



REGOLAMENTO



“CAMPIONATO DI DESTREZZA SU GHIACCIO”



INTRODUZIONE

Qui di seguito viene riportato il regolamento del “campionato di destrezza su ghiaccio”.

Si tratta di gare strutturate su 5 percorsi di abilità crescenti indicati per tutti coloro che si avvicinano al pattinaggio artistico senza voler intraprendere il percorso “tradizionale” di competizioni basato sull’utilizzo di musica e di giudizio soggettivo.

ORGANIZZAZIONE SULLA PISTA E SVOLGIMENTO DELLA GARA

La gara inizia con il 1° livello per tutti gli iscritti alla competizione.

L’ordine di discesa in pista viene fatto con estrazione a sorte.

I partecipanti vengono suddivisi nelle categorie:

UNDER 8

UNDER 12

UNDER 18

OVER 18.

I pattinatori iscritti alla gara saranno divisi in batterie da 10 partecipanti per ciascuna categoria e proveranno il percorso del 1° livello per 3 minuti di riscaldamento. La batteria meno numerosa sarà la prima, che sarà composta dai pattinatori in disavanzo dei multipli di 10 delle successive batterie.

Durante i 3 minuti di riscaldamento ciascun partecipante avrà modo di provare il percorso con uno scarto di partenza di 15” tra un partecipante e l’altro.

Nelle piste regolamentari terminato il riscaldamento i pattinatori si posizioneranno nella parte centrale della pista in attesa del proprio turno di gara. Sarà possibile effettuare due percorsi in contemporanea ove vi fossero numerosi iscritti, ovviamente dovendo fornire personale doppio (due cronometristi, due posizionatori, due arbitri; un solo speaker sarà



necessario). Nelle piste 20 x 10 i pattinatori usciranno dal ghiaccio e si potrà effettuare un percorso per volta.

Lo speaker annuncia in questo modo il riscaldamento sul ghiaccio:

“IN PISTA PER 3 MINUTI DI RISCALDAMENTO ..: seguono nomi e cognomi e nome società di tutti gli atleti della batteria”.

Al termine del riscaldamento annuncerà: “FINE DEL RISCALDAMENTO”

Lo speaker chiamerà poi un partecipante alla volta per ciascun settore di pista in questo modo:

“IN PISTA: NOME E COGNOME E NOME SOCIETA’ ”

“SI PREPARI: NOME E COGNOME SOCIETA’ ATLETA SUCCESSIVO..”

L’arbitro farà partire il partecipante al percorso tramite il fischietto.

Il cronometrista farà partire il cronometro dal fischio di inizio e fermerà il cronometro all’ “END” del percorso. Nel caso di due percorsi in contemporanea i due partiranno allo stesso fischio di inizio e saranno cronometrati da due diversi cronometristi.

Il punto START/END sarà delimitato da due cinesini. Il cronometro sarà fermato nel momento in cui il pattinatore toccherà con la mano uno dei due cinesini. In caso di spostamento del cinesino posizionato al punto “START/END” non verrà data penalità.

L’arbitro dovrà segnare tutte le penalità eventualmente avute dal pattinatore. Il giudizio dell’arbitro è insindacabile.

Il cronometrista e l’arbitro comunicheranno al segretario di competizione rispettivamente: il tempo effettuato dal pattinatore e il numero di eventuali penalità avute dal pattinatore.

Il segretario di competizione sommerà il tempo effettuato alle penalità effettuate.

TEMPO EFFETTIVO+ TEMPO DELLE PENALITA’ (3” ciascuna) = TEMPO TOTALE

Lo speaker darà comunicazione del tempo in questo modo:

“TEMPO PER nome e cognome atleta e nome società: TEMPO EFFETTIVO E N° PENALITA’ e “TEMPO TOTALE”.

Al termine della competizione di tutti i partecipanti iscritti al 1° livello lo speaker annuncerà quali partecipanti hanno accesso al 2° livello.

L’ordine di discesa in pista per il 2° livello sarà fatto in ordine inverso della classifica del 1° livello.

Per coloro che non avranno accesso al 2° livello ci sarà l’immediata consegna dei diplomi con il tempo effettuato nel 1° livello.

Stesso procedimento per tutti i livelli successivi.



La classifica individuale non verrà stilata, ma solo utilizzata per l'ordine di discesa in pista del livello successivo.

La classifica verrà stilata a squadre scegliendo i 5 migliori tempi per ciascuna società nell'ultimo livello raggiunto dalle società partecipanti.

La competizione potrà terminare anche dopo il 1° livello nel caso che nessun pattinatore dovesse accedere al 2° e così via.

ABBIGLIAMENTO DI GARA

Ciascuna società avrà un abbigliamento di gara identificativo della società che sarà indossato dagli atleti della propria associazione. La società potrà scegliere tra: costume tradizionale di gara (tutù) per le femmine e body più pantalone per i maschi oppure tuta intera.

Per la fascia dai 18 anni in su verrà indossata una divisa societaria composta da giacchino e pantaloni.

Entrambe le divise dovranno riportare il simbolo o la scritta della società di appartenenza per poter essere facilmente identificati.

CAMPIONATO DI DESTREZZA SU GHIACCIO

Le prove potranno essere organizzate a livello di comitato per terminare con la fase nazionale che vedrà la partecipazione delle migliori società con i propri 5 migliori partecipanti.

La fase nazionale partirà dal 1° livello e si potrà pensare a dei tempi limite ridotti per poter arrivare ad una selezione fino al 5° livello e avere la società campionessa di destrezza su ghiaccio.



PERSONALE E MATERIALE

Sono 5 le figure che si occupano dello svolgimento della gara, messe a disposizione dalla società organizzatrice:

- ⊕ 2 posizionatori dei percorsi (con pattini)
- ⊕ 1 speaker (senza pattini)
- ⊕ 1 cronometrista (con pattini)
- ⊕ 1 arbitro (con pattini)
- ⊕ 1 segretario di competizione (senza pattini)

N.B. Le figure sono sovrapponibili: arbitro e cronometrista possono essere a loro volta posizionatori dei percorsi.

POSIZIONATORE DEI PERCORSI

Due persone si occupano di posizionare i 5 percorsi (a partire dal 1° fino al livello raggiunto dai pattinatori nella singola competizione) seguendo le misurazioni segnate sulla tabella in modo da rendere sempre identico il percorso in qualsiasi tipo di pista ci si trovi. Nel caso ci si trovi su pista regolamentare si possono posizionare due percorsi in contemporanea e si necessita di due cronometristi e di due arbitri. Speaker e segretario di competizione possono essere uno solo anche in caso di doppia batteria.

SPEAKER

Lo speaker annuncia l'entrata in pista per il riscaldamento delle batterie di partecipanti e legge i tempi comunicati dal cronometrista.

ARBITRO

L'arbitro dà il "VIA!" con il fischietto. L'arbitro controlla il partecipante lungo il percorso e tiene il conto delle eventuali penalità che comunicherà al segretario di competizione al termine del percorso stesso.

CRONOMETRISTA

Il cronometrista cronometra il percorso dal punto START al "VIA" dato dall'arbitro fino al punto END segnato sulla tabella.



SEGRETARIO DI COMPETIZIONE

Il segretario di competizione riceve dal cronometrista la comunicazione del tempo impiegato dal partecipante e aggiunge le penalità segnalate dall'arbitro durante il compimento del percorso. Stila la classifica su file excel. Compila per ciascun partecipante il diploma predisposto in cui si attesta il tempo che permetterà al partecipante di accedere o meno al livello successivo.

MATERIALE

- ⊕ 1 cronometro (2 in caso di gara simultanea nei due settori della pista)
- ⊕ 1 metro (2 in caso di gara simultanea nei due settori della pista)
- ⊕ 1 fischietto
- ⊕ attestati standard
- ⊕ conetti e cinesini
- ⊕ 2 supporti di 40 cm e una mazza da hockey di 1,5 mt lunghezza
- ⊕ 6 cerchi di plastica con diametro di 80 cm



REGOLAMENTO TECNICO

✦ SUDDIVISIONE CATEGORIE PER ETA'

La suddivisione delle categorie è per anno solare (come riferimento si tiene il compimento dell'età alla data della competizione)

-fino agli 8 anni	UNDER 8
-dagli 8 ai 12 anni	UNDER 12
-dai 12 ai 18 anni	UNDER 18
-dai 18 anni in su	OVER 18

✦ PERCORSI

I percorsi sono da posizionare seguendo le misurazioni riportate nei disegni per poter dare oggettività alla misurazione dei tempi.

✦ LIVELLI

Vi sono 5 percorsi denominati :1° livello, 2° livello, 3° livello, 4° livello e 5° livello. Per poter passare dal livello inferiore a quello superiore sono stati determinati dei “tempi limite”.

✦ PENALITA' E CADUTA

Ciascuna penalità è di 3”. Si sommano tutte le penalità al tempo effettivo del pattinatore per eseguire il percorso. Non ci sarà alcuna penalità per la caduta.

✦ MISURAZIONE TEMPI

Per la misurazione dei tempi si utilizza un fischietto (arbitro) e si fa partire il cronometro (cronometrista) al suono del fischietto che determina il “VIA!”.

Sotto il minuto si tiene conto dei centesimi di secondo. Sopra il minuto non si tiene conto dei centesimi di secondo.



Es. se il tempo limite è di 1'00" e faccio 1'00"32 centesimi il tempo sarà arrotondato e diventerà. 1'00".

TEMPO EFFETTIVO+ TEMPO DELLE PENALITA' (3" ciascuna) = TEMPO TOTALE

⊕ TEMPI LIMITE

In base alle categorie sono stabiliti dei "tempi limite" di accesso al livello successivo diversi in base alla categoria.

TABELLA TEMPI LIMITE SUDDIVISA PER CATEGORIE:

CATEGORIE		1° LIVELLO	2° LIVELLO	3° LIVELLO	4° LIVELLO
fino agli 8 anni	UNDER 8	45"	1'10"	1'00"	55"
dagli 8 ai 12 anni	UNDER 12	40"	1'00"	50"	50"
dai 12 ai 18 anni	UNDER 18	35"	50"	40"	45"
dai 18 anni in su	OVER 18	35"	50"	40"	45"

⊕ CLASSIFICA

La classifica individuale non verrà stilata, ma solo utilizzata per l'ordine di discesa in pista del livello successivo.

La classifica verrà stilata a squadre scegliendo i 5 migliori tempi per ciascuna società nell'ultimo livello raggiunto dalle società partecipanti.

Se nell'ultimo livello eseguito nella competizione il numero di partecipanti dovesse essere diverso da una società all'altra verrà preso il numero di tempi pari alla società con meno partecipanti.

ESEMPIO:

SOCIETA' A: 3 partecipanti: SOCIETA' B: 5 partecipanti; la classifica verrà fatta con la somma dei tempi dei migliori 3 di ciascuna società.

La competizione potrà terminare anche dopo il 1° livello nel caso che nessun pattinatore dovesse accedere al 2° e così via.



A ciascun pattinatore al termine del livello eseguito verrà consegnato un diploma con l'attestazione del livello raggiunto e con il tempo dell'esecuzione fino al livello massimo raggiunto. Verrà ammesso al livello successivo se il tempo cronometrato sommato alle eventuali penalità sarà inferiore al "tempo limite" stabilito.

I pattinatori singoli che avranno completato il livello rimanendo all'interno dei "tempi limite" accederanno al livello successivo e così via via fino al 5° livello.

Per i singoli non verrà effettuata una premiazione al termine di ciascun livello. Un'unica premiazione verrà fatta al termine della competizione dove verrà stilata una classifica per società. Le prime tre squadre verranno premiate con una coppa, mentre a tutti gli altri partecipanti sarà stato dato il diploma di partecipazione con i propri tempi durante la competizione.



DESCRIZIONE DEI PERCORSI E ELENCO DELLE PENALITA' PER CIASCUN LIVELLO

PENALITA' GENERICA: toccare la balaustra durante l'esecuzione del percorso

DESCRIZIONE PERCORSO PER IL 1° LIVELLO E RELATIVE PENALITA'

ESERCIZIO 1

SLALOM SU 2 PIEDI TRA I CINESINI

PENALITA': SE SI SALTA O SE SI SPOSTA UN CINESINO

ESERCIZIO 2

PASSAGGIO SOTTO L'ASTICELLA

PENALITA': SE SPOSTO I SOSTEGNI O CADE L'ASTICELLA

ESERCIZIO 3

GRU SU PIEDE DX O SX IN UN CORRIDOIO DI CINESINI

PENALITA': OGNI COPPIA PARALLELA DI CINESINI NON EFFETTUATA SU UN PIEDE



DESCRIZIONE PERCORSO PER IL 2° LIVELLO E RELATIVE PENALITA'

ESERCIZIO 1

SCATTO-FRENO

PENALITA': SE NON TOCCO IL CINESINO QUANDO RAGGIUNGO IL PUNTO DA CUI RIPARTIRE

ESERCIZIO 2

GRU SUL CERCHIO SUL FILO ESTERNO O INTERNO IN SENSO ANTIORARIO (14 cinesini)

PENALITA': OGNI APPOGGIO DEL PIEDE LIBERO DURANTE IL CERCHIO (una penalità in corrispondenza di ciascun cinesino)

ESERCIZIO 3

SLALOM INDIETRO SU 2 PIEDI TRA I CINESINI

PENALITA': SE SALTO O SPOSTO UN CINESINO

ESERCIZIO 4

GRU INDIETRO IN UN CORRIDOIO DI CINESINI

PENALITA': OGNI COPPIA PARALLELA DI CINESINI NON EFFETTUATA SU UN PIEDE



DESCRIZIONE PERCORSO PER IL 3° LIVELLO E RELATIVE PENALITA'

ESERCIZIO 1

CAMMINATA SULLE PUNTE

PENALITA': CIASCUN APPOGGIO DELLA LAMA

ESERCIZIO 2

5 SALTI A PIEDI PARI DI 180° (MEZZO GIRO)

PENALITA': OGNI SALTO EFFETTUATO NON DI 180°

ESERCIZIO 3

GRU INDIETRO SUL CERCHIO ESTERNA O INTERNA IN SENSO ORARIO (14 cinesini)

PENALITA': OGNI APPOGGIO DEL PIEDE LIBERO DURANTE IL CERCHIO (una penalità in corrispondenza di ciascun cinesino)

ESERCIZIO 4

ANGELO AVANTI DX O SX IN UN CORRIDOIO DI CINESINI

PENALITA': OGNI COPPIA DI CINESINI NON RAGGIUNTA IN POSIZIONE ANGELO (gamba libera sopra l'anca) E OGNI APPOGGIO DEL PIEDE LIBERO



DESCRIZIONE PERCORSO PER IL 4° LIVELLO E RELATIVE PENALITA'

ESERCIZIO 1

TRE DI VALZER SU DUE CERCHI (3/4 di cerchio per ciascun senso) minimo di 3 tre di valzer per ciascun mezzo cerchio.

PENALITA': CIASCUN TRE NON ESEGUITO SU UN PIEDE O PASSI ESEGUITI IN PIU' ;
NUMERO INFERIORE A 3 TRE DI VALZER

ESERCIZIO 2

ANFORA IN UN CORRIDOIO DI CINESINI

PENALITA': OGNI COPPIA DI CINESINI NON RAGGIUNTA IN POSIZIONE CONFORME AL REGOLAMENTO (posizione del ginocchio sopra all'anca libera) O OGNI APPOGGIO DEL PIEDE LIBERO PER CIASCUNA COPPIA DI CINESINI

ESERCIZIO 3

TROTTOLA ALTA SU UN PIEDE (USp) 5 ROTAZIONI DI 360°

PENALITA': OGNI APPOGGIO DEL PIEDE E OGNI GIRO NON EFFETTUATO

ESERCIZIO 4

SALTO DEL 3

PENALITA': SE NON STACCO DA UN PIEDE E ARRIVO SULL'ALTRO COMPIENDO UNA ROTAZIONE DI 180 °(MEZZO GIRO)



DESCRIZIONE PERCORSO PER IL 5° LIVELLO E RELATIVE PENALITA'

ESERCIZIO 1

MOHAWK CONTRORUOTATI

PENALITA': OGNI PASSO EFFETTUATO IN PIU' O DIVERSO DA QUELLI SEGNATI SULLA TABELLA

ESERCIZIO 2

TOELOOP (1T)

PENALITA': SE IL PIEDE DELLA PUNTATA SCENDE SULLA LAMA

ESERCIZIO 3

TROTTOLA ALTA CAMBIO ALTA (CuSp) CON POSIZIONE GAMBA LIBERA A SCELTA (3 GIRI DA 360° SU CIASCUN PIEDE)

PENALITA': OGNI APPOGGIO DEL PIEDE LIBERO E OGNI ROTAZIONE DI 360° GRADI OMESSA

ESERCIZIO 4

SALCHOW (1S)

PENALITA': APPOGGIO DEL PIEDE LIBERO NEL FILO INTERNO INDIETRO PRIMA DELLO STACCO

ESERCIZIO 5

SLALOM SU UN PIEDE TRA I CINESINI DX O SX

PENALITA': SE SALTO O SPOSTO UN CINESINO O CIASCUN APPOGGIO DEL PIEDE LIBERO



TABELLA TEMPI LIMITE PER CAMPIONATO DESTREZZA

CATEGORIE		1° LIVELLO	2° LIVELLO	3° LIVELLO	4° LIVELLO
fino agli 8 anni	UNDER 8	45"	1'10"	1'00"	55"
dagli 8 ai 12 anni	UNDER 12	40"	1'00"	50"	50"
dai 12 ai 18 anni	UNDER 18	35"	50"	40"	45"
dai 18 anni in su	OVER 18	35"	50"	40"	45"