avanti	D	2 Mabrouk Flowers Forward	C	10
	indietro	D	2 Mabrouk Flowers Backward	C	10
4 Fiori	Di Alà	D	4 Crazy Flowers	C	10
	di Mabrouk	D	4 Mabrouk Flowers	C	10
Whisky		D		C	3
Forbice		D	Jumping X	E	2
		D	Cutter Jumping X	E	2
Nelson	avanti	F	Nelson	E	2
	indietro	E	Nelson Back	E	2
	inversa	C	Nelson Reverse	E	2
	inversa indietro	C	Nelson Back Reverse	E	2
Mix	di Camminate	D	Crazy Sun	C	4
	di X	D	X Mix	C	2
Volte	normal	C	Volte	E	2
	front	C	Front volte		
	great	C	Great volte		
Tre ripetuti		B	Foot spin	E	4
Caffettiera	avanti	B	Footgun / Rocket	E	2
	indietro	B	Back Footgun /Back Rocket	E	2
	alternata	A	Kazatchok	E	2
	indietro alternata	A	Back Kazatchok	E	2
	incrociata avanti	A	Tea Pot	E	2
	incrociata indietro	A+		E	2
	In grab avanti	B	Christie	E	2
	In grab indietro	A	Christie Back	E	2
Teiera		A+	Theiere	E	s
Otto avanzato		D	Crazy Legs Advance	E	2
Total Cross		C	Total Cross	E	2
Half Cross		C	Half Cross	E	2
Messicano		D	Mexican	E	3
Brush		D	Brush	E	2
	Piede avanti sulla punta	C	Brush 1w	E	2
	avanti	B	Brush forward	E	2
Sun	diretto	D	Sun	C	4
	inverso	C	Sun Reverse	C	4
Megà	diretto	D	Megà	C	4
	inverso	C	Megà Reverse	C	4

**Tabella dei passi (1/3)**

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	TIPO	Periodo
Pattini allineati	avanti	F	Snake	E	2
	indietro	E	Back Snake	E	2
Incrociato	avanti	F	Front Cross	E	2
	indietro	E	Back Cross	E	2
	doppio avanti	F	Double Front Cross	C	4
	doppio indietro	E	Double Back Cross	C	4
Tip tap	semplice	E	Crab	E	2
	incrociato	D	Crab cross	E	2
	un piede filo esterno	B	Wiper (external)	E	2
	un piede filo interno	B	Wiper (internal)	E	2
Gamba sola	avanti	F	One Foot	E	2
	indietro	E	One Foot Back	E	2
Affettatrice	avanti	F	Cutter	E	2
	indietro	E	Backward Cutter	E	2
	inversa	C	Cutter Reverse	E	2
	inversa indietro	D	Backward Cutter Reverse	E	2
Papera	semplice	D	Eagle	E	2
	incrociata	D	Eagle Cross	E	2
	assassina	C	Z Eagle	E	2
Antipapera	semplice	B	Reverse Eagle	E	2
	incrociata	B	Reverse Eagle Cross	E	3
Uncinetto	avanti	D	180 Crazy	E	2
	indietro	D	180 Crazy Back	E	2
Italiane	avanti	C	Front Italian	E	2
	indietro	D	Italiane	E	2
Dina		F		E	2
Passo di Zug	---	E	Mix 180 NY	C	4
Front Cross		D	Front Cross	E	2
	Tacco punta	C	Front Cross special		
Slalom sulle punte	avanti	E	toes front snake	E	2
	indietro	D	toes back snake	E	2
	avanti incrociato	C	toes front cross	E	2
	indietro incrociato	C	toes front cross	E	2
	in papera	B	toes eagle	E	2
Slalom tacco-punta	avanti	E	Heel toe front snake	E	2
	indietro	E	Heel toe back snake	E	2
	avanti incrociato	E	Heel toe front cross	E	2
	indietro incrociato	E	Heel toe front cross	E	2
	in papera	B	Heel toe eagle	E	2
X	semplice	E	X	E	2
	sulle punte	C	Toe X	E	2
Camminata	avanti	D	Stroll	E	2
	indietro	D	Back Stroll	E	2
	in papera	D	Eagle Stroll	E	2
	in papera incrociata	D	Crossed Eagle Stroll	E	2
	doppia avanti	C	Double Stroll	E	1
	doppia indietro	C	Double Back Stroll	E	1
	laterale	D	Side Stroll	E	2
	laterale sulle punte	C	Special	E	2
	laterale sul tacco	B	Heel Special	E	2



Lega Pattinaggio a rotelle UISP

Norme di Attività e Regolamenti Tecnici del Pattinaggio Freestyle

Tali tabelle sono però puramente indicative e si prefiggono come unico scopo di fornire un valido supporto tecnico al giudice valutatore, il quale in prima analisi si affiderà al proprio bagaglio tecnico ed alla propria esperienza per fornire il giudizio più consono alla prova presentata.

Vengono premiati maggiormente gli atleti che presentano un programma ricco di passi e figure a elevata difficoltà, eseguiti nella maniera corretta. Ovviamente acquisiscono una valutazione maggiore le figure eseguite correttamente, anche se di difficoltà bassa rispetto a figure eseguite scorrettamente, ma di difficoltà elevata.



I Segretari di giuria ed il Cronometrista possono, in caso di assenza, essere sostituiti, oltre che da altri ufficiali di gara presenti sul posto, da persone designate dal Giudice Arbitro nell'ambito dei suoi poteri discrezionali.

Nel caso in cui, durante una manifestazione in cui siano richiesti 3 giudici valutatori, sia in gara un familiare o un parente di un giudice valutatore (figlio, nipote), tale giudice deve essere sostituito per l'intera durata della gara da altro di riserva della categoria dell'atleta in questione. Nelle gare in cui siano presenti 5 giudici, non viene operata tale sostituzione, poiché, in tal caso, viene operato lo scarto, oltre che del peggior piazzamento, anche del migliore.

Per le gare di campionato regionale il Giudice Arbitro deve far parte del G.N.G.S., gli altri possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

Per le gare nazionali tutti i giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

ART.38 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

L'utilizzo di una base musicale per l'esecuzione dell'esercizio è obbligatoria. Questa deve essere fornita all'addetto all'impianto audio su CD prima dell'inizio di qualunque competizione della manifestazione. Nel caso in cui l'atleta sia sprovvisto di una base musicale, l'organizzazione provvede a fornirgliene una, scelta a caso; l'atleta non può presentare reclami avversi al tipo di base assegnatagli.

All'inizio della gara l'atleta si posiziona fermo in prossimità del tracciato e attende l'inizio della base musicale; il cronometrista inizia il rilevamento del tempo di partenza nel momento in cui viene intersecata la linea immaginaria perpendicolare al tracciato passante per il primo cono intersecato. Dal momento in cui parte la base musicale, l'atleta ha 15" di tempo per iniziare la gara.

La mancata osservanza di questa norma viene sanzionata.

E' facoltà dell'atleta iniziare la gara o sul tracciato a 80 cm o su quello a 50 cm o su quello a 120 cm; inoltre, durante la gara l'atleta ha la facoltà di cambiare fila di cono a piacere.

La prova complessiva ha una durata di 1'30".

In nessun caso i cono abbattuti in gara devono essere rialzati (neppure dagli atleti in gara) se non alla fine della prova e dopo la valutazione dei giudici.

ART.39 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

A ciascuna gara sono assegnati due punteggi: CONTENUTO TECNICO e CONTENUTO STILISTICO.

Per i due parametri è assegnato, da ogni singolo giudice che compone la giuria, un voto da 1 a 60 (senza virgole, o decimali) secondo un criterio di merito crescente. I voti sono esposti su lavagnette o su numeratore al Giudice Arbitro, il quale provvede ad annotare i vari punteggi. L'esposizione dei punti viene effettuata alla fine di ogni prova di ogni singolo atleta, dal momento in cui lo speaker annuncia "atleta n°...", "contenuto tecnico" e "contenuto stilistico".

Il primo punteggio che viene espresso dai giudici è il **Contenuto Tecnico**, proprio per la sua primaria importanza. Esso tiene conto dei seguenti parametri:

1. Tecnica di esecuzione dei passi
2. Padronanza dei mix delle tecniche (transizioni e switch)
3. Difficoltà e quantità dei passi eseguiti
4. Varietà del tipo di passi eseguiti.

Per quanto riguarda la valutazione del contenuto tecnico del programma presentato dall'atleta, la giuria valutatrice potrà avvalersi delle due tabelle tecniche indicative riguardanti le **figure** e i **passi** di style slalom di più frequente esecuzione, ripartite in 3 classi di difficoltà (cominciando dalla più difficile: A, B, C, D, E, F, oltre alla classe A+ per i Trick più complicati in assoluto) e le modalità di esecuzione.

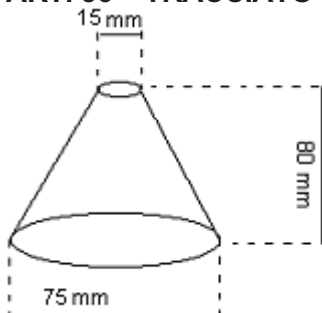
Si definisce "passo" una sequenza che ripetuta porti ad intersecare in modo progressivo i birilli.

Si definisce "figura" una sequenza che anche ripetuta coinvolge un numero limitato di birilli (1 o 2).



CAPITOLO VIII NORME TECNICHE STYLE SLALOM Singolo

ART. 36 – TRACCIATO DI GARA

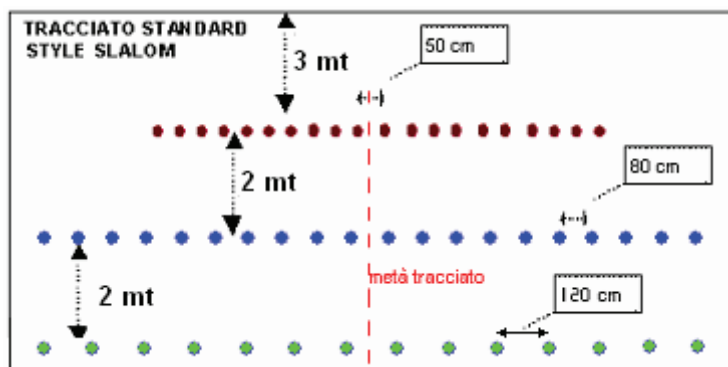


Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara.

Sul tracciato deve essere tracciata una fila di quattordici cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 120 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro), un'altra fila parallela all'altra distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 80 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro) e un un'altra fila parallela all'altra distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 50 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro).

Su questi cerchi sono collocati i coni, in poliuretano o altro materiale morbido, onde salvaguardare la sicurezza degli atleti, aventi le seguenti misure standard: diametro di base 75 ± 5 mm, altezza 80 ± 5 mm, diametro superiore 15 ± 5 mm. (vedi figura sopra).

Il tracciato deve presentare uno spazio di fuga di almeno 10 metri prima del primo e dopo l'ultimo cono e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.



Il tracciato deve presentare uno spazio di fuga di almeno 10 metri prima del primo e dopo l'ultimo cono e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.

ART.37 - GIURIA

La giuria è composta da 2 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Cronometrista.

Inoltre, per quanto riguarda le gare di Campionato Regionale vi sono tre Giudici Valutatori (Giudici di Style), nominati dal designatore di giuria, mentre per il Campionato Italiano i giudici Valutatori devono essere 5.

I compiti della giuria sono così ripartiti:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, raccoglie le votazioni visualizzate dalla giuria valutatrice e le trascrive sul modulo di gara.
2. Giuria Valutatrice: ha il compito di valutare la prestazione dell'atleta attraverso punteggi; in nessun caso il Giudice Arbitro o il cronometrista potranno far parte della Giuria Valutatrice.
3. Cronometrista: dopo la partenza della base musicale, dà il via alla gara quando l'atleta interseca la linea dei coni. Dopo 1' e 30" di prova, con un fischiello dà il segnale di fine.
4. Giudice rilevatore delle penalità

In caso di assenza di un giudice, questo dovrà esser sostituito, nell'ordine, da quello di riserva o da altro ufficiale di gara presente sul posto; qualora ciò non sia possibile, né si possa ridurre la composizione della giuria, il Giudice Arbitro assume anche le funzioni del giudice mancante e le conserva per tutta la durata della gara.