



FREESTYLE

Regolamento Tecnico 2015

Delibera del Presidente N. 5/2015 del 16/02/2015
Delibera del Presidente N. 11 del 31/03/2015

TITOLO I - GLI IMPIANTI **1**

CAP. I - PERCORSI DI GARA	1
ART. 1 - PREMESSA	1
ART. 2 - OMOLOGAZIONE DEI PERCORSI	1
ART. 3 - IDONEITA' DEL PERCORSO DI GARA	1
CAP. II - IL CAMPO DI GARA, LE DOTAZIONI ED I SERVIZI	1
ART. 4 - IL CAMPO DI GARA	1
ART. 5 - STRUTTURE, ATTREZZATURE E SERVIZI	2
ART. 6 - APPARECCHIATURE ELETTRONICHE PER IL RILEVAMENTO DI TEMPI ED ARRIVI	3

TITOLO II - LA GIURIA E LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA **4**

CAP. III - GLI UFFICIALI DI GARA	4
ART. 7 - LA GIURIA	4
ART. 8 - IL GIUDICE ARBITRO	4
ART. 9 - IL SEGRETARIO DI GIURIA	4
ART. 10 - IL GIUDICE DI PARTENZA	4
ART. 11 - IL GIUDICE ADDETTO AI CONCORRENTI	5
ART. 12 - I GIUDICI ADDETTI ALLE PENALITA'	5
ART. 13 - I GIUDICI VALUTATORI	5
ART. 14 - IL GIUDICE ARBITRO AUSILIARIO	5
ART. 15 - ASSENZA DI UN COMPONENTE LA GIURIA	6
ART. 16 - COMPOSIZIONE DELLE GIURIE	6
CAP. IV - LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA	7
ART. 17 - IL COMMISSARIO DI GARA	7
ART. 18 - LO SPEAKER	7
ART. 19 - IL DJ	7
ART. 20 - GLI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI	8
ART. 21 - GLI ALLENATORI	8
ART. 22 - IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE	8
ART. 23 - IL SERVIZIO D'ORDINE	9
ART. 24 - I CRONOMETRISTI	9
CAP. V - GLI ATLETI	9
ART. 25 - TESSERAMENTO	9
ART. 26 - ATLETI STRANIERI	9
ART. 27 - CATEGORIE	9
ART. 28 - DIVISA DI GARA	10
ART. 29 - EQUIPAGGIAMENTO	10
ART. 30 - SICUREZZA DEGLI ATLETI IN GARA	11
ART. 31 - COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA	11
ART. 32 - SCARSO AGONISMO	11

TITOLO III - LE DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI **12**

CAP. VI - LA PREPARAZIONE ALLA GARA	12
ART. 33 - CONSEGNA DEL PROGRAMMA MUSICALE	12
ART. 34 - RISCALDAMENTO E PROVE TECNICHE SUL PERCORSO DI GARA	12
CAP. VII - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI	12

ART. 35 - MODALITA' DI PARTENZA DELLE GARE	12
ART. 36 - FALSE PARTENZE	12
ART. 37 - INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI	13
ART. 38 - CONFERMA O DEPENNAMENTO DEI CONCORRENTI	13
ART. 39 - SORTEGGI	14
ART. 40 - IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI	14
ART. 41 - CONDIZIONI PARTICOLARI DI GARA	14
CAP. VIII - SPEED SLALOM	15
ART. 42 - TRACCIATO SPEED SLALOM	15
ART. 43 - SVOLGIMENTO GARA SPEED SLALOM	15
ART. 44 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE DI SPEED SLALOM	17
CAP. IX - STYLE SLALOM SINGOLO E COPPIA	18
ART. 45 - TRACCIATO STYLE SLALOM SINGOLO E COPPIA	18
ART. 46 - SVOLGIMENTO GARA STYLE SLALOM SINGOLO E COPPIA	18
ART. 47 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE DI STYLE SLALOM SINGOLO	19
ART. 48 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE DI STYLE SLALOM COPPIA	21
CAP. X - BATTLE	23
ART. 49 - TRACCIATO BATTLE	23
ART. 50 - SVOLGIMENTO GARA BATTLE	23
ART. 51 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE DI BATTLE	24
CAP. XI - HIGH JUMP	25
ART. 52 - TRACCIATO HIGH JUMP	25
ART. 53 - SVOLGIMENTO GARA HIGH JUMP	26
ART. 54 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE DI HIGH JUMP	27
CAP. XII - ROLLER CROSS	28
ART. 55 - TRACCIATO ROLLER CROSS	28
ART. 56 - SVOLGIMENTO GARA ROLLER CROSS	29
ART. 57 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE DI ROLLER CROSS	30
CAP. XIII - SLIDE	32
ART. 58 - TRACCIATO SLIDE	32
ART. 59 - SVOLGIMENTO GARA SLIDE	32
ART. 60 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE DI SLIDE	33
CAP. XIV - FREE JUMP	35
ART. 61 - TRACCIATO FREE JUMP	35
ART. 62 - SVOLGIMENTO GARA FREE JUMP	35
ART. 63 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE DI FREE JUMP	36
TITOLO IV - LE NORME DISCIPLINARI	37
CAP. XV - LE SANZIONI	37
ART. 64 - TIPOLOGIA DEI PROVVEDIMENTI	37
ART. 65 - SANZIONI MONITORIE	37
ART. 66 - RETROCESSIONE	37
ART. 67 - SQUALIFICHE	37
ART. 68 - PROVVEDIMENTI A CARICO DI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI ED ALLENATORI	38
ART. 69 - POTERI DISCIPLINARI DEI COMPONENTI DELLA GIURIA	38
TITOLO V - LE CONTROVERSIE	39

CAP. XVI - LE IMPUGNAZIONI	39
ART. 70 - RECLAMI TECNICI	39
ART. 71 - PROCEDURE DI INOLTRO	39
ART. 72 - RECLAMI CONCERNENTI L'AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE AD UNA GARA	39
ART. 73 - AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE CON RISERVA	39
ART. 74 - RECLAMI AVVERSO UNA DECISIONE DELLA GIURIA	39
ART. 75 - APPELLO ALLA CORTE SPORTIVA DI APPELLO	40
ART. 76 - OMOLOGAZIONE DELLE GARE	40

**TITOLO VI - TABELLE PER LA VALUTAZIONE DELLE PROVE DI STYLE SLALOM
SINGOLO E COPPIA** **41**

TITOLO VII - TABELLE PER LA VALUTAZIONE DELLE PROVE DI SLIDE **49**

TITOLO I - GLI IMPIANTI

Cap. I - PERCORSI DI GARA

Art. 1 - PREMESSA

1. Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio.
2. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuarvi la competizione. In tal caso la partenza andrà posizionata nella parte più alta (escluso lo style slalom e il roller cross).
3. Tutti i percorsi di gara devono essere omologati dai competenti Organi della FIHP, così come specificato nei successivi articoli 2 e 3 del presente Regolamento Tecnico.

Art. 2 - OMOLOGAZIONE DEI PERCORSI

1. Un percorso di gara conforme al presente regolamento tecnico ed alla normativa federale sugli impianti sportivi è omologabile a fini agonistici.
2. La certificazione definitiva di tale conformità è detta omologazione.
3. Tutti i percorsi di gara ove si svolge attività agonistica devono essere preventivamente omologati a cura della Commissione di Settore Tecnico, direttamente o tramite i Comitati Regionali competenti per territorio.
4. L'omologazione a fini agonistici può essere rilasciata per una singola manifestazione o per periodi più o meno lunghi, a seconda delle caratteristiche del percorso.
5. In ogni caso, per i Campionati Italiani, l'omologazione deve essere rilasciata alla vigilia della manifestazione.
6. Procedure e modalità, per la richiesta ed il rilascio della omologazione ai fini agonistici dei percorsi di gara, vengono definite nelle Norme per l'Attività approvate annualmente.

Art. 3 - IDONEITA' DEL PERCORSO DI GARA

1. La decisione relativa alla idoneità del percorso di gara spetta al Giudice Arbitro, sentiti il Direttore dell'organizzazione ed il Commissario di Gara, prima dell'inizio della competizione.
2. Il Giudice Arbitro può concedere un adeguato intervallo di tempo per consentire l'eliminazione, ove possibile, delle cause che rendono il percorso di gara inadeguato. In caso contrario può annullare la manifestazione o eliminare parte delle gare in programma.
3. Qualora il percorso di gara risultasse eccessivamente scivoloso, spetta solo al Giudice Arbitro la decisione circa l'eventuale applicazione di accorgimenti antisdrucchiolevoli sull'intero percorso o su parte di esso.

Cap. II - IL CAMPO DI GARA, LE DOTAZIONI ED I SERVIZI

Art. 4 - IL CAMPO DI GARA

1. Si definisce "campo di gara" l'insieme delle strutture e dei servizi predisposti intorno al percorso di gara e necessari per il regolare svolgimento delle gare.
2. Il campo di gara deve essere adeguatamente inserito nel contesto ambientale, integrato con le infrastrutture dei servizi presenti nel territorio, e deve consentire lo svolgimento dell'attività sportiva in condizioni di igiene e sicurezza per tutti gli utenti.
3. Nella scelta dell'area destinata all'attività sportiva devono essere tenute in considerazione, oltre alle esigenze di pratica sportiva, quelle connesse all'accessibilità ed alla fruibilità.

Art. 5 - STRUTTURE, ATTREZZATURE E SERVIZI

1. Il campo di gara deve essere dotato di strutture, attrezzature e servizi in base al tipo di manifestazione.
2. Per manifestazioni indoor o outdoor devono essere predisposti e disponibili:
 - a) L'impianto di diffusione sonora deve essere dotato di amplificatori, altoparlanti, microfono radio, MP3. Per le gare nazionali deve essere prevista la disponibilità di un impianto di riserva.
 - b) ambulanza con personale paramedico presente sul percorso di gara, (in caso di soccorso ad atleta infortunato, la manifestazione può proseguire ed essere portata a termine purché sia presente altro personale paramedico o un medico); il medico è obbligatorio per le sole gare di campionato di livello nazionale.
 - c) spogliatoi separati per concorrenti (uomini e donne) e giudici;
 - d) area separata a prova di pioggia, con tavoli e sedie, provvista di prese di corrente ed illuminazione a disposizione della Giuria;
 - e) in caso di gare al coperto (indoor), l'area riservata alla giuria non necessita di copertura;
 - f) area separata a prova di pioggia, con tavoli e sedie, provvista di prese di corrente ed illuminazione, riservata alla stampa e al dj ;
 - g) in caso di gare al coperto (indoor), l'area riservata alla stampa non necessita di copertura;
 - h) area riservata agli atleti ed agli accompagnatori;
 - i) area, esterna al percorso di gara, all'altezza della linea di partenza o di arrivo, riservata agli allenatori di atleti in gara (obbligatoria solo per prove di Campionato Italiano);
 - j) area, al di fuori del campo di gara, che permetta il riscaldamento degli atleti, possibilmente munita di una rampa per l'high jump e di una traccia per 20 coni a cm.80 di distanza tra loro.
 - k) punti sosta, esterni al percorso di gara, in prossimità della linea di partenza o di arrivo, ubicati in modo da consentire al pubblico disabile motorio la visione dello spettacolo sportivo;
 - l) podio per le premiazioni, sufficientemente spazioso e ricoperto con moquette o oltre materiale antiscivolo per potervi salire con i pattini ai piedi in sicurezza, viceversa il Giudice Arbitro e il Commissario di Gara possono decidere a loro insindacabile giudizio, di non far calzare i pattini agli atleti al momento della premiazione.
 - m) impianto di illuminazione per gare in notturna, idoneo ad assicurare ai Giudici posizionati sul percorso la lettura dei numeri sulla divisa degli atleti in gara da/in ogni punto del tracciato; gli impianti di illuminazione devono essere realizzati in modo da evitare fenomeni di abbagliamento per gli atleti e gli spettatori;
 - n) impianto di illuminazione sulla linea di arrivo, per gare in notturna,
 - o) cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, possibilmente unito a un display per la visualizzazione dei tempi
 - p) numeratori per la valutazione delle prove di style slalom sono a carico dell'organizzatore, può essere concordato preventivamente con il Giudice Arbitro l'eventualità che questi siano portati dai giudici se ne sono già in possesso.
 - q) Nel caso sia previsto un punto di ristoro sul campo di gara, l'organizzatore deve provvedere affinché alla giuria e al commissario di gara siano riservati un pasto e il posto per poterlo consumare.
 - r) Fotocopiatrice, risme di carta, personal computer, stampante laser, toner di riserva.
 - s) recinzioni, transenne o altri accorgimenti atti ad evitare che il pubblico possa immettersi nel circuito di gara;
 - t) servizio d'ordine.

Art. 6 - APPARECCHIATURE ELETTRONICHE PER IL RILEVAMENTO DI TEMPI ED ARRIVI

Art. 6.1 - RILEVAMENTO DEI TEMPI

1. I tempi rilevati con apparecchi automatici devono essere al centesimo di secondo e, solo in caso di tempi uguali, se possibile, al millesimo.

A. Cronometraggio manuale di riserva

1. Per il Roller Cross, durante il cronometraggio con apparecchi automatici deve sempre essere possibile il cronometraggio manuale.
2. I tempi del cronometraggio manuale sostituiscono, per tutti i concorrenti, quelli ottenuti automaticamente in caso di interruzione definitiva del funzionamento dell'apparecchiatura elettronica. Non è possibile utilizzare il cronometraggio manuale per le gare di Speed Slalom.

B. Ulteriori sussidi alle decisioni arbitrali.

1. Non è ammesso l'utilizzo di videoregistrazioni o fotografie delle fasi di ogni gara per stabilire penalità o classifiche, **salvo i casi previsti all'art. 43.**

Art. 6.2 - MODALITA' DI RILEVAMENTO ALLE GARE

A. Speed Slalom

Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule collegate con apparecchio per il rilevamento dei tempi, azionato manualmente con un pulsante al segnale di partenza dato con un segnale acustico. Il tempo viene fermato automaticamente dal passaggio dell'atleta sulla linea di arrivo (80 cm dopo il centro dell'ultimo cono)

B. Roller Cross

Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule collegate con apparecchio per il rilevamento dei tempi, per la sola prova di qualifica a tempo. Le fotocellule devono essere poste, sia sulla linea di partenza che su quella di arrivo, ad un'altezza funzionale concordata tra il Giudice Arbitro ed i Cronometristi.

C. Style Slalom singolo e coppia, Battle

Il tempo dello style viene rilevato tramite cronometro manuale con precisione al secondo. Per la battle il tempo viene esposto su un monitor visibile agli atleti.

TITOLO II - LA GIURIA E LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA

CAP. III - GLI UFFICIALI DI GARA

Art. 7 - LA GIURIA

La Giuria si compone di:

- a) Giudice Arbitro
- b) Segretario
- c) Giudice di partenza
- d) un numero di Giudici variabile secondo l'importanza della manifestazione e del tipo gara.

Art. 8 - IL GIUDICE ARBITRO

1. Al Giudice Arbitro, oltre alle attribuzioni indicate dal presente Regolamento Tecnico, compete il controllo tecnico-disciplinare dell'intera manifestazione.
2. Il Giudice Arbitro deve:
 - a) assicurare l'osservanza delle norme regolamentari e decidere su tutte le questioni tecniche che possono verificarsi durante una gara, anche se non previste dai regolamenti;
 - b) guidare, coordinare e controllare l'operato dei Giudici, decidendo in caso di divergenza tra loro, e riferire sull'operato della Giuria con apposito rapporto ai competenti organi del C.T.A.;
 - c) esercitare la potestà disciplinare nei confronti di quei concorrenti e di quei rappresentanti di Sodalizi il cui comportamento rendesse necessaria l'adozione dei provvedimenti previsti;
 - d) sottoscrivere il verbale di gara redatto dal Segretario di Giuria e trasmetterlo con sollecitudine all'organo federale competente all'omologazione, corredato degli eventuali rapporti che l'andamento delle gare avessero reso necessari.
 - e) In ogni caso il Giudice Arbitro deve prodigarsi affinché tutte le gare in programma siano portate a termine con esclusione di quei casi in cui venga messa in discussione la sicurezza degli atleti.

Art. 9 - IL SEGRETARIO DI GIURIA

1. Al Segretario di Giuria, oltre che coadiuvare il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari relative alla manifestazione, spetta l'organizzazione del servizio di Segreteria per un regolare svolgimento del programma previsto dalla manifestazione stessa. Utilizza il programma gare ufficiale per la gestione della manifestazione.
2. Al termine delle gare il Segretario consegna al Giudice Arbitro tutta la documentazione da inviare agli Organi competenti.
3. La funzione di segretario può essere assunta anche da un componente della società organizzatrice che è stato formato sull'uso del programma di gare e sulle procedure di segreteria negli appositi corsi.

Art. 10 - IL GIUDICE DI PARTENZA

1. Controlla la corrispondenza dei pettorali ai nominativi, l'equipaggiamento dell'atleta (protezioni dove previste) e la posizione di partenza.
2. Controlla la regolarità della partenza
3. Collaborano con i cronometristi.

Art. 11 - IL GIUDICE ADDETTO AI CONCORRENTI

1. Il Giudice addetto ai concorrenti deve controllare che gli atleti adottino i comportamenti previsti dal Regolamento Tecnico in vigore e deve fornire, se richiesto, tutte le precisazioni inerenti la gara alla quale essi stanno per partecipare.
2. In mancanza del Giudice addetto ai concorrenti, le sue funzioni vengono espletate dal Giudice di partenza

Art. 12 - I GIUDICI ADDETTI ALLE PENALITA'

1. Speed Slalom: occorrono due Giudici: si posizionano a fianco dei coni del tracciato (un giudice per ogni tracciato). Prima dello start devono assicurarsi che la via di fuga sia libera da intralci e che il posizionamento dei coni sia corretto; dopo lo start devono controllare che i coni del percorso non siano stati spostati o abbattuti o saltati, comunicando, in tal caso, il numero di penalità effettuate al Giudice Arbitro.
Devono inoltre controllare: la tecnica d'esecuzione dello slalom come previsto al successivo art.43
2. Style Slalom singolo e coppia: rileva le penalità (coni spostati o abbattuti, cadute)
3. Roller Cross: occorrono almeno due Giudici o più a seconda delle caratteristiche del tracciato. Questi controllano eventuali scorrettezze o irregolarità intercorse durante lo svolgimento della competizione, Ognuno di questi è munito di una bandierina rossa che deve essere alzata al momento in cui lo speaker a fine prova annuncia "atleta n°___ ", qualora sia notata una scorrettezza.
4. High Jump e Free Jump : controlla che l'atleta dopo il superamento dell'asticella rimanga ritto sui pattini a contatto con il suolo fino alla riga di fine tracciato, controlla il posizionamento e la regolarità del superamento dell'asticella.
5. Slide: occorrono almeno due giudici, uno nella prima parte del tracciato rileva che non sia superato lo start prima del via, l'altro rileva la lunghezza della slide e che non venga superata la linea di fondo dell'area di slide durante l'esecuzione. Rileva anche la penalità della mano a terra.
6. Battle Style: verifica che le prove non superino il tempo previsto.

Art. 13 - I GIUDICI VALUTATORI

Compito di ogni giudice valutatore delle prove di Style Slalom e delle Battle è quello di valutare ogni esercizio in base alle norme del presente regolamento.

Nell'espletamento del mandato, ciascun giudice agisce in assoluta indipendenza di giudizio e con piena autonomia rispetto agli altri componenti di giuria, astenendosi nel corso della gara da ogni scambio di opinioni con i colleghi in merito ai punteggi attribuiti o da attribuire, fanno eccezione fatta le riunioni collegiali concordate con il giudice arbitro possibili comunque solo dopo l'esecuzione della prova del primo atleta di ogni categoria in gara.

Altra eccezione sono le competizioni di Battle dove i giudici possono sempre interagire tra di loro.

I giudici valutatori non debbono inoltre discutere o comunque commentare con gli accompagnatori ufficiali, i concorrenti o con terzi, i punteggi attribuiti nel corso della gara.

In ogni caso ed in qualsiasi momento il Giudice Arbitro, essendo il responsabile tecnico della gara, potrà riunire la giuria per chiedere delucidazioni in merito ai punteggi (ad esempio un errore di esposizione del punteggio). In tal caso il Presidente di giuria deve invitare il giudice in questione a dichiarare se conferma il proprio giudizio o intende rettificarlo.

Art. 14 - IL GIUDICE ARBITRO AUSILIARIO

1. Ove sia necessario per il buon andamento della gara (ad esempio lo sdoppiamento dei tracciati), il Giudice Arbitro può scegliere uno o più Giudici Arbitri Ausiliari tra i giudici presenti.
2. Questi, nel settore assegnato, assumono le funzioni di Giudice Arbitro.
3. Gli eventuali provvedimenti presi dai Giudici Arbitri Ausiliari devono essere immediatamente comunicati al Giudice Arbitro.

Art. 15 - ASSENZA DI UN COMPONENTE LA GIURIA

1. In caso di assenza del Giudice Arbitro, gli altri Giudici convocati e presenti sul posto provvedono a designare uno fra loro che ne assuma le funzioni.
2. In caso di assenza di un Giudice, ove non riesca possibile sostituirlo con altro Ufficiale di Gara presente sul posto, il Giudice Arbitro può procedere ad una diversa distribuzione dei compiti fra i Giudici convocati e presenti.
3. In caso di assenza di un giudice valutatore, questo dovrà esser sostituito nell'ordine, da quello di riserva (se presente) o da altro ufficiale di gara presente sul posto; qualora ciò non sia possibile, il Commissario di gara, se competente, assumerà anche le funzioni del giudice mancante e le conserverà per tutta la durata della gara.
Qualora anche questo non sia possibile il Giudice Arbitro cumulerà la propria funzione con quella di giudice valutatore. Nel caso in cui, durante una manifestazione di Style Slalom, sia in gara un familiare o un parente di un giudice valutatore (figlio, nipote), tale giudice deve essere sostituito per l'intera durata della gara della categoria dell'atleta in questione da altro di riserva.
4. Verificandosi le circostanze previste dal presente articolo, l'attesa degli ufficiali di gara mancanti non potrà superare 30 minuti rispetto all'orario stabilito, trascorsi i quali si dovrà procedere alle sostituzioni occorrenti.

I casi di sopravvenuta indisponibilità di componenti della giuria nel corso della gara, a qualsiasi causa dovuti, dovranno essere regolati e risolti in base alle norme del presente articolo.

Art. 16 - COMPOSIZIONE DELLE GIURIE

SPEED SLALOM : La giuria è composta da 7 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Segretario
- 2 Cronometristi,
- Giudice Starter e 2 Giudici di tracciato

STYLE SLALOM singolo e coppia, BATTLE: La giuria è composta da 6-8 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Segretario
- Giudice rilevatore delle penalità e del tempo

Inoltre, per quanto riguarda le gare di Campionato Regionale ed i Trofei vi sono tre Giudici Valutatori nominati dal designatore di giuria, mentre per il Campionato Italiano i giudici Valutatori devono essere 5. Per quanto riguarda le battle, i giudici valutatori sono sempre 3.

ROLLER CROSS: La giuria è composta da 7 giudici ripartiti nei seguenti ruoli

- Giudice Arbitro,
- Segretario
- 1 Cronometrista, per
- almeno 2 Giudici addetti alle penalità,
- un Giudice di partenza (starter).
- un Giudice di arrivo

HIGH JUMP e FREE JUMP: La giuria è composta da 4 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Segretario
- un Giudice di partenza (starter).
- un Giudice addetto alle penalità

SLIDE:

- Giudice Arbitro,
- Segretario

- Giudice rilevatore delle penalità (rispetto delle aree, cadute)
- Tre Giudici Valutatori

Nel caso vengano utilizzati percorsi paralleli nelle gare di high jump occorre raddoppiare i componenti della giuria.

Nelle gare di Campionato Italiano i giudici CUG presenti sul campo devono essere quelli previsti nelle Norme Tecniche di questo regolamento.

Nelle gare di Campionato Regionale e nei trofei è possibile ridurre il numero di ufficiali di gara presenti sul campo fino ad un minimo di due, il Giudice Arbitro e il Segretario o altro giudice. Le altre funzioni sono quindi affidate agli addetti di pista messi a disposizione dall'organizzazione.

E' possibile che la funzione di Segretario venga assunta da un addetto della società organizzatrice, in tal caso deve dar prova di conoscere il programma informatico di gestione gare ufficiale.

Per le gare regionali ed i trofei di style slalom singolo e coppia, di battle e di slide, è possibile sopperire alla mancanza di giudici valutatori utilizzando allenatori tesserati SiRi nella specialità del Freestyle e che non prendono parte alla manifestazione in qualità di atleti. I maestri non possono svolgere l'attività di valutatore.

Cap. IV - LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA

Art. 17 - IL COMMISSARIO DI GARA

1. La Commissione di Settore, in occasione di gare preventivamente autorizzate, può designare il Commissario di Gara, scelto tra i propri componenti o tra persone qualificate e competenti, purché in regola con il tesseramento alla FIHP.
2. La designazione del Commissario di Gara è obbligatoria in occasione di Campionati Italiani e nei Campionati Regionali con oltre 70 atleti iscritti.
3. Il Commissario di Gara rappresenta la Commissione di Settore sul campo di gara con mandato palese.
4. Il Commissario di Gara ha il compito di riferire sull'andamento delle gare in genere ed in particolare sul comportamento del pubblico, degli accompagnatori e dei concorrenti durante la manifestazione, nonché sul rispetto del Regolamento Tecnico vigente, redigendo apposita relazione da inviare alla Commissione di Settore.
5. Il Commissario di Gara collabora con il Giudice Arbitro per la buona riuscita della manifestazione ed interviene in tutti quei casi in cui si renda necessario tutelare la gara e, dove occorra, invitare i dirigenti del Sodalizio organizzatore a prendere provvedimenti atti al mantenimento dell'ordine pubblico.
6. Può prendere visione dell'ordine di arrivo e dei rilevamenti effettuati dai cronometristi mediante tutte le apparecchiature a disposizione ed è l'unico referente di ogni istanza eventualmente avanzata dagli accompagnatori ufficiali accreditati.

Art. 18 - LO SPEAKER

Lo speaker deve:

- a) attenersi alle disposizioni del Giudice Arbitro per quanto concerne la comunicazione degli ordini di arrivo ufficiali e degli eventuali provvedimenti disciplinari;
- b) durante le gare, assicurare un continuo e costante aggiornamento delle notizie al pubblico, senza interferire sul regolare svolgimento delle gare;
- c) commentare lo svolgimento della gara sino all'arrivo degli atleti sul traguardo;
- d) posizionarsi all'interno del percorso di gara, in prossimità del tracciato di gara

Art. 19 - IL DJ

E' l'addetto all'impianto di diffusione sonora.

- a) Raccoglie le basi musicali degli atleti in gara per lo style slalom alla presentazione delle deleghe.

- b) Fa partire la basi musicali dello style secondo l'elenco ordinato che gli viene fornito dal segretario di giuria.
- c) Accompagna musicalmente le altre gare avendo cura di abbassare il volume durante le comunicazioni dello speaker.

Art. 20 - GLI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI

1. Le società possono avvalersi, in qualità di Dirigente accompagnatore ufficiale, di tutti i tesserati delle categorie previste dallo Statuto Federale:
 - a) Dirigenti e Soci
 - b) Tecnici
 - c) Accompagnatori di altre Società su espressa delega della Società di appartenenza.
2. Nel caso in cui una società non sia rappresentata da un delegato, gli atleti iscritti ad una manifestazione, purché di maggiore età, possono presentarsi personalmente in gara; in tal caso, il Soc perde i diritti previsti in materia di reclami.
3. Il Sodalizio ha l'obbligo di indicare con esattezza il nome ed il cognome del Dirigente accompagnatore, nonché il numero di tessera federale.
4. Il Dirigente accompagnatore ha l'obbligo di presentarsi sul campo di gara con un documento di riconoscimento in corso di validità e con la propria tessera federale. Possono altresì essere portati bene in vista documenti attestanti la qualifica di accompagnatore (pass), eventualmente rilasciati dagli organizzatori della manifestazione.
5. In nessun caso incarichi di rappresentante di Sodalizio possono essere svolti da persone che non siano tesserati della FIHP.

Art. 21 - GLI ALLENATORI

1. Ogni Società partecipante ad una prova di campionato, deve munire l'accompagnatore ufficiale e l'allenatore di una dichiarazione su carta intestata sottoscritta dal legale rappresentante o da chi è autorizzato a farne le veci, dalla quale risultino le generalità ed il numero della tessera federale accompagnata dal modello "TS05" stampabile dall'applicativo del tesseramento FIHP (scheda Tesserati, in tale modello sono elencati i dirigenti e gli atleti tesserati).
2. I Tecnici possono rappresentare, se delegati, le Società ai Campionati e Manifestazioni Provinciali, Regionali e Nazionali. Gli Aspiranti Maestri, i Maestri e gli Aspiranti Allenatori non possono rappresentare Società ai Campionati o Manifestazioni agonistiche federali. Accompagnatori, allenatori devono comunque, durante tutto lo svolgimento del campionato, essere sempre in possesso della tessera federale, da esibire ad ogni ufficiale richiesta.
3. Durante le competizioni e le prove ufficiali nel recinto riservato agli atleti possono assistere fino ad un massimo di due allenatori accreditati per Società. Anche per le coppie style nel recinto riservato agli atleti possono assistere fino ad un massimo di due allenatori accreditati.
4. Le Società dovranno assicurare che i propri allenatori siano qualificati ad accompagnare in pista gli atleti, a norma del regolamento della Scuola Italiana Roller International e se ciò non dovesse verificarsi saranno soggette a provvedimenti disciplinari e ad un'ammenda di € 300,00.
5. I Tecnici possono presentare gli atleti in Campionati e Manifestazioni agonistiche Provinciali, Regionali e Nazionali. **Gli Aspiranti Maestri, i Maestri e gli Aspiranti Allenatori e non possono presentare atleti ai Campionati o Manifestazioni agonistiche federali.**

Art. 22 - IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE

1. Il Direttore dell'organizzazione è designato dal Sodalizio organizzatore, che rappresenta a tutti gli effetti.
2. Controlla che le strutture ed i servizi predisposti sul campo di gara siano efficienti ed assicurino il regolare svolgimento delle gare.
3. Controlla che il personale preposto alle strutture ed ai servizi sia riconoscibile ed efficiente.

4. Verifica che il personale preposto all'ordine pubblico, in assenza o in supporto all'Autorità presente sul campo di gara, assicuri il servizio d'ordine, munito di apposito segno di riconoscimento.
5. Prende tutte le decisioni che ritiene necessarie per assicurare il regolare svolgimento della gara e che non siano di esclusiva competenza della Giuria.
6. Ha la facoltà di chiedere al Giudice Arbitro ed al Commissario di Gara la sospensione della manifestazione, fino al ripristino delle condizioni di regolarità previste per la stessa, in presenza di condizioni dell'impianto che pongano a repentaglio l'incolumità degli atleti e degli spettatori.

Art. 23 - IL SERVIZIO D'ORDINE

1. Il Sodalizio organizzatore è responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico durante la manifestazione, nonché della tutela della Giuria, degli atleti e degli accompagnatori ufficiali.
2. Il Sodalizio organizzatore è tenuto a richiedere alle competenti Autorità, a mezzo raccomandata, l'intervento degli agenti necessari per il mantenimento dell'ordine pubblico.
3. In mancanza della Forza Pubblica, Il Sodalizio organizzatore predispone e presenta al Giudice Arbitro un elenco ed i documenti di identità dei dirigenti regolarmente tesserati alla Federazione, non necessariamente appartenenti allo stesso Sodalizio, i quali, muniti di apposito segno di riconoscimento, assicureranno il servizio d'ordine.
4. I documenti di identità degli addetti al servizio d'ordine dovranno essere consegnati al Giudice Arbitro, che li restituirà agli interessati al termine della manifestazione.

Art. 24 - I CRONOMETRISTI

1. E' obbligatorio l'uso dei cronometristi della FICr solo per la gare del Campionato Italiano, per le altre gare tale funzione può essere espletata dagli ufficiali di gara o dagli addetti dell'organizzazione sotto la supervisione del giudice arbitro.
2. Richiesti dalla FIHP alla FICr, i Cronometristi collaborano con la Giuria. Sono previsti due cronometristi (per le sole gare di speed slalom e roller cross) .
3. Le disposizioni tecniche vengono impartite ai Cronometristi direttamente dal Giudice Arbitro.
4. Registrano i tempi impiegati dai concorrenti in ciascuna prova, riportandoli su appositi verbali che il Capo Servizio Cronometristi consegna al Giudice Arbitro.

Cap. V - GLI ATLETI

Art. 25 - TESSERAMENTO

1. Possono svolgere attività agonistica, e sono quindi inquadrati nelle categorie indicate al successivo art. 27, tutti i tesserati alla FIHP con tale qualifica.
2. I tesserati alla FIHP sono tenuti all'osservanza delle vigenti leggi sulla tutela sanitaria delle attività sportive, specialmente in ordine agli accertamenti periodici della idoneità all'esercizio sportivo.
3. I Sodalizi sono tenuti a conservare ai propri atti e sotto la propria responsabilità la documentazione relativa alle certificazioni sanitarie di tutti gli atleti tesserati, fermo restando che nessuna attività agonistica o anche soltanto di allenamento potrà essere svolta da chi non abbia ottenuto il prescritto certificato di idoneità o il cui precedente certificato sia scaduto di validità.

Art. 26 - ATLETI STRANIERI

E' consentito agli atleti di nazionalità straniera ed agli atleti provenienti da Federazioni straniere di chiedere il tesseramento alla FIHP, alle condizioni stabilite dal Regolamento Organico e dalle Norme per l'attività della corsa, emanate annualmente dal Consiglio Federale.

Art. 27 - CATEGORIE

L'appartenenza alle varie categorie è determinata dai limiti di età, uguali per i maschi e le femmine.

GIOVANISSIMI	F - M	Atleti che compiono anni 8 e 9 entro il 31/12 dell'anno in corso
ESORDIENTI	F - M	Atleti che compiono anni 10 e 11 entro il 31/12 dell'anno in corso
RAGAZZI	F - M	Atleti che compiono anni 12 e 13 entro il 31/12 dell'anno in corso
ALLIEVI	F - M	Atleti che compiono anni 14 e 15 entro il 31/12 dell'anno in corso
JUNIORES	F - M	Atleti che compiono anni 16 , 17 e 18 entro il 31/12 dell'anno in corso
SENIORES	F - M	Atleti che compiono anni 19 ed oltre entro il 31/12 dell'anno in corso

Per quanto riguarda lo Style Slalom in coppia le categorie sono 3:

- 3° Categoria = composta da atleti delle categorie giovanissimi e esordienti
- 2° Categoria = composta da atleti delle categorie ragazzi e allievi
- 1° Categoria = composta da atleti delle categorie juniores-seniores

Le coppie potranno essere omogenee (2 maschi o 2 femmine) oppure eterogenee (maschio-femmina). Due atleti della coppia possono appartenere a due categorie differenti; essi gareggeranno nella categoria dell'atleta di maggiore età.

Coppie di 1° e 2° categoria, a cui appartiene un atleta della categoria giovanissimi o esordienti, potranno partecipare al Campionato Italiano.

I due atleti costituenti la coppia potranno far parte anche di società diverse; comunque però, ogni atleta potrà far parte di un'unica coppia per ogni singola competizione.

Per le battle e le slide le categorie utilizzate saranno la 1° e la 2° ulteriormente suddivise in maschile e femminile. Per le slide le categorie giovanissimi ed esordienti gareggeranno separate, mentre non disputeranno le Battle.

Art. 28 - DIVISA DI GARA

1. Durante le gare i concorrenti sono tenuti ad indossare la divisa della società di appartenenza, su cui potranno essere riportati il distintivo sociale, la denominazione della società, quale risulta dal modulo di affiliazione, e marchi di eventuali sponsor.
2. Lo stesso abbigliamento deve essere indossato anche durante le cerimonie di premiazione, pattini compresi.
3. Per esigenze coreografiche, nelle sole gare di Style Slalom singolo e coppia, è possibile utilizzare un abbigliamento diverso dalla divisa sociale privo del pettorale.
4. Gli atleti vincitori per le varie distanze dei campionati italiani della categoria Senior sono autorizzati a fregiare la propria divisa di gara dello scudetto di Campione d'Italia, fino alla data di svolgimento dei successivi campionati.
5. Analogo fregio è consentito ai campioni del mondo in carica.
6. Nelle manifestazioni extra campionato agli atleti è consentito indossare qualsiasi tipo di divisa di gara, purché sia autorizzata dalla società di appartenenza.

Art. 29 - EQUIPAGGIAMENTO

1. Dispositivi di sicurezza

E' previsto l'uso di dispositivi di sicurezza individuale solo per le gare di High Jump, **Free Jump** e Roller Cross, questi devono essere portati agganciati ed indossati per tutto il tempo che l'atleta rimane sul percorso di gara.

Per le categorie Juniores e Seniores, l'uso delle ginocchiere nel free jump è facoltativo.

I dispositivi previsti sono:

- Casco
- Ginocchiere
- Parapolsi

2. I numeri di gara

- a) Il numero di gara deve essere stampato sulla maglia di gara lato schiena, e applicato lateralmente sulla coscia sinistra o destra, a seconda delle necessità della Giuria, e sul casco. Fanno eccezione la gara di speed slalom dove l'uso del casco è facoltativo, e la gara di style

slalom dove per necessità coreografiche è possibile adottare un abbigliamento diverso dalla divisa di squadra. In quest'ultimo caso il pettorale può non essere indossato.

- b) I numeri applicati devono essere nitidamente visibili, stampati in nero su fondo bianco, possibilmente su materiale non lucido.
- c) Dimensioni dei numeri di gara :
 - cifre per la schiena: altezza min. di cm. 10
 - cifre per il pantaloncino: altezza di cm. 8 su cartello cm. 10x15
 - cifre per il casco: cm. 6x6.

3. Il mezzo meccanico

E' consentito l'uso di qualsiasi tipo di pattino e ruote, senza limitazioni.

Art. 30 - SICUREZZA DEGLI ATLETI IN GARA

1. Nelle gare di High Jump e Roller Cross è obbligatorio l'uso delle protezioni omologate.
2. Il casco protettivo è un casco rigido il cui guscio interno, realizzato in EPS (polistirene espandibile) o in materiale gommoso, ricopre la calotta cranica, protegga tempie e fronte e risulti ben aderente e fissato alla testa.
3. Il casco omologato è un casco che esponga sul guscio interno:
 - a) la dicitura "omologato per ciclismo e/o pattinaggio a rotelle" (for pedal cyclists and roller skating);
 - b) la sigla EN1078;
 - c) il nome o il marchio del fabbricante, il modello, la taglia ed il peso, l'anno ed il trimestre di fabbricazione;
 - d) una delle sigle CE, ANSI, ASTM e Snell B-1990, in relazione alla normativa cui fa riferimento la conformità accertata.
4. Ginocchiere e Parapolsi devono recare la sigla di omologazione come per il casco.
5. L'atleta durante la gara può portare gli occhiali da vista o da sole solo se allacciati dietro la nuca.
6. L'uso di dispositivi di protezione individuale nelle gare di Style Slalom e Speed Slalom è facoltativo, come anche l'uso dei paragoniti in tutte le competizioni.

Art. 31 - COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA

1. Tutti gli atleti devono partecipare alla gara con lealtà ed impegno.
2. Durante la gara di Roller Cross gli atleti devono svolgere il percorso nella massima correttezza sportiva: gomitate, stratonamenti, spallate e uso delle mani verso gli avversari vengono sanzionate con la squalifica, mentre contatti fianco a fianco non vengono sanzionati. In particolare l'atleta in testa può scegliere la velocità e la traiettoria migliore, ma non potrà ostacolare evidentemente gli altri atleti per esempio allargando le braccia evitandone il sorpasso
3. In nessun caso un atleta può spingere un altro concorrente o tagliargli la strada.
4. E' vietato farsi tirare, spingere, ostacolare o aiutare gli altri concorrenti.
5. Gli atleti che rinunciano a continuare la gara devono, se possibile, arrivare al traguardo ed informare un membro della Giuria.

Art. 32 - SCARSO AGONISMO

1. In tutte le gare, qualora sia manifesto "scarso agonismo", il Giudice Arbitro può interrompere la gara e far ripetere la partenza, previo richiamo a tutti i partecipanti.
2. Alla seconda interruzione, la gara viene sospesa e non viene assegnato l'eventuale titolo in palio, salvo ulteriori provvedimenti che l'Organo competente potrà assumere in merito.

TITOLO III - LE DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI

Cap. VI - LA PREPARAZIONE ALLA GARA

Art. 33 - CONSEGNA DEL PROGRAMMA MUSICALE

1. L'accompagnatore ufficiale del sodalizio che ha atleti partecipanti alle prove di style slalom, deve consegnare al DJ incaricato dall'organizzazione i file mp3 delle basi musicali degli esercizi dei propri atleti. Tali file dovranno essere nominati indicando il nome e cognome dell'atleta e la società di appartenenza.
2. Il suono delle basi deve essere nitido e comunque tale da consentire un buon ascolto.
3. La risoluzione di ogni contestazione in merito è demandata al giudizio insindacabile del Giudice Arbitro.
4. Ogni Società deve avere a disposizione un supporto per i files mp3 di riserva in caso di guasti o alterazioni della sua qualità.
5. Qualora il brano scelto sia illeggibile o danneggiato è possibile passare ad supporto di riserva purché disponibile entro 60 secondi.

Art. 34 - RISCALDAMENTO E PROVE TECNICHE SUL PERCORSO DI GARA

1. E' permesso effettuare prove tecniche solo sul percorso di gara di Roller Cross. Il riscaldamento e le prove tecniche per le altre discipline devono avvenire negli spazi riservati predisposti dall'organizzazione.
2. Al fine di poter effettuare il riscaldamento tecnico sul percorso sono concessi, prima di ogni batteria, 5 minuti ai soli atleti della categoria convocata dalla Giuria. Gli atleti inosservanti tale disposizione vengono sanzionati con l'ammonizione.

Cap. VII - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Art. 35 - MODALITA' DI PARTENZA DELLE GARE

1. Nelle categorie Ragazzi, Allievi, Juniores e Seniores l'appello degli atleti partecipanti ad una gara viene effettuato in apposito spazio fuori del percorso di gara.
2. L'atleta, presente all'appello effettuato dal Giudice addetto ai concorrenti, ma non alla partenza, non viene atteso, né chiamato di nuovo ed è dichiarato non partente.
3. Per le categorie Giovanissimi ed Esordienti il luogo di appello è a discrezione del Giudice Arbitro in base alle contingenze di gara.

Art. 36 - FALSE PARTENZE

1. Le false partenze nel roller cross e nello speed slalom sono così regolamentate:
 - a) alla prima partenza l'atleta viene richiamato verbalmente;
 - b) alla seconda nel KO system dello speed e nelle fasi finali del roller cross viene data la run persa, mentre nella fase di qualifica a tempo viene data la run nulla.
2. Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.
3. In caso di falsa partenza il Giudice di Partenza, richiama gli atleti alla partenza.

Art. 37 - INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI

Se l'esecuzione di un esercizio non può essere portata a termine, si osservano le seguenti regole:

- a) se l'interruzione è dovuta a malessere o infortunio del concorrente, lo stesso deve ripetere l'esecuzione entro 10 minuti, pena la mancata attribuzione del punteggio o del tempo.
- b) se l'interruzione è dovuta a guasto meccanico, il Giudice Arbitro, dopo aver accertato che l'interruzione è giustificata, permette al concorrente di riparare il danno entro 10 minuti e lo invita a ripetere l'esercizio dall'inizio, pena la mancata attribuzione del punteggio o del tempo;
- c) se durante l'esecuzione l'abbigliamento dell'atleta in qualche modo diventasse indecente o pericoloso, il Giudice Arbitro interrompe la prova del concorrente e lo invita a sostituire la divisa di gara e, quindi, a ripetere l'intera esecuzione entro 10 minuti, pena la mancata attribuzione del punteggio o del tempo;
- d) nello style slalom, se l'interruzione è provocata da una qualsiasi interferenza esterna, viene lasciata al concorrente la possibilità di decidere se desidera ripetere l'esercizio o se intenda considerare valida la prima esecuzione. Nel primo caso, il Giudice Arbitro invita i giudici ad ignorare la prima esecuzione ed a formulare, quindi, un nuovo giudizio. Nel secondo caso, invece, il giudizio dei giudici viene formulato fino al momento dell'interruzione dell'esercizio; per le altre gare se si verifica un'interferenza esterna viene lasciata al concorrente la possibilità di decidere se desidera ripetere l'esercizio (se è stato portato a completezza) o se intenda mantenere il risultato acquisito;
- e) in caso di cattivo funzionamento dell'impianto musicale, il Giudice Arbitro deve interrompere l'esecuzione. Tale interruzione viene valutata come interferenza esterna ed applicato quanto previsto dal punto d);
- f) qualora il Giudice Arbitro interrompa inavvertitamente un concorrente prima che abbia finito la sua esecuzione, tale interruzione viene valutata come interferenza esterna ed applicato quanto previsto dal punto d);
- g) se, a giudizio del Giudice Arbitro, l'interruzione non risulta giustificata, al concorrente non viene attribuito alcun punteggio o tempo valido.
- h) durante la ripetizione, di cui ai paragrafi precedenti, delle esecuzioni per lo style slalom, i giudici valutatori devono essere invitati a valutare il concorrente dal punto dell'interruzione; tale momento viene segnalato con il fischio del Giudice Arbitro. Successivamente i giudici valutatori riprendono a valutare.
- i) in tutti i casi in cui il concorrente non sia più in grado di iniziare nuovamente o di continuare l'esercizio, esso viene considerato non eseguito, qualora non sia stata ultimata alcuna prova; viceversa, viene considerata valida l'ultima prova ultimata. In tutti i casi in cui, in base al presente articolo, non sia attribuito alcun punteggio, il concorrente deve essere escluso dalla classifica.
- j) nel caso in cui si renda necessario ripetere una manche di una gara, approvata dal Giudice Arbitro in base anche ad uno degli articoli esposti in precedenza, questa viene ripetuta al termine delle esecuzioni della categoria di appartenenza.

Art. 38 - CONFERMA O DEPENNAMENTO DEI CONCORRENTI

1. Il Sodalizio effettua la conferma o il depennamento di propri atleti, iscritti alle gare previste dall'attività agonistica ufficiale, tramite il sito web federale, accedendovi per mezzo delle proprie credenziali.
2. Il tempo limite fissato in ciascuna manifestazione per tale incombenza è individuato alle ore 17 del giorno precedente l'inizio delle gare.
3. Non viene concessa alcuna deroga circa l'orario di conferma o depennamento dei concorrenti.
4. Non sono ammesse altre forme di conferma o depennamento.
5. Ai Sodalizi inadempienti vengono comminate, in sede di omologazione della gara o della manifestazione, sanzioni amministrative.

Art. 39 - SORTEGGI

1. Dopo le ore 17 del giorno antecedente le gare, ovverosia scaduto il termine per effettuare i depennamenti, il Giudice Arbitro, in accordo con il Commissario di Gara, procede al sorteggio per l'ordine d'entrata in pista degli atleti di ogni categoria per ogni gara.
2. All'atto della gara, se vi sono depennamenti, il sorteggio rimane valido, invece, qualora per un qualsiasi errore un atleta non è stato sorteggiato, il sorteggio va ripetuto a cura del Giudice Arbitro in accordo con il Commissario di Gara.

Art. 40 - IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI

1. La Segreteria di Giuria riceve direttamente dal sito web federale i nominativi degli atleti regolarmente tesserati per l'attività agonistica federale dell'anno in corso.
2. I concorrenti devono presentarsi all'appello prima della partenza di una gara muniti di un documento di riconoscimento in corso di validità.
3. Il concorrente sprovvisto del documento di identità:
 - a) se minore d'età, dovrà essere accompagnato dal Giudice Arbitro dal rappresentante ufficiale del Sodalizio o da un genitore per la responsabile sottoscrizione di apposita dichiarazione attestante l'identità del concorrente, il quale firmerà a fianco del proprio nome;
 - b) se maggiorenne, potrà redigere, sotto la sua responsabilità, in presenza del Giudice Arbitro, una dichiarazione di autocertificazione, attestante la propria identità.

Art. 41 - CONDIZIONI PARTICOLARI DI GARA

1. In situazioni eccezionali il Giudice Arbitro può sospendere momentaneamente le gare, che devono comunque essere riprese e portate a termine quanto prima.
2. Quando le condizioni del percorso di gara, il verificarsi di incidenti gravi con atleti infortunati sul percorso di gara e con presenza di sangue sul percorso stesso, anche se non in un punto critico, improvvisi problemi tecnici o le condizioni atmosferiche non consentano il regolare svolgimento di una gara o la continuazione della stessa, il Giudice Arbitro può interrompere la gara per un tempo determinato o sospenderla definitivamente. La gara inizia o viene ripetuta non appena le condizioni lo permettano.
3. A gara iniziata, in caso di sospensione della manifestazione, essa può essere ripetuta e conclusa successivamente, anche a distanza di giorni. In tal caso vengono ammessi tutti gli atleti precedentemente partecipanti alla gara, inclusi quelli oggetto di sanzioni monitorie e cumulo di ammonizioni, annullate all'atto della ripetizione della gara, ed esclusi gli atleti squalificati per infrazioni di estrema gravità o contrarie all'etica sportiva.
4. Qualora la ripresa delle gare dovesse essere rinviata oltre le 24 ore, i concorrenti non confermati, depennati e/o squalificati per infrazioni di estrema gravità o contrarie all'etica sportiva ne rimangono esclusi.
5. Qualora la ripresa delle gare preveda una gara precedentemente non iniziata, possono prendervi parte gli atleti iscritti confermati e presenti al momento in cui la gara si sarebbe dovuta svolgere.
6. Sono comunque da ritenersi valide eventuali categorie completate nelle varie gare.
7. Se le fasi di qualifica del Roller Cross e dello Speed Slalom sono state completate per tutte le categorie, in caso di sospensione definitiva della competizione per le ragioni del punto 2, è possibile redigere la classifica finale con i tempi di qualifica.

Cap. VIII - SPEED SLALOM

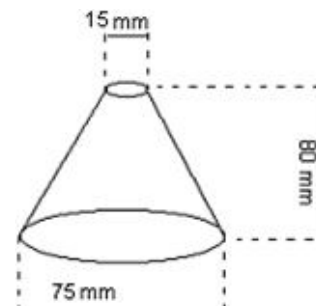
Art. 42 - TRACCIATO SPEED SLALOM

Sul tracciato devono essere tracciate due file di venti cerchi questi cerchi di diametro pari al diametro di base del cono utilizzato +5mm con una tolleranza di ± 3 mm., posti tra loro a una distanza di 80 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro) concentrico a questi cerchi viene segnato un ulteriore cerchietto del diametro di 7 mm di colore contrastante, questo rappresenterà il centro del cerchio.

Sui cerchi vengono posizionati 20 coni in poliuretano o altro materiale morbido, onde salvaguardare la sicurezza degli atleti, aventi le seguenti misure standard:

- diametro di base 75 ± 5 mm,
- altezza 80 ± 5 mm,
- diametro superiore 15 ± 5 mm (vedi figura a destra).

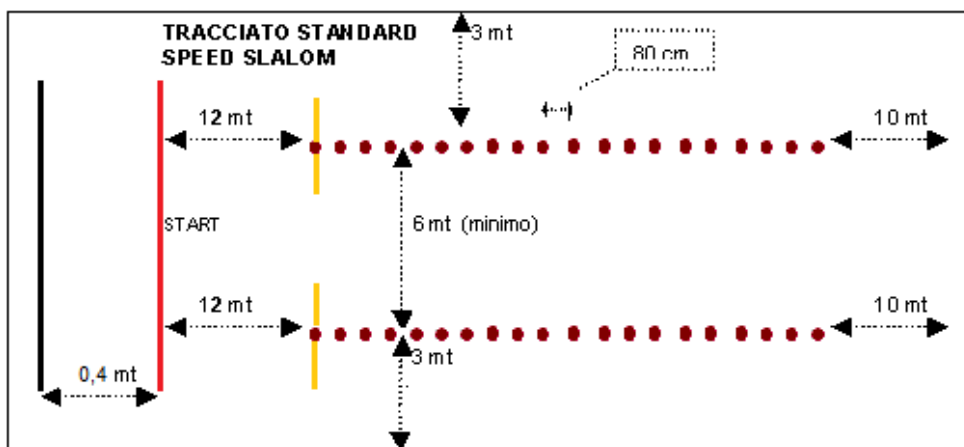
Il colore dei coni deve essere uniforme e contrastante il fondo del tracciato.



La linea di partenza deve essere posta alla distanza di $12 \pm 0,05$ metri dal centro del primo cono, dietro di questa è segnata una linea a 40cm di distanza. Inoltre, deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 10 metri dopo l'ultimo cono e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.

Viene tracciata anche una linea parallela alla linea di partenza passante per il centro del primo cerchio di ogni fila di colore contrastante con il fondo della pista.

Nella figura che segue è riportato lo schema di un tracciato standard per lo speed slalom.



Le fotocellule sono piazzate in modo da rilevare i tempi dalla partenza fino a 80 cm oltre l'altezza dell'ultimo cono, per uno spazio totale di 28 metri.

Può essere prevista anche una coppia di fotocellule alla partenza che assicurino il rilevamento della falsa partenza; in caso contrario, viene demandato al giudice Starter il rilevamento delle false partenze.

Per un miglior funzionamento delle fotocellule, si consiglia il loro posizionamento ad un'altezza dal suolo di 30 cm.

E' consigliato inoltre un divisore tra le due linee di coni per evitare lo sconfinamento di eventuali coni abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro.

Art. 43 - SVOLGIMENTO GARA SPEED SLALOM

Il concorrente deve posizionare il pattino anteriore tra le due linee di partenza poste a 40 cm tra di loro senza toccarle. Il pattino posteriore può invece toccare la linea posteriore (quella a 40 cm dallo start).

Entrambi i pattini devono toccare il suolo e non devono muoversi prima della partenza.

Il via viene dato dal giudice Starter con tre ordini:

ai posti: (gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza)

pronti (gli atleti devono rimanere immobili, altrimenti viene data la falsa partenza),

il Via viene decretato tramite segnale acustico (tale segnale deve essere posizionato nella zona di partenza).

Se l'atleta si muove dopo aver assunto la posizione e prima del Via, viene chiamata la falsa partenza. All'atleta che esegue due false partenze, in una singola prova, viene accreditato l'annullamento della prova (run nulla).

Solo per la fase di qualifica la partenza viene data con il solo comando "ai posti", dopodiché l'atleta ha 5 secondi di tempo per eseguire la run. Nel periodo che intercorre tra il comando "ai posti" e la partenza, i pattini non potranno essere arretrati né riposizionati pena la falsa partenza, le oscillazioni del corpo sono invece ammesse.

L'atleta dovrà slalomare i 20 coni stando su un solo pattino. Al momento in cui il pattino che slaloma i coni andrà ad intersecare la linea passante per il 1° cono, l'altro pattino dovrà essere già alzato.

In generale per ogni cono slalomato con due pattini a terra, dopo la linea del primo cono, viene data una penalità.

Una volta che il pattino viene alzato non potrà più essere abbassato prima del passaggio dalla fotocellula, pena l'annullamento della prova (run nulla). La fotocellula finale dovrà essere interrotta dalla gamba a terra.

E' obbligo dell'organizzatore mettere a disposizione un'apparecchiatura ottica per il rilevamento delle penalità in ingresso ai coni per ogni percorso di gara, tale apparecchiatura (tablet, telecamera ecc..) dovrà essere approvata dal Giudice Arbitro e dal Commissario di gara prima dell'inizio delle competizioni. Per nessun motivo potranno essere utilizzate apparecchiature non autorizzate preventivamente. L'apparecchiatura sarà gestita dagli addetti di pista ai campionati regionali e nei trofei, mentre sarà gestita dalla giuria ai campionati italiani. La consultazione di tale apparecchiatura è a discrezione della giuria.

La competizione è suddivisa in due parti che seguono l'una all'altra: qualificazioni e KO system.

La prova di KO-System deve essere eseguita in parallelo: se il giudice arbitro non nota alcuna minima differenza tra i due percorsi le prove potranno essere effettuate indifferentemente da ciascun atleta su uno dei due percorsi, viceversa se il giudice arbitro nota una minima differenza (un percorso più illuminato, coni di colore diverso ecc), tra la prima e la seconda prova occorrerà eseguire il cambio di percorso tra i due atleti. In caso di spareggio durante il KO-system la scelta del percorso verrà effettuato tramite lancio della moneta. La fase di qualificazione può essere eseguita in singolo o in parallelo, a discrezione del giudice arbitro e del commissario di gara in base ai tempi ed alle contingenze della gara.

Qualificazioni: Ogni atleta deve eseguire due prove, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore. Viene così stipulata una classifica di merito. Passano alla fase KO system i primi 4 atleti di ogni categoria.

KO system:

Ad ogni vittoria viene assegnato 1 punto, 0 punti sono assegnati alle prove nulle o perdenti.

Ogni sfida diretta prevede la vittoria di almeno due prove su tre (quindi occorre totalizzare 2 punti).

La prima semifinale vede la sfida diretta del 1° tempo ottenuto nelle qualificazioni con il 4°, mentre l'altra semifinale vede la sfida diretta del 3° tempo con il 2°.

I vincitori delle semifinali si affrontano nella finale per il 1° e 2° posto, mentre i perdenti si affrontano nella finale per il 3° e 4° posto.

Casi particolari:

- Se sono iscritti 3 atleti, il 1° qualificato passa direttamente alla finale e gli altri due svolgono la semifinale
- Nel KO-system, nel caso in cui vi siano due sfide (o più) pari merito (quindi anche entrambe nulle), la vittoria è assegnata all'atleta che ha vinto la prova non pari, basta quindi un'unica vittoria (quindi basta un solo punto). Ad esempio: abbiamo due atleti A e B, 1a prova A-nullo B-nullo, 2a prova A-vince B-perde, 3a prova A-nullo B-nullo, a questo punto la gara finisce e la

vittoria è assegnata ad A poiché le prove 1a e 3a sono entrambe pari merito. Altro esempio: abbiamo due atleti A e B, 1a prova A-nullo B-nullo, 2a prova A-nullo B-nullo, 3a prova A-nullo B-nullo, 4a prova A-vince B-perde, a questo punto la gara finisce e la vittoria è assegnata ad A che ha vinto la prima sfida non pari merito.

- Nel caso in cui siano iscritti 2 atleti, questi passano direttamente al KO-system senza disputare le qualificazioni
- Nel caso in cui sia iscritto un solo atleta alla gara, questi dovrà in ogni modo disputare le qualificazioni e ottenere almeno una run non nulla, viceversa verrà estromesso dalla classifica.
- Nel caso in cui una fotocellula vada in errore durante la prova di qualificazione, ripete la prova solo l'atleta del percorso interessato, nel caso in cui questo accada durante il KO-system, entrambi gli atleti in gara devono ripetere la prova.
- Se durante le qualificazioni due atleti fanno lo stesso miglior tempo, passa avanti chi dei due ha il migliore secondo tempo.

Art. 44 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE di SPEED SLALOM

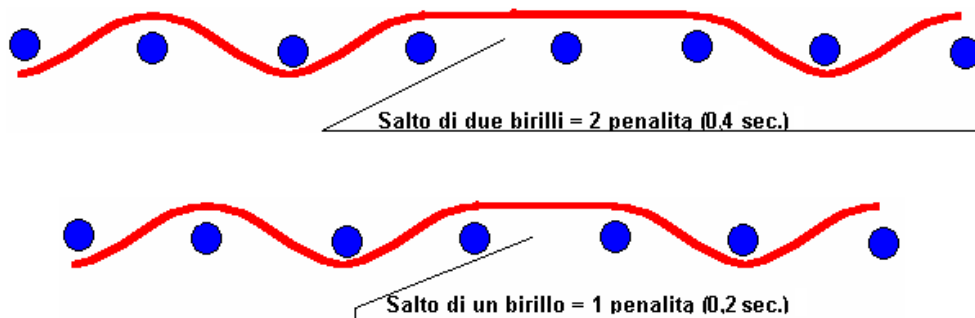
Per ogni cono saltato (non slalomato), abbattuto, affrontato con due pattini a terra o spostato verrà applicata una penalità di 0,2 secondi da aggiungere al tempo finale della singola run. Un cono spostato ma non abbattuto, che non scopra il centro del cerchio su cui era posizionato, non è da considerarsi penalità.

Una run in cui vengono registrate 5 penalità o più è giudicata nulla. Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino l'altro viene abbassato, la run è nulla.

Il pattino può essere abbassato solo dopo che il pattino a terra avrà superato la linea delle fotocellule.

Una run nulla comporta l'attribuzione di un tempo di 20 secondi per quella singola run.

All'atleta che effettua due run nulle nella fase di qualifica gli viene attribuito un tempo di qualifica di 20 sec.



Nella classifica finale, le posizioni dalla 5° (ossia, gli atleti che non passano alla fase KO-system) in giù sono assegnate in base ai tempi rilevati durante la prova a tempo. I posti 1°, 2°, 3° e 4° posto sono, invece, ottenuti per eliminazione diretta nelle competizioni finali.

Cap. IX - STYLE SLALOM singolo e coppia

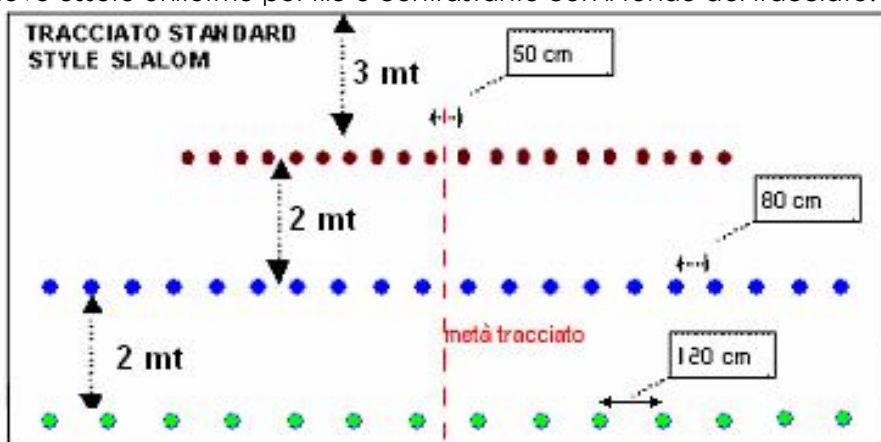
Art. 45 - Tracciato Style Slalom singolo e coppia

Il tracciato è costituito da 3 file di cerchi parallele, poste tra loro alla distanza di 2 metri. Le file sono così composte:

- fila di quattordici cerchi posti tra loro ad una distanza di 120 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro),
- fila di venti cerchi posti tra loro ad una distanza di 80 ± 2 cm
- fila di venti cerchi posti tra loro ad una distanza di 50 ± 2 cm

Questi cerchi devono avere un diametro pari al diametro di base del cono utilizzato + 5 mm con una tolleranza di ± 3 mm, concentrico a questi cerchi viene segnato un ulteriore cerchietto del diametro di 7 mm di colore contrastante, questo rappresenterà il centro del cerchio.

Su questi cerchi sono collocati i coni, dello stesso formato utilizzati per lo speed slalom (vedi art.42). Il colore dei coni deve essere uniforme per file e contrastante con il fondo del tracciato.



Per una migliore individuazione del percorso da parte degli atleti, è possibile sostituire fino ad un massimo di 5 coni sul percorso con altri di colore diverso.

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

Art. 46 - SVOLGIMENTO GARA STYLE SLALOM singolo e coppia

All'inizio della gara l'atleta (o gli atleti) si posiziona fermo in prossimità del tracciato e attende l'inizio della base musicale; il cronometrista inizia il rilevamento del tempo di partenza nel momento in cui parte la base musicale.

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

La prova complessiva ha una durata di 2 minuti, in particolare la prova non può terminare prima di 105 secondi né andare oltre i 120 secondi (1'45" - 2'). Il termine della prova viene dato o dalla fine della base musicale, o dall'atleta che si ferma in una figura coreografica per almeno 3 secondi.

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

Le gare di Style Slalom coppia differiscono da quelle singole per i seguenti punti:

- durante l'esecuzione della prova in coppia, i coni abbattuti possono venire riposizionati sul percorso da uno degli accompagnatori ufficiali appartenenti alla squadra della coppia in gara, il quale deve aver cura di non intralciare i propri atleti in gara; in caso ciò succedesse, questi non possono chiedere la ripetizione della prova;
- la durata della gara delle Categorie 1 e 2 è di 3 minuti, in particolare la prova non può terminare prima di 160 secondi né andare oltre i 180 secondi (2'40" - 3')

Al termine della prova l'atleta (o gli atleti se è una coppia) si posiziona nell'apposito spazio a lato del tracciato di gara in compagnia del proprio allenatore se presente, ed attende la valutazione della giuria.

Art. 47 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE di STYLE SLALOM singolo

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

Per i due parametri è assegnato, da ogni singolo giudice che compone la giuria, un voto **da 1 a 50** (senza virgole, o decimali) secondo un criterio di merito crescente. I voti sono esposti su lavagnette o su numeratore al Giudice Arbitro, il quale provvede ad annotare i vari punteggi. L'esposizione dei punti viene effettuata alla fine di ogni prova di ogni singolo atleta, dal momento in cui lo speaker annuncia "atleta n°...", "contenuto tecnico" e "contenuto stilistico".

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

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

Per quanto riguarda la valutazione del contenuto tecnico del programma presentato dall'atleta, la giuria valutatrice potrà avvalersi delle tabelle tecniche indicative, riportate in allegato, riguardanti le figure e i passi di style slalom di più frequente esecuzione, ripartite in classi di difficoltà (cominciando dalla più facile: **A, B, C, D, E....**) e le modalità di esecuzione.

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

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

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

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

Inoltre occorre rilevare che la difficoltà del passo non è esclusivamente fine a se stessa ma dipende anche dalla fila di coni su cui viene eseguito, ad esempio alcuni passi laterali sono più semplici tra i coni stretti, alcuni frontali tra quelli più larghi. Inoltre un atleta che dimostra di saper eseguire anche il passo opposto rispetto a quello presentato, questo deve essere valutato in misura maggiore.

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

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

Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

1. Impostazione stilistica del pattinatore: modo in cui l'atleta pattina, che deve essere sciolto e sicuro, il busto normalmente eretto e la testa non incastrata tra le spalle. Le braccia devono assumere posizioni armoniche non spigolose.
2. Composizione armonica del programma: le varie difficoltà di un programma devono essere il più possibile variate ed equilibrate. Non vi deve essere una sovrabbondanza di passi rispetto ad altri. I vari elementi devono fondersi con la musica ed avere una adeguata distribuzione nel tempo. Inoltre l'esecuzione dei passi deve seguire il ritmo imposto dal tema musicale.
3. Utilizzazione dell'area: deve esservi una adeguata distribuzione delle difficoltà in tutto lo spazio del tracciato e variabilità nella direzione del movimento
4. Switch o passi di connessione: correlazione tra le difficoltà e valutazione dei passi eseguiti per il collegamento tra una difficoltà ed un'altra.

5. Espressione del carattere personale con la musica: si intende la manifestazione esteriore del sentimento suscitato dalla musica nel pattinatore e trasmesso al pubblico. E' espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che l'atleta vuole trasmettere e oggettiva in relazione al tema prescelto come base di riferimento.
6. Figure coreografiche: vedi tabella successiva (devono essere tra i coni).
7. Originalità : introduzione di nuovi passi, elementi, movimenti o coreografie.

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

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

C) Per i Campionati Italiani (giuria composta da cinque giudici) e per le gare di Campionato Regionale e i Trofei (giuria composta da tre giudici) le classifiche vengono determinate con il sistema dei piazzamenti.

Con il sistema dei piazzamenti si determina per ciascun concorrente la somma dei punteggi attribuitigli da ogni giudice per le prove effettuate (somma dei punteggi CONTENUTO TECNICO e CONTENUTO STILISTICO) sottratta delle penalità.

Le penalità sono così calcolate:

- 0,5 punti per ogni cono abbattuto
- 1 punto per ogni caduta
- 5 punti per ogni prova con una durata inferiore o superiore ai 10" rispetto al tempo regolamentare (15" per la categoria 1 dello style di coppia)

Un cono spostato ma non abbattuto, che non scopa il centro del cerchio su cui era posizionato, non è da considerarsi penalità.

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

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

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

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

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

Esempio con 3 giudici:

Associazione	Giudice 1				Giudice 2				Giudice 3				Totale	Best 2	Clas.fin.
	C.T.	C.A.	tot	Piazz.	C.T.	C.A.	tot	Piazz.	C.T.	C.A.	tot	Piazz.			
Concorrente A	33	35	68	5	36	36	72	3	33	33	66	5	13	8	5
Concorrente B	35	35	70	3	36	36	72	3	34	34	68	2	8	5	4
Concorrente C	35	36	71	2	35	35	70	5	33	35	68	2	9	4	3
Concorrente D	37	36	73	1	37	37	74	1	36	33	69	1	3	2	1
Concorrente E	35	35	70	3	37	37	74	1	34	33	67	4	8	4	2
Concorrente F	32	32	64	6	35	35	70	5	33	33	66	5	16	10	6

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

Art. 48 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE di STYLE SLALOM coppia

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

Per i due parametri è assegnato, da ogni singolo giudice che compone la giuria, un voto **da 1 a 50** (senza virgole, o decimali) secondo un criterio di merito crescente. I voti vengono esposti su lavagnette o su numeratore al Giudice Arbitro, il quale provvede ad annotare i vari punteggi. L'esposizione dei punti viene effettuata alla fine di ogni prova di ogni singola coppia, dal momento in cui lo speaker annuncia "coppia ...contenuto tecnico" e "contenuto stilistico".

A) Il primo punteggio che viene espresso dai giudici è il **Contenuto Tecnico**, Esso tiene conto dei seguenti parametri:

- Sincronismo degli atleti nei periodi d'esecuzione sincronizzata
- Originalità di esecuzione
- Difficoltà dei passi eseguiti
- Posizioni e prese di coppia
- Varietà dei passi eseguiti
- Tecnica di esecuzione dei passi.

Per quanto riguarda la valutazione del Contenuto Tecnico del programma presentato dall'atleta, la giuria valutatrice può avvalersi delle tabelle tecniche indicative dello style slalom singolo riguardante le figure e i passi di style slalom di più frequente esecuzione e la tabella tecnica dei passi di style slalom coppia (in allegato), queste sono ripartite in classi di difficoltà con le modalità di esecuzione. Tali tabelle sono, però, puramente indicative e si prefiggono come unico scopo di fornire un valido supporto tecnico al giudice valutatore, il quale in prima analisi si affiderà al proprio bagaglio tecnico e alla propria esperienza per fornire il giudizio più consono alla prova presentata.

Occorre tener presente che una coppia ha la possibilità di fare tutta una serie di passi che non possono essere eseguiti da un singolo, poiché sono frutto della composizione dei due atleti. L'originalità dell'esecuzione rientra quindi nella valutazione tecnica.

Le "Posizioni e Prese di coppia" sono quei passi o quelle figure eseguite con il contatto dei due pattinatori (ad esempio mano nella mano).

Vengono premiati maggiormente gli atleti che presentano un programma ricco di passi e figure a elevata difficoltà ed eseguiti nella maniera corretta. Ovviamente, acquisiscono una valutazione

maggior le figure eseguite correttamente, anche se di difficoltà bassa rispetto a figure eseguite scorrettamente, ma di difficoltà elevata.

B) Il secondo punteggio attribuito è il **Contenuto Stilistico**. A differenza dello style slalom singolo, il punteggio di stile riveste nella coppia una importanza primaria. L'interpretazione della base musicale, seguire il ritmo, dare armonia ed espressione all'esecuzione rientrano tra quelle caratteristiche che solo una coreografia ben curata può dare.

Il contenuto stilistico tiene quindi conto dei seguenti parametri:

1. Corretta selezione della musica in relazione al ritmo scelto.
2. Stile della coppia dimostrato dal portamento, dalla scioltezza, dall'unisono.
3. Composizione armonica del programma: le varie difficoltà di un programma devono essere il più possibile variate ed equilibrate. Non vi deve essere una sovrabbondanza di passi rispetto ad altri. I vari elementi, tecnici e coreografici, devono fondersi con la musica ed avere una adeguata distribuzione nel tempo. Inoltre, l'esecuzione deve seguire il ritmo imposto dal tema musicale
4. Utilizzazione dell'area: deve esservi una adeguata distribuzione delle difficoltà in tutto lo spazio del tracciato e variabilità nella direzione del movimento.
5. Switch o passi di connessione, movimenti coreografici: correlazione tra le difficoltà e valutazione dei passi o dei movimenti eseguiti per il collegamento tra una difficoltà ed un'altra.
6. Espressione del carattere personale con la musica: si intende la manifestazione esteriore del sentimento suscitato dalla musica nei pattinatori e trasmesso al pubblico. E' espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che gli atleti vogliono trasmettere e oggettiva in riferimento al tema prescelto come base di riferimento.

Non vi sono quindi limitazioni sul punteggio di stile in relazione al punteggio tecnico.

Per la determinazione delle classifiche si usa lo stesso sistema a piazzamenti dello style slalom singolo. (vedi art.47 punto A)

Cap. X - BATTLE

Art. 49 - Tracciato Battle

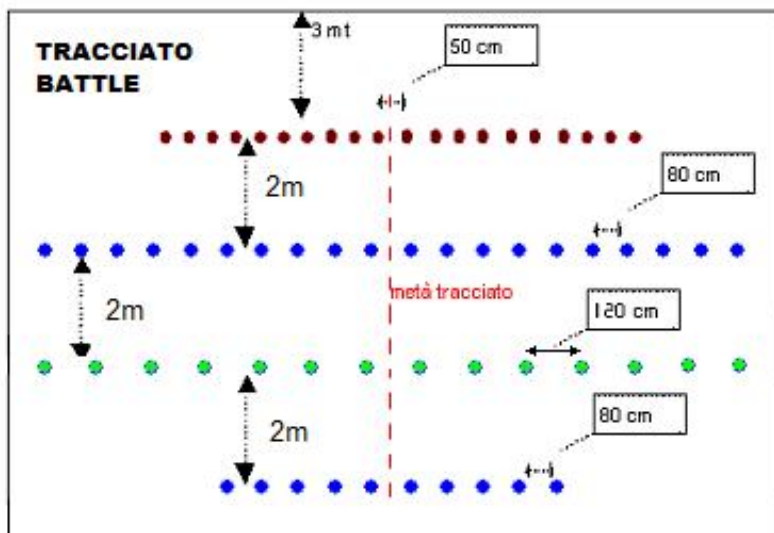
Il tracciato è costituito da 4 file di cerchi parallele, poste tra loro alla distanza di 2 metri. Le file sono così composte:

- fila di dieci cerchi posti tra loro ad una distanza di 80 ± 2 cm
- fila di quattordici cerchi posti tra loro ad una distanza di 120 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro),
- fila di venti cerchi posti tra loro ad una distanza di 80 ± 2 cm
- fila di venti cerchi posti tra loro ad una distanza di 50 ± 2 cm

Questi cerchi devono avere un diametro pari al diametro di base del cono utilizzato +5mm con una tolleranza di ± 3 mm.

Su questi cerchi sono collocati i cono, dello stesso formato utilizzati per lo speed slalom (vedi art.42). Il colore dei cono deve essere uniforme per file e contrastante con il fondo del tracciato.

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



Art. 50 - SVOLGIMENTO GARA BATTLE

All'inizio della gara l'atleta si posiziona in prossimità del tracciato e attende l'inizio da parte del giudice; il cronometrista inizia il rilevamento del tempo di partenza nel momento in cui viene intersecata la linea immaginaria perpendicolare al tracciato passante per il primo cono intersecato, il tempo viene visualizzato su un tabellone luminoso e ri-azzerato dopo ogni prova.

Non sono previste basi musicali presentate dagli atleti.

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

Ogni prova ha una durata di 30 secondi.

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

Le categorie di partecipazione previste per questa competizione sono le seguenti:

- 2° Categoria = composta da atleti delle categorie ragazzi e allievi
- 1° Categoria = composta da atleti delle categorie juniores-seniores

Le categorie Giovanissimi ed Esordienti non sono ammesse alle gare di Battle.

Tutti gli atleti di ogni singola categoria sono divisi in gruppi di 4 atleti ciascuno, sulla base del Ranking FIHP della disciplina, il quale decide anche le discese in pista.

Ogni atleta ha a disposizione due prove di 30". Dopo che tutti e 4 gli atleti del gruppo hanno eseguito la loro prima prova vengono eseguite le seconde prove del gruppo.

Se al termine delle due prove eseguite da tutto il gruppo, i giudici sono incerti sulla classifica, possono richiedere la prova di Best Trick a due o più atleti del gruppo. Questa consiste in una ulteriore prova singola di 30" dove viene esibito un trick di particolare difficoltà ripetuto più volte, ha valore di spareggio tra i pari merito del gruppo. Il Best Trick se fallito al primo tentativo da un atleta può essere ripetuto una volta entro 10".

I primi due atleti classificati di ogni gruppo passano alla fase successiva.

I gruppi della fase successiva sono sorteggiati nuovamente dal programma tra gli atleti che hanno passato il turno, possibilmente evitando che due atleti che si sono scontrati nella prima fase lo rifacciano anche nella seconda.

Si prosegue poi per fasi successive finché non resta un solo gruppo in gara.

Agli atleti del gruppo finale sarà richiesta un'ulteriore prova denominata Last Trick, questo consiste in un singolo trick ripetuto più volte o una combo di tricks della stessa famiglia.

Quindi la classifica del gruppo finale sarà redatta sulla base dei risultati ottenuti nelle due prove previste più il Last Trick.

Casi particolari:

- nel caso in cui non vi siano atleti sufficienti per fare tutti i gruppi da 4 atleti, occorre ridistribuire i gruppi per averne alcuni di soli 3 atleti. Ad esempio: se gli atleti sono 6 verranno costituiti 2 gruppi di 3 atleti ciascuno. altro esempio: se gli atleti sono 10 vengono fatti 2 gruppi da 3 atleti e uno da 4. Passano comunque il turno i primi 2.

Art. 51 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE di BATTLE

A differenza dello style slalom, la Battle viene giudicata essenzialmente dal punto di vista tecnico. Non è prevista una base musicale e quindi nemmeno una coreografia da presentare.

Non vengono neppure esibiti dei punteggi, i giudici si limitano a dare la classifica di ogni singolo gruppo presentato.

I parametri presi in considerazione per redigere la classifica sono i seguenti:

- Presentazione generale (postura, equilibrio, velocità)
- Transizioni (switch, combo)
- Tecnica di esecuzione dei passi
- Difficoltà dei passi eseguiti
- Varietà del tipo di passi eseguiti.
- Originalità

E' fondamentale al fine del giudizio finale che i trick presentati siano completati e non solo accennati, questo significa che se ad esempio un passo ha periodo 2 deve essere completato in quel periodo, viceversa non viene preso neppure in considerazione.

I tricks eseguiti su più rotazioni, si prendono in considerazione solo quelli in cui la rotazione è completa.

I vari tricks presentati devono essere ben collegati tra loro in maniera armoniosa (transizioni) e continua.

I giudici valutatori, alla fine delle due prove di tutti gli atleti di ogni singolo gruppo, emettono la classifica del gruppo di comune accordo tra loro. Se esiste un'incertezza tra due o più atleti possono richiedere il Best Trick che ha funzione di spareggio.

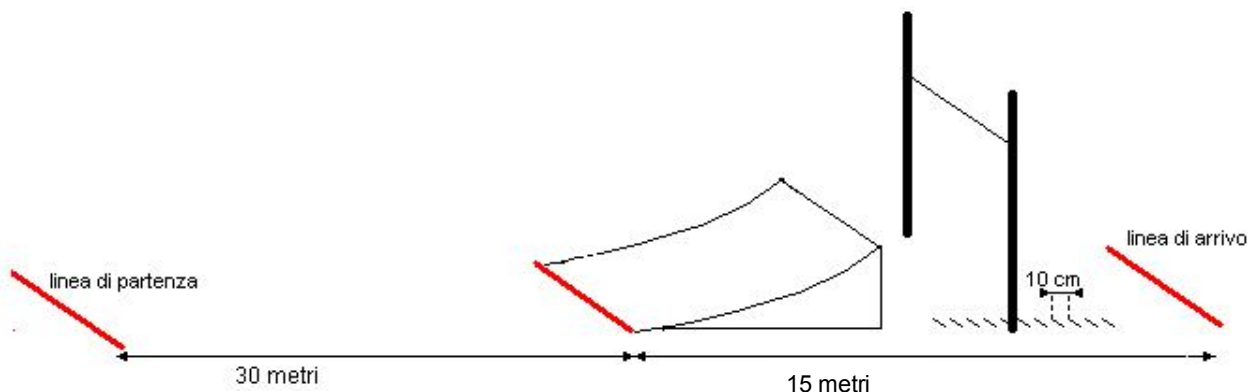
Nessun punteggio deve essere esibito dai giudici, ma solo dire chi è il 1°, il 2°, il 3° ed il 4° di ogni gruppo.

Cap. XI - High Jump

Art. 52 - TRACCIATO HIGH JUMP

La tracciatura della pista prevede tre linee parallele perpendicolari al verso di percorrenza: una è la riga di partenza, a 30 metri da questa è segnata la riga dove viene posizionato l'inizio della rampa per il salto, mentre l'ultima riga è segnata alla distanza di 15 metri dalla seconda e rappresenta la riga d'arrivo.

Partendo inoltre dalla fine della rampa (quindi 1440 mm dopo la riga posta a 30 m dalla partenza e cioè la parte più alta della rampa), deve essere segnata una scala suddivisa in decimetri lunga 4 metri entro la quale vanno posizionati i ritti, con lo zero posto dove finisce la rampa (punto più alto).



Per quanto riguarda la sicurezza, devono esservi almeno due metri liberi a fianco dei ritti per tutta la lunghezza della pista (eccetto i giudici di gara a fianco dei ritti), e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri alla fine del percorso (oltre la linea dei 5 mt).

I ritti possono essere semovibili, mobili, ma non fissi al terreno in quanto possono essere spostati in gara; devono essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno.

Devono essere di altezza non inferiore a 2,80 m. I ritti, inoltre, devono essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo da 5 cm.

I supporti per l'asticella devono essere piani e rettangolari e devono essere fissati saldamente ai ritti.

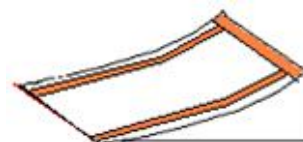
Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra. I supporti non possono essere ricoperti con gomma o altro materiale che abbia l'effetto di aumentare l'attrito fra le due superfici dell'asticella e dei supporti, né essi possono avere alcun tipo di molle. Vi deve essere uno spazio di almeno 10 mm. fra le estremità dell'asticella ed i ritti.

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 3 m per dare la possibilità di valicare l'asticella anche nella posizione carpio (spaccata). L'asticella deve essere di sezione circolare e deve avere una flessione dal punto d'appoggio sui ritti al centro dell'asticella di 50 mm massimo.

L'altezza di salto che comunque sarà omologata sarà quella relativa ai punti di appoggio dell'asticella.

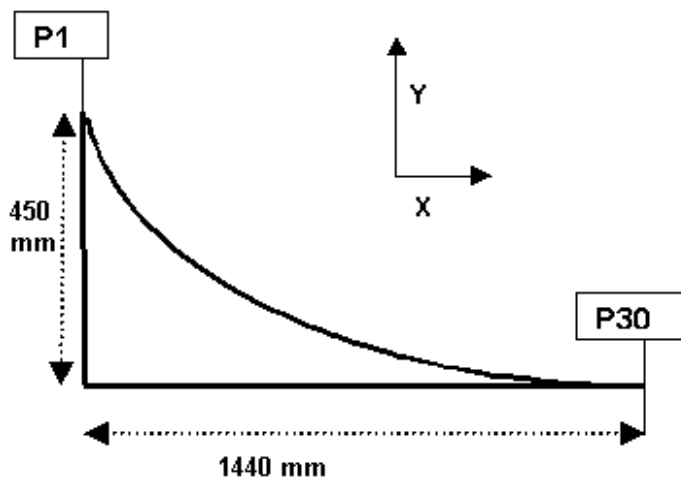
Nel caso in cui vi sia un numero elevato di partecipanti (la valutazione è a carico del giudice arbitro e il commissario di gara), se sono disponibili le attrezzature necessarie, è possibile allestire due campi gara paralleli dividendo gli atleti in due gruppi in base alle categorie. In tale caso il personale di giuria e gli addetti di pista devono essere raddoppiati.

La rampa deve essere alta (nella parte finale) 45 cm e deve avere una larghezza minima di 90 cm; può avere una struttura portante o in legno o in metallo, mentre la superficie di percorrenza deve essere obbligatoriamente in metallo e rimanere rigida quando percorsa. Inoltre sulla rampa devono essere riportate, in colore evidente, tre bande larghe 5 cm, una alla fine della rampa nel punto più alto e due laterali alla stessa alla distanza di 5 cm dal bordo (vedi schema a fianco)



La curvatura della rampa è standardizzata, secondo la seguente tabella da abbinare al disegno riportato sotto

	X	Y
P 1	0	450
P 2	50	422
P 3	100	394
P 4	150	366
P 5	200	338
P 6	250	313
P 7	300	287
P 8	350	263
P 9	400	239
P 10	450	218
P 11	500	198
P 12	550	180
P 13	600	163
P 14	650	148
P 15	700	134
P 16	750	120
P 17	800	108
P 18	850	97
P 19	900	87
P 20	950	77
P 21	1000	68
P 22	1050	60
P 23	1100	53
P 24	1150	44
P 25	1200	37
P 26	1250	29
P 27	1300	22
P 28	1350	15
P 29	1400	9
P 30	1440	0



Art. 53 - SVOLGIMENTO GARA HIGH JUMP

Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona sulla linea di partenza (un pattino almeno la dovrà toccare).

A questo punto il suo allenatore, o egli stesso se ne risulta sprovvisto, richiede verbalmente ai giudici d'asticella e di atterraggio di posizionare i ritti alla distanza X dall'inizio della rampa.

Quindi viene dato il via e l'atleta deve effettuare il salto. Durante la fase che va dalla chiamata al via per il salto, l'atleta deve rimanere dietro alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse superare la linea di partenza, anche per controllare la distanza del posizionamento dei ritti da parte dei giudici, il salto viene ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'incremento nell'alzare l'asticella deve essere uniformemente 10cm. per tutta la durata della gara. Dall'altezza di 2,30m per le categorie femminili e 2,40 m per le categorie maschili, l'incremento di altezza dell'asticella si riduce a 5 cm.

Una volta decretato il vincitore assoluto della competizione, sia maschile che femminile (l'atleta che ha ottenuto il salto più alto tra tutte le categorie), questi ha la possibilità di richiedere un'altezza libera dell'asticella per cercare, in 3 tentativi, di battere il record assoluto di salto.

Il primo salto che ogni atleta deve compiere ha una misura ben precisa a seconda della categoria; esso costituisce il salto d'ingresso che, se non superato, esclude l'atleta dalla competizione.

Misure dei salti d'ingresso:

Senior maschile	1,90 m.
Juniors maschile	1,70 m.
Allievi maschile	1,60 m
Ragazzi maschile	1,40 m

Senior femminile	1,50 m.
Juniors femminile	1,40 m
Allievi femminile	1,30 m
Ragazzi femminile	1,20 m

Le categorie Giovanissimi ed Esordienti non sono ammesse alle gare di High Jump

Un concorrente, dopo il salto d'ingresso, può saltare a sua discrezione a qualsiasi altezza successiva.

Tre nulli consecutivi, indipendentemente dall'altezza in cui ciascun salto nullo è avvenuto, escludono ulteriori tentativi. L'effetto di questa regola è che un concorrente può rinunciare al suo secondo o terzo tentativo ad una certa altezza (dopo aver fallito una prima o una seconda volta) e tentare invece una successiva altezza.

Art. 54 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE di HIGH JUMP

La classifica viene redatta prendendo in considerazione il salto più alto superato dagli atleti. A parità di salto superato vince colui che abbia impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto). Se due o più atleti hanno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, viene preso in considerazione il numero totale di salti validi eseguiti e vince colui che ne abbia effettuati meno. Nel caso in cui anche il numero di salti validi effettuati sia lo stesso, allora vengono conteggiati il totale di tutti i salti nulli effettuati durante la gara: chi ne avrà effettuati meno, occuperà la posizione più alta in classifica. In nessun caso verranno presi in considerazione i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

Vengono considerati nulli i salti in cui l'atleta abbatte l'asticella o quelli in cui, dopo il salto durante l'atterraggio, l'atleta tocca con una qualunque parte del corpo il terreno che non siano i pattini entro lo spazio delimitato dalla linea distante 15 metri dall'inizio della rampa.

Cap. XII - Roller Cross

Art. 55 - TRACCIATO ROLLER CROSS

Sono previsti due tipi di tracciato a seconda se le gare si svolgono *indoor* o *outdoor*.

- Le gare *outdoor* si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Un'eventuale pendenza del tracciato di gara non costituisce impedimento per il regolare svolgimento della gara, a meno che questa non sia particolarmente accentuata da costituire un pericolo per gli atleti o un ostacolo difficilmente superabile che rallenti eccessivamente il ritmo della gara.
- Le gare *indoor* si svolgono su pista piana con fondo in legno, cemento quarzo o graniglia. La forma della pista deve essere rettangolare dove il lato lungo deve essere sempre doppio del lato corto. Le dimensioni vanno da un minimo di 18x36 m a un massimo di 30x60 m.

Caratteristiche del tracciato:

- Almeno due tratti rettilinei di lunghezza compresa tra 30 e 40 metri e larghezza minima di 5 metri per le gare *outdoor* (2,5 m per le gare *indoor*). Uno di questi due rettilinei deve essere posizionato in partenza, dovrà avere ostacoli posizionati sulla sua sede in quattro corsie separate (due corsie per le gare *indoor*) per almeno 25 dei 40 metri massimi previsti, e il tratto che va dalla partenza al primo ostacolo deve essere di almeno 10 metri, la partenza è contrassegnata da 2 linee distanti 100 cm. L'altro rettilineo può essere inserito nel percorso o nel tratto finale e deve essere privo di ostacoli.
- Almeno due tratti curvilinei in opposte direzioni
- Il maggior numero possibile di tipologie di ostacolo disponibili (esempio: salto a secco, in lungo, rampe, tunnel o sottopasso, slalom, gimkana, curve strette, bank to bank ecc.)
- Distanza massima tra la fine di un ostacolo e l'inizio di quello successivo non superiore a 20 m, a questo proposito si specifica che viene ritenuta ostacolo anche una curva di raggio inferiore a 5m.
- Tutte le situazioni di percorso compresi gli ostacoli devono essere realizzate in modo da permettere il passaggio di almeno due atleti affiancati, con eccezione per le gare *outdoor* per i rettilinei sopra citati.

Tipologia e dimensione degli ostacoli:

Non vi sono indicazioni precise sulla tipologia, composizione, reperibilità o forma degli ostacoli, ma solo sulla dimensione di alcuni.

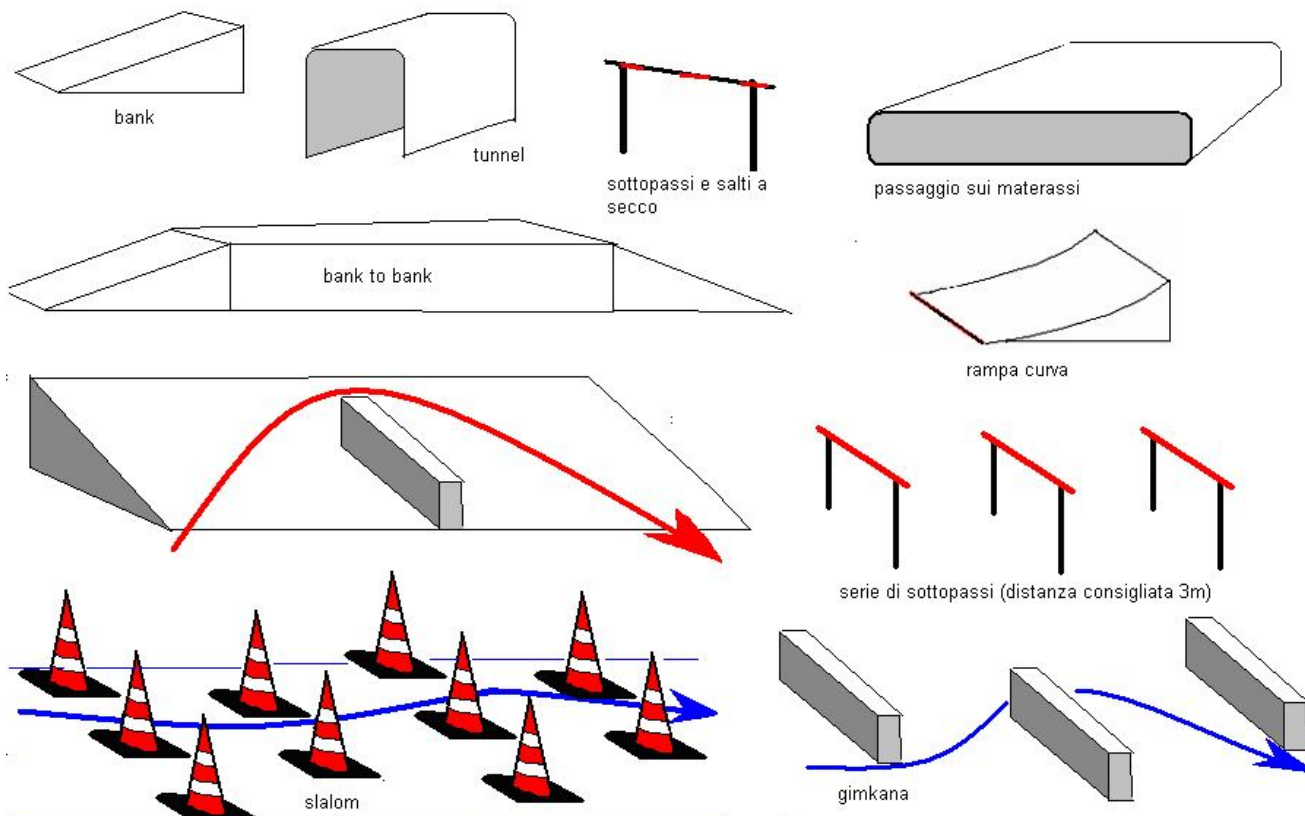
Il salto a secco potrà essere un gradino, una serie di coni o un asticella posizionata ad altezza adeguata alla categoria, in particolare il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara decidono a loro insindacabile giudizio, l'altezza adeguata del salto a secco per ogni singola categoria.

Le rampe dritte (bank) dovranno avere altezza massima di 45 cm per le prime tre categorie e di 60 cm per le tre categorie superiori.

Le rampe curve devono avere un'altezza massima di 45 cm e possono essere omesse per le prime categorie in gara, a insindacabile giudizio del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara.

Il "bank to bank" deve avere il tratto piano posizionato tra la salita e la discesa proporzionato all'altezza che deve essere al massimo di 90 cm. Si specifica in tal senso che non l'altezza, bensì la pendenza e il cambio diretto tra salita e discesa determinano l'eventuale pericolosità dell'ostacolo. Anche in questo caso il Giudice Arbitro e il Commissario di Gara possono decidere di sostituire o permettere l'aggiramento di tale ostacolo da parte delle categorie più giovani.

ESEMPI DI OSTACOLI da utilizzare nel ROLLER CROSS



La società organizzatrice dovrà provvedere a proteggere gli atleti riducendo al minimo le situazioni di pericolo, eliminando spigoli vivi dagli ostacoli, imbottendo adeguatamente eventuali passaggi, arredi urbani in prossimità del percorso ecc...

Si evidenzia infine che lo spirito del Rollercross è quello di esaltare le doti e la capacità tecniche di pattinaggio nel superare ostacoli di diversa natura. Saranno, quindi, da considerare non idonei quei percorsi che richiedano eccessive doti di coraggio e/o atletiche o che siano eccessivamente poveri di ostacoli.

Art. 56 - SVOLGIMENTO GARA ROLLER CROSS

La gara outdoor si svolge in due prove:

1. Prima prova singola a cronometro
2. Finale in batteria per i primi quattro migliori tempi.

La gara indoor si svolge invece nel seguente modo:

1. Prima prova singola a cronometro
2. I primi quattro qualificati alla prova a cronometro vengono suddivisi in due batterie (semifinali) da due partecipanti così composte: 1°-4° e 2°-3°. I due vincitori di queste due batterie disputano la finale. Il terzo e quarto posto finale sono assegnati tramite confronto diretto tra i perdenti delle due semifinali

In via del tutto eccezionale, se su un tracciato di gara outdoor non sussistono le condizioni di sicurezza per far gareggiare 4 atleti contemporaneamente, il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara possono decidere a loro insindacabile giudizio, di adottare la formula utilizzata per le gare indoor, con semifinali e finali a due atleti.

Casi particolari:

- Nel caso in cui vi siano 2 o più pari merito nelle prove singole per cui più di quattro atleti sarebbero ammessi alla finale, occorre eseguire lo spareggio in prova singola a cronometro tra i peggiori piazzati in modo che accedano alla finale solo 4 atleti. Gli spareggi si eseguono alla fine di tutte le categorie in gara.
- Prima di ogni prova di ogni singola categoria, il giudice esegue l'appello, l'atleta che risulta non presente, non disputa la gara stessa.
- Gli atleti che si qualificano per le *batterie finali* ma non si presentano alla partenza risultano ultimi per quella singola batteria, lo stesso vale se un atleta parte ma non termina il percorso o commette due false partenze.
- Gli atleti che risultano assenti alla *prova singola a cronometro* sono estromessi dalla gara e quindi dalla classifica.
- Gli atleti che partono regolarmente alla *prova singola a cronometro* ma non arrivano al traguardo e quelli che commettono due false partenze vengono posizionati ultimi nella classifica della prova a cronometro, quindi se il numero totale di atleti è minore o uguale a quattro, l'atleta accederà alla fase finale
- Nel caso in cui vi sia un solo atleta iscritto in una categoria, questi dovrà obbligatoriamente disputare la prova singola a cronometro, mentre passerà direttamente la fase finale senza disputarla collocandosi al 1° posto. Solo in questo caso l'atleta che commette 2 false partenze o non arriva in fondo alla gara nella prova a cronometro non viene qualificato.

Nelle fasi a cronometro gli atleti si posizionano in attesa del consenso davanti alla linea di partenza. Nella finale, gli atleti vengono chiamati in ordine crescente di tempo ottenuto e si posizionano dietro linea di partenza.

I tempi migliori hanno quindi la facoltà di scegliere per primi la posizione di partenza.

Il via viene dato dal giudice Starter con tre ordini:

- ai posti: (gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza)
- pronti (gli atleti devono rimanere immobili, altrimenti viene decretata la falsa partenza),
- "via!" (sostituibile con un colpo di fischiello).

In caso di squalifica per scorrettezza di un atleta, verrà ripetuta la singola batteria finale con gli atleti rimanenti. Nelle batterie a due atleti (gare indoor) in caso di squalifica, l'atleta rimanente diventa automaticamente vincitore di quella singola batteria.

Art. 57 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE di ROLLER CROSS

La classifica finale deve tener conto dell'ordine di arrivo della batteria finale.

Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati (anche perché questo comporterebbe un'uscita dal percorso di gara), pena la squalifica. Solo nel caso in cui due atleti arrivino al contatto, e questo comporti l'uscita dal percorso di uno di questi, viene consentito all'atleta di rientrare subito sul percorso senza subire alcuna sanzione.

Gli atleti che vengono squalificati per salto di ostacolo obbligatorio, salto di percorso, o mancato arrivo al traguardo, sono retrocessi all'ultimo posto della classifica; gli atleti estromessi per comportamento scorretto non vengono classificati.

Per nessuna ragione gli atleti in pista possono essere aiutati dall'esterno, neppure in caso di caduta, pena la squalifica.

Gli atleti che accidentalmente non eseguono un ostacolo obbligatorio hanno la facoltà di indietreggiare e percorrere correttamente l'ostacolo.

Alcuni ostacoli comportano un particolare passaggio, questi sono:

- Rampe curve e dritte (bank): devono essere toccate da almeno un pattino. In nessun caso uno dei due pattini potrà percorrere il suolo a fianco della rampa a meno che non vi sia involontarietà (ad esempio un contatto a fianco tra due atleti che affrontano lo stesso ostacolo)
- Bank to bank: deve essere toccata con entrambi i pattini almeno in una delle due fasi, salita o discesa.
- Materassi: sono ostacoli da considerare come salto in lungo quindi possono essere saltati senza essere toccati, non possono però essere aggirati.
- Slalom: deve essere approntato con coni di almeno 25 cm di altezza, lo slalom deve essere eseguito con entrambi i pattini a terra che passano a fianco del cono, se eventualmente un pattino viene sollevato per effettuare una spinta questi non potrà essere sollevato oltre l'altezza del cono.

Nelle gare dove sia previsto percorrere 2 o più giri dello stesso percorso, gli ostacoli abbattuti durante il passaggio vengono riposizionati sul percorso dagli addetti di pista per poter essere riaffrontati al giro successivo. Non possono comunque essere riposizionati finché l'ultimo della batteria non sia passato all'altezza dell'ostacolo abbattuto in quel giro.

Se un atleta involontariamente abbatte un ostacolo che risulta poi pericoloso per gli atleti che sopraggiungono, è facoltà di uno dei giudici segnalare al giudice arbitro lo stato di insicurezza della pista, il quale decreterà la sospensione della gara per ripristinare le condizioni di sicurezza, in tal caso la gara dovrà essere ripetuta. Se uno dei giudici rilevasse la palese volontarietà di un atleta di abbattere un ostacolo per danneggiare un altro atleta (ad esempio scagliandoglielo addosso), questi sarà sanzionato con la squalifica per comportamento scorretto.

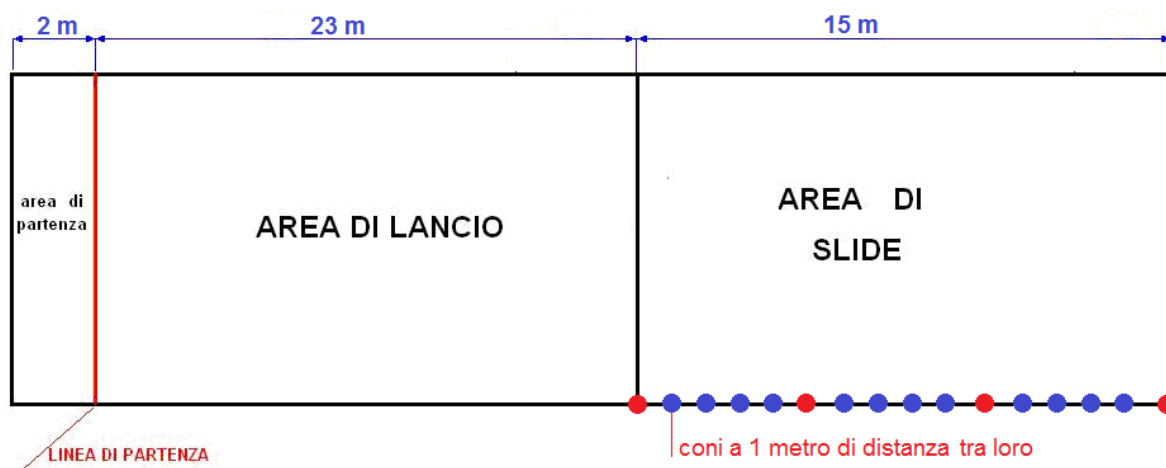
Cap. XIII - SLIDE

Art. 58 - TRACCIATO SLIDE

Il campo gara è un rettangolo con le seguenti misure: lunghezza mt.40 , larghezza mt.8
Questo viene suddiviso con delle linee per la sua lunghezza in 3 settori:

- mt.2 area partenza
- mt.23 area di lancio
- mt.15 area di slide

Dalla linea di inizio dell'area di slide, sul lato giuria, sono posizionati coni a distanza di 1 mt tra loro per tutta la lunghezza dell'area. Il tavolo giuria deve essere posizionato di fronte all'area di esecuzione.



Art. 59 - SVOLGIMENTO GARA SLIDE

Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona all'interno dell'area di partenza. Quindi viene dato il via e l'atleta deve effettuare la slide entro 5" dalla chiamata dello speaker. Le categorie di partecipazione previste per questa competizione sono le seguenti:

- 2° Categoria = composta da atleti delle categorie ragazzi e allievi
- 1° Categoria = composta da atleti delle categorie juniores-seniores

Le categorie Giovanissimi ed Esordienti gareggiano in categorie separate.

Tutti gli atleti di ogni singola categoria sono divisi in gruppi di 4 atleti ciascuno, sulla base del Ranking FIHP della disciplina, il quale decide anche le discese in pista.

Ogni atleta ha a disposizione quattro prove. Dopo che tutti e 4 gli atleti del gruppo hanno eseguito la loro prima prova vengono eseguite le seconde prove del gruppo, poi le terze e così via.

Se al termine delle quattro prove eseguite da tutto il gruppo i giudici sono incerti sulla classifica, possono richiedere la prova di Last Trick a due o più atleti del gruppo. Questa consiste in una ulteriore prova singola che ha valore di spareggio tra i pari merito del gruppo.

I primi due atleti classificati di ogni gruppo passano alla fase successiva.

I gruppi della fase successiva sono sorteggiati nuovamente dal programma tra gli atleti che hanno passato il turno,

Si prosegue poi per fasi successive finché non resta un solo gruppo in gara.

Casi particolari:

- Nel caso in cui sono iscritti 9 atleti, si fanno due gruppi uno da 5 e uno da 4 atleti

- Nel caso in cui sono iscritti 7 atleti, si fanno due gruppi uno da 3 e uno da 4 atleti
- Nel caso in cui sono iscritti 6 atleti, si fanno due gruppi uno da 3 atleti ciascuno
- Nel caso in cui sono iscritti 5 atleti, si fa un unico gruppo e vale come prova finale.
- Nel caso in cui siano iscritti 4 o meno atleti si fa sempre un unico gruppo e vale come prova finale.
- Nel caso in cui sia iscritto un unico atleta questi può essere aggregato ad un gruppo di altra categoria, ma la classifica sarà comunque separata

La fase finale è gruppo formato da 4 atleti che effettueranno 4 prove ciascuno ed al termine i giudici stileranno la classifica dal 1° al 4°.

In caso di parità tra due o più atleti i giudici richiedono il Last Trick così da poter completare la classifica finale.

Art. 60 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE di SLIDE

Le prove di slide sono giudicate sulla valutazione di 4 parametri:

- Tecnica
- Controllo del Corpo
- Distanza
- Stile di esecuzione

Vengono assegnati a ciascuna prova un punteggio massimo di 50 punti ripartiti tra i parametri nel seguente modo:

Parametro	Punteggio max	note
Tecnica	30	Il punteggio sarà valutato sulla base del livello tecnico del trick di slide.
Distanza	10	Il concorrente dovrà coprire una distanza di almeno 1mt per ogni singola slide o combinazione di trick di slide
Controllo del corpo	5	Durante l'esecuzione della slide i differenti aspetti di giudizio saranno basati sulla fluidità, controllo del corpo, stabilità, velocità e regolarità di un trick eseguito.
Stile di esecuzione	5	I concorrenti potranno presentare movimenti artistici e coreografici in sincronia con il trick eseguito
Totale	50	

Per il **punteggio tecnico** si può fare riferimento alla tabella tecnica delle slide in appendice a questo regolamento.

Le varie slide sono suddivise in 5 livelli di difficoltà, da 1 a 5 secondo un criterio di difficoltà decrescente. Il punteggio da applicare è indicativamente questo:

PUNTEGGIO TECNICO

DIFFICOLTA'	RANGE DI PUNTEGGIO
1	0~10
2	10~15
3	15~20
4	20~25
5	25~30

Il **punteggio distanza** sarà assegnato ad ogni prova in cui l'atleta coprirà almeno una distanza minima di 1mt in slide, al di sotto di questa misura la run risulta nulla.

DISTANZA DI SLIDE	RANGE DI PUNTEGGIO
1 mt	2
1,5 mt	4
2 mt	6
2,5 mt	8
>3 mt	10

Il **punteggio controllo del corpo** viene valutato secondo i seguenti parametri:

CONTROLLO DEL CORPO	RANGE DI PUNTEGGIO
INGRESSO ARMONIOSO CON STABILITA' E SCORREVOLEZZA	4÷5
INGRESSO AGGRESSIVO CON STABILITA' E SCORREVOLEZZA	3÷4
MOVIMENTO DEL CORPO REGOLARE E FLUIDO	2÷3
MOVIMENTO DEL CORPO REGOLARE	1÷2
MOVIMENTO DEL CORPO IRREGOLARE ED INSTABILE	0

Il punteggio **stile di esecuzione** tiene conto dei movimenti coreografici che presenta l'atleta assieme al trick eseguito.

- In generale saranno validi solo i trick eseguiti entro l'area di slide.
- Ogni trick eseguito al di fuori dell'area di esecuzione non sarà ritenuto valido ai fini dell'assegnazione del punteggio.
- L'esecuzione della slide dovrà essere conclusa entro l'area di slide.
- Non verrà assegnato alcun punteggio al concorrente che oltrepasserà la linea di chiusura area di slide.
- Se un atleta presenta nella sessione due trick uguali, al secondo verrà attribuito metà punteggio.
- Se durante la prova un atleta appoggia una mano a terra sarà applicata una penalità di 2 punti
- Se durante la prova un atleta cade a terra la prova sarà ritenuta nulla.
- Se un atleta supera la linea di partenza prima del via verrà applicata una penalità di 5 punti
- La combinazione di due o più slide è permessa solo nel raggruppamento finale, per tutte le altre prove deve essere presentata una singola slide per prova

Le penalità sono sottratte dalla somma dei punteggi di ogni giudice per quella singola prova.

Ogni giudice procede, al termine di ogni raggruppamento, alla compilazione della classifica del singolo gruppo sommando i punteggi delle due prove migliori e scartando le altre. Solo per la batteria finale vengono sommati i punteggi delle tre migliori prove e ne viene scartata solo una. Si procede poi a redigere la classifica secondo il metodo dei piazzamenti.

1. il concorrente che il giudice abbia classificato al 1° posto ottiene il piazzamento 1° nella classifica parziale relativa a quel giudice
2. il concorrente classificato al 11° posto ottiene il piazzamento 2°, e così via, fino all'ultimo classificato. Ai concorrenti classificati a pari merito da un giudice viene attribuito ex equo il miglior piazzamento disponibile; il successivo acquisisce il piazzamento scalato di due posizioni

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

1. Viene eseguita la somma dei piazzamenti assegnati da ogni giudice ad un atleta

2. Si piazza al primo posto colui che ha il punteggio più basso. Nel caso in cui due atleti avessero lo stesso punteggio, viene richiesto il last trick
3. Le posizioni successive sono assegnate con lo stesso criterio, a scalare.

Cap. XIV - Free Jump

Art. 61 - TRACCIATO FREE JUMP

La tracciatura della pista prevede tre linee parallele perpendicolari nel senso di percorrenza: una è la riga di partenza, a 15 metri da questa è segnata la riga dove vengono posizionati i ritti e l'asticella per il salto, mentre l'ultima riga è segnata alla distanza di 5 metri dalla seconda e rappresenta la riga d'arrivo. Per quanto riguarda la sicurezza, devono essere previsti almeno due metri liberi a fianco dei ritti per tutta la lunghezza della pista (eccetto i giudici di gara a fianco dei ritti), e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri alla fine del percorso (oltre la linea dei 5 mt).

I ritti possono devono essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno.

Devono essere di altezza non inferiore a 2 m. I ritti, inoltre, devono essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo da 5 cm.

I supporti per l'asticella debbono essere piani e rettangolari e devono essere fissati saldamente ai ritti.

Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra. I supporti non possono essere ricoperti con gomma o altro materiale che abbia l'effetto di aumentare l'attrito fra le due superfici dell'asticella e dei supporti, né essi possono avere alcun tipo di molle. Vi deve essere uno spazio di almeno 10 mm. fra le estremità dell'asticella ed i ritti.

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 2m per dare la possibilità di valicare l'asticella anche nella posizione carpio (spaccata). L'asticella deve essere di sezione circolare e deve avere una flessione dal punto d'appoggio sui ritti al centro dell'asticella di 50 mm massimo.

L'altezza di salto che comunque sarà omologata sarà quella relativa ai punti di appoggio dell'asticella.

Nel caso in cui vi sia un numero elevato di partecipanti, se sono disponibili le attrezzature necessarie, è possibile allestire due campi gara paralleli dividendo gli atleti in due gruppi in base alle categorie. In tale caso il personale di giuria e gli addetti di pista devono essere raddoppiati.

Art. 62 - SVOLGIMENTO GARA FREE JUMP

Al momento della chiamata, l'atleta deve posizionarsi sulla linea di partenza (un pattino almeno la dovrà toccare). Quindi viene dato il via e l'atleta deve effettuare il salto. Durante la fase che va dalla chiamata al via per il salto, l'atleta deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, il salto viene ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'incremento nell'alzare l'asticella non deve mai essere aumentato; ciascun incremento deve essere uniformemente 5cm. per tutta la durata della gara.

Il primo salto che ogni atleta deve compiere ha una misura ben precisa a seconda della categoria, esso costituisce il salto d'ingresso che, se non superato, esclude l'atleta dalla competizione.

Misure dei salti d'ingresso:

Senior maschile	90 cm.
Juniores maschile	80 cm.
Allievi maschile	70 cm.
Ragazzi maschile	60 cm.
Senior femminile	70 cm.
Juniores femminile	65 cm.
Allievi femminile	60 cm.

Ragazzi femminile 55 cm.

Le categorie Giovanissimi ed Esordienti non sono ammesse alle gare di Free Jump

Un concorrente, dopo il salto d'ingresso, può saltare a sua discrezione a qualsiasi altezza successiva. Tre nulli consecutivi, indipendentemente dall'altezza in cui ciascun salto nullo è avvenuto, escludono ulteriori tentativi. L'effetto di questa regola è che un concorrente può rinunciare al suo secondo o terzo tentativo ad una certa altezza (dopo aver fallito una prima o una seconda volta) e tentare, invece, una successiva altezza.

Art. 63 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE di FREE JUMP

La classifica viene redatta prendendo in considerazione il salto più alto superato dagli atleti. A parità di salto superato vince colui che abbia impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto). Se due o più atleti avranno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, si prenderà in considerazione il numero totale di salti validi eseguiti: vince colui che ne avrà effettuati meno. Nel caso in cui anche il numero di salti validi effettuati sia lo stesso, allora vengono conteggiati il totale di tutti i salti nulli effettuati durante la gara: chi ne avrà effettuati meno, occuperà la posizione più alta in classifica. In nessun caso verranno presi in considerazioni i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

Vengono considerati nulli i salti in cui l'atleta abbatte l'asticella o quelli in cui, dopo il salto durante l'atterraggio, l'atleta tocca con una qualunque parte del corpo il terreno che non siano i pattini entro lo spazio delimitato dalla linea distante 5 metri dai ritti.

TITOLO IV - LE NORME DISCIPLINARI

Cap. XV - LE SANZIONI

ART. 64 - TIPOLOGIA DEI PROVVEDIMENTI

1. I provvedimenti disciplinari che possono essere adottati durante lo svolgimento delle gare, a carico di quei concorrenti che si rendano responsabili di inosservanza alle disposizioni della Giuria o di più gravi infrazioni ai principi dell'etica sportiva, sono:
 - a) Richiamo verbale
 - b) Ammonizione
 - c) Diffida di squalifica
 - d) Retrocessione nell'ordine di arrivo
 - e) Squalifica dalla gara
 - f) Squalifica dalla manifestazione.

ART. 65 - SANZIONI MONITORIE

1. I provvedimenti disciplinari di carattere monitorio sono il richiamo verbale, l'ammonizione e la diffida di squalifica.
2. Di norma la sanzione più grave è preceduta da quella meno grave; in ogni caso, nel corso di una gara, le sanzioni a carattere monitorio si cumulano fra loro, anche se comminate nelle diverse fasi della stessa, per cui il responsabile di una ulteriore infrazione, dopo la diffida di squalifica, deve essere senz'altro squalificato dalla gara in cui l'infrazione stessa è stata commessa.
3. Il richiamo verbale può essere comminato da qualsiasi Giudice addetto allo svolgimento della gara, mentre l'ammonizione e la diffida di squalifica rientrano nella competenza del Giudice Arbitro.
4. Le ammonizioni e le diffide di squalifica comminate agli atleti devono essere immediatamente comunicate a mezzo impianto microfonico e, successivamente, trascritte in calce all'ordine di arrivo.

ART. 66 - RETROCESSIONE

Viene retrocesso nell'ordine di arrivo quel concorrente che, a giudizio del Giudice Arbitro, si sia reso responsabile di infrazioni durante la fase finale della gara.

ART. 67 - SQUALIFICHE

1. I provvedimenti di squalifica vengono adottati sia per cumulo di ammonizioni che per infrazioni gravi. Le ammonizioni si accumulano indipendentemente se sono state prese in diverse specialità in programma per quella singola gara.
2. L'inosservanza dei principi dell'etica sportiva viene punita con la squalifica dalla manifestazione.
3. Il concorrente, che durante lo svolgimento di una gara si sia reso responsabile, a giudizio del Giudice Arbitro, di danneggiamento per contatto fisico nei confronti di uno o più atleti viene squalificato dalla gara stessa.
4. Nella gara di Roller Cross: gomitate, strattonamenti, spallate e uso delle mani verso gli avversari vengono sanzionate con la squalifica, mentre contatti fianco a fianco non vengono sanzionati. In particolare l'atleta in testa può scegliere la velocità e la traiettoria migliore, ma non potrà ostacolare palesemente gli altri atleti per esempio allargando le braccia evitandone il sorpasso.

ART. 68 - PROVVEDIMENTI A CARICO DI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI ED ALLENATORI

1. Gli accompagnatori ufficiali e gli allenatori devono osservare un comportamento conforme ai principi dell'etica sportiva.
2. Essi possono essere ammoniti o espulsi dal recinto della manifestazione, a discrezione del Giudice Arbitro, in relazione alla gravità della mancanza commessa durante la manifestazione stessa.

ART. 69 - POTERI DISCIPLINARI DEI COMPONENTI DELLA GIURIA

1. Qualsiasi componente della Giuria che abbia rilevato una infrazione disciplinare da parte di un concorrente, un rappresentante di sodalizio o un allenatore, o che sia stato oggetto nel corso di una gara di offese o di atti violenti, deve segnalare immediatamente l'accaduto al Giudice Arbitro.
2. Il Giudice Arbitro adotterà gli stessi provvedimenti che avrebbe sanzionato qualora i fatti segnalati fossero stati da lui constatati direttamente.

TITOLO V - LE CONTROVERSIE

Cap. XVI - LE IMPUGNAZIONI

ART. 70 - RECLAMI TECNICI

1. I reclami tecnici possono riferirsi esclusivamente all'ammissione di un concorrente ad una gara.
2. La competenza a decidere su tali reclami appartiene, in base alla giurisdizione funzionale e territoriale, al Giudice Sportivo Nazionale o ai Giudici Regionali.

ART. 71 - PROCEDURE DI INOLTRO

1. Tutti i reclami devono essere inviati all'organo competente con la osservanza delle modalità previste dal Regolamento di Giustizia e Disciplina.
2. Le controparti possono inviare le proprie controdeduzioni entro tre giorni dalla data di ricevimento della copia del reclamo.
3. Sono inammissibili i reclami che non siano stati preceduti dal relativo preannuncio, effettuato entro i termini e con l'osservanza delle norme di seguito riportate.

ART. 72 - RECLAMI CONCERNENTI L'AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE AD UNA GARA

1. Questo tipo di reclamo è consentito:
 - a) al Sodalizio che ritenga che un proprio atleta non sia stato ammesso ad una gara, pur avendone titolo;
 - b) a tutti i Sodalizi che si ritengono danneggiati per effetto dell'ammissione ad una gara, di un atleta di altra Società o Associazione, ritenuto in posizione irregolare.
2. Il reclamo deve essere preceduto da preannuncio scritto a firma dell'accompagnatore ufficiale, da consegnarsi al Giudice Arbitro prima dell'inizio delle gare.
3. Nel caso previsto dalla lettera a) del precedente paragrafo, il Giudice Arbitro deve dare immediata comunicazione del preannuncio a tutti gli altri Sodalizi presenti e allegare il preannuncio stesso al verbale di gara.
4. Qualora ricorra il caso di cui alla lettera b) del paragrafo precedente, il Giudice Arbitro deve dare immediata comunicazione del preannuncio del reclamo all'accompagnatore ufficiale della Società o Associazione Sportiva Dilettantistica cui appartiene l'atleta ritenuto in posizione irregolare e allegare il preannuncio stesso al verbale di gara.

ART. 73 - AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE CON RISERVA

1. Il Giudice Arbitro ha facoltà, qualora ritenga evidentemente fondati i motivi esposti nel preannuncio di reclamo, di accogliere le richieste in esso formulate.
2. Quando il Giudice Arbitro non ritenga di essere in possesso di sicuri elementi di giudizio sull'ammissibilità alla gara di un concorrente la cui posizione abbia formato oggetto di contestazione, può ammetterlo alla gara con riserva (sub-judice), lasciando le definitive decisioni del caso all'organo competente all'omologazione; di tale sua decisione, che avrà debitamente notificato a rappresentanti ufficiali dei Sodalizi in gara, darà conto nel verbale di gara.

ART. 74 - RECLAMI AVVERSO UNA DECISIONE DELLA GIURIA

1. In nessun caso è consentita la presentazione di reclami concernenti decisioni di natura tecnica e disciplinare, adottate dalla giuria e comunque devolute alla sua esclusiva discrezionalità.

2. In modo particolare non è consentito alcun reclamo avverso le classifiche decise dalla giuria valutatrice delle prove di style slalom singolo e coppia, style battle e style slide, o avverso le decisioni di natura tecnico-disciplinare adottate dal Giudice Arbitro, anche per quanto si riferisce alla praticabilità ed alla regolarità del percorso di gara.

ART. 75 - APPELLO ALLA CORTE SPORTIVA DI APPELLO

Per il diritto di appello alla CORTE Sportiva di Appello, si fa riferimento al Regolamento di Disciplina e Giustizia Sportiva.

ART. 76 - OMOLOGAZIONE DELLE GARE

I risultati delle gare diventano ufficiali dopo l'omologazione da parte degli organi competenti e la pubblicazione sui Comunicati Ufficiali.

TITOLO VI - TABELLE PER LA VALUTAZIONE DELLE PROVE DI STYLE SLALOM SINGOLO E COPPIA

Passi Frontali 1/2

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe	Periodo	Continuità
Brush	indietro	Brush fw	D	2	Continuo
	avanti	Brush bk	C	2	Continuo
Brush Nelson	avanti	Brush-Nelson fw	C	2	Continuo
	indietro	Brush-Nelson bk	C	2	Continuo
Incrociato	avanti	Cross fw	E	2	Continuo
	indietro	Cross bk	E	2	Continuo
Tergicristallo	avanti	Cross shift fw	E	2	Continuo
	indietro	Cross shift bk	D	2	Continuo
Camminata	avanti	Double stroll (crazy)	D	2	discontinuo
	indietro	Double stroll (crazy)	D	2	discontinuo
	doppia avanti	Double-double stroll (crazy)	D	1	discontinuo
	doppia indietro	Double-double stroll (crazy)	D	1	discontinuo
Pattini Affiancati	avanti	Fish	E	2	Continuo
	indietro	Fish	D	2	Continuo
Tacco - tacco	avanti	Heel-Heel snake fw	D	2	Continuo
	indietro	Heel-Heel snake bk	D	2	Continuo
	avanti incrociato	Heel-Heel cross fw	C	2	Continuo
Italiane	avanti	front italian	D	2	Continuo
	indietro	Italiane	E	2	Continuo
Nelson	avanti	Nelson cross	E	2	Continuo
	indietro	Nelson cross	D	2	Continuo
	avanti reverse	Nelson cross reverse	C	2	Continuo
	indietro reverse	Nelson cross reverse	C	2	Continuo
	avanti (affettatrice)	Nelson snake	E	2	discontinuo
	indietro (affettatrice)	Nelson snake	D	2	discontinuo
	avanti reverse (affettatrice)	Nelson snake reverse	C	2	Continuo
	indietro reverse (affettatrice)	Nelson snake reverse	C	2	Continuo
Un piede	avanti	One leg	E	2	Continuo
	indietro	One leg	D	2	Continuo

Passi Frontali 2/2

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe	Periodo	Continuità
Pendolo	avanti	Pendulum	C	4	Continuo
Mix di Nelson	avanti	Eagle Walk	E	2	Continuo
	indietro	Reverse eagle walk	C	2	Continuo
Pattini allineati	avanti	Snake fw	E	2	Continuo
	indietro	Snake bk	D	2	Continuo
	alternati	Rush	E	2	Continuo
Spirale	avanti	Spiral	D	6	Continuo
Shift (strascicata)	indietro	Sweep	B	2	Continuo
	Indietro con cambio piede	Alternate Sweep	C	2	Discontinuo
Tacco - punta	avanti	Toe-heel snake fw	D	2	Continuo
	indietro	Toe-heel snake bk	C	2	Continuo
	avanti incrociato	Toe-heel snake cross fw	C	2	Continuo
	indietro incrociato	Toe-heel snake cross bk	B	2	Continuo
Punta - punta	avanti incrociato	Toe-toe cross	C	2	Continuo
	indietro incrociato	Toe-toe cross	B	2	Continuo
	avanti	Toe-toe snake	D	2	Continuo
	indietro	Toe-toe snake	B	2	Continuo
Total Cross	avanti	Total cross	C	2	Continuo
Tumel	avanti	Tumel	B	2	Continuo
Volte	avanti	Volte	C	2	Continuo
	rotazione su un piede	Volte 1 foot	C	2	Continuo
Front Volte	avanti	Front Volte	C	2	Continuo
Grande Volte	avanti	Grande Volte	C	1	Continuo
Cobra	avanti	Kobra fw	A	2	Continuo
	indietro	Kobra bk	A	2	Continuo
Gamba sola in grab	avanti - grab avanti	One Foot grab	D	2	Continuo
	avanti - grab indietro	One Foot Back grab	E	2	Continuo
	indietro - grab avanti	One Foot grab	C	2	Continuo
	indietro - grab indietro	One Foot Back grab	D	2	Continuo
Messicano		Mexican or Whiskey	D	3	Continuo
	In compasso	Mexican	D	3	Continuo
After eight	avanti	After 8 forward	B	1	Continuo

Passi Lateral

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe	Periodo	Continuità
Tip Tap	semplice	<u>Tip-tap snake</u>	E	2	Discontinuo
	incrociato	<u>Tip-tap cross</u>	D	2	Discontinuo
	doppio	<u>Double X jump</u>	C	1	Discontinuo
	un piede filo esterno	<u>Viper (ext)</u>	B	2	Discontinuo
	un piede filo interno	<u>Viper (int)</u>	B	2	Discontinuo
Forbice		<u>Jumping X</u>	D	2	Discontinuo
		<u>Cutter Jumping X</u>	D	2	Discontinuo
X	semplice	<u>X</u>	D	2	Continuo
	saltato	<u>X jump or Crab</u>	C	2	Continuo
	sulle punte	<u>X special</u>	B	2	Continuo
Megà (Mix Nelson con cambio rotazione)	semplice	<u>Mega snake</u>	D	4	Continuo
	incrociato	<u>Mega cross</u>	D	4	Continuo
Papera	incrociata a tergicristallo	<u>Eagle cross shift</u>	D	2	Continuo
	semplice	<u>Eagle snake</u>	C	2	Continuo
	incrociata	<u>Eagle cross</u>	C	2	Continuo
	assassina	<u>Rev.eagle snake - Z eagle</u>	C	2	Continuo
Chap-Chap	papera -antipapera	<u>Chap-chap</u>	C	2	Continuo
Mezzo Volte		<u>Semi Volte</u>	C	3	Continuo
Tre - Rekil	int-ext 1 piede	<u>Nowiper</u>	B	2	Continuo
	Rotazione in unico verso	<u>Back Rekil</u>	C	4	Continuo
	rotazione ext.	<u>Rekil</u>	C	4	Continuo
Antipapera	semplice	<u>Reverse Eagle</u>	B	2	Continuo
	incrociata	<u>Reverse Eagle Cross</u>	B	2	Continuo
	Sulle punte	<u>Toe Reverse Eagle</u>	A	2	Continuo
	Sulle punte incrociata	<u>Butterfly – Korean eagle</u>	A	2	Continuo
Camminata laterale	laterale	<u>Side Stroll</u>	D	2	Continuo
	laterale sulle punte	<u>Special</u>	C	2	Continuo
	laterale sul tacco	<u>Heel Special</u>	B	2	Continuo
Passo di Alà	Sui con	<u>Crazy</u>	D	2	Continuo
	Tra i con		D	2	Continuo
	Mezzo passo	<u>Half crazy</u>	C	2	Continuo
	Sulle punte	<u>Toe crazy</u>	B	2	Continuo
Antialà		<u>Anticrazy</u>	C	2	Continuo
Butterfly	Sulle punte	<u>Butterfly</u>	A	2	continuo

Passi in Rotazione

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe	Periodo	Continuità
Compasso	1 o 2 coni av.	Cloco 1 or 2 cones fw	D	1 - 2	Continuo
	1 o 2 coni ind.	Cloco 1 or 2 cones bk	D	1 - 2	Continuo
	Incrociato 1 o 2 coni av.	Crossed cloco 1 or 2 cones fw	C	1 - 2	Continuo
	Incrociato 1 o 2 coni ind	Crossed cloco 1 or 2 cones bk	C	1 - 2	Continuo
	Incrociato 1 o 2 coni av. reverse	Crossed cloco 1 or 2 cones fw reverse	B	1 - 2	Continuo
	Incrociato 1 o 2 coni ind reverse	Crossed cloco 1 or 2 cones bk reverse	B	1 - 2	Continuo
Mix Camminate		Crazy Sun o Stroll Mix	C	4	discontinuo
Volte incrociato		Crossed revolte	B	2	Continuo
		Crossed volte	B	2	Continuo
Volte in rotazione		Fan volte	C	2	Continuo
Koreana	tacco-tacco	Korean Spin heel-heel	B		Continuo
	tacco-tacco indietro	Korean Spin heel-heel backward	B	1	Continuo
	tacco-punta	Korean Spin Toe-Heel	B	1	Continuo
	tacco-punta indietro	Korean Spin Toe-Heel backward	B	1	Continuo
	punta-punta	Korean Spin Toe-Toe	B	1	Continuo
	punta-punta su 2 coni	Korean Spin Toe-Toe 2 cones	A	2	Continuo
Mabrouk		Mabrouk	E	4	Continuo
Zug		Mabvar	D	4	Continuo
Messicano		Mexican	D	3	Continuo
Compasso incrociato su due ruote	tacco punta	Russian spin toe-heel	B	1	Continuo
	punta punta	Russian spin toe-toel	B	1	Continuo
Sun (Mix di Nelson con unica rotazione)	avanti-dietro	Sun	D	4	Continuo
	Avanti-dietro reverse	Sun Reverse	D	4	Continuo
Twister		Twister	D	3	Continuo
	2 passaggi per cono	Twister Volte	D	1	Continuo
Uncinetto	avanti	180 Crazy	E	2	Continuo
	indietro	180 Crazy Back	D	2	Continuo

Passi Abbassati

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe	Periodo	Continuità
Caffettiera	avanti	Footgun forward	B	2	Continuo
	indietro	Footgun backward	A	2	Continuo
	avanti incrociata	Christie forward	A	2	Continuo
	indietro incrociata	Christie backward	A	2	Continuo
Termo	Seduto con gamba libera dietro al ginocchio	Termo	C	2	Continuo
Kasatchok	avanti	Kasatchok forward	A	2	Discontinuo
	indietro	Kasatchok backward	A	2	Discontinuo
	in rotazione	Kasatchok Spin	A	2	Discontinuo

Passi Combinati

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe	Periodo	Continuità
2 Fiori di Alà	indietro	Ala Flowers backward	D	6	discontinuo
	avanti	Ala Flowers forward	D	6	discontinuo
Uncinetto doppio	doppio o 360°	Crazy 360	D	2	continuo
2 Fiori di Mabrouk	avanti	2 Mabrouk Flowers Forward	D	10	discontinuo
	indietro	2 Mabrouk Flowers Backward	D	10	discontinuo
4 Fiori	Di Alà	4 Crazy Flowers	D	10	discontinuo
	di Mabrouk	4 Mabrouk Flowers	D	10	discontinuo
TrnVolte		Trivolte	C	3	continuo
Alà reverse	con antipapera avanti	Crazy reverse eagle	C	3	continuo
Brush in rotazione	rotazione sul cono	Fan Brush	B	2	continuo
	rotazione tra i coni	Brakmo	C	4	continuo
Mix di compassi		Cloco mix	D	2	continuo

Figure

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

One Wheel

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe	Periodo	Continuità
Back Front	punta	Back Front toe	A	2	Continuo
	punta fake	Back Front toe fake	A	2	Continuo
	tacco	Back Front hell	A	2	Continuo
	tacco fake	Back Front hell fake	A	2	Continuo
Tacco su un piede	avanti	Heel wheeling	B	2	Continuo
	indietro	Heel wheeling bk	A	2	Continuo
Punta su un piede	avanti	Toe wheeling	B	2	Continuo
	indietro	Toe wheeling	A	2	Continuo
Tip Tap - NoViper	sulla punta	noViper one wheel	A+	2	Discontinuo
	sul tacco	noViper one wheel	A+	2	Discontinuo
Day Night	tacco	Day Night	A+	2	Continuo
	punta		A+	2	Continuo
Fishleg	tacco	Fishleg	A+	2	Continuo
	punta		A+	2	Continuo
Seven	punta	Toe Seven	A+	1	Continuo
	tacco	Hell seven	A+	1	Continuo
Seven Back	punta	Toe Seven Back	A+	1	Continuo
	tacco	Hell seven Back	A+	1	Continuo
Chichen	punta	Toe Chichen	A+	1	Continuo
	tacco	Hell Chichen	A+	1	Continuo
Chichen Back	punta	Toe Chichen Back	A+	1	Continuo
	tacco	Hell Chichen Back	A+	1	Continuo
Corvo	avanti	Toe FootGun	A+	2	Continuo
	indietro		A+	2	Continuo
	rotazione	Spin Toe FootGun	A+	2	Continuo
Corvo Christie	avanti	Christie FootGun	A+	2	Continuo
	indietro		A+	2	Continuo
	rotazione	Spin Christie FootGun	A+	2	Continuo
Rekil toe		Rekil toe	A+	4	Continuo
Rekil hell		Rekil hell	A+	4	Continuo
Machine Gun		Tong tong	A+	1	Continuo

Figure di Coppia

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe	Periodo	Continuità
Pettine		Crazy 2 cones	C	2	Continuo
Anti alà		Anti-crazy 2 Cones	C	3	Continuo
Italian		Italian	C	2	Continuo
Volte con shift		Volte sweep	C	3	Continuo
Torri		Towers	C	4	Continuo

TITOLO VII - TABELLE PER LA VALUTAZIONE DELLE PROVE DI SLIDE

1° Tipo: un pattino in frenata e l'altro portante 1/2

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe diff.	note
Frenata a T			1	
	wheeling		1,1	Heel or toe
	Two wheels		1,2	
Powerslide			1,2	
	wheeling		1,3	Heel or toe
	2 wheels		1,5	
Pom-star	backward	L – Slide	2	
	Wheeling bk	Pom-star wheeling	2	
	two Wheels bk	2 wheels Pom-star	2,2	
	Forward		1,3	
	Wheeling fw		1,4	
	two Wheels fw		1,8	
Soul		backward	1,2	
		forward	1,8	
	Wheeling fw	Fast wheel	2,5	
	Wheeling bk	Soul backward Wheeling	2,2	
	Two wheels bk		3	Heel or toe
	Two wheels fw		4	Heel or toe
Acid	indietro	Acid backward	1,5	
	Wheeling indietro	Acid backward wheeling	1,7	
	Indietro incrociato	Acid Cross backward	1,8	
	Wheeling indietro incrociato	Cross acid backward wheeling	2	
	Su due ruote indietro	Acid backward two wheels	1,8	
	Su due ruote indietro incrociato	Cross acid backward two wheels	2	
	avanti	Acid forward	2,2	
	Wheeling avanti	Acid forward wheeling	2,4	
	Avanti incrociata	Acid cross forward	2,5	
	Wheeling incrociata avanti	Cross Acid forward wheeling	2,8	Acid incrociata con pattino portante sulla punta o sulla coda / J-slide
	Su due ruote avanti	acid forward two wheels	3,3	
	Su due ruote incrociata avanti	Cross acid forward two wheels	3,8	

1° Tipo: un pattino in frenata e l'altro portante 2/2

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe diff.	note
Star		star	2	
Soyale			2,3	
	punta	Toe Soyale	3	2 wheels
	coda	Heel Soyale	4	2 wheels
Mistrial	avanti		1,7	
	indietro	Mistrial backward	2	
	Wheeling coda	Barrow	2	
	Barrow two Wheels	Barrow two Wheels	3,5	2 wheels Heel or toe
	Wheeling punta	Royal	3	
	Royal two wheels	Toe Royal	3,2	2 wheels toe
Em-sui		Em-sui	4	
	coda	Heel Ern-Sui	4,6	2 wheels
	punta	Toe Em-Sui	4,5	2 wheels
Cross Ern-Sui		Cross Em-sui	5	
	coda	Heel Cross Ern-Sui	5,5	2 wheels
	punta	Toe Cross Em-Sui	5,5	2 wheels

2° Tipo: entrambi i pattini in frenata

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe diff.	Note
UFO		UFO – Magic - Royale	3	
	special	UFO special	5	
Parallel		Parallel	3	
	Coda-coda	Heel-heel parallel	4	2 wheels
	Punta-coda	Toe-heel parallel	4	2 wheels
	Punta-punta	Toe-toe parallel	4	2 wheels
Cross parallel	flat	Cross parallel	4	
	Coda-coda	Heel-heel cross parallel	5	2 wheels
	Punta-coda	Toe-heel cross parallel	5	2 wheels
	Punta-punta	Toe-toe cross parallel	5	2 wheels
Unity	flat		4	
	Coda-coda	Heel-heel Unity	5	2 wheels
	Coda-Punta	Heel-toe Unity	5	2 wheels
	Punta-punta	Toe-toe Unity	5	2 wheels
Savannah	flat		4	
	Coda-coda	Heel-heel Savannah	5	2 wheels
	Punta-coda	Toe-heel Savannah	5	2 wheels
	Punta-punta	Toe-toe Savannah	5	2 wheels
Eagle	Flat		5	
	Coda – coda fw	Heel heel eagle forward	4,8	2 wheels
	Punta punta bk	Toe-toe eagle backward	5	2 wheels
	Tacco punta	Heel-toe eagle	5,2	2 wheels
Magic			2	
	Coda-coda	Heel-heel magic	4	2 wheels
	Punta-coda	Toe-heel magic	4	2 wheels
	Punta-punta	Toe-toe magic	4	2 wheels
8 Cross		8 Cross	5	
Cowboy		Cowboy	5	
V Toe-toe		V Toe-toe	5	2 wheels
	forward	V Toe-toe fw	5,7	2 wheels
Spazzaneve		Snowplow	1,1	
Wave-parallel		Wave-parallel	4	
Shuffle-parallel		Shuffle-parallel	4	

3° Tipo: un solo pattino a terra in frenata

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Denominazione Internazionale	Classe diff.	note
Fast Slide		Fast Slide	4,3	
	coda	Heel Fast Slide	5,6	One wheel
	punta	Toe Fast Slide	5,6	One wheel
BackSlide		BackSlide	4,3	
	coda	Heel Back Slide	5,6	One wheel
	punta	Toe Back Slide	5,6	One wheel