



REGOLAMENTO TECNICO

**STAGIONE SPORTIVA
2024-2025**

**PROGETTO SPECIAL
CHEER**

V.00



Il presente Regolamento ha lo scopo di disciplinare l'ambito del Progetto Special Cheer

Con tale Regolamento, ci si allinea al modello di riferimento delineato e previsto dagli Enti ICU (International Cheer Union) ed ECU (European Cheer Union).

Il Progetto si compone di 4 allegati:

- Allegato A
- Allegato B
- Allegato C
- Allegato D

Si specifica inoltre che fanno parte integranti di tale documentazione i Regolamenti completi ECU ed ICU rulebook per l'anno sportivo in corso, il regolamento Tecnico Cheerleading e Performance Cheer e Regolamento Gare.

Allegato A e B

Contengono le tabelle tecniche di riferimento

Allegato C

Mostra un esempio di scheda di valutazione utilizzata dal panel ufficiali di gara durante le competizioni nazionali ed internazionali.

Il sistema di giudizio, mediante tali schede, può essere manuale su supporti cartacei o di tipo informatico in sistema e-judge.

Allegato D

Contiene l'estratto del regolamento ECU secondo quanto previsto per la stagione in corso.

Si raccomandano tutte le associazioni con i propri allenatori e responsabili delle squadre di leggere attentamente e in modo approfondito tutte le regole.

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

Introductory	Beginner (LEVEL 0)	Novice (LEVEL 1)	Intermediate (LEVEL 2)
TUMBLING GENERALE			
<p>Non sono ammessi elementi di tumbling (acrobatica)</p>	<p>Tutti gli elementi di tumbling devono iniziare e finire sulla superficie di gara.</p> <p>Chiarimento: un atleta può rimbalzare all'interno di uno stunt al termine di un esercizio di tumbling.</p>	<p>Tutti gli elementi di tumbling devono iniziare e finire sulla superficie di gara.</p> <p>Chiarimento: un atleta può rimbalzare all'interno di uno stunt al termine di un esercizio di tumbling.</p> <p>Eccezione: in Special Olympics e Unified Novice Division è ammesso rimbalzare nello stunt in posizione prona (1/2 giro atterrando di pancia).</p>	<p>Tutti gli elementi di tumbling devono iniziare e finire sulla superficie di gara.</p> <p>Chiarimento: un atleta può rimbalzare all'interno di uno stunt al termine di un esercizio di tumbling.</p> <p>Eccezione: in Special Olympics e Unified Intermediate Division è ammesso rimbalzare nello stunt in posizione prona (1/2 giro atterrando di pancia).</p>
	<p>Non sono ammessi elementi di tumbling che passino sopra, sotto o attraverso uno stunt o un attrezzo (prop).</p> <p>Chiarimento: un atleta può saltare (rimbalzare) oltre un altro atleta durante un elemento di tumbling.</p>	<p>Non sono ammessi elementi di tumbling che passino sopra, sotto o attraverso uno stunt o un attrezzo (prop).</p> <p>Chiarimento: un atleta può saltare (rimbalzare) oltre un altro atleta durante un elemento di tumbling.</p>	<p>Non sono ammessi elementi di tumbling che passino sopra, sotto o attraverso uno stunt o un attrezzo (prop).</p> <p>Chiarimento: un atleta può saltare (rimbalzare) oltre un altro atleta durante un elemento di tumbling.</p>
	<p>Non è concesso fare tumbling tenendo in mano alcun attrezzo (prop).</p>	<p>Non è concesso fare tumbling tenendo in mano alcun attrezzo (prop).</p>	<p>Non è concesso fare tumbling tenendo in mano alcun attrezzo (prop).</p>
	<p>Non sono ammesse le capovolte saltate (Dive Rolls).</p>	<p>Non sono ammesse le capovolte saltate (Dive Rolls).</p>	<p>Sono concesse le capovolte saltate (Dive Rols).</p> <p>Eccezione 1: Non sono concesse le capovolte saltate in posizione arcata Eccezione 2: Non sono concesse capovolte che includono giri (twist).</p>

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

	<p>I jumps non sono considerati elementi di acrobatica dal punto di vista del regolamento. Di conseguenza, se viene incluso un salto nella sequenza di tumbling, quest'ultima viene interrotta.</p>	<p>I jumps non sono considerati elementi di acrobatica dal punto di vista del regolamento. Di conseguenza, se viene incluso un salto nella sequenza di tumbling, quest'ultima viene interrotta.</p>	<p>I jumps non sono considerati elementi di acrobatica dal punto di vista del regolamento. Di conseguenza, se viene incluso un salto nella sequenza di tumbling, quest'ultima viene interrotta.</p>
			<p>Non è consentito fare avvitamenti o collegare altri elementi di acrobatica in seguito a un flic smezzato. E' obbligatorio atterrare da un esercizio con i piedi uniti prima di fare un avvitamento.</p>

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

Introductory	Beginner (LEVEL 0)	Novice (LEVEL 1)	Intermediate (LEVEL 2)
STANDING / RUNNING TUMBLING			
Non è ammesso tumbling da fermo o con rincorsa (standing/running).	Gli elementi di acrobatica devono essere eseguiti in costante contatto con il suolo. Eccezione: sono ammesse la ruota riunita (block cartwheel) e la rodata.	Gli elementi di acrobatica devono essere eseguiti in costante contatto con il suolo. Eccezione: sono ammesse la ruota riunita (block cartwheel) e la rodata.	TUMBLING DA FERMO: Non sono ammessi salti mortali (flips) e ruote senza mani (aerials).
	Sono ammesse rovesciate (walkovers) avanti e indietro.	Sono ammesse capovolte avanti e indietro, rovesciate (walkovers) avanti e indietro e verticali.	TUMBLING DA FERMO: Non sono ammesse serie di flic (back handsprings). Chiarimento: è ammesso collegare un flic a una rovesciata indietro.
	Sono ammesse ruote, rondate e verticali (handstands).	Sono ammesse ruote, rondate e verticali (handstands).	TUMBLING DA FERMO: Non è ammesso collegare i salti (jumps) a elementi di tumbling. Esempio: toe touche flic e flic toe touches non sono ammessi.
	Non è concesso collegare alcun elemento di tumbling alla rondata. E' obbligatorio fare una chiara e distinta pausa dopo la rondata o il pennello (round off rebound).	Non è concesso collegare alcun elemento di tumbling alla rondata. E' obbligatorio fare una chiara e distinta pausa dopo la rondata o il pennello (round off rebound).	TUMBLING DA FERMO O CON RINCORSA: E' vietato avvitare quando si è in volo. Eccezione: sono consentite le rondate.
	Non sono concessi flic avanti o indietro.	Non sono concessi flic avanti o indietro.	TUMBLING CON RINCORSA: Sono ammesse serie di flic avanti o indietro.
			TUMBLING CON RINCORSA: Non sono ammessi salti mortali (flips) o ruote senza mani (aerials).

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

Introductory	Beginner (LEVEL 0)	Novice (LEVEL 1)	Intermediate (LEVEL 2)
STUNTS			
<p>Non è permesso fare stunt. Gli atleti devono rimanere sulla superficie di gara.</p> <p>Chiarimento: Un atleta non può essere connesso con un altro atleta in stunt.</p>	<p>Spotters:</p> <p>1. E' richiesto uno spotter per ogni atleta al di sopra del livello del pavimento</p> <p>Esempio: High stands, ground stunts, stunt sulle ginocchia (knee stunts / knee table top) sono esempi di stunt sopra il livello del pavimento.</p> <p>Chiarimento: Gli spotters devono afferrare il bacino della top (flyer) per tutta la durata dello stunt.</p>	<p>Spotters:</p> <p>1. E' richiesto uno spotter per ogni top (flyer) a livello prep e superiore.</p> <p>Esempio: suspended splits, flat-bodied positions e preps sono esempi di stunt a livello prep. Gli stunt a braccia tese che non sono in posizione eretta (v-sit, extended flat backs, etc.) sono considerati stunt a livello prep.</p> <p>Chiarimento 1: In posizione di v-sit esteso la base centrale è considerata uno spotter solamente nel caso in cui sia in una posizione tale da riuscire a proteggere la testa e le spalle della flyer.</p> <p>Chiarimento 2: se durante il caricamento le basi cadono sulle ginocchia o variano l'altezza dello stunt mentre estendono le braccia (esclusi i floor stunt), questo stunt è considerato a livello esteso e di conseguenza non permesso, nonostante la posizione del backspot.</p> <p>Eccezione:</p> <p>1. Shoulder sits/ straddles, t-lifts e stunt con 1\2 rotazione sull'asse verticale dove la flyer inizia e finisce a contatto con la superficie di gara mentre è costantemente supportata a livello del bacino, non richiedono spotters.</p> <p>2. E' richiesto uno spotter per ogni flyer in un floor stunt.</p> <p>Chiarimento: Gli spotters devono tenere il bacino della flyer nei floor stunt.</p>	<p>Spotters:</p> <p>1. E' richiesto uno spotter per ogni flyer in uno stunt a livello superiore del prep.</p> <p>2. E' richiesto uno spotter per ogni flyer in un floor stunt.</p> <p>Chiarimento: Gli spotters devono tenere il bacino della flyer nei floor stunt.</p>

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

	<p>Livelli degli stunt:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Stunt a una gamba, stunt a due gambe e tutti gli stunt sono ammessi solo a livello del bacino se la flyer è collegata ad un atleta (che non sia la base o lo spotter) sulla superficie di gara (lo spotter afferra il bacino o la mano/braccio della flyer) che è una persona diversa dalle basi o spotter.2. Non sono concessi stunt oltre il livello del bacino. Uno stunt non può oltrepassare il livello del bacino. <p>Chiarimento: Non è consentito tenere la flyer oltre al livello del bacino delle basi.</p>	<p>Livelli degli stunt:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Stunt su una gamba sono consentiti solo al livello del bacino. <p>Eccezione 1: Gli stunt con una gamba a livello prep sono consentiti se la flyer è collegata ad un atleta che si trova sulla superficie di gara, il quale è una persona diversa dalle basi o spotter. Il collegamento deve avvenire tra mano/ braccio e mano/braccio e deve avvenire prima della salita in stunt (stunt su una gamba).</p> <p>Eccezione 2: In Special Olympics e Unified Novice Division è concessa la salita in shoulder stunt se entrambe le mani della flyer restano in contatto con entrambe le mani della base finché entrambi i piedi della flyer vengono posizionati sulle spalle della base.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Non sono ammessi stunt ad un livello superiore a quello del prep. Uno stunt non può oltrepassare il livello del prep. <p>Chiarimento: Non è permesso portare la flyer a un livello superiore a quello della testa delle basi.</p>	<p>Livelli degli stunt:</p> <p>Non sono ammessi stunt a una gamba ad un livello superiore del prep. Uno stunt su una gamba non può oltrepassare il livello del prep.</p> <p>Chiarimento 1: Non è permesso portare la flyer, che si trova su uno stunt a una gamba, ad un livello superiore a quello della testa delle basi.</p> <p>Chiarimento 2: se durante il caricamento le basi cadono sulle ginocchia o variano l'altezza dello stunt mentre estendono le braccia (esclusi i floor stunt), questo stunt è considerato a livello esteso e di conseguenza non permesso, nonostante la posizione del backspot.</p>
--	---	---	--

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

	<p>Non sono concessi giri (twist) nelle salite e nelle transizioni.</p> <p>Chiarimento1: In Special Olymics e Unified Beginner Division è consentito rimbalzare in posizione prona (1/2 giro atterrando di pancia nello stunt).</p>	<p>Sono consentiti stunt e transizioni che comportino al massimo 1/4 di rotazione della flyer in relazione alla superficie di gara.</p> <p>Chiarimento: La figura risulta proibita se la somma della rotazione eseguita dalla flyer con l'eventuale rotazione contemporanea delle basi supera 1/4 giro di rotazione. L'ufficiale di gara incaricato della sicurezza osserverà i fianchi della flyer come punto di riferimento per determinare il numero totale delle rotazioni in sequenza. Quando uno stunt è assunto in maniera definitiva e gli atleti mostrano un chiaro ed effettivo stop nelle rotazioni, la figura potrà essere sviluppata con ulteriori movimento di rotazione.</p> <p>Eccezione1: è consentito rimbalzare in uno stunt atterrando in posizione prona (1/2 giro arrivo prono).</p> <p>Eccezione 2: é consentito eseguire 1/2 wrap intorno allo stunt nelle categorie Special Olymics e Unified Novice Divison.</p> <p>Eccezione 3: è consentito eseguire fino a 1/2 giro rotazione attorno all'asse verticale se la flyer inizia e finisce a contatto con il suolo e viene assistita all'altezza della vita, e non è richiesta la presenza di uno spotter.</p>	<p>Sono consentiti stunt e transizioni che comportino al massimo 1/2 di rotazione della flyer in relazione alla superficie di gara.</p> <p>Chiarimento 1: La figura risulta proibita se la somma della rotazione eseguita dalla flyer con l'eventuale rotazione contemporanea delle basi supera 1/2 giro di rotazione. L'ufficiale di gara incaricato della sicurezza osserverà i fianchi della flyer come punto di riferimento per determinare il numero totale delle rotazioni in sequenza. Quando uno stunt è assunto in maniera definitiva e gli atleti mostrano un chiaro ed effettivo stop nelle rotazioni, la figura potrà essere sviluppata con ulteriori movimento di rotazione.</p> <p>Eccezione: è consentito un giro in log/barrel roll se inizia e finisce in pozione di cradle e se è assistito da una base.</p> <p>Chiarimento 2: Un log/barrel roll non può includere un altro elemento (es. kick full twist, ecc.) oltre al giro (twist).</p> <p>Chiarimento 3: Un log/barrel roll può essere assistito da un'altra flyer.</p>
--	--	--	---

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

	<p>Durante le transizioni, almeno una base deve rimanere in contatto con la flyer.</p> <p>Eccezione: In Special Olympics e Unified Beginner Division non sono permessi i Leap frog e le variazioni di Leap frog.</p>	<p>Durante le transizioni, almeno una base deve rimanere in contatto con la flyer.</p> <p>Eccezione: In Special Abilities (Unified e Traditional) Novice Division non sono permessi i Leap frog e le variazioni di Leap frog.</p>	<p>Durante le transizioni, almeno una base deve rimanere in contatto con la flyer.</p>
	Non sono permessi stunt o transizioni Free flipping/ flipping assistiti.	Non sono permessi stunt o transizioni Free flipping/flipping assistiti.	Non sono permessi stunt o transizioni Free flipping/ flipping assistiti.
	<p>Nessuno stunt, piramide o persona può passare sopra o sotto un altro stunt, piramide o atleta.</p> <p>Chiarimento 1: Questa regola riguarda il fatto che il busto di un atleta passi sopra o sotto il busto di un altro, non le gambe o le braccia.</p> <p>Chiarimento 2: Una flyer non può passare sopra o sotto il busto di un'altra flyer, indipendentemente dal fatto che lo stunt o la piramide siano separati o meno. Esempio: Non è permesso un Load in che passa sotto un altro stunt. Eccezione: Un atleta può saltare attraversando un altro atleta.</p>	<p>Nessuno stunt, piramide o persona può passare sopra o sotto un altro stunt, piramide o atleta.</p> <p>Chiarimento 1: Questa regola riguarda il fatto che il busto di un atleta passi sopra o sotto il busto di un altro, non le gambe o le braccia.</p> <p>Chiarimento 2: Una flyer non può passare sopra o sotto il busto di un'altra flyer, indipendentemente dal fatto che lo stunt o la piramide siano separati o meno. Esempio: Non è permesso fare uno shoulder sit sotto un prep. Eccezione: Un atleta può saltare attraversando un altro atleta.</p>	<p>Nessuno stunt, piramide o persona può passare sopra o sotto un altro stunt, piramide o atleta.</p> <p>Chiarimento 1: Questa regola riguarda il fatto che il busto di un atleta passi sopra o sotto il busto di un altro, non le gambe o le braccia.</p> <p>Chiarimento 2: Una flyer non può passare sopra o sotto il busto di un'altra flyer, indipendentemente dal fatto che lo stunt o la piramide siano separati o meno. Esempio: Non è permesso fare uno shoulder sit sotto un prep. Eccezione: Un atleta può saltare attraversando un altro atleta.</p>
	Non sono ammessi split catches in single base.	Non sono ammessi split catches in single base.	Non sono ammessi split catches in single base.
	Non sono permessi stunt in single base con più Flyers.	Non sono permessi stunt in single base con più Flyers.	Non sono permessi stunt in single base con più Flyers.

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

Introductory	Beginner (LEVEL 0)	Novice (LEVEL 1)	Intermediate (LEVEL 2)
STUNTS-RELEASE MOVES			
Non sono permessi realease moves.	<p>Non sono permessi realease moves.</p> <p>Chiarimento 1: Non sono ammessi Helicopters.</p> <p>Chiarimento 2: Non sono ammessi Log/barrel rolls.</p>	Non sono concessi release moves oltre a quelli permessi in "Dismounts" e "Tosses" nelle categorie Special Olympic e Unified Novice Division.	Non sono concessi release moves oltre a quelli permessi in "Dismounts" e "Tosses" nelle categorie Special Olympic e Unified Novice Division.

Introductory	Beginner (LEVEL 0)	Novice (LEVEL 1)	Intermediate (LEVEL 2)
STUNT-INVERSIONS			
Non sono permesse inversioni.	<p>Non sono permesse inversioni.</p> <p>Chiarimento: Tutte le flyer in posizione invertita devono rimanere in contatto con la superficie di gara (guarda Special Olympics e Unified Beginner Division "Standing/running tumbling")</p> <p>Esempio: Una verticale supportata sulla superficie di gara non è considerata uno stunt, ma è una inversione legale.</p>	<p>Non sono permesse inversioni.</p> <p>Chiarimento: Tutte le flyer in posizione invertita devono rimanere in contatto con la superficie di gara (guarda Special Olympics e Unified Beginner Division "Standing/running tumbling")</p> <p>Esempio: Una verticale supportata sulla superficie di gara non è considerata uno stunt, ma è una inversione legale.</p>	<p>Non sono ammesse transizioni da una posizione invertita a livello del pavimento a una posizione non invertita.</p> <p>Chiarimento: Tutte le flyer in posizione invertita devono rimanere in contatto con la superficie di gara a meno che non siano sollevate direttamente in una posizione non invertita.</p> <p>Esempio 1: concesso: transizione da una verticale sul pavimento a uno stunt in posizione non invertita (shoulder sit)</p> <p>Esempio 2: non concesso: una transizione da un cradle a una verticale o una transizione da una posizione prona a una capovolta avanti.</p>

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

	<p>Le basi non possono sorreggere il peso della flyer se si trovano in una posizione di "ponte" o invertita.</p> <p>Chiarimento: un atleta sulla superficie di gara non viene considerato flyer.</p>	<p>Le basi non possono sorreggere il peso della flyer se si trovano in una posizione di "ponte" o invertita.</p> <p>Chiarimento: un atleta sulla superficie di gara non viene considerato flyer.</p>	<p>Le basi non possono sorreggere il peso dell flyer se si trovano in una posizione di "ponte" o invertita.</p> <p>Chiarimento: un atleta sulla superficie di gara non viene considerato flyer.</p>
--	--	--	---

Introductory	Beginner (LEVEL 0)	Novice (LEVEL 1)	Intermediate (LEVEL 2)
PIRAMIDI			
Non sono permesse piramidi.	<p>Le piramidi devono seguire le regole "stunts" e "dismounts" di Special Olympics e Unified Beginner Division.</p>	<p>Le piramidi devono seguire le regole "stunts" e "dismounts" di Special Olympics e Unified Novice Division; sono concesse fino all' altezza 2.</p>	<p>Le piramidi devono seguire le regole "stunts" e "dismounts" di Special Olympics e Unified Novice Division; sono concesse fino all' altezza 2.</p>
	<p>Le flyer devono ricevere il supporto primario da una base.</p> <p>Chiarimento: Ogni volta che la flyer si stacca dalle basi durante una transizione della piramide, la flyer stessa deve atterrare in posizione di cradle o sulla superficie di gara, non deve essere connessa ad un bracer che è oltre il livello del prep e deve seguire le regole dei "dismounts" delle categorie Special Olympics e Unified Novice Division.</p>	<p>Le flyer devono ricevere il supporto primario da una base.</p> <p>Chiarimento: Ogni volta che la flyer si stacca dalle basi durante una transizione della piramide, la flyer stessa deve atterrare in posizione di cradle o sulla superficie di gara, non deve essere connessa ad un bracer che è oltre il livello del prep e deve seguire le regole dei "dismounts" delle categorie Special Olympics e Unified Novice Division.</p>	<p>Le flyer devono ricevere il supporto primario da una base</p> <p>Chiarimento: Ogni volta che la flyer si stacca dalle basi durante una transizione della piramide, la flyer stessa deve atterrare in posizione di cradle o sulla superficie di gara, non deve essere connessa ad un bracer che è oltre il livello del prep e deve seguire le regole dei "dismounts" delle categorie Special Olympics e Unified Novice Division.</p>

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

	<p>Nessuno stunt, piramide o persona può passare sopra o sotto un altro stunt, piramide o atleta.</p> <p>Chiarimento: Una flyer non può passare sopra o sotto il busto di un'altra flyer, indipendentemente dal fatto che lo stunt o la piramide siano separati o meno.</p> <p>Esempio: Non è concesso un Load in walking sotto un altro stunt.</p>	<p>Stunt su due gambe:</p> <p>1. Uno stunt su due gambe deve essere collegato tramite mano/braccio ad una flyer che si trova livello prep o inferiore, seguendo queste condizioni:</p> <ul style="list-style-type: none">- La connessione deve avvenire prima dell'inizio dello stunt su due gambe a livello esteso.- La flyer in prep deve avere entrambi i piedi sulle mani delle basi. <p>Eccezione: la flyer in prep non deve avere entrambi i piedi sulle mani delle basi se la flyer è in shoulder sit, flat back, straddle lift o shoulder stand.</p> <p>2. Gli stunt su due gambe a livello esteso non possono essere collegati ad altri stunt a livello esteso.</p>	<p>Gli stunt su due gambe a livello esteso non possono essere collegati ad altri stunt a livello esteso.</p>
--	---	---	--

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

		<p>Stunt su una gamba: Uno stunt su una gamba deve essere collegato tramite mano/braccio ad almeno una flyer che si trovi a livello prep o inferiore, seguendo queste condizioni:</p> <p>La connessione deve avvenire prima dell'inizio dello stunt su una gamba a livello prep.</p> <p>La flyer bracer deve avere entrambi i piedi sulle mani delle basi.</p> <p>Eccezione: La flyer bracer che si trova in prep non deve avere entrambi i piedi sulle mani delle basi se l'altra flyer (che deve sorreggere) si trova in shoulder sit, flat back, straddle lift o shoulder stunt.</p> <p>Non sono ammessi stunt su una gamba a livello esteso.</p>	<p>Nessuno stunt, piramide o persona può passare sopra o sotto un altro stunt, piramide o atleta.</p> <p>Chiarimento: Una flyer non può passare sopra o sotto il busto di un'altra flyer, indipendentemente dal fatto che lo stunt o la piramide siano separati o meno.</p> <p>Esempio: Non è permesso che uno shoulder sit passi sotto uno stunt.</p>
--	--	---	--

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

		<p>Nessuno stunt, piramide o persona può passare sopra o sotto un altro stunt, piramide o atleta.</p> <p>Chiarimento: Una flyer non può passare sopra o sotto il busto di un'altra flyer, indipendentemente dal fatto che lo stunt o la piramide siano separati o meno.</p> <p>Esempio: Non è permesso che uno shoulder sit passi sotto uno stunt.</p>	<p>Stunt su una gamba a livello esteso:</p> <p>Uno stunt su una gamba a livello esteso deve essere collegato solo tramite mano/braccio ad almeno una flyer che si trovi a livello prep o inferiore. La mano/braccio connessa alla flyer deve essere e rimanere connessa alla mano/braccio della flyer bracer.</p> <p>La connessione deve avvenire prima dell'inizio dello stunt su una gamba a livello esteso.</p> <p>La flyer bracer deve avere entrambi i piedi sulle mani delle basi</p> <p>Eccezione: La flyer bracer che si trova in prep non deve avere entrambi i piedi sulle mani delle basi se l'altra flyer (che deve sorreggere) si trova in shoulder sit, flat back, straddle lift o shoulder stunt.</p>
--	--	--	--

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

Introductory	Beginner (LEVEL 0)	Novice (LEVEL 1)	Intermediate (LEVEL 2)
DISMOUNTS			
<p>Non sono ammessi dismounts.</p>	<p>Note: Gli elementi sono considerati “dismounts” se rilasciati in posizione di cradle o rilasciati e assistiti sulla superficie di gara.</p> <p>Sono permessi solo Pop Downs dritti.</p> <p>Chiarimento 1: I dismount che atterrano sulla superficie di gara devono essere assistiti da almeno una base (che ha originato il movimento) e/o spotter.</p> <p>Chiarimento 2: Discese a terra dirette (straight drop) e piccoli hop offs, senza eseguire alcuno skill e che partono da un'altezza uguale o inferiore ai fianchi delle basi possono essere eseguite senza assistenza nelle categorie Special Olympics e Unified Beginner Division.</p>	<p>Note: Gli elementi sono considerati “dismounts” se rilasciati in posizione di cradle o rilasciati e assistiti sulla superficie di gara.</p> <p>I cradle da single base devono avere uno spotter che supporti l'area dal bacino alle spalle della flyer con almeno una mano/braccio per proteggere la regione delle spalle e della testa durante il cradle.</p>	<p>Note: Gli elementi sono considerati “dismounts” se rilasciati in posizione di cradle o rilasciati e assistiti sulla superficie di gara.</p> <p>I cradle da single base devono avere uno spotter che supporti l'area dal bacino alle spalle della flyer con almeno una mano/braccio per proteggere la regione delle spalle e della testa durante il cradle.</p>

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

	<p>Non sono permessi cradle a livello del bacino.</p>	<p>Cradle lanciati da stunt con più di una base devono avere due catchers e uno spotter con almeno una mano/braccio a supporto dell'area dal bacino alle spalle per proteggere la parte della testa e delle spalle durante il cradle.</p> <p>Chiarimento 1: Sponge, Load In, Squash cradel sono considerati lanci e non sono ammessi in nessuna categoria Special Abilities.</p> <p>Chiarimento 2: Tutti i cradle a livello del bacino non sono concessi.</p>	<p>Cradle lanciati da stunt con più di una base devono avere due catchers e uno spotter con almeno una mano/braccio a supporto dell'area dal bacino alle spalle per proteggere la parte della testa e delle spalle durante il cradle.</p>
		<p>I dismount devono ritornare alle basi originarie:</p> <p>Eccezione 1: I dismount che atterrano sulla superficie di gara devono essere assistiti da almeno una base (che ha originato il movimento) e/o spotter.</p> <p>Eccezione 2: Discese a terra dirette (straight drop) e piccoli hop offs, senza eseguire skills aggiuntivi, che partono da un'altezza uguale o inferiore ai fianchi delle basi possono essere eseguite senza assistenza.</p> <p>Chiarimento: Un atleta non può atterrare sulla superficie di gara da un livello superiore a quello del bacino senza assistenza.</p>	<p>I dismount devono ritornare alle basi originarie:</p> <p>Eccezione 1: I dismount che atterrano sulla superficie di gara devono essere assistiti da almeno una base (che ha originato il movimento) e/o spotter.</p> <p>Eccezione 2: Discese a terra dirette (straight drop) e piccoli hop offs, senza eseguire skills aggiuntivi, che partono da un'altezza uguale o inferiore ai fianchi delle basi possono essere eseguite senza assistenza.</p> <p>Chiarimento: Un atleta non può atterrare sulla superficie di gara da un livello superiore a quello del bacino senza assistenza.</p>
		<p>Sono ammessi solo pop down dritti e cradle dritti.</p>	<p>Sono ammessi solo pop down dritti ,cradle dritti e cradle con 1/4 di giro.</p>

ALLEGATO A PROGETTO SPECIAL CHEER

	Non sono permessi dismount che includono 1/4 di rotazione.	Non sono permessi dismount che includono 1/4 di rotazione.	Non sono permessi dismount che includono 1/4 di rotazione. Tutte le altre posizioni o skill aggiuntivi non sono concessi. Esempi: Toe touch, pike, tuck etc non sono permessi nei dismount.
	Nessuno stunt, piramide, atleta o attrezzo può muoversi sotto o sopra un dismount e un dismount non può essere lanciato oltre, sotto o attraverso stunt, piramidi, atleti o attrezzi.	Nessuno stunt, piramide, atleta o attrezzo può muoversi sotto o sopra un dismount e un dismount non può essere lanciato oltre, sotto o attraverso stunt, piramidi, atleti o attrezzi.	Nessuno stunt, piramide, atleta o attrezzo può muoversi sotto o sopra un dismount e un dismount non può essere lanciato oltre, sotto o attraverso stunt, piramidi, atleti o attrezzi.
	Non sono ammessi dismount da skill oltre il livello del bacino nelle piramidi. Chiarimento: Un atleta non può atterrare sulla superficie di gara da un livello superiore a quello del bacino senza assistenza.	Non sono ammessi dismount da skill oltre il livello del bacino nelle piramidi.	Sono ammessi i cradle dallo stunt su una gamba sola a livello esteso in piramide.
	Non sono ammessi i dismount free flipping o assisted flipping.	Non sono ammessi i dismount free flipping o assisted flipping.	Non sono ammessi i dismount free flipping o assisted flipping.
	Le discese non possono "viaggiare" intenzionalmente.	Le discese non possono "viaggiare" intenzionalmente.	Le discese non possono "viaggiare" intenzionalmente.
	Le flyer che stanno eseguendo delle discese non possono entrare in contatto tra di loro nella fase di distacco dalle rispettive basi.	Le flyer che stanno eseguendo delle discese non possono entrare in contatto tra di loro nella fase di distacco dalle rispettive basi.	Le flyer che stanno eseguendo delle discese non possono entrare in contatto tra di loro nella fase di distacco dalle rispettive basi.
	Non sono consentiti Tension drops/rolls di alcun tipo.	Non sono consentiti Tension drops/rolls di alcun tipo.	Non sono consentiti Tension drops/rolls di alcun tipo.

ALLEGATO B PROGETTO SPECIAL CHEER

Introductory	Beginner (LEVEL 0)	Novice (LEVEL 1)	Intermediate (LEVEL 2)
STANDING/RUNNING TUMBLING			
Non è concesso lo standing/running tumbling.	Esempio: capovolta avanti, ruota, rotonda, rovesciata avanti e indietro.	Esempio: capovolta avanti, ruota, rotonda, rovesciata avanti e indietro.	Esempio: STANDING: rovesciata indietro, flic indietro. RUNNING TUMBLING: sono ammesse serie di flic avanti e indietro. Ruota toe touch.
TS			
Non è ammesso fare stunt.	SOLO LIVELLO DEL BACINO: Esempio: Thigh stands, ground stunts, knee stunts (es. Knee table top) sono esempi di stunt oltre il livello del pavimento.	LIVELLO PREP: Esempio: Suspended splits, flat-bodied position, prep e stunt con le braccia estese che non sono in posizione eretta (v-sits, flats backs a livello esteso, ecc) Shoulder stand.	Stunt su una gamba a livello prep, barre roll.
	Stunt su una gamba sola, livello del bacino.	Stunt su una gamba a livello del bacino, stunt su una gamba a livello prep connesso.	
		Transizione con 1/4 di rotazione	Transizione con 1/4 di rotazione
STUNTS-INVERSIONI			
Non sono permesse inversioni.	Non sono permesse inversioni. Eccezione: verticale sostenuta	Non sono permesse inversioni. Eccezione: verticale sostenuta	Esempio: da verticale e shoulder sit.
PIRAMIDI			
Non sono permesse piramidi.	Stunt a livello prep collegati ad un bracer.	Stunt a livello esteso collegati ad un bracer, stunt su una gamba a livello prep collegati ad un bracer.	Stunt su una gamba a livello esteso collegati ad un bracer.
DISMOUNTS			
Non sono ammessi dismounts.	Pop down dritti.	Pop down dritti, cradle dritti.	Pop down dritti, cradle dritti, 1/4 di giro.
			Sono ammessi cradle da stunt su una gamba sola a livello esteso.

ALLEGATO C PROGETTO SPECIAL CHEER

SCHEDE DI VALUTAZIONE CHEER UNIFIED

NOME _____ DELLA _____ SQUADRA _____ GIUDICE
N° _____

REQUISITI NEL CHEER

Condurre il pubblico- incoraggiare nella lingua nativa 10 PUNTI _____

Coinvolgimento del pubblico- voce, ritmo e fluidità. Abilità a guidare il pubblico per la nazione, programma, delegazione del team e tutti gli spettatori. Uso appropriato dei cartelli, poms, megafoni, bandiere e tecnica delle "motion". Uso pratico degli Stunt/piramidi per guidare il pubblico, Esecuzione.

PARTNER STUNTS.

20 PUNTI _____

Numero di atleti dello Special Olympics presenti in ciascun set (range: in media meno del 50%- fino ai 10 punti, in media più del 50%- fino ai 20 punti)

Esecuzione degli skills, tecnica appropriata, sincronia, difficoltà (livello degli skill, numero delle basi, numero di Group stunt), varietà e creatività.

PIRAMIDI

20 PUNTI _____

Numero di atleti dello Special Olympics presenti in ciascun set (range: in media meno del 50%- fino ai 10 punti, in media più del 50%- fino ai 20 punti)

Esecuzione degli skills, tecnica appropriata, sincronia (quando applicabile), difficoltà (livello degli skills, numero di strutture eseguite, numero di basi utilizzate), transizioni, varietà e creatività.

TUMBLING/SKILLS INDIVIDUALI

5 PUNTI _____

Tumbling di squadra, esecuzione degli skills (inclusi i jumps se applicabili), tecnica appropriata, sincronia

COREOGRAFIA

25 PUNTI _____

Coreografia della routine per coinvolgere il pubblico, coinvolgimento effettivo degli atleti durante la routine, sincrona, varietà

FLUSSO (FLOW) DELLA ROUTINE/TRANSIZIONI

10 PUNTI _____

Esecuzione dei componenti di una routine: flow, ritmo, skills timing, transizioni

PRESENTAZIONE GENERALE, DANCE, RICHIAMO DEL PUBBLICO

10 PUNTI _____

Presentazione generale, intrattenimento, dance, effetti sul pubblico

100 PUNTI POSSIBILI

TOTALE _____

COMMENTI:

SCHEDE DI VALUTAZIONE PERFORMANCE CHEER

SI APPLICANO LE SCHEDE DI VALUTAZIONE GIA' ESISTENTI PER IL PERFORMANCE CHEER

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

TRADUZIONE REGOLAMENTO ECU (Parte Special)

2.1 Divisions-cheerleading

Team Special Olympics Unified/Traditional Intermediate (livello 2): 16/24 atleti

Team Special Abilities Unified/Traditional Intermediate (livello 2) : 16/24 atleti

Team Adaptive Abilities Unified Median (livello 3): 16/24 atleti

Team Adaptive Abilities Unified All Girl Advanced (livello 4): 16/24 atleti

Team Adaptive Abilities Unified Coed Advanced (livello 4): 16/24 atleti

Nota: I team di Special Olympics devono essere composti da almeno il 50% di atleti con disabilità intellettiva e sottostare alle regole di Special Olympics Italia.

Nota: I Team di Special Abilities Unified devono essere formati da atleti con e senza disabilità intellettive in un rapporto minimo 1:1. ECU dà l'opportunità di dividere in Special Abilities Unified (50% o più di atleti senza disabilità per team) e Special Abilities Traditional (100% atleti con disabilità intellettive per team), nella condizione che tre o più squadre registrate rispettino i requisiti di composizione di ogni divisione.

Nota: Adaptive Abilities Unified National Teams devono essere formati dal 25% o più di atleti con disabilità per team. In aggiunta:

- ECU riserva l'opportunità di aggiungere la categoria Adaptive Abilities Unified (25% o più atleti con disabilità) per atleti con disabilità visiva (guardare la sezione 2.4 #12)
- ECU riserva l'opportunità di aggiungere la categoria Adaptive Abilities Unified (25% o più atleti con disabilità) per atleti con disabilità uditiva (guardare la sezione 2.4 #14).

2.2 Divisions- performance cheer

Special Abilities Unified/Traditional Team Cheer Freestyle Pom : 16/24 atleti

Special Abilities Unified/Traditional Team Cheer Hip Hop: 16/24 atleti

Adaptive Abilities Unified Team Cheer Freestyle Pom: 2 atleti

Adaptive Abilities Unified Team Cheer Hip Hop: 2 atleti

(Maschi e femmine possono fare parte dello stesso team).

Nota: Adaptive Abilities Unified National Teams devono comprendere il 25% o più di atleti con disabilità. In aggiunta:

- ECU riserva l'opportunità di aggiungere la categoria Adaptive Abilities Unified (25% o più atleti con disabilità) per atleti con disabilità visiva (guardare la sezione 2.4 #12)
- ECU riserva l'opportunità di aggiungere la categoria Adaptive Abilities Unified (25% o più atleti con disabilità) per atleti con disabilità uditiva (guardare la sezione 2.4 #14).

Nota: I Team nazionali di Special Abilities Unified devono essere formati da atleti con e senza disabilità intellettive in un rapporto minimo 1:1. ECU dà l'opportunità di dividere Special Abilities Unified Division in Special Abilities Unified (50% o più di atleti senza disabilità per team) e Special Abilities Traditional (100% atleti con disabilità intellettuali per team), nella condizione che tre o più squadre registrate rispettino i requisiti di composizione di ogni divisione.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

2.3 Compressione del midollo spinale/Norme e linee guida sull'instabilità atlanto-assiale (AAI)

1. **Panoramica:** la compressione del midollo spinale può verificarsi a qualsiasi livello vertebrale a causa di un'anomalia ossea o legamentosa. Queste anomalie possono predisporre le persone a lesioni se partecipano ad attività che spostano radicalmente le vertebre nell'atmosfera di compressione. Quando la compressione del midollo spinale si verifica nelle vertebre cervicali (C-1 e C-2) nel collo, è nota come instabilità Atlanto-assiale (AAI). Da notare che le persone con sindrome di Down hanno un rischio maggiore di sviluppare AAI sintomatico. La compressione del midollo spinale / AAI può provocare numerosi segni o sintomi. Gli atleti che descrivono l'incontinenza o qualsiasi intorpidimento, debolezza, dolore o disagio, inclinazione della testa, spasticità o paralisi di qualsiasi parte del corpo, specialmente se uno di questi sintomi è nuovo o è peggiorato negli ultimi 3 anni, potrebbero aver bisogno di un'ulteriore valutazione neurologica prima di essere autorizzati a partecipare a determinate attività di cheerleading. Va notato che **NON** tutti i segni e sintomi neurologici (come quelli che sono stabili e di lunga data) richiederanno un'ulteriore valutazione neurologica per la compressione del midollo spinale / AAI prima della partecipazione.
2. **Regole e linee guida:** La compressione del midollo spinale/AAI è qui di seguito indicata come precauzione per Special Abilities e/o Adaptive Abilities. La presenza di segni o sintomi deve essere presa sul serio in quanto associata a un rischio significativo di lesioni del midollo spinale nell'ambiente sportivo. Qualsiasi elemento che può rappresentare un pericolo per un atleta con sintomi di compressione del midollo spinale/AAI (inclusi ma non limitati a capovolte in avanti, capovolte indietro e qualsiasi elemento che può mettere a rischio un atleta con AAI per una caduta da un'altezza) è vietato senza l'approvazione scritta/autorizzazione da parte di un medico.
3. **Esenzioni e documentazione:** è diretta responsabilità del Team Director o del Coach la prova e la documentazione di tutte le esenzioni (esenzioni per le Olimpiadi speciali allegate:
https://resources.specialolympics.org/taxonomy/leading_a_program/athlete_registration_forms.aspx#supplementalforms).

2.4 Qualificazione e classificazione delle linee guida- Adaptive Abilities Divisions

Con l'intento di assistere e incoraggiare lo sviluppo delle opportunità di Adaptive Abilities per atleti disabili e non disabili nel nostro sport, si prega di consultare una breve descrizione dell'IPC dei 10 tipi di riduzione di valori ammissibili *(di seguito) riportata anche sul sito web dell'IPC <https://www.paralympic.org/classification> (sezione 2 capitolo 3.13 di IPC Handbook).

*Nota 1: Data la novità del programma di sviluppo di Adaptive Abilities, l'ECU incoraggia le federazioni nazionali ad utilizzare la descrizione del l'IPC dei tipi di menomazioni ammissibili semplicemente come orientamento e ad incoraggiare la partecipazione di tutti gli atleti disabili che possono o non possono soddisfare le menomazioni elencate di seguito. Poiché il programma continua a svilupparsi, per il futuro si affronterà con particolare attenzione il rispetto di tali politiche.

*Nota 2: Basandosi sull'unicità della competizione Performance Cheer, l'ECU include inoltre la riduzione dell'udito come disabilità ammissibile e incoraggia nuovamente le Federazioni nazionali a includere gli atleti di tutte le disabilità, che possono o meno soddisfare le menomazioni elencate di seguito, ai fini dello sviluppo delle Adaptive Abilities.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

*Nota 3: Nel 2020 l'ECU sta lanciando il programma di classificazione degli atleti di Adaptive Abilities partendo da una base di 25 punti (su 100) per le categorie Cheer Team.

Descrizione delle 10 tipologie di disabilità ammissibili (come linee guida per il programma ECU di Adaptive Abilities):

4. Insufficienza di forza muscolare: riduzione della forza esercitata da muscoli o gruppi di muscoli, come il muscolo di un arto o meno della metà del corpo, causati, ad esempio, da infortuni al midollo spinale, spina bifida o poliomielite.
5. Range passivo di movimento compromesso: range di movimento ridotto permanentemente in una o più articolazioni, per esempio a causa di artrogriposi. Non sono considerate menomazioni idonee l'ipermobilità delle articolazioni, l'instabilità articolare e condizioni acute, come l'artrite.
6. Deficit degli arti: totale o parziale assenza di ossa o articolazioni come conseguenza di traumi (es. incidente d'auto), malattie (es. cancro alle ossa) o deficit congenito dell'arto (es. dismelia).
7. Diversa lunghezza delle gambe: accorciamento osseo in una gamba a causa di carenza congenita o trauma.
8. Bassa statura: altezza ridotta a causa di dimensioni anormali delle ossa degli arti superiori e inferiori o del tronco, ad esempio a causa di acondroplasia o disfunzione dell'ormone della crescita.
9. Ipertonìa: aumento anormale della tensione muscolare e ridotta capacità del muscolo di allungarsi, a causa di una condizione neurologica, come paralisi cerebrale, lesioni cerebrali o sclerosi multipla.
10. Atassia: mancanza di coordinamento dei movimenti muscolari a causa di una condizione neurologica, come la paralisi cerebrale, lesioni cerebrali o sclerosi multipla. Atetosi: generalmente caratterizzata da movimenti sbilanciati, involontari e difficoltà nel mantenere una postura simmetrica, dovuta a una condizione neurologica, come paralisi cerebrale, lesioni cerebrali o sclerosi multipla.
11. Compromissione visiva: la vista è influenzata da una compromissione della struttura dell'occhio, dei nervi ottici o dei percorsi ottici o della corteccia visiva.
12. Compromissione intellettuale: una limitazione del funzionamento intellettuale e del comportamento adattivo espressa in capacità adattive concettuali, sociali e pratiche, che ha origine prima dei 18 anni.
13. Compromissione dell'udito: l'udito è influenzato da una compromissione della struttura dell'orecchio, dalla malattia o da altri fattori che portano a una perdita dell'udito di almeno 55 decibel nel "miglior orecchio" dell'atleta - che non viene corretto con l'uso di apparecchi acustici, impianti e/o dispositivi simili.

2.5 Età

Special Abilities (tutte le categorie): dai 12 anni (nati nel 2009 o prima)

Adaptive Abilities (tutte le categorie): dai 14 anni (nati nel 2007 o prima)

3.1 Glossario (voci da integrare a quello esistente)

7. Instabilità atlanto-assiale (AAI)

Vedere la sezione 2.3 "Regole e linee guida per la compressione del midollo spinale/l'instabilità atlanto-assiale (AAI)".

109. Compressione del midollo spinale/instabilità atlanto-assiale (AAI)

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

Vedere la sezione 2.3 “Regole e linee guida per la compressione del midollo spinale/l’instabilità atlanto-assiale (AAI)”.

3.10 Mobilità e regole dei dispositivi di supporto

Nota: l'uso del termine "sedia a rotelle" di seguito si applica anche all'uso di dispositivi di mobilità simili.

1. Tutte le attrezzature per la mobilità, le protesi e gli apparecchi sono considerati parte dell'atleta a meno che non vengano rimossi, in tal caso sono considerati oggetti di scena legali, fino a quando non vengono sostituiti o restituiti all'atleta.
2. Gli atleti su sedia a rotelle quando eseguono stunt e piramidi devono avere tutte le ruote a contatto con la superficie di gara durante l'esercizio con un accessorio anti-ribaltamento aggiunto e appropriato (o uno spotter/bracer con entrambi i piedi saldamente posizionati sulla superficie di gara e con entrambe le mani sulle due maniglie posteriori che stabilizzano la sedia a rotelle con entrambe le ruote sulla superficie di gara) per sicurezza.
Chiarimento: affinché un accessorio anti-ribaltamento della sedia a rotelle sia appropriato, deve essere a contatto con la sedia e la superficie di gara come ulteriore punto di contatto mentre entrambe le ruote della sedia a rotelle sono anche a contatto con la superficie di gara.
3. I dispositivi di mobilità (ad es. sedie a rotelle, stampelle, ecc.) possono essere utilizzati per aiutare la flyer nel caricamento in uno stunt e/o piramide.
Esempio: una flyer può calpestare qualsiasi parte di una sedia a rotelle, un dispositivo mobile e/o una base che supporta una stampella per salire su uno stunt.
4. Gli atleti su sedia a rotelle quando devono essere alzati in uno stunt e/o piramide nella sedia a rotelle (o apparecchi simili) devono usare una cintura di sicurezza.
5. Tutti gli atleti che sono spotter o catcher di uno stunt devono avere mobilità attraverso la parte inferiore del corpo (con o senza l'uso di attrezzature per la mobilità) per assorbire l'impatto della discesa dallo stunt, nonché con un'adeguata velocità laterale per afferrare la flyer.
6. Tutti gli atleti che sono spotter o catcher di uno stunt devono avere almeno 1 braccio esteso, escluso un dispositivo protesico o di altro tipo, oltre il gomito per assistere adeguatamente l'esercizio.
7. Release moves e dismounts possono essere “presi” da atleti che non erano le basi originali se le basi principali non sono in grado di “prendere” la discesa dallo stunt.

3.11 Special Abilities Unified e Traditional Divisions - Criteri di divisione

- A. Si applicano tutte le regole e linee guida generali, le regole relative ai dispositivi di mobilità/supporto, nonché i requisiti di routine.
- B. Tutte le squadre Special Abilities Unified devono essere composte per almeno il 50% o più da atleti con disabilità intellettive.
- C. Tutte le squadre Special Abilities Traditional devono essere composte dal 100% di atleti con disabilità intellettive.
Note: l'ECU dà l'opportunità di dividere la Special Abilities Unified Division in Special Abilities Unified (50% o più di atleti senza disabilità intellettive per team) e Special Abilities Traditional (100% atleti con disabilità intellettive per team), nella condizione che tre o più squadre registrate rispettino i requisiti di composizione di ogni divisione.
- D. Tutti gli stunt e piramidi, a livello prep o superiore, richiedono un allenatore o assistente come spotter per motivi di sicurezza. Se l'allenatore o l'assistente assistono l'esercizio,

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

direttamente o indirettamente (per motivi di sicurezza), il punteggio finale della squadra verrà ridotto in base al livello di assistenza fornito.

- E. Non sono ammessi i lanci (tosses).
- F. Tumbling assistito non è ammesso durante la gara, ma è permesso durante le esibizioni.
- G. Fino a tre allenatori/assistenti sono autorizzati a segnalare dalla parte anteriore del campo gara senza ostacolare la vista dei giudici. Inoltre, non vi è alcun limite al numero di assistenti attorno al perimetro del campo gara in "posizione di squat".
- H. Gli assistenti dovranno indossare abiti contrastanti rispetto agli atleti, in modo che sia chiaro in qualsiasi momento ai giudici chi sono gli atleti e chi sono gli assistenti sul campo. Ad esempio, gli assistenti dovranno indossare una maglietta e dei pantaloni scuri in contrasto con l'uniforme di colore più chiaro degli atleti (o viceversa); tuttavia, gli assistenti non possono indossare un'uniforme di Cheerleading o Performance Cheer durante la routine.
- I. Gli assistenti devono indossare scarpe da ginnastica (es. no infradito) e non devono indossare gioielli.
- J. Solo squadre Special Abilities Unified: la difficoltà degli skills eseguita da un Unified Partner all'interno di una categoria specifica (ad esempio tumbling, partner stunt, piramidi, ecc.) non deve superare la difficoltà di un esercizio eseguito da un atleta con una disabilità intellettiva, a meno che un atleta con disabilità intellettiva faccia parte dell'esercizio (ad esempio un group stunt, una piramide, ecc.) e sia conforme alle regole qui descritte.
- K. Come potenziale condizione per un atleta con disabilità intellettiva o sintomo neurologico, qualsiasi atleta che può potenzialmente avere instabilità atlanto-assiale (AAI) o qualsiasi condizione fisica associata alla compressione del midollo spinale, gli allenatori devono fare riferimento alla Sezione XIV. "Regole e linee guida per la compressione del midollo spinale/l'instabilità atlanto-assiale (AAI)".

3.12 Vedi allegato A

3.13 Adaptive Abilities Unified Divisios - Criteri di divisione

- A. Si applicano tutte le regole e linee guida generali, le regole relative ai dispositivi di mobilità/supporto, nonché i requisiti di routine.
- B. Come potenziale condizione per un atleta con disabilità intellettiva o sintomo neurologico, qualsiasi atleta che può potenzialmente avere instabilità atlanto-assiale (AAI) o qualsiasi condizione fisica associata alla compressione del midollo spinale, gli allenatori devono fare riferimento alla Sezione XIV. "Regole e linee guida per la compressione del midollo spinale/l'instabilità atlanto-assiale (AAI)".
- C. Tutte le squadre nazionali Adaptive Abilities Unified devono comprendere almeno il 25% o più di atleti con disabilità.
Chiarimento: Le qualifiche di atleta disabile sono soggette alle rispettive regole e linee guida generali, nonché alla conferma della Federazione nazionale e/o alla documentazione medica, come richiesto (per ulteriori informazioni, consultare le Linee guida per la qualificazione e la classificazione delle Adaptive Abilities nella sezione 2.3).
- D. Tutti gli atleti che sono spotters o catchers di uno stunt devono avere mobilità attraverso la parte inferiore del corpo (con o senza l'uso di attrezzature per la mobilità) per assorbire l'impatto della discesa dallo stunt, nonché un'adeguata velocità laterale per afferrare la flyer.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

- E. Tutti gli atleti che sono spotters o catchers di uno stunt devono avere almeno 1 braccio esteso, escluso un dispositivo protesico o di altro tipo, oltre il gomito per assistere adeguatamente l'esercizio.
- F. Release moves e dismounts possono essere "presi" da atleti che non erano le basi originali se le basi principali non sono in grado di "prendere" la discesa dallo stunt.
- G. Non sono ammessi i lanci (basket tosses).

3.14 Adaptive Abilities Unified Median Division (livello3):

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED MEDIAN TUMBLING GENERALE

- H. Tutti gli elementi di acrobatica a terra (tumbling) devono iniziare e finire sulla superficie di gara.

Chiarimento: l'atleta che esegue un elemento di acrobatica a terra può rimbalzare dallo stesso ad una transizione. Nel caso in cui questa transizione comporti una rotazione sull'asse orizzontale, l'atleta in questione dovrà essere preso e fermato dalle basi in una posizione non invertita prima di continuare lo stunt e/o la transizione con la rotazione sull'asse.

Esempio: rondata + flic seguiti direttamente da un rewind (salto giro indietro a contatto/tenuto da una o più basi) infrangono questa regola. Perché questa sequenza sia considerata corretta, è necessaria una chiara separazione tra il passaggio di acrobatica e lo stunt, ad esempio prendere il rimbalzo della flyer in uscita dall'elemento di acrobatica e poi effettuare il caricamento per la rotazione. Lo stesso vale anche nel caso in cui venga eseguito un flic da fermo, non preceduto dalla rondata.

- I. Gli elementi di acrobatica non possono essere eseguiti sopra, sotto e/o attraverso nessuno stunt, piramide e/o attrezzo (prop).

Chiarimento: un atleta può rimbalzare saltando oltre un altro atleta.

- J. Non è permesso eseguire elementi di acrobatica a terra tenendo in mano alcun accessorio (prop).

- K. Sono consentiti i dive rolls (capovolte saltate).

Eccezione1: non sono consentiti dive rolls in posizione arcuata.

Eccezione2: non sono consentiti dive rolls con rotazioni sull'asse verticale (twist). I salti (jumps) non sono considerati elementi di acrobatica dal punto di vista del regolamento; di conseguenza, se un salto viene incluso in una sequenza di tumbling, la sequenza stessa viene interrotta.

Esempio: Se un atleta nel Livello 3 esegue rondata - toe touch - flic - salto indietro, questa combinazione di skills risulta illegale poiché un salto indietro da fermo non è ammesso nel Livello 3 per quanto riguarda il tumbling da fermo.

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED MEDIAN STANDING TUMBLING

- L. Non sono consentite rotazioni libere sull'asse orizzontale (flip).

Chiarimento: jumps connessi a 3/4 di rotazione avanti non sono ammessi.

- M. Sono consentite serie di flic avanti e/o indietro.

- N. Non sono consentite rotazioni sull'asse verticale (twist) in fase aerea.

Eccezione: sono consentite le rondate.

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED MEDIAN RUNNING TUMBLING

- O. Rotazioni sull'asse orizzontale (flip):

1. I salti indietro sono permessi SOLO in posizione raccolta e solo se preceduti da una rondata o una rondata + flic. Esempi di elementi non permessi: X-out, salti tesi, salti tesi smezzati, whip, tesi smezzati, arabian, rovesciate senza mani.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

2. E' consentito eseguire altri elementi con il supporto di (almeno) una mano prima di una rondata o di una rondata flic.

Esempio: la sequenza flic avanti, rovesciata avanti, rondata + flic + salto indietro raccolto è consentita.

3. Non sono consentite le sequenze ruota + salto raccolto e/o ruota + flic + salto.

4. È consentito eseguire ruote senza mani, salto avanti con rincorsa, 3/4 salto avanti frontale.

Chiarimento: un salto avanti preceduto da un flic avanti o da qualsiasi altro elemento di tumbling è considerato proibito.

- P. Non è consentito eseguire altri elementi di tumbling dopo un flip o una ruota senza mani. Se si intendono eseguire degli elementi di tumbling dopo un salto avanti o indietro, o dopo una ruota senza mani, occorre eseguire almeno un passo per separare la prima sequenza dalla successiva. Se l'atleta finisce l'elemento di tumbling con i piedi uniti, è necessario fare ancora un passo prima di eseguire un nuovo elemento.

- Q. Non sono permessi avvitamenti in aria sull'asse verticale.

Eccezione: sono consentite rondate e ruote senza mani.

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED MEDIAN STUNTS

- R. E' richiesta la presenza di uno spotter dedicato per ciascuna flyer che si trovi ad un'altezza superiore al livello prep.

- S. Sono consentiti stunt a livello esteso durante i quali la flyer sia in equilibrio su una sola gamba.

- T. Sono consentiti stunt e transizioni che comportino al massimo 1 rotazione della flyer sul proprio asse verticale in relazione alla superficie di gara.

Chiarimento: la figura risulta proibita se la somma della rotazione eseguita dalla flyer con l'eventuale rotazione contemporanea delle basi supera 1 rotazione. L' Ufficiale di Gara incaricato della sicurezza osserverà i fianchi della flyer come punto di riferimento per determinare il numero totale delle rotazioni in una sequenza. Quando una posizione di stunt è assunta in maniera definitiva, e gli atleti mostrano un chiaro ed effettivo stop nelle rotazioni, la figura potrà essere sviluppata con ulteriori movimenti di rotazione.

- U. Rotazioni in twist con 1 giro devono partire e arrivare a livello prep o inferiore.

Esempio: non sono consentiti full up con arrivo in extention.

- V. Rotazioni che partono o arrivano in posizione estesa sono consentite fino ad un massimo di 1/2 rotazione.

Chiarimento: la figura risulta proibita se la somma della rotazione eseguita dalla flyer con l'eventuale rotazione contemporanea delle basi supera 1/2 rotazione.

- F. Almeno una base deve restare in contatto con la flyer durante le transizioni.

Eccezione: vedi "release moves".

- W. Non sono consentite salite e transizioni con rotazioni libere.

- X. Non è consentito che gli stunt, le piramidi o i singoli atleti si muovano sotto o sopra ad altri stunt, piramidi o atleti.

Chiarimento1: questo riguarda il fatto che il busto di un atleta passi sopra o sotto il busto di un altro; non le gambe o le braccia.

Chiarimento 2: nessuna flyer può passare sotto o attraverso il busto di un'altra flyer anche se gli stunt o le piramidi sono separati.

Esempio: uno shoulder sit in movimento sotto un prep risulterà proibito.

Eccezione: un atleta può passare sopra ad un altro atleta.

- Y. Non sono consentite prese in split catch effettuate da una singola base

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

- Z. Se una single base solleva più flyer, è richiesta la presenza di uno spotter dedicato per ciascuna flyer. Una flyer in posizione estesa su una sola gamba non può essere in contatto con altre flyer che si trovino in posizione estesa.

Adaptive Abilities Unified Median Stunts – Release Moves

8. I release moves sono consentiti, ma non devono superare l'altezza delle braccia distese delle basi. Chiarimento: se il release move passa al di sopra delle braccia distese delle basi, questo sarà considerato un lancio (toss) e/o una discesa (dismount), e pertanto dovrà seguire le regole dei "toss" e delle "discese". Per determinare l'altezza di un release move verrà utilizzata la distanza tra i fianchi della flyer e le mani delle basi nel punto più alto del release. Se tale distanza è maggiore della lunghezza delle gambe della flyer, sarà considerato un lancio o una discesa e dovrà seguirne le regole.
9. I release moves non possono terminare in posizione invertita. Release move da una posizione invertita a una non invertita sono proibiti.
10. I release moves devono iniziare al livello waist (livello del bacino) o inferiore e devono essere ripresi a livello prep o inferiore.
11. I release moves che terminano in posizione invertita devono avere tre catchers negli stunts con più basi, e due catchers negli stunts a base singola.
12. Durante un release move è consentito effettuare un solo elemento (skill/trick) e nessun twist. Vengono considerati soltanto gli elementi effettuati durante il release move. Assumere una "body position" non è considerato "elemento" e, pertanto, è consentito. Eccezione: i log/barrel roll possono includere fino a 1 rotazione e devono terminare in posizione di cradle o sdraiata orizzontale (flat back o prone). Chiarimento: i log roll effettuati in single base devono ripresi da due basi. I log roll effettuati da più basi devono essere ripresi da 3 persone.
13. I release moves devono tornare alle basi che hanno originato il movimento, a meno che le basi originali non siano in grado di prendere la flyer nella maniera opportuna. Chiarimento: un atleta non può atterrare sulla superficie di gara senza assistenza. Eccezione 1: vedere Adaptive Abilities Median Division Dismount "C". Eccezione 2: dismounts da stunt in single base con più flyers.
14. Non sono ammessi helicopters.
15. I release moves non possono "viaggiare" intenzionalmente.
16. I release moves non possono passare sopra, sotto o oltre altri stunts, piramidi e atleti.
17. Le flyers che realizzano release moves separati non possono toccarsi. Eccezione: dismounts da stunt in single base con più flyers.

Adaptive Abilities Unified Median Stunts – Inversions

18. Non sono consentiti stunts invertiti al di sopra del livello delle spalle. La connessione ed il supporto della flyer con la/e base/i deve avvenire a livello spalle o inferiore. Eccezione: è consentito eseguire una capovolta sospesa sorretta da più basi, che arrivi in posizione sdraiata a livello prep, in load-in, in posizione di cradle o sulla superficie di gara. La flyer deve essere supportata da 2 mani. Entrambe le mani della flyer devono essere connesse a una mano della/e base/i.
19. Durante un'inversione è possibile effettuare un massimo di ½ twist per arrivare a livello esteso, ed 1 twist per arrivare a livello prep o inferiore. Eccezione a: la capovolta sospesa in avanti sorretta da più basi può essere eseguita con al massimo 1 twist (vedere eccezione 1 sopra). Una capovolta sospesa in avanti che preveda più di ½ twist deve terminare in cradle. Eccezione b: in una capovolta sospesa indietro (rewind) sorretta da più basi, la flyer non può effettuare alcun twist.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

20. Figure invertite verso il basso sono consentite soltanto a livello waist (bacino) e devono essere assistite da almeno due basi/catchers posizionati nella zona tra i fianchi e le spalle per proteggere la testa e le spalle della flyer. La flyer deve mantenere il contatto con una base originale.
- Chiarimento 1: lo stunt non può passare dal livello prep e poi diventare invertito al di sotto del livello prep.
- Chiarimento 2: le basi devono sostenere la flyer nell'area compresa tra i fianchi e le spalle, per proteggerla in maniera adeguata.
- Chiarimento 3: la figura di "pancake" a due gambe non è consentita.
21. Le invertite verso il basso non possono essere in contatto tra di loro.
22. Le basi non possono sorreggere il peso della flyer mentre sono in posizione di "ponte" o in posizione invertita.
- Chiarimento: una persona che si trova sulla superficie di gara non è considerata una flyer (top person).

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED MEDIAN PYRAMIDS

- AA. Le piramidi devono seguire il regolamento delle sezioni "Stunt" e "Discese" Adaptive Abilities Unified Median Division e sono consentite fino ad un'altezza massima di 2.
- BB. Le flyers devono ricevere il supporto primario da una base.
- Eccezione: vedi Adaptive Abilities Unified Median "Piramidi - Release moves".
- CC. Le flyers che eseguono stunt estesi su una gamba non possono fare da bracers o essere assistite da altre flyers che si trovino in stunt a livello esteso.
- DD. Nessuno stunt o piramide può passare sotto o sopra un altro stunt, piramide o atleta.
- Chiarimento: una flyer non può passare sopra o sotto il busto di un'altra flyer, indipendentemente dal fatto che lo stunt/la piramide siano separati o meno.
- Esempio: uno shoulder sit in movimento sotto un prep è proibito.
- EE. Stunt e transizioni a livello esteso con rotazione sull'asse verticale possono includere fino a una rotazione (1 twist), se connessi almeno ad un bracer a livello prep o inferiore e ad almeno una base. La connessione al bracer deve essere da mano/braccio a mano/braccio, deve essere effettuata prima dell'inizio dell'elemento e deve permanere durante tutto l'elemento. La connessione mano/braccio non include la spalla.

Adaptive Abilities Unified Median Pyramids – Release Moves

Tutti gli skills permessi nella categoria "Pyramids-Release Moves" Adaptive Abilities Unified Median sono permessi anche se la flyer rimane in contatto con una base o un bracer. Tutte le volte che una flyer viene lanciata dalle basi, durante una piramide o una transizione, e non aderisce alle regole scritte di seguito, la flyer deve atterrare in posizione di cradle o sulla superficie di gara e deve seguire le regole Adaptive Abilities Unified Median "dismount".

1. Durante la transizione di una piramide, la flyer può superare l'altezza 2 mentre è collegata ad almeno due persone a livello prep o inferiore. Il contatto deve rimanere con gli stessi bracers durante tutta la transizione.

Chiarimento 1: sono ammessi stunts e transizioni con al massimo 1 giro (twist), se connessi (con connessione braccio/braccio) ad almeno 2 bracers a livello prep o inferiore. La connessione deve avvenire prima dell'inizio dello stunt e deve continuare per tutta la durata dell'esercizio.

Chiarimento 2: Adaptive Abilities Unified Median Pyramid Release Moves possono incorporare release moves che mantengono il contatto con un'altra flyer purché soddisfino i criteri stabiliti da Adaptive Abilities Unified Median "Stunt Release Moves" o "Dismounts".

2. La flyer deve rimanere in contatto diretto con almeno altre due diverse flyers a livello prep o inferiore. Uno di questi contatti deve avvenire tra mano/braccio e mano/braccio,

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

l'altro può essere da mano/braccio a mano/braccio o da mano/braccio a piede/parte bassa della gamba (sotto il ginocchio).

Chiarimento 1: La flyer che compie un release move in piramide deve essere connessa a due bracers (es. uno a destra e uno a sinistra, uno a destra e uno dietro ecc..)

Chiarimento 2: Il contatto tra una flyer e una base che si trovano sulla superficie di gara deve avvenire prima che si perda il contatto tra la flyer e il bracer.

3. Il bracer non può far nascere il movimento della flyer (deve accompagnare il lancio delle basi).

Chiarimento: la transizione deve essere continua.

4. Queste transizioni "rilasciate" non possono prevedere un cambio di basi.
5. Queste transizioni "rilasciate" devono essere prese da almeno due persone (almeno un catcher e uno spotter) seguendo le condizioni:
 - a. Entrambi i catchers devono essere stazionari.
 - b. Entrambi i catchers devono mantenere il contatto visuale con la flyer sopra il livello prep.
6. I release moves non possono essere connessi a flyers in un livello superiore al prep.

Adaptive Abilities Unified Median Pyramids – Inversions

1. Devono seguire le regole Adaptive Abilities Unified Median "Stunt Inversions"
2. Una flyer può eseguire un'invertita, durante la transizione della piramide, se rimane in contatto con una base, che a sua volta poggia tutto il peso sulla superficie di gara, e a un bracer che si trova a livello prep o inferiore. La flyer deve rimanere in contatto con entrambi i bracers e la base durante la transizione. La base, che rimane in contatto con la flyer, durante la transizione deve estendere le braccia se lo skill inizia e finisce a livello prep o inferiore.

Esempio 1: E' ammesso un flat back split che arriva in posizione di load-in anche se le basi estendono le braccia durante il lancio.

Esempio 2: Non è permesso un flat back split che finisce a livello esteso perché dovrebbe prima arrivare a un livello inferiore a quello esteso.

Adaptive Abilities Unified Median Pyramids - Release Moves with Braced Inversions

1. Le transizioni in piramide non possono includere inversioni rilasciate dalle basi.

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED MEDIAN DISMOUNTS

Nota: sono considerati "Dismounts" solamente quei movimenti in cui la flyer termina in posizione di cradle o viene accompagnata a scendere, con assistenza, direttamente sulla superficie di gara.

- A. Discese in cradle da single base stunt devono essere assistite da uno spotter che con almeno una mano/braccio possa ammortizzare la discesa proteggendo la parte superiore del corpo della flyer.
- B. Discese in cradle da stunt con più basi devono prevedere due catchers ed uno spotter, che con almeno una mano/braccio possano ammortizzare la discesa proteggendo la parte superiore del corpo della flyer.
- C. Le discese devono essere assistite da una base originale o spotter.

Eccezione 1: discese sulla superficie di gara devono essere assistite dalle basi originali e/o da spotter.

Eccezione 2: discese a terra dirette (straight drop) senza eseguire alcuno skill e che partono da un'altezza uguale o inferiore ai fianchi delle basi sono le uniche che possono essere eseguite senza alcun tipo di assistenza.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

Chiarimento: una flyer che parte da un'altezza superiore a quella dei fianchi delle basi non può scendere a terra senza essere accompagnata nella discesa.

- C. Da stunt ad 1 gamba sono consentiti solo pop down, straight cradle e discese con $\frac{1}{4}$ di rotazione.
- D. Da stunt a 2 gambe sono consentite rotazioni sull'asse verticale (twist) fino a 1 rotazione e $\frac{1}{4}$.
Chiarimento: discese in twist dalla platform position non sono consentite. La platform position non è considerata uno stunt a due gambe. Ci sono specifiche eccezioni riguardanti le body position dalla posizione di platform all'interno della categoria "stunts" Adaptive Abilities Unified Median a proposito di stunt con rotazioni e transizioni.
- E. Nessuno stunt, piramide, atleta e/o accessorio (prop) può muoversi sopra o sotto ad una sequenza in discesa e una discesa non può essere eseguita passando sopra, sotto o attraverso uno stunt, una piramide, un atleta o un accessorio.
- F. Durante una discesa da uno stunt a 2 gambe è consentito effettuare solo un elemento (trick).
- G. Qualunque discesa da livello prep o superiore che comprenda un elemento/trick (es: twist, toe touch..), deve essere ripresa in cradle.
- H. Non sono consentite rotazioni libere sull'asse orizzontale del corpo.
- I. Le discese non possono "viaggiare" intenzionalmente.
- J. Le flyers che stanno eseguendo delle discese non possono entrare in contatto tra di loro nella fase di distacco dalle rispettive basi
- K. Non sono consentiti tension drop/roll di alcun tipo.
- L. Per le discese in cradle di più flyers sostenute da una singola base, è richiesta la presenza di due catchers per ciascuna flyer. Le basi preposte dovranno essere in posizione prima dell'inizio della discesa.
- M. Discese da posizioni invertite non sono ammesse.

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED MEDIAN TOSSES

- A. Non sono permessi tosses (lanci).

Adaptive Abilities Unified Advanced Division (Livello 4)

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED ADVANCED GENERAL TUMBLING

- A. Tutti gli elementi di acrobatica a terra (tumbling) devono iniziare e finire sulla superficie di gara.

Chiarimento: l'atleta che esegue un elemento di acrobatica a terra può rimbalzare dallo stesso a uno stunt. Nel caso in cui questa transizione comporti una rotazione sull'asse orizzontale, l'atleta in questione dovrà essere preso e fermato dalle basi in una posizione non invertita prima di continuare lo stunt e/o la transizione con la rotazione sull'asse.

Esempio: rondata + flic seguiti direttamente da un rewind (salto giro indietro a contatto/tenuto da una o più basi) infrangono questa regola. Perché questa sequenza sia considerata consentita, è necessaria una chiara separazione tra il passaggio di acrobatica e lo stunt, ad esempio prendere il rimbalzo della flyer in uscita dall'elemento di acrobatica e poi effettuare il caricamento per la rotazione. Lo stesso vale anche nel caso in cui venga eseguito un flic da fermo, non preceduto dalla rondata.

- B. Gli elementi di acrobatica non possono essere eseguiti sopra, sotto e/o attraverso nessuno stunt, piramide e/o attrezzo (prop), a meno che sia un'attrezzatura per la mobilità di un atleta che fa parte di Adaptive Abilities.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

Chiarimento: un atleta può rimbalzare saltando oltre un altro atleta.

- C. Non è permesso eseguire elementi di acrobatica a terra tenendo in mano alcun accessorio (prop), a meno che sia un'attrezzatura per la mobilità di un'atleta che fa parte di Adaptive Abilities.
- D. Sono consentiti i dive rolls (capovolte saltate).
 - Eccezione: non sono consentiti dive rolls eseguiti in posizione arcuata.
 - Eccezione: non sono consentiti dive rolls con rotazioni sull'asse verticale (twist).
- E. I salti (jumps) non sono considerati elementi di acrobatica dal punto di vista del regolamento; di conseguenza, se un salto viene incluso in una sequenza di tumbling, la sequenza stessa viene interrotta.
 - Esempio: se un atleta di Adaptive Abilities Unified Advanced/livello 4 compie una sequenza composta da rondata-toe touch-flic-whip-layout, essa non è concessa in quanto presenta una sequenza flip-flip che non è ammessa nel regolamento Adaptive Abilities Unified Advanced/livello 4 "standing tumbling".

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED ADVANCED STANDING TUMBLING

- F. Sono consentiti salti indietro/avanti (back/front tuck) e salti indietro preceduti da flic.
- G. E' consentito eseguire al massimo 1 rotazione sull'asse orizzontale (flip) e nessuna sull'asse verticale (twist).
 - Eccezione: ruote senza mani e onodis sono consentiti.
- H. Non sono consentite rotazioni consecutive sull'asse orizzontale (sequenza di flip).
 - Esempio: back tuck-back tuck, back tuck-punch front non sono permessi.
- I. Non sono consentiti salti (jumps) in combinazione immediata con standing flip.
 - Esempio: non sono consentiti toe touch-back tuck, back tuck-toe touch, pike jump-front flip.
 - Chiarimento 1: non sono consentiti salti in connessione con $\frac{3}{4}$ front flip. Chiarimento 2: toe touch-flic-back tuck è consentito poiché il back tuck non è eseguito immediatamente dopo il salto (jump), ma dopo il flic.

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED ADVANCED RUNNING TUMBLING

- J. E' consentito eseguire al massimo 1 rotazione sull'asse orizzontale (flip) e nessuna sull'asse verticale (twist).
 - Eccezione: ruote senza mani e onodis sono consentiti.

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED ADVANCED STUNTS

- K. E' richiesta la presenza di uno spotter dedicato per ciascuna flyer che si trovi ad un'altezza superiore al livello prep.
- L. Sono consentiti stunt a livello esteso con le flyers in equilibrio su una gamba sola.
- M. Sono consentiti stunt e transizioni a livello prep o inferiore che comportino al massimo 1 rotazione e $\frac{1}{2}$ sull'asse verticale rispetto alla superficie di gara.
 - Chiarimento: la figura risulta proibita se la somma della rotazione eseguita dalla flyer con l'eventuale rotazione contemporanea delle basi supera 1 rotazione e $\frac{1}{2}$. L'Ufficiale di gara incaricato della sicurezza osserverà i fianchi della flyer come punto di riferimento per determinare il numero totale delle rotazioni in una sequenza. Quando una posizione di stunt è assunta in maniera definita, e gli atleti mostrano un chiaro ed effettivo stop nelle rotazioni, la figura potrà essere sviluppata con ulteriori movimenti di rotazione.
- N. Sono consentiti stunt e transizioni a livello esteso, ma dovranno seguire le seguenti condizioni:
 - 1. Può essere eseguita al massimo $\frac{1}{2}$ rotazione a livello esteso.
 - Esempio: è consentito eseguire $\frac{1}{2}$ up con arrivo in single leg a livello esteso.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

Chiarimento: La figura risulta proibita se la somma della rotazione eseguita dalla flyer con l'eventuale rotazione contemporanea delle basi supera $\frac{1}{2}$ rotazione. L'Ufficiale di gara incaricato della sicurezza osserverà i fianchi della flyer come punto di riferimento per determinare il numero totale delle rotazioni in una sequenza. Quando una posizione di stunt è assunta in maniera definita, e gli atleti mostrano un chiaro ed effettivo stop nelle rotazioni, la figura potrà essere sviluppata con ulteriori movimenti di rotazione.

3. Stunt e transizioni a livello esteso con rotazione compresa tra $\frac{1}{2}$ rotazione e 1 rotazione devono terminare su due gambe, platform o liberty.

Esempio: full up con arrivo in heel stretch a livello esteso è proibito, ma full up con arrivo in extension/target/liberty è consentito.

Chiarimento 1: prima di eseguire uno stunt su una gamba sola, deve essere visibilmente ben sostenuta la posizione di platform.

Chiarimento 2: La figura risulta proibita se la somma della rotazione eseguita dalla flyer con l'eventuale rotazione contemporanea delle basi supera 1 rotazione. L'Ufficiale di gara incaricato della sicurezza osserverà i fianchi della flyer come punto di riferimento per determinare il numero totale delle rotazioni in una sequenza. Quando una posizione di stunt è assunta in maniera definita, e gli atleti mostrano un chiaro ed effettivo stop nelle rotazioni, la figura potrà essere sviluppata con ulteriori movimenti di rotazione.

- O. Durante le transizioni, almeno una base deve rimanere in contatto con la flyer.

Eccezione: vedere "Release Moves"

- P. Non sono consentite salite e transizioni con rotazioni libere sull'asse orizzontale.

- Q. Nessuno stunt, piramide o atleta può passare sotto, sopra o attraverso un altro stunt, piramide o atleta.

Chiarimento: questo riguarda il fatto che il busto di un atleta passi sopra o sotto il busto di un altro; non le gambe o le braccia.

Esempio: uno shoulder sit in movimento sotto un prep è proibito.

Eccezione 1: un atleta può saltare oltre un altro atleta.

Eccezione 2: un atleta può passare sotto uno stunt o uno stunt può passare sopra un atleta.

- R. Non sono consentite prese in split catch effettuate da una singola base.

- S. Se una single base solleva più flyers, è richiesta la presenza di uno spotter dedicato per ciascuna flyer. Una flyer che si trova su uno stunt su una gamba a livello esteso non può essere connessa ad un'altra flyer che si trova su uno stunt a una gamba a livello esteso.

Adaptive Abilities Unified Advanced Stunts – Release Moves

1. I release moves sono consentiti, ma non devono superare le braccia delle basi a livello esteso.

Chiarimento: se il release move passa al di sopra delle braccia distese delle basi, questo sarà considerato un lancio (toss) e/o una discesa (dismount), e pertanto dovrà seguire le regole dei "toss" e delle "dismounts". Per determinare l'altezza di un release move verrà utilizzata la distanza tra i fianchi della flyer e le mani delle basi nel punto più alto del release. Se tale distanza è maggiore della lunghezza delle gambe della flyer, sarà considerato un lancio o una discesa e dovrà seguirne le regole.

2. I release moves non possono terminare in posizione invertita. Quando si esegue un release move da una posizione invertita a una non invertita, il punto più basso del caricamento (dip) verrà usato per determinare se la posizione iniziale era invertita. I

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

release moves da una posizione invertita a una non invertita devono essere eseguiti senza alcuna rotazione sull'asse verticale (twist). I release moves da una posizione invertita ad una non invertita (posizione eretta) a livello prep o superiore devono prevedere uno spotter.

3. Release moves che non atterrano in posizione eretta devono avere tre catchers negli stunt con più basi e due catchers negli stunt single base.
4. Dopo un release move le flyers devono ritornare alle basi che hanno originato il movimento, a meno che le basi non siano fisicamente in grado di riprendere il release.
Chiarimento: un atleta non può scendere sulla superficie di gara senza assistenza.
Eccezione 1: vedere Adaptive Abilities Advanced Division Dismout "C".
Eccezione 2: discese da uno stunt in single base con più flyers.
5. I release moves che terminano in posizione estesa devono partire dal livello waist o inferiore e devono essere eseguiti senza twist o flip.
6. I release moves che iniziano a livello esteso devono essere eseguiti senza rotazioni sull'asse verticale (twist).
7. La figura dell'helicopter è consentita fino ad una rotazione massima di 180 gradi e nessun twist, e deve essere presa da almeno 3 persone, una delle quali deve essere posizionata in modo da proteggere la parte superiore del corpo della flyer.
8. I release moves non devono "viaggiare" intenzionalmente.
9. I release moves non possono passare sopra, sotto, o attraverso uno stunt, piramide o atleta.
10. Le flyer che effettuano contemporaneamente release moves separati non possono entrare in contatto l'una con l'altra.
Eccezione: discesa da uno stunt in single base con più flyer (esempio: double cupies).

Adaptive Abilities Unified Advanced Stunts – Inversions

1. Sono consentiti stunt invertiti a livello esteso. Si vedano anche i paragrafi "Stunt" e "Piramidi".
2. Sono consentite figure invertite verso il basso al livello prep, ma devono essere assistite da almeno 3 catchers, due dei quali posizionati a protezione della testa e delle spalle della flyer.
Eccezione: è consentito il "power pressing" controllato di uno stunt esteso invertito (es: verticale) a livello delle spalle delle basi.
Chiarimento 1: lo stunt non può passare ad un'altezza superiore al livello prep e poi diventare invertito a livello prep o inferiore. (La discesa della flyer è la prima preoccupazione per la sicurezza).
Chiarimento 2: i catchers devono sostenere la flyer nell'area compresa tra i fianchi e le spalle, per proteggerne in maniera adeguata parte superiore del corpo.
Chiarimento 3: figure invertite verso il basso che partano al di sotto del livello prep non richiedono la presenza di 3 basi.
Eccezione: la figura di "pancake" a due gambe deve cominciare ad altezza spalle o inferiore, e può passare direttamente per il livello esteso durante l'esecuzione.
Chiarimento 4: la figura di "pancake" a due gambe non può fermarsi o terminare in posizione invertita.
3. Figure invertite verso il basso devono mantenere il contatto con le basi originali.
Eccezione: le inversioni verso il basso che prevedano una rotazione laterale.
Esempio: nelle discese con transizioni svolte facendo la ruota, le basi originarie possono lasciare il contatto con la flyer quando diventa necessario.
4. Le flyers che eseguono figure invertite non possono venire in contatto tra di loro.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

- T. Il peso delle flyers non può in alcun modo essere sorretto da basi che si trovino in posizione di "ponte" o invertita.

Chiarimento: una persona in piedi sulla superficie di gara non viene considerata flyer.

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED ADVANCED PYRAMIDS

- U. Le piramidi devono seguire il regolamento delle sezioni "Stunt" e "Discese" di Adaptive Abilities Unified Advanced Division e sono consentite fino ad una altezza massima di 2. Eccezione: se la flyer è connessa con il braccio a livello prep o inferiore, durante le salite e le transizioni che terminano a livello esteso è consentito eseguire al massimo 1 rotazione e $\frac{1}{2}$ sull'asse verticale (twist). Il contatto deve esser stabilito prima dell'inizio della transizione e deve essere mantenuto sino al termine della stessa.

- V. Le flyers devono ricevere il supporto primario da almeno una base.

Eccezione: vedi Adaptive Abilities Unified Advanced "Piramidi-Release Moves"

- W. Stunt a livello esteso con le flyers in equilibrio su una gamba sola (single leg stunt) non possono fungere da bracers o essere collegati ad altri stunt estesi in single leg.

- X. Nessuno stunt, piramide o atleta può passare sotto o sopra un altro stunt, piramide o atleta.

Chiarimento: la flyer non può passare in posizione invertita sopra o sotto il busto di un'atleta o di un'altra flyer a prescindere dal fatto che lo stunt sia collegato in piramide o separato da essa.

Esempio: uno shoulder sit in movimento sotto un prep è proibito.

Eccezione 1: un singolo atleta può passare sopra ad un altro singolo atleta.

Eccezione 2: un atleta può muoversi sotto ad uno stunt o uno stunt può muoversi oltre ad un atleta.

- Y. Qualunque figura consentita nella sezione Adaptive Abilities Unified Advanced "Release Moves", è consentita anche se la flyer è connessa ad una base e a un bracer (o a due bracers quando richiesto).

Esempio: una flyer che esegua una figura di pancake a livello esteso deve essere in contatto con due persone (bracers).

Adaptive Abilities Unified Advanced Pyramids – Release Moves

1. Durante una transizione in piramide, una flyer può superare l'altezza 2 se si trova a diretto contatto con almeno una persona a livello prep o inferiore. Il contatto deve essere mantenuto con la stessa persona (bracer) per tutta la durata della transizione.

Chiarimento 1: è necessario stabilire la connessione con una base che si trovi a contatto col suolo prima di perdere la connessione con i/l bracer/s.

Eccezione: mentre un tic-tock da livello prep o superiore a livello esteso (per esempio, low to high e high to high) non è consentito negli stunt di Adaptive Abilities Unified Advanced Division, lo stesso elemento è invece consentito nelle piramidi se è assistito (braced) da almeno una persona a livello prep o inferiore. La flyer che esegue il tic-tock deve essere connessa ai bracers per l'intera durata del release move.

Chiarimento 2: possono essere eseguiti release moves che mantengano il contatto con un'altra flyer fintanto che soddisfino i criteri dei "Release Moves" e "Dismounts" degli stunt di Adaptive Abilities Unified Advanced Division .

Chiarimento 3: è consentito eseguire stunt e transizioni che comportino al massimo 1 rotazione e $\frac{1}{2}$ sull'asse verticale (twist), se connessi ad almeno un bracer che si trovi a livello prep o inferiore.

2. Durante una transizione in piramide la flyer principale può passare sopra ad un'altra flyer a cui sia connessa a livello prep o inferiore.

3. Il peso principale della flyer non può ricadere sulle middle flyer.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

Chiarimento: il movimento della transizione deve essere continuo.

4. Transizioni non invertite dalle piramidi possono prevedere un cambio delle basi alle seguenti condizioni:
 - a. la flyer deve restare fisicamente in contatto con una persona a livello prep o inferiore.
Chiarimento: è necessario stabilire la connessione con una base che si trovi a contatto con il suolo prima di perdere la connessione con il/i bracer/s.
 - b. la flyer deve essere ripresa da almeno due catchers (minimo un catcher ed uno spotter). Entrambi devono essere stazionari e non devono essere coinvolti in alcun movimento o coreografia quando inizia la transizione (il caricamento per sollevare la flyer viene considerato l'inizio della sequenza).
5. I release moves non invertiti devono essere ripresi da almeno 2 catchers, (minimo 1 catcher e uno spotter), seguendo le sottostanti condizioni:
 - c. entrambi i catchers devono essere stazionari.
 - d. entrambi i catchers devono mantenere il contatto visivo con la flyer durante tutte le fasi della transizione.
6. I release moves non possono essere connessi con flyers che si trovino al di sopra del livello prep.

Adaptive Abilities Unified Advanced Pyramids – Inversions

1. Seguire le regole di Adaptive Abilities Unified Advanced Division “Stunt Inversions”.

Adaptive Abilities Unified Advanced Pyramids - Release Moves with Braced Inversions

1. Le transizioni dalle piramidi possono comportare inversioni assistite (compresi flip assistiti) durante la fase di distacco dalle basi, se viene mantenuto il contatto con almeno due persone a livello prep o inferiore. Il contatto deve essere mantenuto con la stessa/e persona/e durante l'intera transizione.
Chiarimento 1: è necessario stabilire la connessione con una base che si trovi a contatto col suolo prima di perdere la connessione con il/i bracer/s.
Chiarimento 2: i “braced flip” (flip assistiti) devono essere connessi da due diversi lati (Esempio: destra e sinistra, sinistra e dietro, etc.) da due diversi bracers. Esempio: due bracers che tengano lo stesso braccio non sono ammessi. La flyer esecutrice deve essere connessa da 2 dei 4 lati possibili (davanti, dietro, destra, sinistra) del corpo.
2. Le inversioni assistite (compresi flip assistiti) sono consentite fino ad un massimo di 1 rotazione e $\frac{1}{4}$ sull'asse orizzontale (flip) e nessuna rotazione sull'asse verticale (twist).
3. Le inversioni assistite (inclusi flip assistiti) non possono prevedere cambi di basi.
4. Le inversioni assistite (inclusi flip assistiti) devono essere eseguite in continuo movimento.
5. Tutte le inversioni assistite (inclusi flip assistiti che non eseguono twist) devono essere riprese da almeno 3 catchers.
Eccezione: flip assistiti che terminano in posizione eretta a livello prep o superiore richiedono un minimo di 1 catcher e 2 spotters.
 - a. Tutti i catchers/spotters richiesti devono essere stazionari.
 - b. Tutti i catchers/spotters richiesti devono mantenere un contatto visivo con la flyer durante l'intera transizione.
 - c. Tutti i catchers/spotters non devono essere coinvolti in altri skills quando inizia la transizione (il dip per “lanciare” la transizione è considerato l'inizio dell'esercizio)
6. Le inversioni assistite (compresi flip assistiti), non possono essere direzionate verso il basso mentre sono in posizione invertita.
7. Le inversioni assistite (compresi flip assistiti), non possono entrare in contatto con altri release moves di stunts o piramidi.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

8. Le inversioni assistite (compresi flip assistiti) non possono essere connesse a flyer che si trovino al di sopra del livello prep.

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED ADVANCED DISMOUNTS

Nota: sono considerate “discese” solamente quei movimenti in cui la flyer termina in posizione di cradle o rilasciata e riportata sulla superficie di gara.

- A. Discese in cradle da stunt in single base a livello prep o superiore devono prevedere uno spotter separato per ogni flyer, che con almeno una mano/braccio possa ammortizzare la discesa proteggendo la parte superiore del corpo della flyer.
- B. Discese in cradle da stunt con più basi a livello prep o superiore devono prevedere, per ogni flyer, due catchers ed uno spotter separato che con almeno una mano/braccio possa ammortizzare la discesa proteggendo la parte superiore del corpo della flyer.
- C. Le discese devono terminare sulla/e stessa/e base/i che hanno originato il movimento.
Eccezione 1: le discese a terra da un'altezza superiore ai fianchi delle basi devono essere assistite da una base originale e/o uno spotter.
Eccezione 2: discese a terra dirette (straight drop) senza eseguire alcuno skill e che partono da un'altezza uguale o inferiore ai fianchi delle basi possono essere eseguite senza assistenza.
Chiarimento: una flyer che parte da un'altezza superiore a quella dei fianchi delle basi non può scendere a terra senza assistenza.
- D. Da tutti gli stunt su due piedi è consentito scendere eseguendo al massimo 2 rotazioni e $\frac{1}{4}$ sull'asse verticale (twist).
Chiarimento: platform non è uno stunt a due piedi. Ci sono specifiche eccezioni per le body position in platform nel Adaptive Abilities Unified Advanced Division “Stunts”, riguardanti specificamente stunts con rotazioni e transizioni.
- E. Da tutti gli stunt su una gamba è consentito scendere eseguendo al massimo 1 rotazione e $\frac{1}{4}$ sull'asse verticale (twist).
Chiarimento: platform non è uno stunt a due piedi. Ci sono specifiche eccezioni per le body position in platform nel Adaptive Abilities Unified Advanced Division “Stunts”, riguardanti specificamente stunts con rotazioni e transizioni.
- F. Nessuno stunt, piramide, atleta e/o accessorio (prop) può muoversi sopra o sotto ad una sequenza in discesa e una discesa non può essere eseguita passando sopra, sotto o attraverso uno stunt, una piramide, un atleta o un attrezzo.
Eccezione: se l'attrezzo è un aiuto alla mobilità per un atleta Adaptive Abilities, è permesso.
- G. Durante un cradle che preveda più di 1 rotazione e $\frac{1}{4}$ sull'asse verticale non sono consentiti altri elementi oltre al twist stesso.
- H. Non sono consentite rotazioni libere sull'asse orizzontale del corpo.
- I. Le discese non possono “viaggiare” intenzionalmente.
- J. Le flyer che stanno eseguendo delle discese non possono entrare in contatto tra di loro nella fase di distacco dalle rispettive basi.
- K. Non sono permessi tension drop/roll di alcun tipo.
- L. Per le discese in cradle partendo da uno stunt in single base con più flyer, è obbligatoria la presenza di due catchers per ciascuna flyer. I catchers dovranno essere in posizione prima dell'inizio della discesa.
- M. Le discese da una posizione invertita non possono includere twist.

ADAPTIVE ABILITIES UNIFIED ADVANCED TOSSES

- A. Non sono permessi lanci (basket tosses).

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

PERFORMANCE CHEER

Regole generali – Special Abilities (Unified & Traditional) Freestyle Pom & Hip Hop Divisions

9. Si applicano tutte le regole e linee guida generali, le regole relative ai dispositivi di mobilità/supporto, nonché i requisiti di routine.
10. E' consentito l'uso di animali da servizio da parte degli atleti (non è consentito nelle regole generali dell'ECU).
11. Tutte le squadre nazionali Special Abilities Unified devono avere almeno il 50% o più di atleti con disabilità intellettive.
12. Tutte le squadre nazionali Special Abilities Traditional devono comprendere il 100% di atleti con disabilità intellettive.
Note: l'ECU permette di dividere la Special Abilities Unified Division in Special Abilities Unified Division (50% o più di atleti senza disabilità intellettiva per team) e Special Abilities Traditional Division (100% atleti con disabilità intellettiva per team) nella condizione che tre o più team nazionali registrati soddisfino i requisiti di composizione di ciascuna squadra.
13. Sono permessi fino a 3 coaches e assistenti che fanno segnali dal davanti del campo gara, i quali non devono ostacolare la vista dei giudici. Non c'è un limite di assistenti che possono stare intorno al campo gara in posizione di squat.
14. Gli assistenti devono avere un abbigliamento di un colore contrastante rispetto a quello degli atleti, in modo che sia chiara ai giudici la distinzione. Ad esempio, gli assistenti potrebbero indossare una maglietta e un pantalone di colore chiaro, in contrasto con la divisa scura degli atleti (o vice versa); in ogni caso gli assistenti non possono indossare una divisa di cheerleading o performance cheer durante la routine.
15. Gli assistenti devono indossare scarpe sportive (no infradito) e non devono indossare gioielli a protezione degli atleti.
16. Solo per i team Special Abilities: la difficoltà degli skills eseguiti da un Unified Partner non può eccedere rispetto alla difficoltà degli skills eseguiti da un atleta con disabilità intellettive.
17. Come potenziale condizione per un atleta con disabilità intellettiva o sintomo neurologico, qualsiasi atleta che può potenzialmente avere instabilità atlanto-assiale (AAI) o qualsiasi condizione fisica associata alla compressione del midollo spinale, gli allenatori devono fare riferimento alla Sezione 2.3 "Compressione del midollo spinale / Atlanto-Assiale - Regole e linee guida sull'instabilità assiale (AAI)".

Specific Rules – Special Abilities (Unified & Traditional) Freestyle Pom

A. PERFORMANCE INDIVIDUALE

Tumbling ed elementi non-aerei "Street Style" sono consentiti, ma non richiesti, con le seguenti limitazioni:

1. Elementi invertiti:
 - a. Elementi che non prevedano fasi aeree sono consentiti (Esempio: verticale sulla testa), in ogni caso lo skill deve avere un supporto con almeno una mano durante tutta la durata dell'elemento.
 - b. Elementi con fasi aeree, che prevedano l'appoggio delle mani non sono consentiti impugnando i poms e/o pezzi di tessuto (utilizzati per la coreografia) e/o accessori nella/e mano/i di appoggio.
 - c. Non sono ammessi skills che prevedono fasi aeree.
2. Elementi con "hip over head rotation":
 - a. Non possono comprendere fasi aeree.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

- b. Sono limitati a 2 rotazioni consecutive.
 - c. Movimenti acrobatici con appoggio su una o due mani in cui i fianchi passano sopra la testa (hip over head rotation) - ad esempio rovesciata o ruota - non sono consentiti impugnando i poms nella/e mano/i di appoggio. (Eccezione: è consentito eseguire capovolte avanti e indietro con i poms in mano.)
2. Elementi acrobatici eseguiti sopra o sotto un altro atleta, che vedono entrambi coinvolti simultaneamente in hip over head rotation, non sono ammessi.
 3. Cadute su ogni parte del corpo oltre mani o piedi non sono consentite.
 4. Non sono consentiti atterraggi a corpo teso (in posizione di push up) da un jump.

B. PERFORMANCE IN COPPIA O GRUPPO

Sollevamenti di un atleta dalla superficie di gara da parte di un solo atleta sono ammessi; solo un coach/assistente può fare da spotter con le seguenti limitazioni:

1. Il sollevamento non può avvenire oltre il livello della testa dell'atleta sulla superficie di gara.
2. L'atleta sollevato deve mantenere il contatto con almeno un altro atleta che è a contatto con la superficie di gara.
3. Almeno un atleta deve mantenere il contatto con l'atleta performante per tutta la durata dello skill.
4. Passaggi del bacino al di sopra della testa (hip over head rotation) e skills invertiti non sono consentiti quando l'esecutore è sollevato dalla superficie di gara.

C. PERFORMANCE IN COPPIA O GRUPPO: DISMOUNTS SULLA SUPERFICIE DI GARA

5. L'atleta performante non può essere rilasciato sulla superficie di gara.

Specific Rules – Special Abilities (Unified & Traditional) Hip Hop

A. PERFORMANCE INDIVIDUALE

Tumbling ed elementi con fase di volo (aerial street style skills) eseguiti individualmente sono consentiti ma non richiesti, e seguono le seguenti limitazioni:

1. Elementi invertiti:
 - a. Sono ammessi elementi senza fase aerea (esempio: verticale sulla testa); in ogni caso lo skill deve essere supportato da almeno una mano per tutta la sua durata.
 - b. Non sono ammessi elementi invertiti con fase aerea.
2. Elementi con "hip over head rotation":
 - a. Non possono comprendere una fase aerea.
 - b. Sono limitati a due rotazioni consecutive.
 - c. La mano usata come supporto per lo skill deve essere libera da ogni tipo di materiale. Esempio: materiali (usati per la coreografia) non sono ammessi se tenuti nella mano di supporto dello skill (hip over head rotation). (Eccezione: capovolta avanti e indietro sono consentite).
3. Elementi acrobatici eseguiti sopra o sotto un altro atleta, che vedono entrambi coinvolti simultaneamente in hip over head rotation, non sono ammessi.
4. Cadute su ogni parte del corpo oltre mani o piedi non sono consentite.
5. Non sono consentiti atterraggi a corpo teso (in posizione di push up) da un jump.

B. PERFORMANCE IN GRUPPO O COPPIA

Sollevamenti di un atleta dalla superficie di gara da parte di un solo atleta sono ammessi; solo un coach/assistente può fare da spotter con le seguenti limitazioni:

1. Il sollevamento non può avvenire oltre il livello della testa dell'atleta sulla superficie di gara.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

2. L'atleta sollevato deve mantenere il contatto con almeno un altro atleta che è a contatto con la superficie di gara.
3. Almeno un atleta deve mantenere il contatto con l'atleta performante per tutta la durata dello skill.
4. Passaggi del bacino al di sopra della testa (hip over head rotation) e skills invertiti non sono consentiti quando l'esecutore è sollevato dalla superficie di gara.

C. PERFORMANCE IN COPPIA O GRUPPO: DISMOUNTS SULLA SUPERFICIE DI GARA

5. L'atleta performante non può essere rilasciato sulla superficie di gara.

General Rules – Adaptive Abilities (Unified & Traditional) Freestyle Pom & Hip Hop Divisions

6. Si applicano tutte le regole e linee guida generali, le regole relative ai dispositivi di mobilità/supporto, nonché i requisiti di routine.
7. Come potenziale condizione per un atleta con disabilità intellettiva o sintomo neurologico, qualsiasi atleta che può potenzialmente avere instabilità atlanto-assiale (AAI) o qualsiasi condizione fisica associata alla compressione del midollo spinale, gli allenatori devono fare riferimento alla Sezione 2.3 "Compressione del midollo spinale / Atlanto-Assiale - Regole e linee guida sull'instabilità assiale (AAI)".
8. E' consentito l'uso di animali da servizio da parte degli atleti (non è consentito nelle regole generali dell'ECU).
9. Tutte le squadre nazionali Adaptive Abilities devono avere almeno il 25% o più di atleti con disabilità.
10. Per l'interesse globale, ECU riserva il diritto di includere gli atleti con disabilità visive e uditive nell'Adaptive Abilities Unified Division.
11. La qualificazione degli atleti con disabilità per Adaptive Abilities Divisions è soggetta alle rispettive regole e linee guida generali della ECU, nonché alla conferma della Federazione nazionale e/o alla documentazione medica, come richiesto. Per ulteriori informazioni, consultare la Sezione 2.4 "Linee guida per la qualificazione e la classificazione - Adaptive Abilities Divisions".

Specific Rules – Adaptive Abilities Unified Freestyle Pom

Tumbling ed elementi non-aerei "Street Style" sono consentiti, ma non richiesti, con le seguenti limitazioni:

1. Elementi invertiti:
 - d. Elementi che non prevedono fasi aeree sono consentiti (Esempio: verticale sulla testa).
 - e. Elementi con fasi aeree, che prevedono l'appoggio delle mani non sono consentiti impugnando i poms e/o pezzi di tessuto (utilizzati per la coreografia) e/o accessori nella/e mano/i di appoggio.
2. Elementi con "hip over head rotation":
 - a. Movimenti acrobatici con appoggio su una o due mani in cui i fianchi passano sopra la testa (hip over head rotation) non sono consentiti impugnando i poms nella/e mano/i di appoggio. (Eccezione: è consentito eseguire capovolte avanti e indietro con i poms in mano).
 - b. Non possono comprendere fasi aeree.
 - c. Sono limitati a 2 rotazioni consecutive.
 - d. Skills con una fase aerea senza il supporto delle mani sono ammessi se seguono le seguenti condizioni:
 - I. Includono non più di una transizione con un giro.
 - II. Non sono connessi ad altri skills che comprendono una fase aerea (con rotazione del bacino al di sopra della testa) senza il supporto delle mani.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

III. Sono limitati a due rotazioni consecutive.

3. Elementi acrobatici eseguiti sopra o sotto un altro atleta, che vedono entrambi coinvolti simultaneamente in hip over head rotation, non sono ammessi.
4. Cadute da una fase aerea sulla superficie di gara atterrando unicamente su schiena, spalle o bacino sono consentite, a condizione che la fase aerea non sia più alta del livello dei fianchi (Chiarimento: cadute dirette su ginocchia, cosce, fronte o testa sono vietate).
5. L'atterraggio sulla superficie di gara in posizione di push up da uno skill con una fase aerea, da un jump dove le gambe oscillano da davanti al corpo a dietro il corpo durante l'atterraggio non sono consentiti.

B. PERFORMANCE IN GRUPPO O COPPIA:

Sollevamenti di un atleta da parte di un solo atleta sono ammessi, ma non richiesti, seguendo le limitazioni:

6. Un atleta di supporto non deve mantenere il contatto con la superficie di gara purché l'altezza dello skill non superi il livello della spalla.
7. Almeno un atleta deve mantenere il contatto con l'atleta performante per tutta la durata dello skill a un'altezza superiore al livello delle spalle.
Eccezione: Quando un atleta è supportato da un altro atleta, essi possono staccarsi a qualsiasi livello purché:
 - a. L'atleta performante non passi ad una posizione invertita dopo il rilascio.
 - b. L'atleta performante è "ripreso" da uno o più spotters sulla superficie di gara.
 - c. L'atleta performante è "ripreso" in una posizione prona.
 - d. Ogni atleta deve avere le mani libere per tutta la durata dello skill quando deve supportarlo/riprenderlo/rilasciarlo.
8. Passaggi del bacino al di sopra della testa (hip over head rotation) dell'atleta performante sono consentiti purché almeno un altro atleta mantenga il contatto fino al ritorno dell'atleta performante in posizione eretta o all'atterraggio dello stesso sulla superficie di gara.
9. Inversioni verticali sono consentite alle seguenti condizioni:
 - a. Almeno un atleta deve mantenere il contatto fino al ritorno dell'atleta performante in posizione eretta o all'atterraggio sulla superficie di gara.
 - b. Se l'altezza delle spalle dell'atleta performante supera il livello delle spalle dell'atleta di supporto, deve essere presente almeno un altro atleta in assistenza, che non sostiene il peso dell'atleta performante.
Chiarimento: se un sollevamento è assistito da 3 supporti, non è necessaria la presenza di un altro atleta in assistenza.

C. PERFORMANCE IN COPPIA O GRUPPO: DISMOUNTS SULLA SUPERFICIE DI GARA

Chiarimento: devono essere assistiti, ma non sono richiesti.

1. L'atleta performante può saltare, balzare, scendere, o spingersi scendendo dall'atleta di supporto purché:
 - a. Il punto più alto del movimento di rilascio non deve elevare il bacino dell'atleta performante al di sopra del livello della testa.
 - b. L'atleta performante non deve passare per una posizione prona o invertita dopo il rilascio.
2. L'atleta di supporto può lanciare l'atleta performante purché:
 - c. Il punto più alto del movimento di rilascio non deve elevare il bacino dell'atleta performante al di sopra del livello della testa.
 - d. L'atleta performante non passa per la posizione supina o invertita quando viene "rilasciato".

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

e. L'atleta performante non passa per la posizione prona o invertita dopo il rilascio.
Specific Rules – Adaptive Abilities Unified Hip Hop

A. PERFORMANCE INDIVIDUALE

Tumbling ed elementi non-aerei "Street Style" sono consentiti, ma non richiesti, con le seguenti limitazioni:

1. Elementi invertiti:
 - a. Elementi che non prevedano fasi aeree sono consentiti (Esempio: verticale sulla testa).
 - b. Elementi con fasi aeree, che prevedano il supporto delle mani non sono consentiti impugnando attrezzi e/o pezzi di tessuto (utilizzati per la coreografia).
 - c. Non sono ammessi skills che prevedono fasi aeree con il supporto delle mani che atterrano in posizione invertita perpendicolare o in posizione invertita sulla spalla, se l'atleta non tiene in mano pezzi di tessuto (usati per la coreografia).
2. Elementi con "hip over head rotation":
 - a. Movimenti acrobatici con appoggio su una o due mani in cui i fianchi passano sopra la testa (hip over head rotation) non sono consentiti impugnando materiali nella/e mano/i di appoggio. (Eccezione: è consentito eseguire capovolte avanti e indietro.)
 - b. Non possono comprendere fasi aeree.
 - c. Sono limitati a 2 rotazioni consecutive.
 - d. Skills con una fase aerea senza il supporto delle mani sono ammessi se seguono le seguenti condizioni:
 - I. Includono non più di una transizione con un giro.
 - II. Non sono connessi ad altri skills che comprendono una fase aerea (con rotazione del bacino al di sopra della testa) senza il supporto delle mani.
 - III. Sono limitati a due rotazioni consecutive.
3. Elementi acrobatici eseguiti sopra o sotto un altro atleta, che vedono entrambi coinvolti simultaneamente in hip over head rotation, non sono ammessi.
4. Cadute da una fase aerea sulla superficie di gara atterrando unicamente su schiena, spalle o bacino sono consentite, a condizione che la fase aerea non sia più alta del livello dei fianchi
Chiarimento: cadute dirette su ginocchia, cosce, fronte o testa sono vietate.
5. L'atterraggio sulla superficie di gara in posizione di push up da uno skill con una fase aerea, da un jump dove le gambe oscillano da davanti al corpo a dietro il corpo durante l'atterraggio non sono consentiti.

B. PERFORMANCE IN GRUPPO O COPPIA:

Sollevamenti di un atleta da parte di un solo atleta sono ammessi, ma non richiesti, seguendo le limitazioni:

6. Un atleta di supporto non deve mantenere il contatto con la superficie di gara purché l'altezza dello skill non superi il livello della spalla.
7. Almeno un atleta deve mantenere il contatto con l'atleta performante per tutta la durata dello skill a un'altezza superiore al livello della testa.
Eccezione: quando un atleta è supportato da un altro atleta, essi possono staccarsi a qualsiasi livello purché:
 - a. L'atleta performante non passi ad una posizione invertita dopo il rilascio.
 - b. L'atleta performante è "ripreso" da uno o più spotters sulla superficie di gara.
 - c. L'atleta performante è "ripreso" in una posizione prona.
 - d. Ogni atleta deve avere le mani libere per tutta la durata dello skill quando deve supportarlo/riprenderlo/rilasciarlo.

ALLEGATO D PROGETTO SPECIAL CHEER

8. Passaggi del bacino al di sopra della testa (hip over head rotation) dell'atleta performante sono consentiti purché almeno un altro atleta mantenga il contatto fino al ritorno dell'atleta performante in posizione eretta o all'atterraggio dello stesso sulla superficie di gara.
9. Inversioni verticali sono consentite alle seguenti condizioni:
 - a. Almeno un atleta deve mantenere il contatto fino al ritorno dell'atleta performante in posizione eretta o all'atterraggio sulla superficie di gara.
 - b. Se l'altezza delle spalle dell'atleta performante supera il livello delle spalle dell'atleta di supporto, deve essere presente almeno un altro atleta in assistenza, che non sostiene il peso dell'atleta performante.

Chiarimento: se un sollevamento è assistito da 3 supporti, non è necessaria la presenza di un altro atleta in assistenza.

C. PERFORMANCE IN COPPIA O GRUPPO: DISMOUNTS SULLA SUPERFICIE DI GARA

Chiarimento: devono essere assistiti, ma non sono richiesti.

1. L'atleta performante può saltare, balzare, scendere, o spingersi scendendo dall'atleta di supporto purché:
 - a. Il punto più alto del movimento di rilascio non deve elevare il bacino dell'atleta performante al di sopra del livello della testa.
 - b. L'atleta performante non deve passare per una posizione prona o invertita dopo il rilascio.
2. L'atleta di supporto può lanciare l'atleta performante purché:
 - c. Il punto più alto del movimento di rilascio non deve elevare il bacino dell'atleta performante al di sopra del livello della testa.
 - d. L'atleta performante non passa per la posizione supina o invertita quando viene "rilasciato", ma deve atterrare con i piedi sulla superficie di gara.
 - e. L'atleta performante non passa per la posizione prona o invertita dopo il rilascio.