

REGOLAMENTO GARE PATTINAGGIO ARTISTICO

Gruppi Spettacolo e Precision

2026

Vers. 19/12/25



Commissione Nazionale Pattinaggio Artistico

Coordinatore Claudio Faragona

Tel. 335.5282658

e-mail: claudiofaragona@gmail.com

dnsport@aics.info

Carissimi tutti,

eccoci con il Regolamento 2026.

Vi prego di leggere attentamente quanto riportato del presente Regolamento Gare Pattinaggio Artistico.

Le Novità per l'anno 2026:

- **Regolamento costumi di Gara** rimarrà come nel 2024
- **Relativamente ai Gruppi Spettacolo Promozionali AICS**, sono state variate la tipologia di ammissione alle Categorie
- **Sono state inserite le Categorie Gruppi Spettacolo e Precision PROMO ADVANCED AICS**, Categoria obbligatoria se nella formazione sono presenti ex atleti FISR
- **Relativamente ai Quartetti Promo Advanced**, sono richiesti elementi obbligatori

!! Gli aggiornamenti sono riportati in rosso !!

Buon lavoro a tutti!!

Roma, 19 dicembre 2025

Claudio Faragona
*Coordinatore Commissione Nazionale
Pattinaggio Artistico*

INDICE

CAPITOLO I

ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

Par. 1	ATTIVITÀ AICS	5
Par. 2	DEFINIZIONE DELLE SPECIALITÀ	6
Par. 3	ISCRIZIONE ALLE GARE	6
Par. 4	NORME PER L'ORGANIZZAZIONE DELLE GARE	7
Par. 5	IMPIANTO DI GARA	7
Par. 6	ZONE RISERVATE	7
Par. 7	IMPIANTO SONORO E COMPUTER	7
Par. 8	SPEAKER	8
Par. 9	SERVIZIO D'ORDINE	8
Par. 10	SERVIZIO MEDICO	8
Par. 11	RESPONSABILE DELL'ORGANIZZAZIONE	8
Par. 12	SANZIONI	8

CAPITOLO II

SVOLGIMENTO DELLE GARE

Par. 13	CONFERMA DI PARTECIPAZIONE, CARTELLINI, SORTEGGI ENTRATE IN PISTA, ACCOMPAGNATORI A BORDO PISTA	9
Par. 14	FASCIATURE, GESSATURE E INFORTUNI	9
Par. 15	COSTUMI DI GARA	9
Par. 16	PROGRAMMA MUSICALE	10
Par. 17	GIURIE	10
Par. 18	PUNTEGGI	11
Par. 19	CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE GARE	11
Par. 20	INTERRUZIONI DI GARA	11

CAPITOLO III

ATLETI E CATEGORIE

Par. 21	ATTIVITÀ "AGONISTICA" E "PROMOZIONALE"	13
Par. 22	CATEGORIE	13
Par. 23	CLASSIFICHE GRUPPI	13
Par. 24	CLASSIFICHE PER SOCIETÀ	14

CAPITOLO IV

CAMPIONATO NAZIONALE AICS

Par. 25	NORME GENERALI	15
Par. 26	GIURIE	15
Par. 27	CATEGORIE	15
Par. 28	CLASSIFICA PER SOCIETÀ	15
Par. 29	PREMIAZIONI	16
Par. 30	DATA DI SVOLGIMENTO	16
Par. 31	PROGRAMMA	16

CAPITOLO V

SPECIALITÀ GRUPPI SPETTACOLO

Par. 32	COSTUMI DI GARA	17
---------	-----------------	----

Sezione Gare di Categoria

Par. 33	NORME GENERALI	17
Par. 34	NORME TECNICHE	18
a.	Quartetti Divisione Nazionale	18
b.	Quartetti Cadetti / Junior / Senior	19

c.	Grandi Gruppi / Piccoli Gruppi / Gruppi Junior	19
d.	Piccoli Gruppi Divisione Nazionale	21
Par. 35	PUNTEGGI	22
<i>Sezione GRUPPI Promozionali AICS</i>		
Par. 36	GRUPPI SPETTACOLO PROMOZIONALI AICS	24

CAPITOLO VI

SPECIALITÀ PRECISION - Sezione Gare di Categoria

Par. 37	COSTUMI DI GARA	26
Par. 38	NORME GENERALI	26
Par. 39	NORME TECNICHE	27

CAPITOLO VII

CATEGORIE PROMO ADVANCED AICS – Gruppi Spettacolo e Precision

Par. 40	NORME TECNICHE	29
Par. 41	ELEMENTI TECNICI QUARTETTI PROMO ADVANCED	30
Par. 42	ELEMENTI TECNICI GRUPPI SINCRO PROMO ADVANCED	31
Par. 43	REGOLE GENERALI PER ELEMENTI TECNICI OBBLIGATI	32

REGOLAMENTO GENERALE

CAPITOLO I

ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

Par. 1 - ATTIVITÀ AICS

L'attività dell'Associazione si divide in due parti: Agonistica e Promozionale.

- L'attività Agonistica comprende lo svolgimento di Gare e Trofei a livello Provinciale, Regionale, Nazionale ed Internazionale per le Specialità **Gruppi Spettacolo** e **Precision**, secondo il Regolamento FISR
- L'attività Promozionale prevede lo svolgimento di Gare e Trofei a livello Provinciale, Regionale e Nazionale per le Specialità **Gruppi Spettacolo** e **Precision**, secondo il Regolamento dei **Gruppi Promozionali AICS** e **Gruppi Promo Advanced AICS**
- Gli Eventi e le Gare AICS possono coronare l'attività con la SOLIDARIETÀ

Tutte le **Società affiliate** hanno la possibilità di organizzare Gare, Trofei e Manifestazioni per conto dell'Associazione, seguendo però le seguenti direttive:

- **Gare, Trofei e Manifestazioni a livello Provinciale e Regionale**

la Società organizzatrice ha l'obbligo di comunicare per iscritto al Comitato Provinciale e/o Regionale di appartenenza il relativo programma almeno 20 giorni prima dello svolgimento della Gara specificando quanto segue:

- denominazione della Manifestazione
- denominazione della Società organizzatrice
- impianto in cui si svolgerà la Gara
- tipologia della Gara
- periodo di svolgimento
- programma dettagliato

- **Gare, Trofei e Manifestazioni a livello Nazionale ed Internazionale**

la Società organizzatrice ha l'obbligo di comunicare per iscritto alla Direzione Nazionale il relativo programma almeno 30 giorni prima dello svolgimento della Gara specificando quanto segue:

- denominazione della Manifestazione
- denominazione della Società organizzatrice
- impianto in cui si svolgerà la Gara
- tipologia della Gara
- periodo di svolgimento
- programma dettagliato
- notizie relative alla logistica (alberghi, ristoranti, ecc.)

La Gara *NON* deve avere luogo, in ogni caso, nelle due settimane precedenti o successive al Campionato Nazionale AICS Gruppi o nella medesima data.

La Direzione Nazionale, a firma del Presidente, invierà per iscritto l'autorizzazione per lo svolgimento della Gara

- **RASSEGNA NAZIONALE AICS, VALEVOLE QUALE CAMPIONATO NAZIONALE AICS GRUPPI**

L'organizzazione di queste Gare verrà curata direttamente dalla Direzione Nazionale tramite la Commissione Nazionale Pattinaggio Artistico, con la eventuale collaborazione tecnica della Società locale.

Ogni anno il Campionato Nazionale AICS Gruppi si dividerà in Gare Promozionali AICS e Gare di Categoria.

Par. 2 - DEFINIZIONE DELLE SPECIALITÀ

- GRUPPI SPETTACOLO, consistono in un insieme di 4 o più atleti che eseguono in coordinazione passi, figure e difficoltà in armonia con il tema musicale prescelto. Lo scopo è quello di fare spettacolo, quindi di dare massima interpretazione ed espressione alla coreografia presentata
- 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 prescelto. Lo scopo è quello di dare espressione alla tecnica pura, curando nei minimi dettagli tutte le parti tecniche inserite sulla musica

Par. 3 - ISCRIZIONE ALLE GARE

- **NON SONO AMMESSE ISCRIZIONI DI GRUPPI CON ATLETI IL CUI TESSERAMENTO AICS E FISR SIA PER DUE DIFFERENTI SOCIETÀ (in ogni caso farà fede il tesseramento federale)**
- **Gare, Trofei e Manifestazioni a livello Provinciale, Regionale, Nazionale ed Internazionale:**
Le iscrizioni faranno riferimento al Regolamento particolare della Gara stessa
- **Rassegna Nazionale AICS, valevole quale Campionato Nazionale AICS Gruppi:**
Le iscrizioni alla Rassegna Nazionale devono essere INSERITE nei termini prescritti dalla Circolare della Direzione Nazionale (preiscrizioni ed iscrizioni definitive) UTILIZZANDO il link a piattaforma web che sarà comunicato per tempo (il modulo apposito lo troverete inserito all'interno della piattaforma)
- Ogni Società, all'atto dell'iscrizione e su apposito modulo da inserire in piattaforma web, deve indicare quanto segue:
 - Specialità e Categoria di appartenenza
 - Elenco dettagliato degli atleti che compongono il gruppo e relative riserve.
Si dovrà OBBLIGATORIAMENTE specificare nome, cognome, data di nascita e numero di Tessera FISR o AICS (in caso di Coalizioni, a fianco di ogni atleta di dovrà indicare il nome della Società di appartenenza)
 - Codice di Affiliazione della Società (o delle Società nel caso di coalizioni)
 - Esistenza o meno di Coalizioni
 - TITOLO del programma di Gara
 - SOLO per Gruppi Spettacolo, Descrizione del programma di Gara, di massimo 25 parole, che sarà consegnata a Giudici e Speaker, che la annuncerà quando il gruppo si sarà posizionato sulla pista, pronto per iniziare il programma, immediatamente prima dell'inizio della musica
 - **SOLO per Quartetti Cadetti / Junior / Senior, Quartetti Promo Advanced AICS e Gruppi Precision Junior / Senior viene prevista la presentazione del modulo CONTENT SHEET che, secondo le stesse modalità di iscrizione della Gara, dovrà essere fatta ALMENO 7 GIORNI PRIMA DELLA GARA, al fine di **permettere alla Segreteria di preparare il materiale per la Giuria****

Nel caso in cui una Società partecipi a più Categorie, la medesima dovrà presentare un modulo di iscrizione per ogni Categoria completo in tutti i punti

Par. 4 - NORME PER L'ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

In occasione di ogni Gara di qualsiasi tipo deve essere predisposto quanto segue:

- l'impianto di Gara (vedi par. 5)
- le zone riservate (vedi par. 6)
- un Albo di Gara nel quale esporre gli ordini di entrata in pista, le classifiche e tutte le comunicazioni ufficiali da parte dell'Organizzazione e/o del Presidente di Giuria.
A tale scopo l'Albo deve essere collocato in una zona accessibile a tutti in modo da rendere semplice e chiara la sua consultazione
- l'impianto sonoro e computer (vedi par. 7)
- la presenza di un speaker (vedi par. 8) e di un addetto all'impianto sonoro
- servizio d'ordine (vedi par. 9)
- servizio medico (vedi par. 10)
- l'apertura dell'impianto almeno 30 minuti prima dell'orario fissato per il ritrovo, disponendo che la pista sia libera da qualsiasi altra attività sportiva ed a disposizione del Presidente di Giuria per le eventuali prove pista non ufficiali
- l'Organizzazione dovrà inoltre curare che le postazioni per le riprese televisive non vengano disposte a ridosso del recinto di Gara e/o che non ostacolino in alcun modo lo svolgimento delle Gare
- in occasione del Campionato Nazionale AICS l'Organizzazione predisporrà i pass per gli allenatori per accedere agli spazi loro riservati

Par. 5 - IMPIANTO DI GARA

Le dimensioni della pista possono variare da un minimo di 20x40 mt ad un massimo di 30x60 mt. Il fondo deve essere di materiale idoneo al pattinaggio e i lati della pista devono essere delimitati. In ogni caso è compito del Presidente di Giuria decidere, al momento della Gara, se la struttura della pista sia idonea al corretto svolgimento della Competizione.

La pista deve essere coperta; per le Gare Internazionali e Nazionali organizzate in piste scoperte, la Società organizzatrice deve mettere a disposizione un impianto coperto di riserva in caso di maltempo, che abbia le caratteristiche specificate in precedenza.

Par. 6 - ZONE RISERVATE

Per quanto possibile, l'Organizzazione deve predisporre delle zone riservate come segue:

- Atleti ed Accompagnatori
- Segreteria (ubicata in posizione tale da garantire la visuale sia della Giuria che dell'intera pista), alla quale possono accedere la Giuria e il Responsabile dell'Organizzazione, il Coordinatore di Gara, lo Speaker e l'addetto all'impianto sonoro, oltre a tutti coloro che sono autorizzati dal Responsabile dell'Organizzazione e dal Coordinatore di Gara
- Giuria (al riparo dal pubblico e possibilmente non a bordo pista)
- Servizio Medico

Par. 7 - IMPIANTO SONORO E COMPUTER

L'impianto sonoro deve essere adeguatamente attrezzato con **COMPUTER PER LETTURA FILES MUSICALI, MIXER AUDIO**, microfono, altoparlanti, amplificatori. Per le Gare Internazionali e Nazionali la Società organizzatrice deve garantire un impianto di riserva.

Per tutte le Gare è inoltre necessaria, per la Segreteria, la disponibilità di un computer con stampante collegata e, per le sole Gare Internazionali e Nazionali, anche di una fotocopiatrice.

Par. 8 - SPEAKER

Ad ogni Gara l'Organizzazione deve mettere a disposizione uno Speaker, il quale avrà il compito di annunciare le notizie ufficiali. Altri tipi di comunicazione devono essere autorizzate dal Direttore dell'Organizzazione.

Lo Speaker non deve in alcun modo disturbare il corretto svolgimento delle Gare.

Par. 9 - SERVIZIO D'ORDINE

Compito della Società organizzatrice è la tutela e la salvaguardia dell'incolumità degli Atleti, delle Giurie, degli Allenatori, degli Accompagnatori e dei Dirigenti. È necessario, pertanto, l'utilizzo di un servizio d'ordine che, con apposito tesserino di riconoscimento, mantenga l'ordine pubblico.

L'Organizzazione dovrà in ogni caso chiedere l'intervento della Pubblica Sicurezza, comunicando per tempo e nei modi d'uso con le competenti Autorità del luogo.

Par. 10 - SERVIZIO MEDICO

Durante lo svolgimento delle Gare l'Organizzazione deve assicurare la presenza di un medico chirurgo abilitato ed iscritto all'Ordine dei Medici o di una ambulanza con personale paramedico. Non è possibile dare inizio ad alcuna prova ufficiale e/o non ufficiale senza la presenza del servizio medico; inoltre, se detto personale si allontana dall'impianto, è obbligatorio avvertire il Responsabile dell'Organizzazione, il quale dovrà immediatamente sospendere la Gara.

Par. 11 - RESPONSABILE DELL'ORGANIZZAZIONE

Ad ogni Gara deve essere nominato un Responsabile dell'Organizzazione, il quale ha i seguenti compiti:

- assistere la Giuria
- coordinare il servizio d'ordine
- assicurare un corretto svolgimento delle Gare
- far rispettare gli orari di Gara
- controllare che le condizioni dell'impianto rimangano efficienti ed inalterate
- far esporre in apposito Albo di Gara le classifiche, gli ordini di entrata in pista e tutte le comunicazioni ufficiali da parte dell'Organizzazione o del Presidente di Giuria
- far rispettare gli accessi alle zone riservate

Par. 12 - SANZIONI

Nelle prove di **Campionato Nazionale** diventano operative le SANZIONI a carico di quelle Società che iscrivono e poi, senza documentazioni valide, non depennano i propri gruppi assenti. Pertanto si specifica quanto segue:

- Gruppo Assente Ingiustificato (senza certificato Medico) **Sanzione di € 25,00**
- Gruppo Assente Giustificato (con certificato medico) **Nessuna Sanzione**

Per non incorrere quindi nell'applicazione della sanzione, la Società dovrà far pervenire al Responsabile dell'Organizzazione una dichiarazione di indisponibilità del Gruppo a partecipare alla Gara. Tale dichiarazione dovrà essere presentata (o inviato tramite posta elettronica) entro 24 ore dall'inizio della Gara.

Ulteriori avvenimenti particolari che impediscano al gruppo di partecipare alla Gara saranno vagliati caso per caso.

Le Sanzioni possono essere introdotte anche in altre Gare, previa comunicazione alle Società nel prospetto informativo della Gara stessa.

CAPITOLO II

SVOLGIMENTO DELLE GARE

Par. 13 - CONFERMA DI PARTECIPAZIONE, CARTELLINI, SORTEGGI ENTRATE IN PISTA, ACCOMPAGNATORI A BORDO PISTA

- **Non è prevista la presentazione delle deleghe per snellimento organizzativo e burocratico, in quanto tutte le dichiarazioni ed i dati necessari dovranno essere riportati sul modulo di iscrizione, al quale va data la massima importanza (vedi par. 3).**

Ogni Società partecipante alla Gara deve **SEGNALARE**, prima dell'inizio delle Gare, alla Segreteria o all'organo nominato dall'Organizzazione, le eventuali assenze o sostituzioni o errori di iscrizione dei propri gruppi

- **I dirigenti delle Società devono conservare per tutta la durata della Gara le tessere dei dirigenti, degli atleti e degli allenatori; per eventuali controlli sulla veridicità dei dati trasmessi in iscrizione, che potranno avvenire a discrezione della Commissione Pattinaggio, dovranno esibire anche DOCUMENTO DI IDENTITÀ CON FOTOGRAFIA (carta identità, attestato di identità, passaporto, patente auto) dei dirigenti, degli atleti e degli allenatori**
- **I sorteggi delle entrate in pista** saranno effettuati secondo le seguenti modalità:
 - verranno effettuati il giorno prima dello svolgimento della Gara
 - per Gare e Trofei a carattere locale, i sorteggi verranno effettuati dalla Società organizzatrice
 - per le Gare della Rassegna Nazionale AICS Gruppi, valevole quale Campionato Nazionale AICS Gruppi, i sorteggi verranno effettuati dalla Commissione Nazionale Pattinaggio Artistico AICS con l'assistenza del Responsabile Segreterie di Gara
 - gli ordini di entrata in pista verranno affissi presso l'Albo di Gara e pubblicati sul portale www.biciesse.altervista.org/risultati
- **Gli accompagnatori presenti a bordo pista durante le Gare dovranno essere MAGGIORENNI e tesserati AICS (può essere richiesto il tesserino AICS quale pass di riconoscimento durante le Gare), in un numero massimo di 2 per ogni Gruppo/Quartetto in gara**

Par. 14 - FASCIATURE, GESSATURE E INFORTUNI

L'atleta che presenterà una gessatura o fasciatura rigida non sarà ammesso alla Gara.

Per fasciature o protezioni che evidenziano traumi da infortunio, gli atleti saranno ammessi alla Gara solo previa presentazione del certificato medico che ne autorizzi la partecipazione.

Par. 15 - COSTUMI DI GARA

- Le Società possono esporre sugli indumenti dei propri atleti la pubblicità degli sponsors; in ogni caso l'oggetto di pubblicità non deve essere in contrasto con i principi sportivi e morali del C.O.N.I. e dell'Associazione stessa
- Durante l'esecuzione degli esercizi il costume, sia per la donna che per l'uomo, deve essere decoroso e non creare imbarazzo
- Qualsiasi applicazione sui costumi deve essere ben cucita in modo da evitare pericoli per gli atleti che li indossano e per i concorrenti che gareggiano successivamente

Per i costumi di Gara si mantiene la normativa in vigore per l'anno 2024 (quindi sono ammessi gli strass).

Par. 16 - PROGRAMMA MUSICALE

Ogni gruppo dovrà inviare per tempo il file musicale alla mail indicata dall'organizzazione nel comunicato della singola Gara.

È consigliato a tutti i gruppi di tenere a disposizione, in caso di malfunzionamento dell'originale, un supporto USB di riserva contenente il file musicale. Il supporto USB deve essere contrassegnato con le generalità del gruppo (nome e titolo del programma) e la Società di appartenenza.

Ogni supporto USB deve contenere solo il file in formato MP3 del brano di Gara del gruppo e la registrazione deve garantire un buon ascolto.

Par. 17 - GIURIE

In caso di utilizzo del World Skate White System, si seguiranno le seguenti indicazioni:

- **Le Giurie potranno essere formate da:**
 - Giudici e Segretari appartenenti al C.U.G. FISR
 - Giudici e Segretari appartenenti al Gruppo Giudici AICS
 - Giudici e Segretari provenienti da Federazioni Estere
 - Giudici e Segretari ex appartenenti al C.U.G. FISR per dimissioni o raggiunti limiti di età
- **Le Giurie potranno essere composte come segue:**
 - per le Gare a livello Provinciale e Regionale, da un Presidente di Giuria e da tre Giudici, oltre i Segretari/Calcolatori
 - per le Gare a livello Nazionale ed Internazionale, da un Presidente di Giuria e da tre o cinque Giudici, oltre i Segretari/Calcolatori
- **Il Presidente di Giuria (PdG):**
 - cura il buon andamento della Gara e coordina la Giuria
 - può riunire la Giuria, di norma, quando la differenza di valutazione è di n. 1 punto ed in tutti i casi in cui lo ritenesse opportuno
 - può domandare, ai Giudici singolarmente o a tutta la Giuria riunita, chiarimenti in merito alla valutazione che ha portato alla formulazione del punteggio da assegnare al concorrente che ha appena eseguito
 - qualora si verificassero particolari situazioni impreviste ed imprevedibili può, con la condivisione degli allenatori e dirigenti interessati, spostare il concorrente ad eseguire il proprio esercizio per ultimo o in altro gruppo di prova
 - qualora si verificassero interruzioni mentre il concorrente esegue il proprio esercizio, il PdG si atterrà, secondo casistica, a quanto previsto dal par. 20 del presente Regolamento
 - in tutte le Gare il Presidente di Giuria avrà funzioni anche di Cronometrista Ufficiale

Il Presidente di Giuria avrà inoltre il compito di:

- **controllare le difficoltà NON ammesse ma inserite in Gara**
- **fare applicare alla Giuria la relativa detrazione di punteggio** prevista dal Regolamento, avvisando con un movimento della mano ben visibile lo Speaker di Gara per comunicazione sonora prima della lettura del punteggio. La formula di comunicazione sarà "ESECUZIONE CON DETRAZIONE DI PUNTEGGIO"
- **comunicare alla Commissione Pattinaggio quanto ravvisato per eventuali provvedimenti, in caso di reiterazione del problema con gruppi della medesima Società (mancata correttezza sportiva in gara)**

Par. 18 - PUNTEGGI

I punteggi nelle Gare saranno, di norma, assegnati con il sistema World Skate White System e secondo le seguenti modalità:

- per la Specialità Gruppi Spettacolo, n. 2 punteggi (Contenuto del Programma e Presentazione) da assegnare ad ogni esercizio eseguito
- per la Specialità Precision, n. 2 punteggi (Composizione e Presentazione) da assegnare ad ogni esercizio eseguito
- valutazione da 0,0 a 10,0 per tutte le Gare di Categoria (Attività Agonistica) e per tutte le Gare Promozionali AICS (Attività Promozionale)

Può essere liberamente deciso dagli Organizzatori della Gara se utilizzare il sistema RollArt World Skate.

In quel caso si farà riferimento alla normativa World Skate.

Al fine di agevolare la Giuria nell'elaborazione del punteggio, per i Quartetti Cadetti / Junior / Senior, Quartetti Promo Advanced AICS e per il Precision Junior / Senior viene richiesto un modulo CONTENT SHEET (utilizzare il modulo FISR).

La presentazione del modulo CONTENT SHEET va fatta, secondo le stesse modalità di iscrizione della Gara, ALMENO 7 GIORNI PRIMA DELLA GARA, al fine di permettere alla Segreteria di preparare il materiale per la Giuria.

Par. 19 - CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE GARE

LE GIURIE APPLICHERANNO LE REGOLE PREVISTE DAL REGOLAMENTO FISR, UTILIZZANDO IL METODO WHITE COME RIPORTATO NEL PARAGRAFO 35.

Par. 20 - INTERRUZIONI DI GARA

Se l'esercizio di un gruppo non può essere portato a termine, si procederà nel seguente modo:

- a) se l'interruzione è causata da malessere o infortunio di uno o più atleti** entro il primo minuto di esecuzione, il gruppo dovrà, entro 10 minuti, ripetere l'intera esecuzione senza modificare il contenuto precedentemente proposto; se l'interruzione si è verificata dopo il primo minuto, il gruppo dovrà, entro 10 minuti, continuare il programma dal punto dell'interruzione. In entrambi i casi, durante la ripetizione, la valutazione dei Giudici dovrà proseguire dal punto cui l'esecuzione è stata interrotta
- b) se l'interruzione è dovuta a guasto meccanico** il Presidente di Giuria, dopo aver accertato che l'interruzione è giustificata, permetterà al gruppo di riparare il danno entro 10 minuti e gli consentirà di ripetere l'intera esecuzione (se il guasto si è verificato nel primo minuto della stessa) senza modificare il contenuto precedentemente proposto; se l'interruzione si è verificata dopo il primo minuto, il gruppo dovrà, entro 10 minuti, continuare il programma dal punto dell'interruzione. In entrambi i casi, durante la ripetizione, la valutazione dei Giudici dovrà proseguire dal punto cui l'esecuzione è stata interrotta
- c) se durante l'esecuzione il costume di Gara di uno o più atleti dovesse diventare pericoloso, indecente o imbarazzante**, il Presidente di Giuria dovrà interrompere il gruppo, che avrà 10 minuti per risolvere l'inconveniente, e gli consentirà di ripetere l'intera esecuzione (se l'inconveniente si è verificato nel primo minuto della stessa) senza modificare il contenuto precedentemente proposto; se l'interruzione si è verificata dopo il primo minuto, il gruppo dovrà, entro 10 minuti, continuare il programma dal punto dell'interruzione. In entrambi i casi, durante la ripetizione, la valutazione dei Giudici dovrà proseguire dal punto cui l'esecuzione è stata interrotta

- d) **se l'interruzione è dovuta ad una qualsiasi interferenza esterna**, sarà lasciata al capitano del gruppo la facoltà di decidere se ripetere l'esercizio per intero o se considerare valida la prima parte eseguita e quindi riprendere con l'esercizio dal punto in cui è stato interrotto. Nel primo caso il Presidente di Giuria spiegherà ai Giudici che non dovranno tenere conto della prima esecuzione parziale e che dovranno quindi formulare una nuova valutazione. Nel secondo caso, invece, la valutazione dei Giudici dovrà partire dal punto in cui l'esercizio è stato interrotto
- e) il **cattivo funzionamento dell'impianto sonoro** è considerato come interferenza esterna
- f) **se il Presidente di Giuria ferma inavvertitamente il gruppo**, questa interruzione viene considerata come interferenza esterna
- g) **se l'interruzione viene considerata dal Presidente di Giuria** (a suo insindacabile giudizio) **non giustificata**, al gruppo sarà attribuito un punteggio adeguato alla parte presentata, ma con una detrazione di n. 2 punti nel secondo punteggio per ogni Giudice
- h) **durante la ripetizione delle esecuzioni**, di cui ai punti a) b) c) del presente paragrafo, i Giudici non dovranno guardare il gruppo fino al punto in cui il Presidente di Giuria, avvertendo con fischio, attesti la ripresa dell'esecuzione da valutare. Il Presidente di Giuria dovrà controllare che il gruppo esegua tutto il suo esercizio come prima dell'interruzione; se viceversa dovesse accorgersi che il gruppo sta eseguendo l'esercizio in modo tale da arrivare al momento dell'interruzione non affaticato, all'esecuzione di tale gruppo sarà attribuita una valutazione con detrazione di n. 2 punti nel secondo punteggio per ogni Giudice
- i) **nei casi in cui il gruppo non sia in grado di terminare il proprio esercizio**, lo stesso riceverà una valutazione consona ed adeguata proporzionalmente alla parte presentata
- j) **nel caso di infortunio o incidente meccanico nella prova pista ufficiale**, la prova sarà sospesa per un massimo di 10 minuti e poi ripresa per il restante tempo

CAPITOLO III

ATLETI E CATEGORIE

Par. 21 - ATTIVITÀ “AGONISTICA” e “PROMOZIONALE”

- Possono svolgere attività Agonistica e Promozionale, e sono quindi inquadrati nelle varie Categorie indicate nel presente Regolamento, tutti i gruppi i cui atleti siano in possesso di regolare tesseramento AICS per la stagione sportiva in corso
- Il gruppo viene presentato da una Società, ma può essere formato da atleti appartenenti a differenti Società. La Società che presenta il gruppo, con l'iscrizione alle Gare, comunica quali altre Società partecipano alla composizione del gruppo (coalizione)
- Per la Specialità Gruppi Spettacolo, le Categorie previste per i **Gruppi Promozionali AICS** sono riservate agli atleti che, per la stagione sportiva in corso e in quella precedente, non siano iscritti in NESSUN Gruppo Spettacolo e/o Precision in FISR (eccetto Gruppi Small Sincro)
- Le Categorie **GRUPPI SPETTACOLO ADVANCED AICS** sono riservate ad atleti che, per la stagione sportiva in corso, non siano iscritti in NESSUN Gruppo Spettacolo e/o Precision in FISR (eccetto Gruppi Small Sincro). Non possono accedere alle categorie **QUARTETTI Advanced** atleti che nelle stagioni precedenti hanno partecipato a categorie Quartetti Internazionali)
- Le Categorie **SINCRO PROMO ADVANCED AICS** sono riservate ad atleti che, per la stagione sportiva in corso, non siano iscritti in NESSUN Gruppo Spettacolo e/o Precision in FISR COMPRESO Gruppi Small Sincro
- **La partecipazione alle Categorie PROMO ADVANCED AICS è obbligatoria per le formazioni che al proprio interno hanno atleti che la stagione precedente hanno partecipato ai campionati di gruppo Federali (ad eccezione della Coppa Italia).**
- Per la Specialità Precision, per la Categoria **Small Sincro** gli atleti che compongono il gruppo non devono aver partecipato a Gare FISR nelle Categorie di Precision Junior o Senior e/o Gruppi Spettacolo nella stagione sportiva in corso e nella precedente
- Non c'è limite al numero di gruppi presentabili alle varie Competizioni, se non diversamente indicato dal Regolamento della Gara stessa
- **È obbligatorio che gli atleti siano in regola con la Certificazione Medica** e che la stessa sia giacente presso la sede della Società di appartenenza

Par. 22 - CATEGORIE

- Nelle Gare di Gruppi Spettacolo e Precision possono essere inseriti nei gruppi sia Maschi che Femmine
- Le modalità di appartenenza degli atleti alle diverse Categorie nelle varie Specialità vengono stabilite dal presente Regolamento nei Capitoli V, VI e VII
- L'accesso alle Categorie dell'attività Agonistica è regolamentato come da norme FISR in vigore
- **Per le Categorie Promozionali, nell'ambito della stessa competizione l'atleta può partecipare a più tipologie di Gare (es: Quartetto Promo + Piccolo Gruppo Promo + Grande Gruppo Promo), ma SOLO una volta per tipologia di Gara.**

Par. 23 - CLASSIFICHE GRUPPI

Le Classifiche delle Gare di tutte le Specialità vengono redatte di norma utilizzando il sistema World Skate White System.

Può essere liberamente deciso dagli Organizzatori della Gara se utilizzare il sistema RollArt World Skate, a patto che tale criterio venga comunicato alle Società insieme al programma dettagliato della Competizione.

Par. 24 - CLASSIFICA PER SOCIETÀ

Il punteggio da attribuire ai gruppi per determinare la Classifica per Società (qualora sia prevista) può essere liberamente deciso dagli Organizzatori della Gara. È importante, però, che tale criterio venga comunicato alle Società insieme al programma dettagliato della Competizione.

CAPITOLO IV
RASSEGNA NAZIONALE AICS
valevole quale
CAMPIONATO NAZIONALE AICS GRUPPI
comprendente le Classifica Società per
GRUPPI PROMOZIONALI AICS

Par. 25 - NORME GENERALI

- **Possono partecipare tutte le Società affiliate nell'anno in corso e relativi atleti tesserati AICS**
- **I termini di iscrizione** saranno stabiliti di anno in anno e comunicati tramite l'apposita circolare inviata dalla Direzione Nazionale Settore Sport; raccomandiamo in ogni caso di far sempre pervenire copia della medesima al Comitato Provinciale di appartenenza.

La modalità delle stesse sono riportate all'art. 3 del presente Regolamento.

Per le iscrizioni raccomandiamo di usare apposita piattaforma web

- Ciascuna Società partecipante dovrà consegnare all'Organizzazione una dichiarazione firmata del Dirigente Responsabile che attesti il possesso regolare, da parte della Società stessa, dei certificati medici sportivi di tutti gli atleti iscritti alla Gara
- L'ordine di entrata in pista dei gruppi delle varie Specialità e Categorie sarà pubblicato con modalità decise dalla Commissione Nazionale Pattinaggio AICS
- Il servizio sanitario sarà a cura dell'Organizzazione, che provvederà per l'assistenza medica ed altre necessità
- All'Organizzazione farà capo anche il servizio di Pubblica Sicurezza

Par. 26 - GIURIE

Le Giurie potranno essere formate da:

- Giudici e Segretari appartenenti al C.U.G. FISR
- Giudici e Segretari appartenenti al Gruppo Giudici AICS
- Giudici e Segretari provenienti da Federazioni Estere
- Giudici e Segretari ex appartenenti al C.U.G. FISR per dimissioni o raggiunti limiti di età

Le Giurie potranno essere composte come segue:

- un Presidente di Giuria
- tre o cinque Giudici
- Segretari/Calcolatori

Par. 27 - CATEGORIE

Le categorie che partecipano al Campionato Nazionale AICS sono quelle previste dal vigente Regolamento (vedi par. 22).

Par. 28 - CLASSIFICA PER SOCIETÀ

Verranno stilate n. 2 Classifiche di Società, ovvero le seguenti:

- Campionato Nazionale AICS Gruppi
- Gruppi Promozionali AICS

Le Classifiche saranno stilate in base al punteggio realizzato da ogni gruppo presentato, come riportato nella seguente tabella:

CLASSIFICA	CAMPIONATO NAZIONALE AICS GRUPPI			
	nessuna classifica a parte		GRUPPI PROMOZIONALI AICS	
Tipologia Attività	<i>Agonistica</i>		<i>Promozionale</i>	
Tipologia Gare	Gare di Categoria		Gruppi Promozionali AICS	
Specialità e Categorie	Gruppi Spettacolo	Precision	Gruppi Spettacolo e Precision	
	TUTTE le categorie riconosciute da FISR		TUTTE le Categorie dei Gruppi Spettacolo Promozionali AICS	TUTTE le Categorie PROMO ADVANCED AICS
Gruppo Classificato	PUNTI ASSEGNATI			
1°	30	30	10	15
2°	28	28	8	12
3°	25	25	6	10
4°	20	20	5	8
5°	15	15	4	6
6°	10	10	3	5
fino al 10°	6	6	2	4
ai restanti class.	3	3	1	2

PRECISAZIONI

Se il gruppo in Gara è formato da atleti appartenenti a più di una Società, il punteggio ad esso attribuito sarà suddiviso tra le Società di appartenenza.

Par. 29 - PREMIAZIONI

Per le premiazioni dei gruppi:

- ai primi 3 classificati saranno assegnate una coppa o medaglie dorate - argentate - bronzate
- ai gruppi dal 4° classificato in avanti sarà consegnato un ricordo della Manifestazione

Verranno assegnati i seguenti premi alle Società 1° classificate come segue:

- TROFEO DI CAMPIONE NAZIONALE AICS GRUPPI
- PREMIO GRUPPI PROMOZIONALI AICS

Par. 30 - DATA DI SVOLGIMENTO

La data di svolgimento del Campionato Nazionale AICS Gruppi viene decisa dalla Direzione Nazionale e sarà comunicata a tutte le Società.

Par. 31 - PROGRAMMA

Il programma particolareggiato delle Gare sarà comunicato ai responsabili delle Società prima dell'inizio del Campionato, in quanto redatto dall'Organizzazione in base al numero dei partecipanti.

CAPITOLO V

SPECIALITÀ GRUPPI SPETTACOLO

Par 32 - COSTUMI DI GARA

- In tutte le competizioni i costumi, sia per l'uomo che per la donna, dovranno essere in carattere con la musica ma dovranno essere tali da non causare imbarazzo all'atleta, ai Giudici ed al pubblico. Il costume di allenamento non deve essere necessariamente in carattere con la musica, ma deve comunque rispettare tutte le altre regole previste per i costumi
- Ogni parte del costume, compresi perline, applicazioni, piume, etc. deve essere accuratamente fissata al costume affinché non possa causare intralcio ai compagni o ai gruppi successivi. In ogni caso qualsiasi applicazione dovrà essere incollata o cucita saldamente al tessuto
- Il costume femminile deve coprire completamente i fianchi ed il sedere. Body con taglio alla "Francese", cioè con una sgambatura eccessiva sui fianchi (più alta dell'osso dell'anca), sono severamente proibiti, come anche costumi tipo perizoma
- Materiale trasparente sulle parti intime è strettamente proibito per entrambi
- Non ci sono particolari restrizioni nella scelta dei costumi
- Sono permessi oggetti di scena e accessori (vedi Regolamento FISR)
- Sono permessi cambi di costume durante il programma, ma con le stesse regole elencate per l'uso di Oggetti e Accessori: non dovrà essere lasciato nulla sulla pista o lanciato fuori da questa. Se parti del costume toccano accidentalmente la pista non sarà applicata alcuna penalità a meno che la fluidità del programma sia interrotta
- La dipintura di qualsiasi parte del corpo è permessa
- **Si mantiene la normativa in vigore per l'anno 2024 (quindi sono ammessi gli strass)**

Sezione GARE DI CATEGORIA

Par. 33 - NORME GENERALI

La composizione del programma di Gara è libera, con limitazioni rispetto all'inserimento degli elementi in base al Regolamento FISR.

Le 'tipologie' di Categorie, che identificano il numero di componenti di ogni singolo gruppo, sono le seguenti:

- Quartetti
- Piccoli Gruppi e Gruppi Junior
- Grandi Gruppi

Di seguito tabella con le Categorie e l'indicazione di:

- numero dei componenti del gruppo
- numero delle riserve consentite (atleti che possono sostituirne altri per indisponibilità di qualsiasi tipo)
- anni di nascita dei componenti del gruppo, che decreta l'appartenenza alla Categoria per la stagione sportiva in corso
- durata del programma (la tolleranza è SEMPRE di +/- 10 secondi)

CATEGORIA	componenti gruppo		anni di nascita	durata programma
	Titolari	riserve		
Grandi Gruppi	da 16 a 30 (comprese le riserve)		2012 e precedenti	da 4' 30" a 5' 00"
Piccoli Gruppi	da 6 a 12	1	2012 e precedenti	da 4' 30" a 5' 00"
Gruppi Junior	da 8 a 16	2	dal 2014 al 2008	da 3' 30" a 4' 00"
Piccoli Gruppi Divisione Nazionale	da 6 a 12	2	2012 e precedenti	da 3' 30" a 4' 00"
Quartetti Senior	4	1	2012 e precedenti	3' 15"
Quartetti Junior	4	1	dal 2014 al 2008	3' 15"
Quartetti Cadetti	4	1	dal 2014 al 2011	3' 00"
Quartetti Divisione Nazionale Senior	4	1	2012 e precedenti	3' 00"
Quartetti Divisione Nazionale Junior	4	1	dal 2014 al 2008	3' 00"
Quartetti Divisione Nazionale Cadetti	4	1	dal 2014 al 2011	3' 00"

Per tutto ciò che non viene contemplato all'interno di questo Regolamento, si farà riferimento alle Norme FISR.

Par. 34 - NORME TECNICHE

(Estratto Norme FISR per l'attività gruppi Spettacolo 2025/2026)

- Il cronometraggio inizierà dal primo movimento di uno dei pattinatori e avrà termine quando la musica cesserà
- Sono permessi quindici (15) secondi di musica prima del primo movimento di un componente il gruppo. Se si eccede a questa regola verrà applicata una deduzione di 0,5 punti nel punteggio totale
- Contestualmente all'invio delle iscrizioni per tutte le Competizioni di Pattinaggio Spettacolo dovrà essere allegata anche una descrizione del programma di gara di massimo 25 parole. Questa descrizione sarà data ai Giudici e allo Speaker, che la leggerà quando il gruppo si sarà posizionato sulla pista, pronto per iniziare il programma, immediatamente prima dell'inizio della musica

a. Quartetti Divisione Nazionale

- 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 più Axel, Doppio Toeloop e Doppio Salchow sono permessi
- Sono permesse trottole ad eccezione di quelle di classe "A" (Angelo tacco, Rovesciata, 2 ruote, Lay over, Fly camel, Fly sit, Abbassata saltata, Angelo saltata)

b. Quartetti Cadetti / Junior / Senior

- Non dovranno essere formati da due Coppie, Artistico o Danza, ma da 4 pattinatori che lavorano come in un gruppo
- Sono permessi tutti i salti con una rotazione più l'Axel. Il numero massimo di salti per programma sono: un (1) Axel e due (2) salti singoli da una rotazione inclusi i salti eseguiti come features negli elementi tecnici
- Un salto fatto in transition da uno o più pattinatori contemporaneamente è considerato un (1) salto ai fini della regola di cui sopra
- Un salto fatto in un elemento tecnico come feature è considerato un (1) salto ai fini della norma di cui sopra, anche se i componenti il quartetto si esibiscono in un momento diverso entro il tempo dell'elemento tecnico.
Per esempio: In un elemento cluster, due pattinatori possono utilizzare la feature salto d'ingresso sul primo set e gli altri due pattinatori usano la feature salto in entrata nel secondo set, conterà come un salto solo se effettuato entro il tempo regolato dall'elemento cluster
- Trottole permesse: Upright, Sit or Camel (non permesse: tacchi, broken ankle e rovesciate)
- Salti e Trottole avranno valore di steps-transitions

Di seguito gli elementi che devono essere inclusi nel programma per l'anno 2026:

QUARTETTI SENIOR

- Un (1) Elemento Combinato (traveling + cluster)
- Un (1) Elemento Canone
- Un (1) Creative Element

QUARTETTI JUNIOR

- Un (1) Elemento Canone
- Un (1) Traveling Sequence
- Un (1) Creative Element

QUARTETTI CADETTI

- Un (1) Elemento Canone
- Un (1) Traveling Sequence
- Un (1) Creative Element

Per le specifiche degli elementi/limitazioni e regolamenti dei Quartetti attenersi al manuale "[Quartets 2026 - World Skate Artistic.pdf](#)" di WS.

c. Grandi Gruppi / Piccoli Gruppi / Gruppi Junior

- Non è consentito il pattinaggio individuale e di coppia artistico. Il pattinaggio sarà valutato nel suo insieme
- Non sono permessi salti da più di una (1) rotazione
- Sono permesse solo trottole abbassate e verticali senza sequenze
- Sono consentiti movimenti o passi eseguiti da fermo. Tuttavia, i programmi con movimenti e coreografie costanti riceveranno più punteggio dei programmi con movimenti stazionari eccessivi. In questo caso il Presidente di giuria avviserà i giudici ed il Pannello Tecnico effettuerà una detrazione dal punteggio della tecnica di gruppo, a seconda della durata dei movimenti stazionari durante l'intero programma
- La coreografia deve cominciare entro quindici (15) secondi dall'inizio della musica
- Una performance di show non può includere più di quattro (4) elementi tipici del Precision: es. è consentito un cerchio e/o una ruota; o da ciascuna manovra

menzionata, ne sono ammesse quattro (4): es. 4 cerchi, ecc. Manovre di Linee e Blocchi, in tutte le forme, non hanno limitazioni. Le combinazioni di elementi verranno conteggiate come un (1) elemento

- La motivazione principale di un gruppo Show deve essere lo spettacolo, non il Precision. I gruppi Show devono mettere la loro capacità interpretativa negli elementi dello spettacolo; quindi, pubblico e giudici devono essere coinvolti nel tema corrispondente al titolo della performance
- Non sono permessi componenti il gruppo senza pattini. All'inizio del programma, tutti i componenti il gruppo devono essere in pista. Non è permesso a nessun componente il gruppo lasciare la pista durante la gara. Se questo accade ci sarà una deduzione di 0.5 punti nel punteggio totale
- Non sono ammesse macchine per fare nebbia e fari (occhi di bue) personali
- Oggetti di scena teatrali: non sono ammesse decorazioni scenografiche. Nessuna cornice, pannello, scenario, blocchi teatrali indipendenti, strutture di qualsiasi dimensione, tipologia di materiali, anche se trasportato dagli stessi componenti il gruppo. Ciò include anche parti più piccole che possono essere messe insieme per creare una grande scena teatrale
- Accessori e oggetti:
 - Sono permessi accessori che possono essere portati dentro e fuori dalla pista da un solo componente il gruppo. Non possono essere più grandi di un (1) metro cubo. È permesso di posizionarli velocemente a bordo pista ma solo prima dell'inizio della gara. Per evitare disordine e confusione, una volta raccolti non devono essere abbandonati o gettati fuori dalla pista. Se a bordo pista non c'è spazio possono essere messi in pista in uno spazio non superiore ad un (1) metro dal bordo
 - È importante che i componenti il gruppo dimostrino la loro abilità nell'uso degli accessori e che, allo stesso tempo, pattinino bene
 - È consentito ai componenti il gruppo di passarsi oggetti l'uno l'altro e di posizionarli sul pavimento, ma devono mantenere il contatto fisico con l'oggetto o gli oggetti
 - Lasciare oggetti o componenti di scena sulla pista è permesso solo una (1) volta per un tempo non superiore a dieci (10) secondi
 - Il Presidente di giuria opera una deduzione di 0.5 punti nel punteggio totale ogni qualvolta che un oggetto non è usato correttamente
 - Se un oggetto cade accidentalmente in pista non sarà penalizzato ma sarà considerato come punto negativo nell'impressione generale del programma
 - Chiarimento su accessori e oggetti: ogni accessorio/oggetto portato in pista quando il gruppo è chiamato dallo speaker e prima dell'inizio della musica deve essere portato solo da un (1) componente il gruppo. Questo vale anche per portare l'oggetto fuori dalla pista alla fine del programma. Oggetti e accessori quando sono in attesa di essere utilizzati non possono essere montati e in vista. Devono essere sdraiati o ricoperti con un telo o una copertura simile. Se sono ricoperti, il telo o la copertura simile non può essere lasciato sul pavimento quando l'oggetto viene utilizzato. Gli accessori non possono essere spinti o trascinati in nessun momento durante il programma (né durante la coreografia, né nel posizionamento a bordo pista, né quando si prelevano da bordo pista). Gli oggetti devono essere spostati sollevandoli e rimettendoli a terra

- Sono ammessi oggetti di scena e accessori a mano portati sul corpo, ma devono essere in grado di essere nascosti sul corpo dopo l'uso. Ad esempio: spaghi e corde usati devono essere nascosti in modo che non vengano lasciati a trascinare sulla pista
- Non può essere usato nessun oggetto pirotecnico (es. fuochi d'artificio, fiamme, cracker, micce, razzi, sparkler)

d. Piccoli Gruppi Divisione Nazionale

- 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 abbassate senza la preparazione con la sequenza di tre
- Un programma di Pattinaggio Spettacolo non può contenere più di 4 elementi tipici del Pattinaggio Sincronizzato: ossia, un cerchio, un mulino sono permessi, oppure delle precedenti manovre sono permesse 4: ossia ad esempio 4 cerchi, ecc.
 - Cerchio: viene definito come un gruppo di pattinatori fermi o in movimento attorno a un centro comune, ognuno equidistante dal centro: Il Cerchio può ruotare in senso orario o antiorario, avanti o indietro. Ci sono Cerchi definiti "Aperti" (I pattinatori non hanno contatto tra loro) e Cerchi definiti "Chiusi" (I pattinatori sono in presa nel realizzare il cerchio utilizzando diverse possibilità di presa, come mano in mano, spalla a spalla, o ai fianchi come a trenino, ecc.)
 - Cerchi Chiusi con più di una rotazione sono riconosciuti come elementi tipici del Pattinaggio Sincronizzato
 - Mulini: viene definito come una linea dritta che gira su un asse comune passante nel centro della linea: normalmente vi è un numero uguale di pattinatori su ogni lato dell'asse. Il Mulino può ruotare in senso orario o antiorario. In un Mulino la quantità dei raggi va da due a sei o più; variazioni ai mulini standard sono riconosciute in Mulino Parallelo, Mulino a S, Mulino con passi di piede e Mulino in Spostamento. Tutti i suddetti Mulini con più di una (1) rotazione sono riconosciuti come elementi tipici del Pattinaggio Sincronizzato
 - Manovre in Linea o in Blocco in tutte le forme non hanno limitazioni
 - Combinazione di più elementi sarà contato come un (1) elemento tipico del Pattinaggio Sincronizzato
- Lo scopo principale di un Gruppo di Pattinaggio Spettacolo è di fare Show (spettacolo) e non Pattinaggio Sincronizzato
- I Gruppi nei loro programmi dovranno dare espressione degli elementi propri del Pattinaggio Spettacolo; pubblico e giudici dovranno accorgersi dell'attinenza del titolo del programma del gruppo. (Un Gruppo di pattinaggio sincronizzato darà invece dimostrazione dell'abilità tecnica, della qualità degli elementi)
- Non sono ammessi partecipanti senza pattini. All'inizio del programma TUTTI i pattinatori DOVRANNO essere in pista. Non è permesso ad alcun pattinatore di lasciare la pista durante il programma
- Non ci sono restrizioni nella scelta della musica, ma il pattinaggio dovrà essere attinente al tema musicale scelto
- Macchine per fare nebbia, fuochi o fari/faretti luminosi di proprietà non sono consentiti
- OGGETTI TEATRALI: Non è permessa nessuna scenografia. Non sono permessi

fondali, scenari, quinte teatrali o strutture di qualsiasi dimensione, genere o materiale, neppure se supportate dai pattinatori stessi

- **ACCESSORI E OGGETTI:** 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. Per evitare disturbo e confusione, una volta raccolti non possono essere più abbandonati o gettati fuori dalla pista. È importante che i pattinatori dimostrino la loro abilità nell'utilizzo degli oggetti mentre pattinano. 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 per solo una volta e per un massimo di 10 secondi di abbandonare completamente gli oggetti sulla pista senza contatto fisico diretto. Eventuali accessori permessi, quali luci e/o altri effetti speciali, presenti nel costume di gara devono essere azionati esclusivamente dai pattinatori in pista. La Penalizzazione, che verrà data dal Presidente di Giuria, per ogni volta che verranno usati scorrettamente gli oggetti sarà pari a 0,5 punti sul punteggio "A". Se un oggetto cade accidentalmente sulla pista, nessuna penalizzazione verrà applicata, ma questo verrà comunque considerato come punto negativo nell'impressione generale del programma

DA RICORDARE: mentre si attendono i punteggi alla fine del programma, la pista dovrà essere liberata da eventuali oggetti/accessori nel minor tempo possibile in modo da non creare intoppi o ritardi alla competizione. La pista dovrà essere lasciata pulita per il programma successivo. Il tempo massimo concesso per liberare la pista, tra il termine del programma e la chiamata del gruppo successivo, sarà di quaranta (40) secondi.

Il tempo massimo consentito tra l'inizio della musica e il primo movimento di uno dei pattinatori sarà di (15) secondi. La penalizzazione per il tempo eccedente sarà pari a 0,2 punti nel punteggio "B".

Non è permesso a nessun pattinatore di lasciare la pista durante il programma.

Per tutto ciò che non viene contemplato all'interno di questo Regolamento, si farà riferimento alle Norme FISR.

Par. 35 - PUNTEGGI

I Giudici nelle gare di Pattinaggio Spettacolo (Sistema di valutazione White) assegneranno al termine di ogni performance, i punteggi utilizzando il sistema qui sottoindicato:

- 0.0 non pattinato
- 0.1 - 0.9 eseguito malissimo
- 1.0 - 1.9 molto scarso
- 2.0 - 2.9 scarso
- 3.0 - 3.9 difettoso
- 4.0 - 4.9 sotto la media
- 5.0 - 5.9 nella media
- 6.0 - 6.9 discreto
- 7.0 - 7.9 buono
- 8.0 - 8.9 molto buono
- 9.0 - 9.9 eccellente
- 10.0 perfetto

I giudici per giudicare le competizioni di pattinaggio spettacolo utilizzeranno il sistema di punteggio 0-10, normalmente usato nelle gare tradizionali.

Saranno attribuiti due punteggi:

A) Contenuto del programma

- Difficoltà tecniche e movimenti correlati
- Idea e sua costruzione
- Tecnica di gruppo

B) Presentazione

- Espressività ed interpretazione
- Realizzazione dell'idea
- Impressione generale

Se due gruppi hanno lo stesso punteggio il gruppo con il maggior punteggio B prevarrà.
Le classifiche saranno elaborate con il sistema White.

Considerazioni particolari per i Giudici riguardo l'assegnazione dei punteggi:

Visto l'alto numero degli atleti in pista nei Grandi Gruppi e la maggior difficoltà da eseguire abilità tecniche e la coreografia, è importante tenere in considerazione quanto segue:

Punteggio A	1. IDEA (TEMA), COREOGRAFIA E TECNICA DI GRUPPO	50%
	2. DIFFICOLTÀ TECNICHE E MOVIMENTI CORRELATI	50%
Punteggio B	1. IMPRESSIONE GENERALE	40%
	2. REALIZZAZIONE DELL'IDEA	30%
	3. ESPRESSIVITÀ ED INTERPRETAZIONE	30%

Penalizzazioni inerenti alle competizioni di Pattinaggio Spettacolo:

1. Eseguire più di 4 parti di pattinaggio sincronizzato (per elemento) 1.0 punti nel punt.A
2. Quando la prestazione è evidentemente un Gruppo di Pattinaggio Sincronizzato e non di Spettacolo (per elemento) 1.0 punti nel punt.B
3. Eseguire elementi non consentiti dal programma (per elemento) 0.5 punti nel punt.A e B
4. Utilizzo di decorazioni teatrali e oggetti non ammessi 0.2 punti nel punt.B
5. Cadute:
 - Gravi, con caduta di più di un pattinatore per prolungato tempo 0.8-1.0 punti nel punt.B
 - Medie, caduta di un pattinatore per prolungato tempo o breve caduta di più pattinatori 0.4-0.6 punti nel punt.B
 - Lievi, caduta di un pattinatore per breve tempo 0.2 punti nel punt.BTutte le cadute saranno penalizzate dal Presidente di Giuria
6. Durata del programma superiore al tempo massimo consentito: non prevista penalizzazione. Il Presidente di giuria interromperà la valutazione allo scadere del tempo max regolamentare
7. Durata del programma più corta del tempo minimo previsto.
Per ogni 10 sec. in meno 0.2 punti nel punt.A e B
8. Penalizzazione per violazioni al costume 0.5-1.0 punti nel punt.B
9. Superamento del tempo max consentito per l'ingresso in pista 0.3 punti nel punt.A

Tutte queste penalizzazioni dovranno essere date dal Presidente di Giuria.

Le penalizzazioni di cui ai punti 1)-2)-3)-4)-7)-8)-9), su richiesta del Gruppo interessato, dovranno essere comunicate al termine della gara dal Presidente di Giuria ai tecnici dei Gruppi interessati.

Al termine dell'esecuzione di ciascun esercizio i giudici esporranno i punteggi al pubblico.

Sezione GRUPPI PROMOZIONALI AICS

Par. 36 - GRUPPI SPETTACOLO PROMOZIONALI AICS

- Queste Categorie sono riservate ad atleti che, per la stagione sportiva in corso e in quella precedente, non siano iscritti in NESSUN Gruppo Spettacolo e/o Precision in FISR (eccetto Gruppi Small Sincro)
- La composizione del programma di Gara è libera, con limitazioni rispetto all'inserimento degli elementi in base al Regolamento FISR valevole per la categoria quartetti Divisione Nazionale e gruppi Divisione Nazionale

Di seguito tabella con le Categorie e l'indicazione di:

- numero dei componenti del gruppo
- numero delle riserve consentite (atleti che possono sostituirne altri per indisponibilità di qualsiasi tipo)
- anni di nascita dei componenti del gruppo, che decreta l'appartenenza alla Categoria per la stagione sportiva in corso
- durata del programma (la tolleranza è SEMPRE di +/- 10 secondi)

CATEGORIA	anni di nascita	fuori quota e annotazioni varie			num. componenti		durata programma
					titolari	riserve	
GRANDI GRUPPI PROMOZIONALI							
Grande Gruppo Promozionale	2018 e precedenti	nessuna specifica			più di 16 atleti		da 3' 30" a 4' 00"
Grande Gruppo SENIOR Promozionale	1994 e precedenti (1993 - 1992 ecc)	nessuna specifica			più di 16 atleti		da 3' 30" a 4' 00"
PICCOLI GRUPPI PROMOZIONALI, NOTE VALIDE PER TUTTI:							
		senza limite di età	da 6 a 10 componenti, n. 1 fuori quota	da 11 a 16 componenti, n. 3 fuori quota			
			nessuna penalizzazione qualora ci fossero atleti più piccoli				
Piccolo Gruppo BABY Promozionale	2017 e successivi	VEDI NOTE VALIDE PER TUTTI I PICCOLI GRUPPI PROMOZIONALI			da 6 a 16	2	da 3' 00" a 3' 30"
Piccolo Gruppo CUCCIOLI Promozionale	2015 e successivi				da 6 a 16	2	da 3' 00" a 3' 30"
Piccolo Gruppo GIOVANI Promozionale	2013 e successivi				da 6 a 16	2	da 3' 30" a 4' 30"
Piccolo Gruppo RAGAZZI Promozionale	2011 e successivi				da 6 a 16	2	da 3' 30" a 4' 30"
Piccolo Gruppo YOUNG Promozionale	2008 e successivi				da 6 a 16	2	da 3' 30" a 4' 30"
Piccolo Gruppo MASTER Promozionale	2007 e precedenti				da 6 a 16	2	da 3' 30" a 4' 30"
Piccolo Gruppo SENIOR Promozionale	1995 e precedenti (1994 - 1993 ecc)				da 6 a 16	2	da 3' 30" a 4' 30"
QUARTETTI PROMOZIONALI							
Quartetto BABY Promo	2017 e successivi	può essere inserito SOLO n. 1 componente di età superiore			4	1	3' 00"
Quartetto CUCCIOLI Promo	2015 e successivi				4	1	3' 00"
Quartetto GIOVANI Promo	2013 e successivi				4	1	da 3' 00" a 3' 30"
Quartetto RAGAZZI Promo	2011 e successivi				4	1	da 3' 00" a 3' 30"
Quartetto YOUNG Promo	2008 e successivi				4	1	da 3' 00" a 3' 30"
Quartetto MASTER Promo	2007 e precedenti	nessuna penalizzazione qualora ci fossero atleti più piccoli			4	1	da 3' 00" a 3' 30"
Quartetto SENIOR Promo	1995 e precedenti (1994 - 1993 ecc)	può essere inserito SOLO n. 1 componente di età inferiore			4	1	da 3' 00" a 3' 30"

CAPITOLO VI
SPECIALITÀ PRECISION
Sezione GARE DI CATEGORIA

Par 37 - COSTUMI DI GARA

- In tutte le competizioni i costumi, sia per l'uomo che per la donna, dovranno essere in carattere con la musica ma dovranno essere tali da non causare imbarazzo all'atleta, ai Giudici ed al pubblico. Il costume di allenamento non deve essere necessariamente in carattere con la musica, ma deve comunque rispettare tutte le altre regole previste per i costumi. Il costume di gara deve essere semplice, dignitoso e appropriato per competizioni atletiche, non pacchiano o teatrale nel design
- Ogni parte del costume, compresi perline, applicazioni, piume, etc. deve essere accuratamente fissata al costume affinché non possa causare intralcio ai compagni o ai gruppi successivi. In ogni caso qualsiasi applicazione dovrà essere incollata o cucita saldamente al tessuto
- NON sono consentiti costumi che mostrano l'ombelico scoperto e/o scollature eccessive
- Il costume femminile deve coprire completamente i fianchi ed il sedere. Body con taglio alla "Francese", cioè con una sgambatura eccessiva sui fianchi (più alta dell'osso dell'anca), sono severamente proibiti, come anche costumi tipo perizoma
- Il costume maschile non deve essere senza maniche. La scollatura del costume non deve esporre il petto per più di otto (8) centimetri sotto la clavicola. La camicia dell'uomo non deve staccarsi dalla vita dei pantaloni durante una performance, in modo da mostrare l'ombelico scoperto
- Il costume di Gara non deve dare l'effetto di eccessiva nudità. Materiale trasparente sulle parti intime è strettamente proibito per entrambi
- NON sono permessi oggetti di scena di qualsiasi natura
- NON sono permessi cambi di costume durante il programma
- NON sono permessi accessori, piume, oggetti di scena e pietre attaccati al viso
- NON sono consentiti trucchi teatrali
- **Si mantiene la normativa in vigore per l'anno 2024 (quindi sono ammessi gli strass)**

Par. 38 - NORME GENERALI

La composizione del programma di Gara ha limitazioni e obblighi rispetto all'inserimento degli elementi in base al Regolamento FISR.

Di seguito tabella con le Categorie e l'indicazione di:

- numero dei componenti del gruppo
- numero delle riserve consentite (atleti che possono sostituirne altri per indisponibilità di qualsiasi tipo)
- anni di nascita dei componenti del gruppo, che decreta l'appartenenza alla Categoria per la stagione sportiva in corso
- durata del programma (la tolleranza è SEMPRE di +/- 10 secondi)

CATEGORIA	componenti gruppo		anni di nascita	durata programma
	Titolari	riserve		
Sincronizzato Senior	16	4	2012 e precedenti	4' 45"
Sincronizzato Junior	16	4	dal 2014 al 2008	4' 30"
Small Sincro	da 8 a 16	2	2014 e precedenti	3' 30"

PRECISAZIONI

Gli atleti che compongono il gruppo non devono aver partecipato, nella stagione sportiva precedente, a Gare FISR nelle categorie di Sincronizzato, **compreso Small Sincro**.

Per tutto ciò che non viene contemplato all'interno di questo Regolamento, si farà riferimento alle Norme FISR.

Par. 39 - NORME TECNICHE

- Ad ogni gruppo è permesso utilizzare massimo 40 secondi per il posizionamento in pista, immediatamente prima di iniziare il proprio programma di Gara. Quando il gruppo è pronto ad iniziare con la musica, il capitano fa un segnale ben visibile, per avvisare l'addetto all'impianto sonoro. La coreografia dovrà cominciare entro 10 secondi dall'inizio della musica. Il cronometraggio inizierà dal primo movimento di uno dei pattinatori e avrà termine quando la musica cesserà
- Per la costruzione del programma di Gara ci si dovrà attenere ai seguenti parametri:
 - il programma dovrà essere ben bilanciato e **DOVRÀ contenere tutti gli elementi del pattinaggio sincronizzato riportati per ogni Categoria nel regolamento FISR (vedi punto successivo)**
- **Di seguito le Regole generali per gli ELEMENTI RICHIESTI:**
 - gli elementi possono essere eseguiti in qualsiasi ordine
 - qualsiasi tipo di tenuta o combinazione di tenute può essere usata
 - tutti gli elementi possono incorporare pattinaggio all'avanti e/o all'indietro
 - sono permessi passaggi durante l'esecuzione di ogni elemento
 - **gli elementi richiesti possono essere ripetuti**
 - elementi addizionali possono essere usati
- **DETRAZIONI:** tutte quelle previste sono elencate nel [Regolamento WS 2026](#)
Tutte queste DETRAZIONI dovranno essere date dal Presidente di Giuria e dovranno essere comunicate, al termine della Gara, dal Presidente di Giuria ai tecnici dei gruppi interessati

Per tutto ciò che non viene contemplato all'interno di questo Regolamento, si farà riferimento alle Norme FISR.

- **ELEMENTI TECNICI da inserire nel programma di Gara per l'anno 2026:**
 - Gruppo Senior Precision
 1. Un (1) elemento Lineare - Linea
 2. Un (1) elemento Pivoting - Blocco
 3. Un (1) elemento in Rotazione - Mulino
 4. Un (1) elemento Creativo - Sollevamento
 5. Un (1) elemento Traveling
 6. Un (1) elemento Intersezione
 7. Un (1) elemento Move

- 8. Un (1) elemento No Hold
- o Gruppo Junior Precision
 - 1. Un (1) elemento Lineare - Blocco
 - 2. Un (1) elemento Pivoting - Blocco
 - 3. Un (1) elemento in Rotazione - Cerchio
 - 4. Un (1) elemento Traveling
 - 5. Un (1) elemento Intersezione
 - 6. Un (1) elemento Move
 - 7. Un (1) elemento No Hold
- o Gruppi Small Sincro
 - 1. Un (1) elemento Lineare - Blocco
 - 2. Un (1) elemento in Rotazione - Cerchio
 - 3. Un (1) elemento Traveling
 - 4. Un (1) elemento Intersezione
 - 5. Un (1) elemento Move
 - 6. Un (1) elemento No Hold

CAPITOLO VII

Categorie PROMO ADVANCED AICS

Gruppi Spettacolo e Precision

Par 40 - NORME TECNICHE

- Le categorie GRUPPI SPETTACOLO Advanced sono riservate ad atleti che, per la stagione sportiva in corso, non siano iscritti in NESSUN Gruppo Spettacolo e/o Precision in FISR (eccetto Gruppi Small Sincro)
- Non possono accedere alle categorie QUARTETTI Advanced atleti che nelle stagioni precedenti hanno partecipato a categorie Quartetti Internazionali
- Le categorie SINCRO PROMO Advanced sono riservate ad atleti che, per la stagione sportiva in corso, non siano iscritti in NESSUN Gruppo Spettacolo e/o Precision in FISR COMPRESO Gruppi Small Sincro
- La partecipazione a queste categorie è obbligatoria per le formazioni che all'interno del gruppo hanno atleti che la stagione precedente hanno partecipato ai campionati di gruppo Federali (ad eccezione della Coppa Italia).
- Nella composizione del programma di Gara, per i quartetti, sono richiesti degli elementi obbligatori riportati nel regolamento.
- Nella composizione del programma di Gara per il Gruppo Sincro Advanced possono essere inclusi gli elementi riportati nel regolamento

Di seguito tabella con le categorie e l'indicazione di:

- numero dei componenti per gruppo
- numero delle riserve consentite (atleti che possono sostituirne altri per indisponibilità di qualsiasi tipo)
- anni di nascita dei componenti del gruppo, che decreta l'appartenenza alla categoria per la stagione sportiva in corso
- durata del programma (la tolleranza è SEMPRE di +/- 10 secondi)

CATEGORIA	anni di nascita	fuori quota			num. componenti		durata programma
		anni di nascita	annotazioni varie		titolari	riserve	
GRUPPI SPETTACOLO E QUARTETTI PROMO ADVANCED AICS							
Piccolo Gruppo Promo ADVANCED	2007 e precedenti	nessuna specifica	da 6 a 10 componenti, n.1 fuori quota	da 11 a 16 componenti, n.3 fuori quota	da 6 a 16	2	da 3' 30" a 4' 30"
			Nessuna penalizzazione qualora ci fossero atleti più piccoli				
Quartetto Advanced Cadetto	2011 e successivi	PUÒ ESSERE INSERITO SOLO N.1 COMPONENTE DI ETÀ SUPERIORE NESSUNA PENALIZZAZIONE QUALORE CI FOSSERO ATLETI PIÙ PICCOLI			4	1	da 3' 00" a 3' 30"
Quartetto Advanced Junior	2008 e successivi				4	1	da 3' 00" a 3' 30"
Quartetto Advanced Senior	2007 e precedenti				4	1	da 3' 00" a 3' 30"
GRUPPI SINCRO PROMO ADVANCED AICS							
Gruppo Sincro Promo ADVANCED	2015 e precedenti				da 8 a 16	2	3' 30"

Par 41 - ELEMENTI TECNICI QUARTETTI PROMO ADVANCED

1. CANONE

- Tutti i pattinatori eseguono gli stessi Turns
- Il Canone deve coprire il 50% della superficie della pista
- Il Canone deve contenere SOLO due (2) Turns (Traveling Antiorari o Tre (3) Turns non vengono considerati)
- Il canone non ha restrizioni di tempo per l'esecuzione
- Per la categoria Cadetti massimo 2 Features
- Per la categoria Juniores e Seniores massimo 3 Features

FEATURES:

- **Body Movements:**
Deve essere inserito un (1) body Movements durante l'esecuzione dell'elemento
- **Different Turns:**
I turns presentati devono essere di tipologia differente (esempio: 1 volta/1 controtre). Traveling e Tre NON vengono considerati come Turns
- **Skating Elements:**
Esecuzione durante la Features di un (1) Skating Elements (salto da una rotazione, ring, Biellmann, ina Bauer, Spread Eagles)

2. LINEA

- L'elemento deve coprire i $\frac{3}{4}$ della superficie della pista
- Non è possibile presentare Cluster (Illegal Element)
- non ci sono restrizioni di tempo per l'esecuzione
- Per la categoria Cadetti massimo tre (3) Turn e una (1) Features
- Per la categoria Juniores e Seniores massimo quattro (4) Turn e due (2) Features

FEATURES:

- **Body Movements:**
Devono essere inseriti tre (3) body Movements (Basso, Medio, Alto) durante l'esecuzione dell'elemento
- **Jump:**
Inserimento di 1 salto di una rotazione durante l'esecuzione dell'elemento
- **Cambio di posizione:**
Durante l'esecuzione dell'elemento almeno un pattinatore deve cambiare posizione

3. ELEMENTO CREATIVO

- Deve durare almeno 5 secondi
- Non è possibile partire o terminare l'elemento da fermi (è richiesta una transition di entrata e di uscita per convalidare l'elemento)
- Tutti gli atleti devono essere coinvolti nell'esecuzione dell'elemento
- Per la categoria Cadetti è richiesta solo 1 posizione
- Per la categoria Juniores e Seniores sono richieste 2 pose con evidente cambio di posizione/formazione

4. ONE SET CLUSTER

- Esecuzione dello stesso Cluster per tutti gli atleti contemporaneamente
- No limite temporale
- Tutti gli atleti devono eseguire il cluster con lo stesso piede portante
- Per la categoria CADETTI devono essere eseguiti massimo 3 Turns e 1 Feature

- Per la categoria Juniores e Seniores devono essere eseguiti massimo 4 Turns e 2 Features

FEATURES

- Body Movements:
inserimento un (1) body Movements durante l'esecuzione dell'elemento (lo stesso per tutti gli atleti, no prima del primo turn o dopo l'ultimo turn)
- Difficoltà in ingresso:
Inserimento di una difficoltà d'ingresso (prima del primo Turns):
 - salto da una rotazione
 - choctaw (solo dall'avanti all'indietro)
 - spread Eagles/Ina Bauer
- Cambio di formazione:
È richiesto un evidente cambio di formazione durante l'esecuzione dell'elemento (linea -> blocco aperto o Blocco aperto->linea)

Per le categorie Quartetti Promo ADVANCED, **di seguito gli elementi che devono essere inclusi nel programma per l'anno 2026:**

QUARTETTI ADVANCED CADETTI

- Un (1) Canone da eseguire in riferimento alle indicazioni dell'elemento 1
- Un (1) Elemento Creativo da eseguire in riferimento alle indicazioni dell'elemento 3
- Un (1) One Set Cluster da eseguire in riferimento alle indicazioni dell'elemento 4

QUARTETTI ADVANCED JUNIOR

- Un (1) Canone da eseguire in riferimento alle indicazioni dell'elemento 1
- Un (1) Elemento Creativo da eseguire in riferimento alle indicazioni dell'elemento 3
- Un (1) One Set Cluster da eseguire in riferimento alle indicazioni dell'elemento 4

QUARTETTI ADVANCED SENIOR

- Un (1) Canone da eseguire in riferimento alle indicazioni dell'elemento 1
- Un (1) Elemento Creativo da eseguire in riferimento alle indicazioni dell'elemento 3
- Un (1) One Set Cluster da eseguire in riferimento alle indicazioni dell'elemento 4

Par 42 - ELEMENTI TECNICI GRUPPI SINCRO PROMO ADVANCED

Per le categorie Gruppi Sincro Promo ADVANCED, **di seguito gli elementi che possono essere inclusi nel programma per l'anno 2026:**

1. CERCHIO

Un (1) cerchio unico: la manovra a cerchio consiste nell'eseguire un solo cerchio con rotazione oraria o antioraria, o può essere una combinazione di entrambe le direzioni. Sono richieste minimo due rotazioni. Si sottolinea che il cerchio deve essere unico per tutti gli elementi della squadra.

2. LINEA

La linea deve essere eseguita lungo l'asse trasversale e muoversi lungo l'asse per almeno i $\frac{3}{4}$ dello stesso con unico allineamento di tutti gli atleti.

3. BLOCCO

Un (1) blocco dovrà essere formato da minimo tre (3) linee. Devono essere usati almeno due (2) differenti assi.

4. MULINO

Un (1) mulino che consiste in tre (3) o più raggi di un (1) cerchio in rotazione oraria o antioraria. Sono richieste minimo due (2) rotazioni. Si sottolinea che il mulino deve essere unico per tutti gli elementi della squadra.

5. INTERSEZIONI

Qualsiasi tipo di intersezione in posizione eretta è permessa. Durante la manovra ogni pattinatore deve passare una sola volta attraverso ogni punto di intersezione. Tutti gli atleti devono eseguire l'intersezione.

Si specifica:

NON sono consentite intersezioni in cui vi sia un passaggio sotto la gamba dei pattinatori. Non sono consentiti salti durante le intersezioni (né salto in alto né da $\frac{1}{2}$ giro).

Par 43 - REGOLE GENERALI PER ELEMENTI TECNICI 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