

INLINE ALPINE

Regolamento Tecnico 2022/2023



Sommario

1. INTRODUZIONE E DEFINIZIONE DELLA DISCIPLINA	3
ART. 1.1 - INLINE ALPINE: SPECIALITA'	3
2. COMMISSIONE TECNICA DI DISCIPLINA	3
ART. 2.1 - COMPOSIZIONE.....	3
ART. 2.2 - COMPITI DELLA COMMISSIONE	3
ART. 2.3 - COMPITI DEI MEMBRI DELLA COMMISSIONE TECNICA	3
3. FIGURE TECNICHE IN GARA	4
ART. 3.1 - ORGANIZZATORE.....	4
ART. 3.2 - DELEGATO TECNICO (DT) O GIUDICE ARBITRO.....	4
ART. 3.3 - FIGURE ACCREDITABILI	5
ART. 3.4 - GIUDICI DI PARTENZA, TRACCIATO E ARRIVO	6
ART. 3.5 - CRONOMETRISTI	6
ART. 3.6 - GUARDIA PORTA	7
ART. 3.7 - TRACCIATORE.....	8
ART. 3.8 - APRIPISTA	9
4. REGOLE TECNICHE DELL'INLINE ALPINE	9
ART. 4.1 - ELEMENTI TECNICI.....	9
ART. 4.2 - ELEMENTI DI BASE DI UN TRACCIATO.....	9
ART. 4.3 - CHIUSURA DELLA PISTA	11
5. ORGANIZZAZIONE E AMMINISTRAZIONE DELLA GARA	11
ART. 5.1 - AUTORIZZAZIONI ALLA CHIUSURA DELLA STRADA	12
ART. 5.2 - DOCUMENTAZIONE VIDEO.....	12
ART. 5.3 - CAPTAIN MEETING	12
ART. 5.4 - INTERRUZIONE DELLA GARA	12
ART. 5.5 - RIPRESA DOPO L'INTERRUZIONE	12
ART. 5.6 - ANNULLAMENTO DELLA GARA	12
ART. 5.7 - ORDINE DI PARTENZA.....	13
ART. 5.8 - CALCOLO DEI RISULTATI	13
ART. 5.9 - CLASSIFICHE UFFICIALI	14
ART. 5.10 - SALTO PORTA O CADUTA	14
ART. 5.11 - RIPETIZIONE DELLA GARA PER UN CONCORRENTE	14
6. REGOLE GENERALI PER DISCIPLINA	15
ART. 6.1 - SLALOM.....	15
ART. 6.2 - SLALOM GIGANTE.....	16
ART. 6.3 - SLALOM PARALLELO	17
ART. 6.4 - TEAM EVENT	20
ART. 6.5 - GARA COMBINATA.....	22
7. ATTREZZATURA	23
ART. 7.1 - PETTORALI	23
ART. 7.2 - EQUIPAGGIAMENTO DEL CONCORRENTE.....	23
8. CAMPO DI GARA/PISTA.....	23
ART. 8.1 - INFORMAZIONI GENERALI.....	23
ART. 8.2 - IDONEITA'	24
9. GIURIA	25
ART. 9.1 - ASSEGNAZIONE DEI VOTI.....	25
ART. 9.2 - COMPITI DELLA GIURIA	25
ART. 9.3 - CONFLITTI	25
ART. 9.4 - AZIONI DELLA GIURIA IN ORDINE TEMPORALE	25
ART. 9.5 - CAPACITÀ DECISIONALE DELLA GIURIA.....	26
10. AZIONI DISCIPLINARI E CONTROVERSIE	26
ART. 10.1 - SANZIONE DELLA GIURIA NEI CONFRONTI DEI CONCORRENTI.....	26
ART. 10.2 - RECLAMI.....	27
11. CERIMONIA DI PREMIAZIONE.....	28
12. SERVIZI IGIENICI.....	28
13. SERVIZIO MEDICO.....	28

1. INTRODUZIONE E DEFINIZIONE DELLA DISCIPLINA

ART. 1.1 - INLINE ALPINE: SPECIALITA'

L'inline alpine, disciplina del pattinaggio in linea, si svolge su un tratto di strada in discesa dove viene tracciato un percorso definito da pali snodati fissati su piastre in acciaio.

È diviso in 5 specialità:

- Slalom
- Slalom Gigante
- Slalom Parallelo
- Team Event (una squadra per Società)
- Combinata (Slalom e Slalom gigante)

2. COMMISSIONE TECNICA DI DISCIPLINA

ART. 2.1 - COMPOSIZIONE

La composizione della Commissione di disciplina (CDD) è definita nell'art. 70 del Regolamento Organico ed è nominata dal Presidente Federale, sentito il consiglio Federale.

È composta da:

- Responsabile Tecnico della disciplina;
- Commissario tecnico;
- Il Responsabile Squadra nazionale;
- Un componente con funzioni organizzative;
- Un componente Comitato Ufficiali di gara;
- Un componente della Scuola Italiana Roller International;

ART. 2.2 - COMPITI DELLA COMMISSIONE

I compiti e le finalità della Commissione di disciplina sono definiti dall'art. 71 del Regolamento Organico.

Oltre quanto previsto nel citato articolo, la Commissione si occupa di:

- stabilire e mantenere stretti i rapporti con le società sportive affiliate alla FISR;
- assicurarsi che tutte le competizioni nazionali siano in regola con le normative federali e abbiano ottenuto l'approvazione della FISR;
- assicurarsi che il comportamento di atleti e accompagnatori rispetti i Regolamenti federali;
- assicurarsi che il controllo antidoping avvenga secondo la normativa NADO Italia.

ART. 2.3 - COMPITI DEI MEMBRI DELLA COMMISSIONE TECNICA

Oltre i compiti per i componenti della Commissione già previsti nello Statuto e nel Regolamento Organico si definiscono le successive competenze.

Il responsabile siede e presiede le riunioni della commissione tecnica ed è responsabile di qualsiasi questione amministrativa riguardante i rapporti con il Consiglio Federale e gli uffici federali.

In caso di nomina di un vice responsabile quest'ultimo assiste il responsabile e quando necessario ne fa le veci.

Il componente con funzioni organizzative assiste il responsabile nell'evoluzione e nella modifica delle Norme e Regolamenti Tecnici, promuove e segue l'organizzazione del Campionato Italiano e della Coppa Italia e delle eventuali altre manifestazioni sportive federali della disciplina.

3. FIGURE TECNICHE IN GARA

ART. 3.1 - ORGANIZZATORE

L'organizzatore della gara è responsabile di provvedere a:

3.1.1. SEGRETERIA DI GARA

Deve svolgere tutte le attività di segreteria sugli argomenti tecnici e organizzativi della gara:

- preparazione dei pettorali;
- cura le classifiche ufficiali;
- è responsabile della redazione dei verbali delle riunioni dei funzionari, della giuria e dei rappresentanti delle squadre;
- registra tutti i tempi e controlla le tabelle dei Guardia porte e le passa rapidamente ai funzionari incaricati delle classifiche;
- riceve proteste e iscrizioni;
- dopo la fine della gara predispone le classifiche online.

3.1.2. SERVIZIO D'ORDINE

- lavora a disposizione del giudice di gara;
- adotta le misure necessarie con barriere o altro per mantenere a distanza gli spettatori;
- assicura che dietro le barriere ci sia abbastanza spazio per gli spettatori.

3.1.3. PERSONALE MEDICO E SERVIZIO DI SOCCORSO

- è responsabile di un adeguato e rapido servizio di soccorso sia durante gli allenamenti ufficiali che durante le gare;
- predispone un luogo dove possono essere medicati i concorrenti infortunati;
- si incontra con i soccorritori dell'ambulanza prima dell'inizio ufficiale per coordinare gli incarichi.

3.1.4. SPEAKER

Fornisce tutte le informazioni rilevanti per spettatori e concorrenti anche in relazione alle esigenze specifiche del Direttore di gara e delle altre figure tecniche di gara.

ART. 3.2 - DELEGATO TECNICO (DT) O GIUDICE ARBITRO

È nominato dalla CDD tra figure tecniche esperte e specificatamente non dovrà essere coinvolto nell'organizzazione della gara.

Ha il compito di controllare il rispetto dei Regolamenti della disciplina.

3.2.1. COMPITI DEL DT PRIMA DI UNA GARA

- deve verificare per tempo la numerazione e la denominazione delle porte;
- consegna il materiale necessario (carta, matita, lista di partenza, ecc.) ad ogni Guardia porte;
- organizza l'assegnazione dei Guardia porte. Guida e supervisiona il loro lavoro;
- assegna il posto ad ogni guardia porte e lo istruisce sulle porte da controllare;

- dopo ogni prova e al termine della gara deve ritirare le cartelle di controllo e consegnarle al direttore di gara;
- al termine della prima manche, distribuisce i moduli per la seconda manche a tutti i Guardia porte.

3.2.2. COMPITI DEL DT DURANTE UNA GARA

- è presente a tutte le prove e le gare;
- supervisiona tutte le operazioni relative alle gare;
- collabora con il giudice di partenza durante la gara;
- in collaborazione con la giuria verifica le infrazioni al regolamento di gara;
- verifica la misurazione del tempo manuale in caso di guasto tecnico;
- controlla tutte le classifiche;
- controlla tutte le carte dei Guardia porte;
- sottopone alla giuria tutte le proteste ritenute valide.

3.2.3. COMPITI DEL DT DOPO UNA GARA

- prepara il verbale della gara;
- controlla la preparazione di tutte le graduatorie e delle classifiche e le firma;
- confronta il cronometraggio con tutte le classifiche in collaborazione con il capo del cronometraggio;
- sottopone alla giuria tutte le proteste valide;
- approva la classifica;
- prepara eventuali report aggiuntivi;
- raccoglie e organizza tutte le classifiche, le liste delle squalifiche, le proteste e le relative decisioni, i documenti dei Guardia porte e tutte le altre decisioni scritte in collaborazione con la commissione di gara;
- se necessario prepara la domanda per la commissione sul Regolamento per decisioni che non si possono prendere al momento.

3.2.4. COME INFORMARE IL DT

- deve essere costantemente informato sull'andamento della pianificazione e dell'attività della gara. Questo può essere fatto per telefono, per radio o per iscritto;
- ha diritto al rimborso delle spese.

ART. 3.3 - FIGURE ACCREDITABILI

3.3.1. TEAM MANAGER E ALLENATORI

I dirigenti delle società e gli allenatori possono essere membri della giuria (a discrezione dell'organizzazione). In questo caso devono fare svolgere i compiti previsti dal Regolamento per la giuria.

Possano essere nominati tra le figure tecniche di gara. In questo caso devono agire in base alle regole della giuria e al regolamento di gara e comportarsi in modo corretto.

3.3.2. STAMPA, RADIO E TV

Possano essere accreditati a gare nazionali e internazionali secondo le indicazioni impartite dalla CDD.

ART. 3.4 - GIUDICI DI PARTENZA, TRACCIATO E ARRIVO

3.4.1. DIRETTORE DI GARA

- verifica tutto il lavoro di preparazione e sovrintende al lavoro di tutti i funzionari nominati dall'organizzazione;
- conduce il captain meeting insieme al DT;
- dà il comando "Pista libera" al giudice di partenza;
- deve assicurare che le istruzioni ed il regolamento di gara, predisposti dalla giuria, siano rispettate.
- deve occuparsi della preparazione della pista;
- deve avere familiarità con le dimensioni e le caratteristiche della pista;
- deve avere familiarità con i requisiti del regolamento relativo alla tracciatura;
- è responsabile della verifica della tracciatura;
- è responsabile dell'assegnazione del servizio di soccorso.

3.4.2. GIUDICE DI PARTENZA

È nominato dall'organizzazione.

- deve essere alla partenza durante tutte le prove e le gare;
- deve assicurare il rispetto delle regole per la partenza e organizzarla;
- verifica se l'equipaggiamento dei concorrenti è conforme alle regole;
- può interrompere la gara se lo ritiene necessario;
- può decidere le squalifiche in collaborazione con la giuria;
- annota tutti i ritardi e le partenze non regolari;
- deve potersi collegare alla giuria immediatamente in ogni momento;
- informa il direttore di gara di tutti i concorrenti che non si sono presentati.

3.4.3. GIUDICE DI ARRIVO

È nominato dall'organizzazione.

- deve essere all'arrivo durante tutte le prove e le gare;
- supervisiona il tracciato tra l'ultima porta e l'arrivo e spazio di frenata;
- vigila il corretto passaggio del traguardo;
- deve potersi collegare alla partenza in ogni momento.

ART. 3.5 - CRONOMETRISTI

3.5.1. RESPONSABILE DEI CRONOMETRISTI

È nominato dall'organizzatore, ed:

- è responsabile della collaborazione dei direttori di partenza e arrivo;
- sincronizza gli orologi dei cronometristi;
- decide l'intervallo di partenza degli atleti;
- è responsabile della misurazione esatta dei tempi;
- deve comunicare e pubblicare i tempi ufficiali;
- se ci sono problemi con il sistema di cronometraggio deve segnalarlo al direttore di gara e verificare o far ripetere il percorso all'atleta;
- è responsabile del calcolo rapido ed esatto dei risultati;
- deve assicurarsi, unitamente alla segreteria di gara, che le graduatorie non ufficiali siano pubblicate. Dopo la scadenza del periodo di protesta, e la verifica di tutte le proteste deve accertarsi che tutte le classifiche ufficiali siano pubblicate;
- ha l'elenco di tutti i concorrenti che non sono partiti (DNS), di tutti quelli squalificati (DSQ) e di tutti quelli che non hanno terminato il percorso (DNF);

- le persone che lavorano sotto la sua direzione sono: giudice di partenza, giudice di arrivo, starter, segreteria, capo cronometrista ed eventuale responsabile del cronometraggio manuale.

3.5.2. STARTER

È nominato dall'organizzazione, può essere anche il giudice di partenza, ed:

- è responsabile del comando di preparazione e di partenza, in diretto contatto con il giudice di partenza;
- il suo posto è direttamente accanto al concorrente di partenza senza interferire con esso;
- aiuta il concorrente a prendere la giusta posizione di partenza;
- è collegato con il responsabile del cronometraggio;

3.5.3. CRONOMETRISTA DI ARRIVO

- Calcola i tempi di arrivo effettivi e li conserva per un possibile calcolo del tempo;
- al termine di ogni prova consegna i suoi documenti al capo del cronometraggio;
- il suo posto è sul prolungamento della linea delle fotocellule all'arrivo.

ART. 3.6 - GUARDIA PORTA

Sono nominati dall'organizzazione.

- Devono conoscere il regolamento;
- ricevono un modulo con le seguenti specifiche:
 - nome del Guardia porte;
 - numeri delle porte assegnate;
 - numero della manche (1^a manche o 2^a manche).

3.6.1. DICHIARAZIONI DEI GUARDIA PORTE

Ogni dichiarazione fatta da un Guardia porte deve essere chiara e neutra.

Il suo comportamento deve essere calmo, vigile e attento.

Deve descrivere l'errore, riportare il numero del pettorale, il numero esatto della porta su cui si è verificato l'errore, descrivere l'errore ed eventualmente fare un disegno.

Il comportamento scorretto può essere annunciato solo se il Guardia porte è convinto che la porta non sia stata superata con precisione. In caso di protesta deve essere in grado di spiegare come l'errore sia stato commesso.

3.6.2. VERIFICA DEL NON CORRETTO SUPERAMENTO DELLA PORTA

Se il Guardia porte ritiene che sia stato commesso un errore, deve fare la segnalazione e può chiedere una verifica al Guardia porte vicino per conferma. Potrebbe anche chiedere al direttore di gara di interrompere la gara per un breve periodo.

Il Guardia porte deve annotare l'errore sul suo modulo e deve renderlo disponibile alla giuria dopo la gara.

Chiunque dei Guardia porte che riconosca qualsiasi tipo di comportamento scorretto o ne sia testimone, deve essere disponibile per la giuria al momento di qualsiasi protesta.

L'opinione del pubblico non deve influenzare la sua segnalazione. Inoltre, non può accettare il parere di un testimone, anche se esperto.

La responsabilità del Guardia porte inizia con l'avvicinamento del concorrente alla prima porta e termina quando il concorrente ha superato l'ultima porta controllata.

3.6.3. INFORMAZIONI PER IL CONCORRENTE

Quando un concorrente è infastidito durante la sua prova, deve lasciare immediatamente la pista e deve informare il più vicino Guardia porte.

In caso di errore o caduta che porterebbe alla squalifica il Guardia porte è obbligato ad orientare il concorrente nel modo corretto. Il Guardia porte deve dare risposte esatte e chiare alle domande di un concorrente o spiegare la situazione.

3.6.4. COMPITI DEI GUARDIA PORTE

Il Guardia porte deve scegliere una posizione che non infastidisca in nessun modo i concorrenti, e:

- riposiziona nell'apposita area le piastre che si sono spostate a causa del passaggio dei concorrenti;
- sostituisce i teli delle porte rovinati o mancanti;
- rimette in posizione corretta i pali che non si raddrizzano;
- sostituisce immediatamente i pali rotti in base al colore;
- mantiene l'area controllata in ordine;
- mantiene la pista libera;
- indica alle persone accreditate il luogo più favorevole per svolgere la loro attività senza disturbare i concorrenti.

3.6.5. NUMERO DI GUARDIA PORTE

L'organizzazione è obbligata a mettere a disposizione un numero sufficiente di guardia porte.

In caso di combinazioni difficili o luoghi in cui è necessaria una manutenzione continua, deve essere assegnato al Guardia porte un ausiliario.

L'ideale è massimo 3 porte per ogni guardia porte.

3.6.6. EQUIPAGGIAMENTO DEL GUARDIA PORTE

Ai Guardia porte dovrà essere fornito:

- la pettorina, in modo che possano essere riconosciuti;
- matita o penna per scrivere;
- fogli bianchi per la descrizione di eventuali incidenti.

ART. 3.7 - TRACCIATORE

È nominato dalla CDD.

Il Tracciatore può fare una proposta per effettuare modifiche al campo di gara e alle disposizioni di sicurezza in modo da migliorare il percorso e aumentare la sicurezza.

Durante la tracciatura del percorso, per posizionare i pali, può richiedere all'Organizzatore un'assistenza, che, in ogni caso, non può essere un concorrente.

Il materiale necessario alla tracciatura deve essere fornito dall'organizzazione;

I tracciati e le piste devono essere verificati dalla CDD e sistemati sotto il controllo del DT, quando il tracciato viene cambiato di meno di 1 metro in tutte le direzioni non deve essere nuovamente ispezionato.

3.7.1. COMPITI DEL TRACCIATORE

- Effettua una pre-ispezione del campo di gara in presenza del DT e del direttore di gara;
- deve tracciare in modo che il percorso di gara sia disegnato in base all'abilità degli atleti;
- stabilisce il tracciato includendo le misure di sicurezza disponibili essenziali.

I circuiti di gara devono essere completati entro e non oltre 1 ora prima della partenza, in modo che le operazioni sulla pista non disturbino gli atleti durante la ricognizione;

Il tracciato è solo compito del tracciatore, che può però consultarsi con i membri della giuria.

ART. 3.8 - APRIPISTA

È nominato dall'organizzazione e deve essere tesserato e in regola con la visita medica agonistica, e:

- deve indossare il pettorale dedicato;
- deve avere adeguate capacità per correre come in una gara.

I corridori squalificati nella prima manche, possono fare da apripista nella seconda manche se ne fanno domanda. Sono ammessi 2 apripista per squadra. In caso di molti apripista, la giuria può effettuare una scelta tra i candidati.

Dopo una pausa possono essere nominati nuovi apripista. I tempi di gara degli apripista potrebbero non essere pubblicati. Se la giuria lo richiede, gli apripista devono fornire informazioni sulle condizioni della pista e il percorso.

I concorrenti non possono essere apripista.

4. REGOLE TECNICHE DELL'INLINE ALPINE

ART. 4.1 - ELEMENTI TECNICI

4.1.1. PALI E PIASTE

Sono consentiti solo pali collegati alle piastre con uno snodo che consenta un facile abbattimento e che non costituisca pericolo in caso di caduta.

Le piastre devono garantire una buona aderenza e non spostarsi durante l'abbattimento, ma in caso di contatto durante una caduta devono poter scivolare e non causare danni all'atleta. Il sistema piastra-palo deve essere collaudato, se non di normale fabbricazione. Devono esserci pali da slalom di due diversi colori e piastre sufficienti per tutto il tracciato e un numero corrispondente di bandierine per lo slalom gigante.

Devono esserci pali di riserva posizionati lungo il percorso e facilmente raggiungibili.

4.1.2. BARRIERE DI SICUREZZA

Devono esserci materassi, reti, barriere in plastica per la protezione e la sicurezza degli atleti, altri tipi di protezione devono essere valutati dalla commissione tecnica.

Quando e se possibile devono essere continue su entrambi i lati della pista.

Sono vietati spigoli metallici, ma consentiti se adeguatamente protetti.

4.1.3. MARCATURA DELLE PIASTRE E NUMERAZIONE PALI

La posizione dei pali deve essere segnata e ben visibile tramite del colore o del gesso in modo tale che rimanga visibile per tutta la durata della gara.

I pali devono essere numerati progressivamente dall'inizio alla fine della pista, i numeri devono essere scritti accanto alla piastra.

Nessuno, se non su indicazione della giuria, è autorizzato a cambiare pali, segni, bandiere o strutture di sicurezza.

ART. 4.2 - ELEMENTI DI BASE DI UN TRACCIATO

4.2.1. AREA DI PARTENZA

La zona di partenza è una zona riservata. Possono accedervi solo i concorrenti, gli allenatori e le figure tecniche che si occupano della partenza.

In caso di condizioni ambientali sfavorevoli deve essere coperta.

4.2.1.1. RAMPA DI PARTENZA:

- deve essere costruita in modo che i concorrenti abbiano lo spazio per potersi preparare al comando di partenza;
- deve avere un'altezza compresa tra i 90 cm e i 200 cm, in base alla difficoltà della pista;
- altezza e pendenza devono sempre essere verificate e approvate dal DT;
- in caso di pioggia la giuria può decidere di non utilizzarla.

4.2.1.2. PRIMA DELLA PARTENZA:

- dietro il concorrente in partenza non deve esserci nessuno che lo avvantaggi o lo intralci;
- lo starter non deve toccare il concorrente;
- il concorrente deve mettere i suoi bastoncini oltre il cancelletto nella posizione prevista. I concorrenti che partono senza bastoncini devono posizionarsi nei pressi del cancelletto.

4.2.1.3. RITARDO IN PARTENZA:

- un concorrente che non si presenta alla partenza al suo orario è squalificato, il giudice di partenza può riammetterlo con riserva;
- Il giudice di partenza che prende decisioni in merito a squalifiche deve riportare nome e numero di pettorale di concorrenti, ai quali non è stato permesso di partire a causa del ritardo o che sono stati riammessi con o senza riserva.

4.2.2. TRAGUARDO

- È contrassegnato da due nastri o simili su entrambi i lati;
- La distanza tra i due nastri deve essere di almeno 5 metri;
- Sopra il traguardo può essere aggiunto uno striscione o un gonfiabile;
- La linea di arrivo deve essere contrassegnata con un colore appropriato.

4.2.2.1. ZONA ARRIVO:

- deve trovarsi in un luogo ben visibile, ben segnalata e adeguatamente ampia e lunga per consentire una frenata dolce e non pericolosa. Possono essere messe delle protezioni di sicurezza se necessarie;
- deve essere completamente chiusa, e deve assicurare la sicurezza dei concorrenti;
- le persone non autorizzate non possono accedere all'area di arrivo;
- per il pubblico deve essere predisposta un'area separata dalla zona di arrivo;
- ai concorrenti che hanno concluso la gara deve essere possibile incontrare i media presenti.

4.2.3. CRONOMETRAGGIO

Durante tutte le gare, deve esserci un collegamento cablato tra partenza e arrivo e deve essere utilizzato un cronometro che rileva i millesimi.

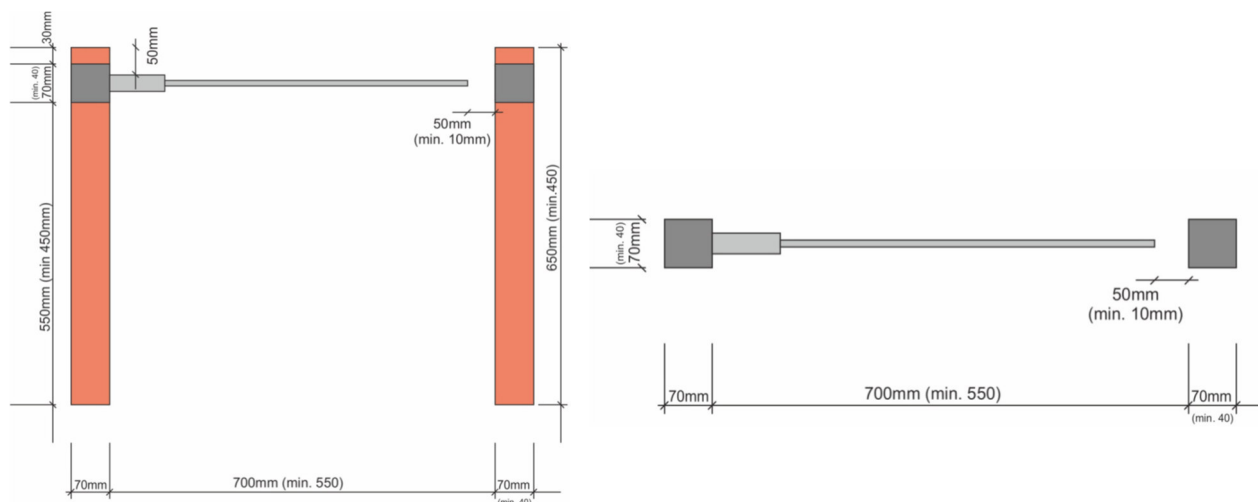
Il sistema dei cronometri deve essere acceso e collaudato un'ora prima dell'inizio della gara.

La partenza è costituita da due pali ben fissati distanti circa 70 cm l'uno dall'altro, (vedi schema sotto). Su uno di questi viene fissata l'asticella del cronometro che deve essere posizionata all'altezza delle ginocchia del concorrente. Questo sistema non deve essere modificato durante la gara. Se fosse necessario cambiare il sistema lo stesso deve essere sostituito con uno identico.

La stampa dei tempi deve essere conservata.

4.2.3.1. CANCELLETTO DI PARTENZA:

Deve essere alto minimo 45 cm e massimo 65 cm. Il resto delle dimensioni deve rispettare il seguente schema.



4.2.3.2. COMANDO DI PARTENZA

Può essere dato con due modalità alternative:

- Con conto alla rovescia: "10 secondi!" - "5, 4, 3, 2, 1" - "Via!"
- Senza conto alla rovescia: "Numero di partenza" - "Pronti" - "Pista Libera"

4.2.3.3. ARRIVO:

- le fotocellule del sistema devono essere fissate su supporti in modo che le stesse interrompano il raggio al passaggio del concorrente tra caviglia e ginocchia;
- la linea tra le fotocellule deve essere contrassegnata con una linea colorata;
- il giusto posizionamento avviene con la supervisione del DT;
- il sistema delle fotocellule deve essere posizionato in modo da non essere di intralcio ai concorrenti e non creare pericolo per gli stessi in caso di caduta.

4.2.3.4. MISURAZIONE DEL TEMPO:

- inizio: il momento esatto in cui la gamba attraversa la linea di partenza deve essere registrato dal sistema di cronometraggio. (Spingendo l'asticella di partenza si deve attivare il cronometro);
- fine: il cronometro si ferma quando il concorrente attraversa il traguardo e interrompe il raggio delle fotocellule.

ART. 4.3 - CHIUSURA DELLA PISTA

La pista deve essere chiusa da quando inizia il posizionamento dei pali per la tracciatura. Gli atleti, gli allenatori e i team manager non possono essere in pista durante la tracciatura. La giuria o il DT possono bloccare la pista al di fuori dei tempi ufficiali di allenamento e di gara.

5. ORGANIZZAZIONE E AMMINISTRAZIONE DELLA GARA

Prima dell'inizio della stagione sportiva la Federazione definisce il calendario per tutti gli eventi. Le società sportive interessate all'organizzazione degli eventi possono inoltrare la loro candidatura alla Federazione tramite una mail da inviare agli indirizzi corsa@fisir.it e alpine@fisir.it.

ART. 5.1 - AUTORIZZAZIONI ALLA CHIUSURA DELLA STRADA

Gli organizzatori devono provvedere a tutta la documentazione necessaria alla richiesta delle autorizzazioni per gli enti competenti.

ART. 5.2 - DOCUMENTAZIONE VIDEO

L'organizzazione deve garantire una ripresa video su tutto il percorso per tutta la durata della gara. Le riprese possono essere trasmesse in streaming tramite la FisrTv.

ART. 5.3 - CAPTAIN MEETING

Ad ogni gara deve aver luogo il Captain Meeting, prima dell'inizio della competizione. Il DT presiede la riunione.

5.3.1. PRESENZA OBBLIGATORIA PER:

- Team manager;
- Direttore di gara;
- Responsabile del personale medico;
- Funzionari dell'organizzazione e presentatore.

Possano partecipare anche i giornalisti.

ART 5.4 - INTERRUZIONE DELLA GARA

L'interruzione della gara può essere decisa:

- da un giudice in pista: per effettuare lavori di manutenzione in pista;
- dalla giuria:
 - quando inizia a piovere: durante l'interruzione i concorrenti possono adeguare la loro attrezzatura alle nuove condizioni meteorologiche;
 - in condizioni meteorologiche mutevoli, l'organizzatore deve assicurare condizioni uguali per tutta la categoria. In questo caso la decisione viene presa in collaborazione con l'organizzazione.

ART. 5.5 - RIPRESA DOPO L'INTERRUZIONE

La gara riprende con il primo concorrente della categoria. Il via libera è dato dalla giuria dopo l'ispezione della pista.

ART 5.6 - ANNULLAMENTO DELLA GARA

In caso di condizioni meteorologiche estreme, la giuria può annullare la gara decidendo in collaborazione con i responsabili delle squadre;

L'annuncio della cancellazione deve avvenire durante il Captain Meeting. Le gare annullate non concorreranno alla graduatoria.

La quota di iscrizione delle gare annullate non viene rimborsata.

5.6.1. ANNULLAMENTO PRIMA DEL GIORNO DELLA GARA

Il regolare svolgimento della gara non può essere garantito a causa della superficie della pista.

Se una gara viene annullata prima del giorno della gara, deve essere annunciata immediatamente al DT della FISR e se possibile a tutte le società iscritte.

5.6.2. ANNULLAMENTO IL GIORNO DELLA GARA

In questo caso l'annullamento può essere motivato da:

- l'ambulanza è insufficiente o mancante
- le condizioni meteorologiche non consentono l'inizio della gara;
- il numero di guardia porte è insufficiente;
- il servizio di cronometraggio non è corretto, è mancante o non rispetta la normativa precedentemente descritta.

Se una gara viene annullata durante la seconda manche, i risultati della prima manche possono essere considerati come il risultato della gara.

5.6.3. ANNULLAMENTO DI UN WEEKEND DI GARA

L'annullamento di un weekend di gara può essere deciso:

dalla società sportiva organizzatrice: la cancellazione è possibile solo in stretta collaborazione con la federazione che insieme alla società organizzatrice cerca di trovare una possibile alternativa;

dalla federazione: può annullare un weekend di gare, ma deve anche in questo caso cercare una possibile alternativa.

ART. 5.7 - ORDINE DI PARTENZA

L'ordine di partenza deve essere messo a disposizione di tutti i giudici e di tutte le società sportive iscritte e deve essere pronto un giorno prima della gara. Deve contenere:

- Intestazione;
- Nome dell'organizzatore;
- Nome del Tracciatore;
- Disciplina;
- Categoria della gara;
- Nominativi del direttore di gara e del DT;
- Tipologia del cronometraggio;
- Numero porte;
- Condizioni meteo;
- Data della gara;
- Nome della gara;
- Orario di inizio ufficiale 1° manche, 2° manche;
- Orario ricognizioni 1° manche, 2° manche;
- Numero di pettorale, nome e cognome, società di appartenenza e punti in classifica generale dei concorrenti;

In alto, il bordo sinistro e destro del foglio possono essere utilizzati per eventuali sponsor.

5.7.1. COMPOSIZIONE ORDINE DI PARTENZA

In ogni categoria, partono prima le donne e poi gli uomini, a discrezione dell'organizzazione.

Nella prima manche il primo a partire è l'atleta con più punti a seguire fino a quello con meno punti;

Nella seconda manche partirà per primo l'atleta con il tempo più alto registrato nella prima manche in ordine decrescente, fino al più veloce.

ART. 5.8 - CALCOLO DEI RISULTATI

La classifica deve essere redatta dal responsabile dei cronometristi che si avvarrà per questo dell'ordine di partenza.

Tempi non ufficiali:

Durante la gara i tempi rilevati dal cronometro devono essere esposti come tempi non ufficiali su un pannello visibile a concorrenti, media e pubblico. I tempi potranno essere annunciati anche tramite lo speaker.

Tempi ufficiali:

i tempi ufficiali di cui dovranno essere informati i concorrenti devono essere pubblicati prima dell'inizio della ricognizione della seconda manche.

Eventuali reclami possono essere presentati alla giuria dopo la pubblicazione dei tempi ufficiali.

ART. 5.9 - CLASSIFICHE UFFICIALI

La classifica ufficiale deve essere redatta con lo stesso format dell'ordine di partenza a cui saranno aggiunti i tempi di gara.

IL tempo complessivo è dato dalla somma dei tempi delle 2 manches;

La classifica ufficiale firmato dal DT e dal responsabile dei cronometristi deve essere pubblicata sul sito web della Federazione.

ART. 5.10 - SALTO PORTA O CADUTA

Una porta non viene superata correttamente se una parte delle ruote dei pattini si trovano al di là della verticale del palo.

Quando una porta non viene superata correttamente il concorrente non deve continuare con le porte successive.

Se un concorrente non passa correttamente una porta, può tornare indietro e continuare la sua gara dalla porta saltata. Per questo il concorrente deve girare la porta saltata e ripartire sulla traiettoria corretta.

La porta da cui l'atleta deve riprendere la gara deve essere chiaramente segnalata dal Guardia porte.

Se il concorrente non segue queste regole, oltre alla squalifica, può avere una sanzione disciplinare.

Il concorrente ritirato o squalificato deve portarsi velocemente a un'uscita, a bordo pista o al traguardo.

Se un concorrente cade e riceve cure mediche non gli è permesso continuare la corsa.

ART. 5.11 - RIPETIZIONE DELLA GARA PER UN CONCORRENTE

5.11.1. REQUISITI

Un concorrente che subisce interferenze durante la corsa deve fermarsi prontamente dopo l'interferenza, abbandonare il tracciato e chiedere al Guardia porte assegnato o a un membro della giuria di ripetere la gara. Questa richiesta può essere effettuata anche dal caposquadra o dall'allenatore;

La domanda di replica può essere accolta o respinta solo dalla giuria;

Se il DT o altri membri della giuria non sono in grado di verificare immediatamente un'interferenza che comporta una replica, il DT o un altro membro della giuria può chiedere una replica provvisoria per evitare ritardi. Questa corsa è valida solo se confermata dopo la gara dalla giuria.

5.11.2. MOTIVI DI UN'INTERFERENZA

Un'interferenza può essere causata da:

- blocco della pista da parte di un funzionario, di un osservatore, di un animale, di un concorrente caduto, di oggetti;
- intervento del servizio medico;
- porta mancante;

- altri incidenti simili, indipendenti dalla volontà e dalle capacità del concorrente che causano un rallentamento sulla pista effettivo e quindi influenzano il risultato;
- quando tutti i cronometri disponibili non funzionano;

Il cambiamento delle condizioni meteorologiche durante la gara non costituisce motivo per concedere una replica.

5.11.3. NEGAZIONE DELLA RIPETIZIONE:

Se un concorrente è stato squalificato prima della sua ripetizione, non viene concessa alcuna ripetizione.

Se un concorrente continua la gara dopo l'interferenza, non ha il diritto di chiedere una ripetizione.

Il concorrente può, dopo che il giudice di partenza è stato informato, ripetere la corsa alla fine della categoria in corso.

Se un concorrente cade e sposta la porta il concorrente non può ripetere la gara. Se il concorrente vuole continuare la sua corsa, deve tornare indietro passare oltre al segno a terra, e ripartire sulla giusta traiettoria.

6. REGOLE GENERALI PER DISCIPLINA

ART. 6.1 - SLALOM

6.1.1. SPECIFICHE TECNICHE

- Una porta dello slalom è costituita da un palo snodato con un sistema di fissaggio;
- la distanza da palo a palo non può essere inferiore a 3 m e non superiore a 8 m;
- non meno di 30 porte e non più di 60 porte in 2 diversi colori;
- deve essere caratterizzato da minimo una e massimo tre combinazioni verticali, composte da due, tre o quattro porte;
- quando possibile inserire nel tracciato almeno una lunga (banana) massimo 3;
- la distanza tra la partenza e la prima porta è misurata dalla fine della rampa;
- la pista deve essere larga almeno 5 m;
- la pista deve avere una pendenza compresa tra il 6% il 15%.

6.1.2. TRACCIATO

- Evitare serie monotone di combinazioni standardizzate di porte;
- vanno evitate le porte che costringono i concorrenti a una brusca frenata e che interferiscono con un andamento fluente;
- non è corretto piazzare combinazioni difficili di porte all'inizio o alla fine della gara;
- la porta finale non deve essere posizionata troppo vicina al traguardo. Deve portare il concorrente al centro del traguardo;
- l'ultima porta deve essere impostata in modo da ridurre al minimo il rischio di errore.

6.1.3. VERIFICA DELLA PISTA

- Dopo la tracciatura della pista da parte del tracciatore, la giuria deve controllare che il tracciato sia adatto alla gara;
- controllo del fissaggio dei pali nelle piastre di fissaggio;
- la sequenza dei colori deve essere mantenuta;
- le posizioni delle porte devono essere contrassegnate;
- le porte devono essere numerate;
- la partenza e l'arrivo devono essere secondo il regolamento.
- la pista rimane chiusa il giorno della gara fino alla ricognizione.

6.1.4. RICOGNIZIONE

- I concorrenti devono ispezionare la pista solo dopo la verifica da parte della giuria;
- i concorrenti devono ispezionare la pista senza pattini e portare con sé il proprio pettorale indossato correttamente;
- la ricognizione viene effettuata dall'inizio alla fine.

6.1.4.1. ORARIO DELLA RICOGNIZIONE

- L'ora della ricognizione è annunciata dalla giuria tramite altoparlanti;
- la durata della ricognizione è di 30 minuti. La giuria può cambiarlo;
- la pista deve essere sgomberata 10 minuti prima dell'inizio ufficiale.

6.1.5. PISTA LIBERA

- Il DT all'inizio della gara dà il comando "Inizio gara";
- il "pista libera" deve essere dato per ogni concorrente dal Direttore di Gara.

6.1.6. INTERVALLI DI PARTENZA

- Devono essere scelti in modo da garantire la sicurezza;
- devono essere scelti in modo che ci sia abbastanza tempo per il personale di pista di svolgere il proprio lavoro secondo il regolamento;
- la giuria può consentire le partenze a intervalli irregolari.

ART. 6.2 - SLALOM GIGANTE

6.2.1. SPECIFICHE TECNICHE

- Uno slalom gigante è costituito da due pali snodati con un sistema di fissaggio e un telo teso in mezzo. Il telo deve staccarsi dal palo in caso di contatto troppo intenso (sistema a velcro);
- il telo deve avere un'altezza massima di 140cm;
- La distanza da una porta all'altra non può essere inferiore a 10 m e non superiore a 15m;
- le porte lunghe hanno lo stesso colore e vanno percorse dallo stesso lato;
- la distanza tra le porte di una lunga deve essere minimo 5 m;
- le porte lunghe o banane non possono essere più di due;
- non meno di 20 e non più di 35 porte per tracciato di 2 diversi colori;
- la distanza tra la partenza e la prima porta è misurata dalla fine della rampa. La distanza è 10-15 m;
- la pista deve essere larga almeno 5 m;
- la pista deve avere una pendenza media del 6% fino al 10%, possono però essere fatte eccezioni dalla "Commissione tecnica".

6.2.2. TRACCIATO

- Vanno evitate le porte che costringono i concorrenti a una brusca frenata e che interferiscono con un andamento fluente;
- l'ultima porta non deve essere posizionata vicino al traguardo. Deve portare il concorrente verso l'area centrale del traguardo.

6.2.3. SOPRALUOGO DELLA PISTA

Dopo che il tracciatore ha redatto il tracciato, la giuria deve controllare:

- Fissaggio dei pali;
- la sequenza dei colori delle porte;
- la posizione e numerazione delle porte deve essere contrassegnata;

- i pali di scorta devono essere disponibili e posizionati correttamente;
- la partenza e l'arrivo devono essere conformi al regolamento.

6.2.4. RICOGNIZIONE DELLA PISTA

- I concorrenti devono ispezionare la pista senza pattini e portare con sé il proprio pettorale indossato correttamente;
- la ricognizione viene effettuata dall'inizio alla fine.

6.2.4.1. ORA DELLA RICOGNIZIONE

- L'ora della ricognizione è annunciata dalla giuria tramite lo speaker;
- la durata della ricognizione è di 30 minuti. La giuria può cambiarla;
- la pista deve essere liberata 10 minuti prima dell'inizio ufficiale.

ART. 6.3 - SLALOM PARALLELO

6.3.1. DEFINIZIONE

- Una gara parallela ovvero due concorrenti partiranno simultaneamente su due percorsi adiacenti. I tracciati devono essere il più precisi possibile sia in orizzontale che in verticale;
- le gare parallele possono essere sia SL che GS;
- le porte dei due tracciati sono contrassegnate con due colori differenti: uno rosso e uno blu.

6.3.2. NUMERO DI PORTE

- Minimo 20 porte, massimo 35;
- larghezza della strada almeno 6 m.

6.3.3. QUALIFICAZIONI

- Una prova per tutte le donne e gli uomini serve per fare le qualifiche;
- si qualificheranno un massimo di 32 donne e 32 uomini con il miglior tempo ottenuto nella prova di qualificazione;
la struttura dello slalom parallelo (32 o sottomultipli per tracciato) si basa sui risultati della prova di qualificazione.

6.3.4. ORDINE DI PARTENZA

- C'è un ordine di partenza per le qualifiche per uomini e donne;
- c'è un ordine di partenza con la struttura dello slalom parallelo (32) per donne e uomini.

6.3.5. RICOGNIZIONE

- I concorrenti devono ispezionare il percorso senza pattini e con il proprio pettorale indossato correttamente.
- la ricognizione viene effettuata dall'inizio alla fine.

6.3.5.1. ORA DELLA RICOGNIZIONE

- L'ora di inizio e di fine del sopralluogo da parte della giuria è comunicata tramite lo speaker;
- salvo diversa decisione della giuria, il tempo della ricognizione è di 20 minuti;
- 10 minuti prima dell'orario di inizio ufficiale è necessario liberare il percorso.

6.3.6. PARTENZA

- La partenza è presieduta dal Giudice della partenza che deve posizionarsi direttamente tra i due concorrenti, davanti o dietro i due cancelletti di partenza in modo da poter sorvegliare l'intera area;
- Sono necessari due assistenti alla partenza per aiutare i concorrenti nella loro posizione di partenza predeterminata.

6.3.7. AUTORIZZAZIONE ALLA PARTENZA

- Viene data dal direttore di gara, dopo la verifica con il capo del cronometraggio.

6.3.8. MECCANISMO DI INIZIO

- È composto da due cancelli che si funzionano per mezzo di un sistema a comando elettrico che apre la serratura (elettromagnete o altro). È consentito il funzionamento manuale.
- deve essere assicurata l'apertura simultanea per entrambi i concorrenti.

6.3.9. DISTANZA LATERALE

- I cancelli sono posizionati a circa 3 m di distanza l'uno dall'altro.

6.3.10. MISURAZIONE DEL TEMPO

- I tempi della gara sono misurati elettronicamente, per tutti nessuno escluso, fino ai millesimi.
- È possibile misurare il tempo manualmente o con la misurazione differenziale, ma deve essere indicata la differenza di orario.

6.3.11. COMANDO DI PARTENZA

- Il giudice si rivolge ai due concorrenti con le seguenti frasi: "pronto rosso?" e poi "blu pronto?".
- solo dopo che hanno risposto entrambi "sì", può essere dato il comando - "Attenzione" – "Vai". Può anche essere emesso un segnale acustico, mentre si aprono contemporaneamente i cancelli.

6.3.12. ORDINE DI PARTENZA

- L'ordine di partenza segue la tabella dall'alto verso il basso.
- gli atleti gareggiano prima sul percorso rosso (il pettorale più basso), poi sul blu. Nella seconda prova gli atleti vengono invertiti. Con questo sistema iniziano tutti i round delle finali.
- passa il turno l'atleta primo dopo il primo e il secondo giro (somma dei tempi).

6.3.13. RIPETIZIONE DELL'INIZIO

- La partenza viene ripetuta se i dispositivi di partenza non hanno funzionato correttamente.

6.3.14. SQUALIFICHE

- Può essere decisa la squalifica dell'atleta se:
 - Invade l'altro tracciato;
 - Ostacola intenzionalmente o meno l'avversario;
 - Attraversa la linea di demarcazione tra i tracciati dopo il traguardo;
 - Sfonda i cancelli di partenza prima che vengano aperti;
- se il concorrente è DSQ o DNF nella prima manche, parte nella seconda manche con 1 secondo di penalità;

- quando il concorrente è DSQ o DNF nella seconda manche, perde. Se entrambi i corridori sono DSQ o DNF nella prima prova, inizieranno la seconda manche e il corridore, che ha superato senza errori la parte più breve della pista è penalizzato con 1 secondo;
- se entrambi i corridori sono DSQ o DNF durante la seconda manche, il risultato della prima manche è decisivo;
- se entrambi i corridori hanno lo stesso tempo nella prima manche e nessuno dei due passa la seconda manche (DSQ o DNF), il vincitore è il corridore che ha superato senza errori il tratto più lungo del tracciato;
- se uno dei corridori non parte e non annuncia la sua rinuncia, perde la gara. L'altro Atleta non può partire. La corsa di prova è vietata (a discrezione della giuria).

6.3.15. PROTESTE / SCADENZA PROTESTE

- I reclami devono essere dichiarati immediatamente dopo l'annuncio dei loro risultati.

6.3.16. ARRIVO

- I sistemi di arrivo sono simmetrici;
- la fotocellula deve essere montata sulla linea di arrivo che deve essere contrassegnata;
- ogni porta è caratterizzata da una fascia a due pali che rappresenta un "cancello d'arrivo", ognuno di questi deve essere largo almeno 1 m;
- dopo l'arrivo, deve essere segnata sulla pista per mezzo di un colore una linea di demarcazione ottica tra i due tracciati.

6.3.17. NUMERI

- I concorrenti prendono i pettorali di gara e li conservano fino alla fine della gara.

6.3.18. STRUTTURA SLALOM PARALLELO

Inizio	Ottavi	Quarti	Semi finali	Finale
Gruppo S1 1/32	Gruppo A1 Vincitore S1/Vincitore S2	Gruppo V1 Vincitore A1/Vincitore A2	Gruppo H1 Vincitore V1/Vincitore V2	Finale Vincitore H1/Vincitore H2
Gruppo S2 17/16				
Gruppo S3 9/24	Gruppo A2 Vincitore S3/Vincitore S4			
Gruppo S4 25/8				
Gruppo S5 5/28	Gruppo A3 Vincitore S5/Vincitore S6	Gruppo V2 Vincitore A3/Vincitore A4		
Gruppo S6 21/12				
Gruppo S7 13/20	Gruppo A4 Vincitore S7/Vincitore S8	Gruppo V3 Vincitore A5/Vincitore A6		
Gruppo S8 29/4				
Gruppo S9 3/30	Gruppo A5 Vincitore S9/Vincitore S10		Gruppo V4 Vincitore A7/Vincitore A8	
Gruppo S10 19/14				
Gruppo S11 11/22	Gruppo A6 Vincitore S11/Vincitore S12	Gruppo V4 Vincitore A7/Vincitore A8	Gruppo H2 Vincitore V3/Vincitore V4	
Gruppo S12 27/6				
Gruppo S13 7/26	Gruppo A7 Vincitore S13/Vincitore S14	Gruppo V4 Vincitore A7/Vincitore A8		
Gruppo S14 23/10				
Gruppo S15 15/16	Gruppo A8 Vincitore S15/Vincitore S16	Gruppo V4 Vincitore A7/Vincitore A8		
Gruppo S16 31/2				

6.3.19. QUALIFICAZIONE AL TURNO SUCCESSIVO

- Dopo il primo turno si sono qualificati i 32, 16, 8 e 4 vincitori, vale a dire quelli del proprio girone con un tempo minore rispetto alle due differenze di tempo;
- Un concorrente passa al il turno successivo di qualificazione quando il suo avversario viene squalificato alla seconda manche;
- In caso di pareggio dopo due turni deve essere iniziata una terza manche;
- Ottavi di finale:
 - I 16 concorrenti qualificati iniziano secondo le coppie, dall'alto verso il basso, come da tabellone;
 - Le gare sono sempre fatte da due prove.
 - Sono 8 i qualificati per i quarti di finale.
- Quarti di finale:
 - gli 8 concorrenti qualificati iniziano secondo le coppie dall'alto verso il basso, come per gli ottavi.
- Semifinale e finale
 - I quattro concorrenti qualificati iniziano sempre secondo l'ordine dall'alto verso il basso stabilito dal tabellone.
 - I perdenti risultanti iniziano prima con la finale alle 3 e 4 posto. A seguire i finalisti iniziano il loro primo turno. Poi di nuovo corrono i mezzi finalisti e infine il secondo turno dei finalisti.
- Altre posizioni in PSL
 - I corridori si posizionano dal 5° all'8° posto in base al tempo impiegato.
 - I corridori sono posizionati dal 9° al 16° posto in base al tempo impiegato.
 - I corridori sono posizionati dal 17° al 32° posto in base al tempo impiegato.
 - In caso di DNF o DSQ del concorrente, il concorrente viene classificato come ultimo in una determinata manche (8°, 16°, 32°). Nel caso in cui più corridori siano classificati DNF o DSQ nella stessa manche sono uguali, il tempo della qualificazione è decisivo.

6.3.20. GUARDIA PORTE

- I Guardia porte sono posizionati su entrambi i lati esterni dei tracciati. Ogni errore dei concorrenti va segnalato immediatamente e controllato dalla giuria. Gli errori devono essere sempre annotati su carta per controllo. (Vedere giudice di porta).

ART. 6.4 - TEAM EVENT

La gara a squadre può essere organizzata nelle seguenti discipline:

- Slalom
- Slalom Gigante
- Slalom Parallelo KO

6.4.1. SLALOM E SLALOM GIGANTE

- Si forma una squadra di 2 Donne e 2 Uomini (altre combinazioni valide 3D+1U, 4D);
- il piazzamento delle squadre è dato dalla somma dei tempi;
- se un membro della squadra viene squalificato (DSQ) o non termina (DNF) una manche, è classificato con il peggior tempo di manche in quella corsa oltre ad una penalità di 6,5 secondi. Lo stesso vale se due o tre corridori sono DSQ o DNF. Se tutti e quattro i membri sono DSQ o DNF, tutta la squadra è DSQ.
- i concorrenti di ciascuna squadra devono essere nominati prima del sorteggio;
- ogni squadra deve registrare il numero esatto di donne e uomini. Una squadra non può registrare più di 4 atleti;

- è possibile iscrivere più corridori come sostituti (massimo 2), ma deve essere dichiarato all'atto della registrazione. Questi possono prendere parte alla ricognizione;
- i nominativi dei concorrenti effettivi devono essere comunicati entro la fine della ricognizione;
- le prime tre squadre devono presentarsi integralmente alla cerimonia di premiazione.

6.4.2. SLALOM PARALLELO KO

- La gara è a squadre ed è condotta come uno slalom parallelo;
- Verranno utilizzate porte SL.
- Il numero massimo di squadre autorizzate a partecipare all'evento Inline Alpine Team Parallelo è 16;
- La classifica delle squadre viene calcolata sommando i punti delle migliori 2 donne e dei 2 migliori uomini;
- La dimensione totale della squadra è limitata ad un massimo di 6 concorrenti: 2+2 concorrenti sono la squadra base e 1+1 concorrenti sono sostituti (i sostituti non sono obbligatori). Un uomo non può sostituire una donna, ma una donna può sostituire per entrambi i sessi;
- Un concorrente può iniziare una corsa solo una volta;
- Le iscrizioni finali per l'evento Inline Alpine Team parallelo (senza nomi) deve essere effettuata entro 24 ore dopo la fine dell'ultima gara di Inline in programma, prima dell'evento;
- La conferma delle iscrizioni compresi i nomi dei concorrenti deve essere presentata alla riunione dei team manager per il Team Event parallelo;
- La migliore squadra, in base alla posizione attuale dei concorrenti dello Slalom, riceverà il pettorale 1 e l'ultima squadra riceverà il pettorale numero 16. Se due o più squadre hanno la stessa classifica è effettuato un calcolo sommando i punti slalom della migliore donna e del testimone (o seconda miglior donna e uomo in caso di parità) iscritti al Team Event KO. Il risultato più alto è classificato per primo;
- 16 squadre formeranno 8 batterie come segue:
 - Batteria 1: Squadra 1-16
 - Batteria 2: Squadra 2-15
 - Batteria 3: Squadra 3-14
 - Batteria 4: Squadra 4-13
 - Batteria 5: Squadra 5-12
 - Batteria 6: Squadra 6-11
 - Batteria 7: Squadra 7-10
 - Batteria 8: Squadra 8-9
- Le donne riceveranno i pettorali da 1 a 2 e gli Uomini da 3 a 4, in ordine alfabetico;
- Se una batteria è incompleta (ad esempio solo 10 squadre all'inizio), la migliore squadra presente si qualificherà automaticamente per la tappa successiva.

6.4.2.1. LA GARA

- Parallelo;
- Ogni gara individuale tra due squadre avversarie è composta da 2 prove;
- L'ordine di partenza è il seguente:
 - "Percorso rosso" squadra 1 D1 contro "Percorso blu" squadra 16 D1;
 - "Percorso rosso" squadra 16 U1 contro "Percorso blu" squadra 1 U1;
 - "Percorso rosso" squadra 16 D2 contro "Percorso blu" squadra 1 D2;
 - "Percorso rosso" squadra 1 U2 contro "Percorso blu" squadra 16 U2;
- Il percorso blu si troverà sulla destra;

- Per ogni singola batteria il concorrente, che è elencato per primo o rispettivamente in testa alla coppia, partirà sul percorso rosso per la sua prima manche;
- Per la seconda manche della batteria, i concorrenti scambiano percorso.

6.4.2.2. PUNTI

- Il vincitore di ogni singola corsa ottiene 1 punto per la sua squadra;
- In caso di pareggio di una Prova individuale, a entrambe le Squadre viene assegnato 1 punto;
- In caso di parità al termine della Batteria (4:4) la Squadra con il tempo combinato più basso del miglior individuo donna e del miglior individuo uomo (o secondo migliore in caso di parità per il miglior tempo) vincerà la prova;
- Se le squadre non possono essere separate da tempi combinati, la squadra con il tempo singolo più veloce è la vincitrice;
- Motivi di squalifiche (immediati e senza protesta):
 - Falsa partenza
 - Passaggio da un percorso all'altro
 - Interferire con l'avversario, volontariamente o meno
 - Non passare correttamente una porta
 - Non è consentito l'arresto completo e/o l'arretramento
 - Se entrambi i concorrenti non riescono a finire, la gara, il concorrente che ha percorso con successo la distanza maggiore è il vincitore.

6.4.2.3. PREMI

- Sono premiate le prime 3 squadre.

6.4.2.4. STRUTTURA DELLA GARA (ESEMPIO PER 8 SQUADRE)

1° PROVA	1	Batteria 1	1-8	1° e 2° manche con 4 partenze (2D+2U)
	1	Batteria 2	2-7	1° e 2° manche con 4 partenze (2D+2U)
	1	Batteria 3	3-6	1° e 2° manche con 4 partenze (2D+2U)
	1	Batteria 4	4-5	1° e 2° manche con 4 partenze (2D+2U)
2° PROVA	2	Batteria 1	(1 vincitore Batteria 1 – 1 vincitore Batteria 4) 1° e 2° manche con 4 partenze (2D+2U)	
	2	Batteria 2	(1 vincitore Batteria 2 – 1 vincitore Batteria 3) 1° e 2° manche con 4 partenze (2D+2U)	
ORO	2	vincitori batteria	1 – 2 vincitori batteria 2	1° e 2° manche con 4 partenze (2D+2U)
BRONZO	2	perdenti Batteria	1 – 2 perdenti Batteria 2	1° e 2° manche con 4 partenze (2D+2U)

ART. 6.5 - GARA COMBINATA

La gara combinata consiste in una corsa di slalom e una corsa di slalom gigante:

- La prima manche è lo slalom.
- La seconda manche è lo slalom gigante.

6.5.1. ORDINE DI PARTENZA

- Nella prima manche i corridori iniziano in base ai punti slalom della classifica;

- Nella seconda manche i corridori partono in base ai risultati della prima manche.

6.5.2. RISULTATI

- Il risultato è la somma dei tempi di entrambe le corse per ciascun corridore;
- Se la gara si svolge come Campionato ITALIANO, al vincitore viene assegnato il titolo "Inline Alpine Campione ITALIANO in Combinata".

7. ATTREZZATURA

ART. 7.1 - PETTORALI

Forma, dimensione, scritta e tipo di fissaggio non devono essere modificati. Il pettorale deve avere un'altezza di almeno 8 cm e deve essere leggibile.

I pettorali possono avere numeri, segni commerciali e pubblicitari a condizione che ogni pettorale sia contrassegnato con lo stesso Particolare, lettere e numeri non possono superare i 10 cm.

Sono adeguate le solite pettorine senza maniche, utilizzate anche in altri sport.

Non sono ammessi pettorali numerici in carta.

ART. 7.2 - EQUIPAGGIAMENTO DEL CONCORRENTE

7.2.1. RUOTE

- Sono ammesse solo ruote disposte in linea;
- si possono usare tre, quattro o cinque ruote;
- non ci sono limiti per il diametro della ruota.

7.2.2. BASTONCINI DA SCI

I corridori possono correre con o senza bastoncini da sci.

7.2.3. CASCO

Deve essere utilizzato un casco da Bike, da skate o da sci standard, omologato e ben allacciato.

7.2.4. PROTEZIONI

È obbligatorio usare un corpetto protettivo per la schiena.

È necessario utilizzare le protezioni per il polso standard. In alternativa si possono usare guanti imbottiti.

È necessario utilizzare le protezioni dei gomiti standard aderenti, che non possano spostarsi.

È necessario utilizzare protezioni per le ginocchia standard aderenti che non possano spostarsi.

8. CAMPO DI GARA/PISTA

ART. 8.1 - INFORMAZIONI GENERALI

Tutte le gare valedoli per titoli nazionali e internazionale devono essere svolte solo su campi di gara/piste ritenuti idonei dalla Federazione nazionale (FISR).

Le gare internazionali devono essere eseguite solo su piste proposte dalla Federazione Nazionale, ma l'approvazione finale deve essere fatta dalla Commissione tecnica di World Skate.

Devono essere rispettate le "Indicazioni per l'allestimento e la verifica sull'idoneità dei percorsi di gara di Inline Alpine" come definite nel documento approvato dal C.F. e dal CONI, presente alla voce impiantistica nel sito federale.

L'input per il rilascio dell'idoneità delle piste deve essere indirizzato alla federazione (Commissione tecnica).

ART. 8.2 – IDONEITA'

Non appena i documenti necessari sono pronti, il richiedente indirizza la domanda per l'idoneità della pista alla commissione tecnica della federazione per concordare il sopralluogo. Durante il sopralluogo ispettivo della traccia, la commissione redige e sottoscrive il verbale di verifica contenente le caratteristiche del percorso, le foto esplicative e tutte le prescrizioni necessarie al raggiungimento dei livelli di sicurezza richiesti, ad esempio, nota eventuali problemi (ostacoli o altro) da rimuovere o modificare prima dell'effettuazione della gara.

La commissione tecnica può revocare l'idoneità qualora non dovessero essere rispettati i presupposti della stessa.

La redazione ed il rilascio del verbale di sopralluogo (con esito positivo o negativo) è di competenza della sola CDD. La commissione può a sua volta nominare un suo rappresentante a cui delegare le operazioni di verifica del campo di gara/pista.

8.2.1. DOCUMENTAZIONE NECESSARIA:

La documentazione da produrre è la seguente:

- L'accettazione della chiusura da parte delle autorità competenti;
- Il nome e delle foto della strada (Via, Luogo, Paese);
- La lunghezza e la larghezza della pista;
- La pendenza della pista (ogni 15 metri un punto di controllo in cui viene controllata la pendenza in percentuale, primo controllo alla partenza, ultimo all'arrivo);
- La larghezza della pista (ogni 15 metri un punto di controllo in cui viene controllata la larghezza in m, primo controllo alla partenza, ultimo all'arrivo);
- Il tipo di ambulanza;
- Una descrizione delle aree di partenza e di arrivo;
- Una descrizione dell'area di sosta dei concorrenti alla partenza e all'arrivo;
- Informazioni sul tipo di dispositivi di sicurezza necessari;
- Il tipo di cronometraggio;
- Luogo previsto dei sanitari e del medico;
- Informazioni sui cordoli e la loro altezza, recinzioni, muri, sporgenze, alberi, segnali stradali lungo il percorso (messi in sicurezza o rimossi);
- Luogo dell'ufficio gara e mappa dell'area del tracciato;
- Stato generale della pavimentazione (grana, rialzi);
- Descrizione della zona di partenza e dell'area di arrivo;
- Indirizzo di contatto con telefono, e indirizzo e-mail dell'organizzazione responsabile;
- Materiale utilizzato per le barriere.

8.2.2. VALIDITÀ DEL TITOLO DI IDONEITA'

L'idoneità del campo di gara/pista, viene definita in base alle indicazioni contenute nel documento del settore "Impianti sportivi" sopra citato, e valutata dalla commissione in relazione alla tipologia di prova da effettuare: Slalom Speciale/Gigante/Parallelo.

Durata di validità del titolo di idoneità:

- Per campi di gara/pista permanenti, il titolo di idoneità, acquisito al momento del sopralluogo ispettivo, ha valore fin quando il campo di gara/pista non subisce variazioni sostanziali.

- Per campi di gara/pista provvisori, di norma il titolo di idoneità, acquisito al momento del sopralluogo ispettivo e confermato dal G.A nel pre-gara, ha valore per la durata della gara e per il tempo antecedente la stessa (prove pista).
- Come per tutti i "circuiti sportivi" la validità dell'idoneità del campo di gara/pista decade immediatamente qualora vi sia una variazione sostanziale dello stesso sia in termini dimensionali sia strutturali o se vengono a mancare le condizioni di sicurezza.

Le variazioni possono essere di vario tipo ad esempio:

- Rottura di muri;
- Connotazione del territorio;
- Costruzione di edifici;
- Declino della pavimentazione;
- Modifica del tracciato e della disposizione delle strade in termini di larghezza, lunghezza e pendenza.

Per l'idoneità della pista non sono richiesti oneri, ma il rimborso spese per la commissione da parte del richiedente.

9. GIURIA

La Giuria è così composta:

- DT (Delegato tecnico);
- Direttore di gara;
- Un delegato che rappresenta tutte squadre (definito dalle stesse)
- Giudice di partenza;
- Giudice di arrivo.

ART. 9.1 - ASSEGNAZIONE DEI VOTI

Tutte le persone con diritto di voto hanno un solo voto. Il DT assume la presidenza.

ART. 9.2 - COMPITI DELLA GIURIA

Durante la Giuria si occuperà di:

- Rispetto del regolamento di gara durante tutta la gara;
- decisioni in merito a misure disciplinari nei confronti di concorrenti, team manager, allenatori, compositori, personale di servizio, agenti sponsor e assistenti;
- decisioni sulle squalifiche e sulle proteste, decisioni sulle interruzioni della gara;
- decide eventuali istruzioni speciali prima e durante l'intera gara;
- modifiche della partenza in base allo stato della pista e al superamento dei termini;
- verifica delle decisioni del DT per escludere un concorrente per mancanza dell'idoneità necessaria;
- eventuali questioni e decisioni che non sono chiare nel regolamento.

ART. 9.3 - CONFLITTI

Il concorrente non può essere membro della giuria;

Il membro della giuria non può essere un concorrente.

ART. 9.4. - AZIONI DELLA GIURIA IN ORDINE TEMPORALE

La giuria si riunisce prima della compilazione dell'ordine di partenza, per il loro primo incontro, e termina il suo compito alla fine del periodo previsto per la presentazione di reclami.

ART. 9.5 - CAPACITÀ DECISIONALE DELLA GIURIA

Tutte le decisioni, che hanno un'influenza diretta o indiretta sulla gara, vengono prese in accordo tra i membri con diritto di voto.

Tutte le decisioni devono essere trascritte e riportate nell'apposito cartello con ora data e firma del presidente.

Il comportamento della Giuria è valutato dalla CDD per il tramite del suo componente di riferimento del Comitato Ufficiali di Gara.

10. AZIONI DISCIPLINARI E CONTROVERSIE

Un concorrente viene squalificato dalla giuria nel caso in cui:

- Prova su una pista chiusa ai concorrenti;
- Modifica il tracciato in qualsiasi modo senza alcun ordine della giuria;
- Si comporta male nei confronti dei Giudici, concorrenti o pubblico, bestemmia o impreca;
- Viola i regolamenti;
- Non rispetta le decisioni prese dalla giuria;
- Partecipa alla gara con dati anagrafici errati;
- Permane in pista al di fuori dei tempi indicati dalla giuria per la ricognizione;
- Cambia il suo numero di partenza anche senza autorizzazione;
- Non indossa il proprio numero di partenza assegnato, ma un altro.
- Passa una porta non regolarmente;
- Non indossa il kit di protezione o lo indossa solo parzialmente;
- I suoi pattini non fanno riferimento al regolamento della gara;
- Accetta l'aiuto di altri durante la gara;
- Pattina lungo il percorso accanto alla pista;
- Ha nomi osceni sulla sua attrezzatura;
- Interferisce volontariamente con un altro concorrente;

ART. 10.1 - SANZIONE DELLA GIURIA NEI CONFRONTI DEI CONCORRENTI

In caso di comportamento non regolare la Giuria interviene con:

- Un richiamo/avviso verbale;
- L'ammonizione;
- Diffida di squalifica;
- Squalifica dalla gara in corso;
- Squalifica per una gara successiva nello stesso giorno o nel giorno successivo.

Le sanzioni di gara inflitte dovranno essere riportate sul verbale di gara.

10.1.1. SANZIONI DELLA GIUSTIZIA SPORTIVA NEI CONFRONTI DEI CONCORRENTI:

In caso le infrazioni disciplinari di ordine superiore per le quali si rende necessario un provvedimento aggiuntivo rispetto a quanto previsto all'articolo 10.1, il DT e il Direttore di Gara provvedono alla stesura di un apposito verbale riportante scrupolosamente i fatti accaduti e le eventuali dichiarazioni verbali.

Il verbale, firmato da entrambi viene trasmesso alla segreteria della Giustizia federale che provvederà a sottoporlo al Giudice Sportivo Nazionale per i provvedimenti del caso in applicazione del Regolamento di Giustizia e Disciplina.

A titolo esemplificativo comportamenti che possono dare seguito all'intervento del Giudice Nazionale sono:

- Danni intenzionali all'attrezzatura della pista da parte dell'atleta;

- Abusi verbali e parolacce nei confronti di altre persone.

ART. 10.2 - RECLAMI

La legittimità alla presentazione di reclami è esclusiva del Dirigente della Società Sportiva partecipante (o suo delegato).

10.2.1. FORMA DEI RECLAMI:

I reclami devono essere presentati in forma scritta al DT in un luogo scelto dall'organizzazione.

Non è ammessa la protesta collettiva di più società sportive.

Un reclamo consegnato può essere ritirato dall'opponente prima della pubblicazione della decisione della giuria.

Un ritiro anticipato del reclamo non è possibile quando la giuria per motivi di tempo prende una decisione con riserva.

I reclami che non vengono consegnati nei modi prescritti o in tempo utile non possono essere presi in considerazione.

10.2.2. POSSIBILI RECLAMI

A titolo esemplificativo eventuali reclami possono essere presentati per:

- Contro l'ammissione di concorrenti prima della tracciatura;
- Contro l'attrezzatura di un concorrente un'ora prima dell'orario di partenza;
- Contro la pista o il suo stato un'ora prima dell'orario ufficiale di partenza;
- Contro il percorso di gara subito dopo l'arrivo;
- Contro altri concorrenti o un Giudice per comportamento contro il regolamento durante la gara, subito;
- Contro una squalifica nei 15 minuti successivi alla pubblicazione dell'elenco delle squalifiche;
- Contro il cronometraggio nei 15 minuti successivi alla pubblicazione delle graduatorie;
- Contro la decisione della giuria subito dopo la pubblicazione, ma prima dei 15 minuti;
- Contro l'ordine di partenza subito dopo la pubblicazione;
- Contro la graduatoria nei 10 giorni successivi alla pubblicazione;
- Contro la valutazione della gara nei 10 giorni successivi alla pubblicazione;
- Contro la classifica nazionale nei 10 giorni successivi alla pubblicazione.

10.2.3. LUOGO DOVE DISCUTERE I RECLAMI

La giuria si riunisce per la discussione dei reclami definendo luogo.

10.2.4. - PERSONE COINVOLTE

Per la negoziazione di un reclamo contro la decisione sul passaggio di una porta:

- Guardia porta e al massimo il Guardia porte delle porte vicine;
- Altri Giudici (se necessario);
- Direttore di gara
- Il DT;
- Il concorrente interessato;
- Il Dirigente della Società sportiva o suo delegato che ha presenta il reclamo.

10.2.5. - NORME DI BASE PER TROVARE UNA SOLUZIONE ALLA PROTESTA

Per la discussione di un reclamo sono presenti solo i membri della giuria; Presiede il DT.

La decisione deve essere firmata da tutti i membri della giuria.
Tutte le decisioni devono far riferimento al regolamento e alla sua interpretazione in accordo ad una giusta condotta sportiva e soprattutto al rispetto delle regole.
La decisione deve essere pubblicata immediatamente dopo la definizione sul cartellone.

10.2.6 - PROVE TRAMITE VIDEO

Una postazione video deve essere installata durante le gare. Qualsiasi video può essere utilizzato dalla giuria al fine di esprimere un giudizio corretto su qualsiasi situazione durante la gara.

11. CERIMONIA DI PREMIAZIONE

La cerimonia di premiazione non può svolgersi prima della fine della gara e non prima dell'approvazione del DT.

La cerimonia di premiazione si svolge dopo la fine della gara e in considerazione di eventuali reclami presentati.

Vengono premiate per categoria almeno i primi 3 e al massimo i migliori 10. I primi tre sul podio, mentre gli altri tre fuori dal podio.

Eventuali premi in denaro, coppe, materiali, fiori, ecc. possono essere dati dall'organizzazione.

Viene suonato l'inno nazionale, se si tratta del Campionato Italiano.

12. SERVIZI IGIENICI

In pista, o nelle vicinanze, devono essere disponibili servizi igienici per i concorrenti e per il personale e per il pubblico.

13. SERVIZIO MEDICO

Il servizio medico per i concorrenti e il personale organizzatore deve essere disponibile in loco durante la gara. Il capo del personale medico e del servizio di soccorso deve essere collegato al DT.