FEDERAZIONE ITALIANA SPORT ROTELLISTICI

FREESTYLE

Regolamento Tecnico 2022-2023

Delibera del Presidente Federale n.69 del 28 ottobre 2022

TITOLO I - GLI IMPIANTI 4

CAP. I - PERCORSI DI GARA 4
Art. 1 – PREMESSA 4
Art. 2 - OMOLOGAZIONE DEL PERCORSO DI GARA 4
Art. 3 - IDONEITA' DEL PERCORSO DI GARA 4
CAP. II - IL CAMPO DI GARA, LE DOTAZIONI ED I SERVIZI 5
Art. 4 - IL CAMPO DI GARA 5
Art. 5 - STRUTTURE, ATTREZZATURE E SERVIZI 5
Art. 6 - APPARECCHIATURE ELETTRONICHE 7

TITOLO II - LA GIURIA E LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA 8

CAP. III - GLI UFFICIALI DI GARA 8
Art. 7 - LA GIURIA 8
Art. 8 - IL GIUDICE ARBITRO 8
Art. 9 - IL SEGRETARIO DI GIURIA 8
Art. 10 - IL GIUDICE DI PARTENZA ED IL CONTROSTARTER 9
Art. 11 - IL GIUDICE ADDETTO AI CONCORRENTI 9
Art. 12 – IL GIUDICE DI ARRIVO 9
Art. 13 – IL GIUDICE ADDETTO AL TEMPO 9
Art. 14 - I GIUDICI ADDETTI ALLE PENALITA' 9
Art. 15 - I GIUDICI VALUTATORI 10
Art. 16 - IL GIUDICE ARBITRO AUSILIARIO 10
Art. 17 - ASSENZA DI UN COMPONENTE DELLA GIURIA 10
Art. 18 - COMPOSIZIONE DELLE GIURIE 11
CAP. IV - LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA 12
Art. 19 - IL COMMISSARIO DI GARA 12
Art. 20 - LO SPEAKER 13
Art. 21 - IL DJ 14
Art. 22 - GLI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI 15
Art. 23 - GLI ALLENATORI 15
Art. 24 - IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE 16
Art. 25 - IL SERVIZIO D'ORDINE 16
Art. 26 - I CRONOMETRISTI 16
Art. 27 - GLI ADDETTI DI PISTA 17
CAP. V - GLI ATLETI 17
Art. 28 - TESSERAMENTO 17
Art. 29 - DIVISA DI GARA 18
Art. 30 – EQUIPAGGIAMENTO E SICUREZZA DEGLI ATLETI IN GARA 18
Art. 31 - COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA 19
Art. 32 - SCARSO AGONISMO 19
Art. 33 – LE PREMIAZIONI 19

TITOLO III - LE DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI 21

CAP. VI - LA PREPARAZIONE ALLA GARA 21
Art. 34 - CONSEGNA DEL PROGRAMMA MUSICALE 21
Art. 35 - PROVE TECNICHE DEL PERCORSO DI GARA 21
CAP. VII - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI 21
Art. 36 - MODALITA' DI PARTENZA DELLE GARE 21
Art. 37 - FALSE PARTENZE 21
Art. 38 - INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI 22
Art. 39 - CONFERMA O DEPENNAMENTO DEI CONCORRENTI 22
Art. 40 - SORTEGGI, COMPOSIZIONE GRUPPI E AVANZAMENTO IN GARA 23

Art. 41 - IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI 24
Art. 42 - CONDIZIONI PARTICOLARI DI GARA 24
CAP. VIII - SPEED SLALOM 25
Art. 43 – GIUDICI 25
Art. 44 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 25
Art. 45 – ATTREZZATURA 25
Art. 46 – CAMPO DI GARA 26
Art. 47 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 27
Art. 48 - PENALITA' 29
Art. 49 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 30
CAP. IX - FREE JUMP 30
Art. 50 - GIUDICI 30
Art. 51 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 30
Art. 52 – ATTREZZATURA 31
Art. 53 - CAMPO DI GARA 31
Art. 54 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 32
Art. 55 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 33
CAP. X - HIGH JUMP 33
Art. 56 – GIUDICI 33
Art. 57 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 33
Art. 58 – ATTREZZATURA 34
Art. 59 - CAMPO DI GARA 34
Art. 60 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 36
Art. 61 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 37
CAP. XI - ROLLER CROSS 38
Art. 62 - GIUDICI 38
Art. 63 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 38
Art. 64 - ATTREZZATURA 38
Art. 65 - CAMPO DI GARA 39
Art. 66 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 40
Art. 67 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 41
CAP. XII - CLASSIC FREESTYLE SLALOM 43
Art. 68 – GIUDICI 43
Art. 69 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 43
Art. 70 – ATTREZZATURA 43
Art. 71 - CAMPO DI GARA 43
Art. 72 – ABBIGLIAMENTO, BASI MUSICALI, COMPORTAMENTO IN GARA 44
Art. 73 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 45
Art. 74 - CRITERI DI VALUTAZIONE 45
Art. 75 - PENALITA' 47
Art. 76 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 48
CAP. XIII - CLASSIC FREESTYLE SLALOM COPPIA 48
Art. 77 – SIMILITUDINI CON IL CLASSIC FREESTYLE SLALOM 48
Art. 78 -SVOLGIMENTO DELLA GARA 48
Art. 79 - CRITERI DI VALUTAZIONE 49
Art. 80 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 49
CAP. XIV - BATTLE 49
Art. 81 – GIUDICI 49
Art. 82 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 49
Art. 83 – ATTREZZATURA 50
Art. 84 - CAMPO DI GARA 50
Art. 85 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI 50
Art. 86 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 50
Art. 87 - CRITERI DI VALUTAZIONE 51

Art. 88 - PENALITA' 52
Art. 89 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 52
Art. 90 - DIFFERENZA TRA BEST TRICK E LAST TRICK 53
CAP. XV - SLIDE 53
Art. 91 – GIUDICI 53
Art. 92 – ATTREZZATURA 53
Art. 93 - CAMPO DI GARA 54
Art. 94 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI 54
Art. 95 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 54
Art. 96 - CRITERI DI VALUTAZIONE 55
Art. 97 - BEST SLIDE 56
Art. 98 - PENALITA' 56
Art. 99 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 56
CAP. XVI - SKATE CROSS 57
Art. 100 – GIUDICI 57
Art. 101 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 57
Art. 102 – CAMPO DI GARA E ATTREZZATURE 57
Art. 103 – CATEGORIE 58
Art. 104 – SVOLGIMENTO DELLA GARA 58
Art. 105 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 59
CAP. XVII - ATTIVITA' AMATORIALE 60
Art. 106 - DEFINIZIONE 60
Art. 107 - PROVE DI ABILITA' 61
Art. 108 – SPEED SLALOM 61
Art. 109 – FREESTYLE SLALOM 62
Art. 110 – ROLLER CROSS 62
Art. 111 – STAFFETTA 63
Art. 112 - SLIDE 64
Art. 113 – PUMP TRACK 64

TITOLO IV - LE NORME DISCIPLINARI 66

CAP. XVIII - LE SANZIONI 66
Art. 114 - TIPOLOGIA DEI PROVVEDIMENTI 66
Art. 115 - SANZIONI MONITORIE 66
Art. 116 - RETROCESSIONE 66
ART. 117 - SQUALIFICHE 66
Art. 118 - PROVVEDIMENTI A CARICO DI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI ED ALLENATORI 67
Art. 119 - POTERI DISCIPLINARI DEI COMPONENTI DELLA GIURIA 67

TITOLO V - LE CONTROVERSIE 68

CAP. XIX - LE IMPUGNAZIONI 68
Art. 120 - RECLAMI TECNICI 68
Art. 121 - PROCEDURE DI INOLTRO 68
Art. 122 - RECLAMI SULL'AMMISSIONE DI UN ATLETA AD UNA GARA 68
Art. 123 - AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE CON RISERVA 68
Art. 124 - RECLAMI AVVERSO UNA DECISIONE DELLA GIURIA 69
Art. 125 - APPELLO ALLA CORTE SPORTIVA DI APPELLO 69
Art. 126 - OMOLOGAZIONE DELLE GARE 69

TITOLO VI - ALLEGATI 70

TITOLO I - GLI IMPIANTI

Cap. I - PERCORSI DI GARA

Art. 1 – PREMESSA

1. Le gare devono svolgersi su superfici piane idonee al pattinaggio (parquet, cemento, asfalto, resine, ecc).
2. Tutti i percorsi di gara devono essere omologati dai competenti Organi della FISR, così come specificato nei successivi articoli 2 e 3 del presente Regolamento Tecnico.

Art. 2 - OMOLOGAZIONE DEL PERCORSO DI GARA

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.
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 l'omologazione deve essere antecedente alla messa in calendario 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.
7. Si precisa che nel caso di manifestazioni indoor l'impianto ove viene predisposto il percorso di gara deve avere l'omologazione rilasciata dalla FISR per il tramite della Commissione Impianti Sportivi.

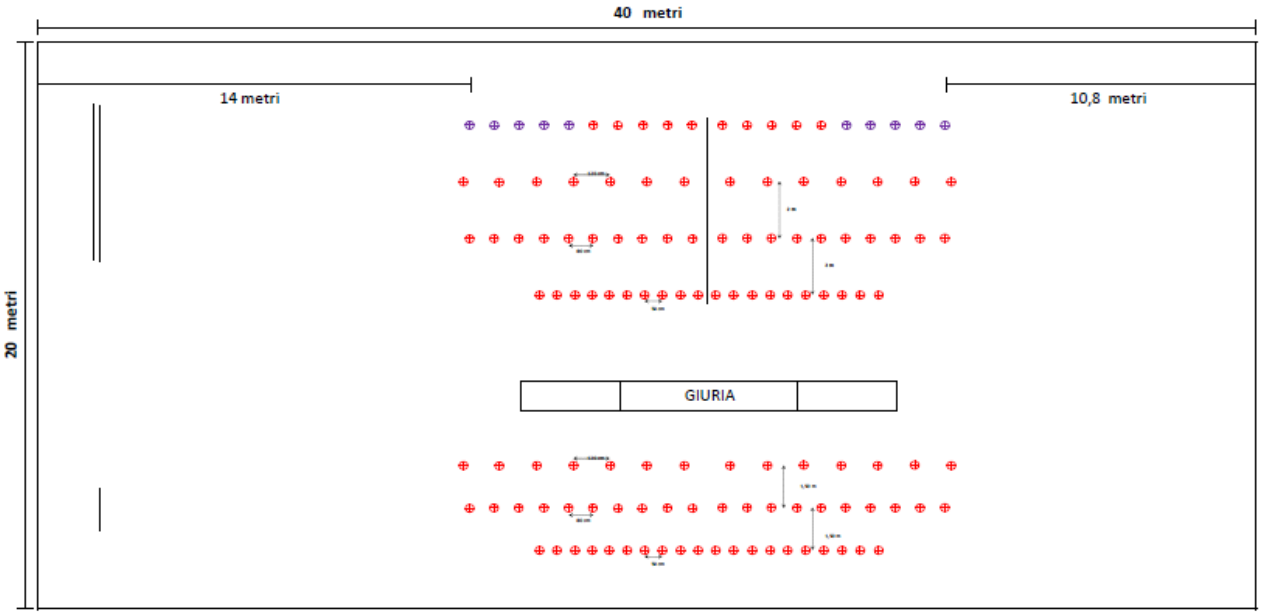
Art. 3 - IDONEITA' DEL PERCORSO DI GARA

1. Un percorso di gara che possiede le caratteristiche richieste per esercitare su di esso le specialità del Freestyle, sarà considerato idoneo e quindi omologato dalla Commissione di Settore Tecnico (CDS).
2. Fermo restando l'idoneità concessa dalla Commissione di Settore, il Giudice Arbitro, sentiti il Commissario di Gara ed il Direttore dell'organizzazione, prima dell'inizio della competizione, può apportare modifiche al percorso volte esclusivamente a migliorare la sicurezza e l'incolumità degli atleti, del corpo arbitrale e del pubblico. In questo caso può concedere un adeguato intervallo di tempo, per consentire le opportune modifiche del caso.
   In caso contrario può annullare la manifestazione o eliminare parte delle gare in programma.

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 anche per disabili.
4. Deve essere prevista una area "premiazioni", limitrofa al campo di gara, al fine di consentire l'effettuazione delle premiazioni al termine di ogni categoria o specialità, a discrezione dell'organizzazione
5. Deve essere prevista un'area "coach" in una posizione funzionale alla specialità da disputare, che permetta agli allenatori di svolgere il proprio lavoro senza intralciare la competizione.
6. Per un'ottimale organizzazione delle manifestazioni ove siano previste gare di Speed Slalom, Classic Freestyle Slalom e Battle, il campo gara deve essere predisposto come indicato in figura:



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 Nazionali, se outdoor, deve essere prevista una struttura coperta che, in caso di pioggia o altri eventi che rendano impraticabile il campo gara scoperto (vento, buio, ecc.), consenta il proseguimento della manifestazione.

3. Per manifestazioni indoor e outdoor devono essere predisposti e disponibili:

- Servizi igienici separati e adeguati al numero di persone e alla struttura.
- Spogliatoi separati per atleti donne, uomini, e per i giudici.
- Medico per gare di livello provinciale, regionale, trofei.
  Ambulanza con personale paramedico per le specialità di Roller Cross, Skate Cross e High Jump di qualsiasi livello.
  Medico e ambulanza con personale paramedico per le gare nazionali.
  In caso di soccorso ad atleta infortunato la gara può proseguire ed essere portata a termine purché sia presente altro personale paramedico o un medico.
- Punto ristoro sul campo gara o nei suoi pressi. L'organizzatore deve provvedere affinché alla Giuria e al Commissario di Gara sia garantito un pasto e il posto per poterlo consumare.
- Area riservata alla Giuria, adeguatamente delimitata e inaccessibile a terzi, dotata di corrente, tavoli e sedie.
- Area riservata al DJ e alla stampa.
- Area riservata a pubblico ed accompagnatori.
- Area riservata agli atleti.
- Area attesa risultati
- Area di riscaldamento adeguata alle specialità da disputare.
- Badge per gli allenatori con il livello acquisito.
- Impianto di amplificazione e diffusione sonora con altoparlanti, mixer, radio-microfono che ricopra l'intera area, lettore MP3 con adattatori, cavi audio, walkie-talkie con caricatori.
- Impianto elettrico con quadro corrente, prolunghe e ciabatte.
- Impianto di illuminazione per gare in notturna, idoneo ad assicurare il regolare svolgimento della manifestazione; gli impianti di illuminazione devono essere realizzati in modo da evitare fenomeni di abbagliamento per atleti, giudici e spettatori.
- Sistema di cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, unitamente ad un dispositivo per la visualizzazione dei tempi.
- N.2 cronometri manuali.
- Bandierine rosse in numero adeguato ai giudici designati.
- N.2 cordelle metriche da m 50.
- Nastro adesivo non scivoloso larghezza cm 5.
- Nastro segnaletico.
- Personal Computer, stampante con toner di riserva, fotocopiatrice.
- N.4 dispositivi mobili (tablet, smartphone, ecc.) con funzione moviola ad almeno 120 fps.
- Connessione internet con tecnologia ADSL o superiore.
- Cancelleria (risme di carta, penne, cucitrice con punti, colla, forbici, scotch).
- Bacheca per affissione risultati.
- Podio per le premiazioni, sufficientemente spazioso e ricoperto con materiale antiscivolo.
- Premi (coppe, medaglie, attestati, gadget ecc.)

Art. 6 - APPARECCHIATURE ELETTRONICHE

RILEVAMENTO DEI TEMPI

1. Per le gare di Speed Slalom e Roller Cross la rilevazione dei tempi deve avvenire con apparecchi automatici con precisione al millesimo di secondo. Non è consentito l'uso di cronometro manuale.
2. Per le gare di Classic Freestyle Slalom, Classic Freestyle Slalom Coppia e Battle il tempo è conteggiato con precisione al secondo. In caso di problemi o malfunzionamenti è consentito l'uso di cronometro manuale.
3. Per le gare di Battle il tempo deve essere visibile all'atleta attraverso apposito monitor.
4. Per la specialità Roller Cross è obbligatorio per le competizioni Nazionali l'utilizzo dei cronometristi ufficiali che misurino almeno due tempi sul percorso. Eventuali altri sistemi per rilevamento arrivi (photofinish) sono consentiti.

RILEVAMENTO PENALITA' E SCORRETTEZZE

5. Per tutte le specialità è consentito l'utilizzo di dispositivi elettronici (tablet, smartphone, ecc.) per il rilevamento di arrivi, penalità e scorrettezze. Tali dispositivi devono avere una frequenza di cattura/riproduzione ad almeno 120 fps, devono essere forniti dall'organizzazione e devono essere preventivamente approvati dal Giudice Arbitro.
6. Solo la giuria ha la facoltà di visionare i filmati ufficiali.
7. L'obbligo di conservazione dei filmati da parte della giuria termina 15 minuti dopo la pubblicazione dell'ordine di arrivo ufficiale per ogni singola gara. Il Giudice Arbitro può visionare i filmati in ogni occasione. Le Società possono richiedere la verifica di una decisione da parte del Giudice Arbitro con visione del "filmato ufficiale", presentando richiesta scritta al Commissario di Gara. In nessun caso saranno presi in considerazione filmati "non ufficiali" a meno che il Giudice Arbitro non lo richieda appositamente.

TITOLO II - LA GIURIA E LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA

CAP. III - GLI UFFICIALI DI GARA

Art. 7 - LA GIURIA

1. La Giuria si compone di:
   - Giudice Arbitro
   - Segretario
   - Un numero di Giudici, variabile a seconda dell'importanza della manifestazione e delle specialità in programma, che andranno a ricoprire i ruoli di giudice di partenza, giudice controstarter, giudice addetto ai concorrenti, giudice di arrivo, giudice addetto alle penalità, giudice valutatore ecc.

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:
   - 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;
   - 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.U.G.
   - Esercitare la potestà disciplinare nei confronti di quei concorrenti e di quei rappresentanti di Società il cui comportamento rendesse necessaria l'adozione dei provvedimenti previsti.
   - 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.
   - 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, opportunamente formato sull'uso del programma di gare e sulle procedure di segreteria con appositi corsi.

Art. 10 - IL GIUDICE DI PARTENZA ED IL CONTROSTARTER

1. Controllano la corrispondenza dei pettorali ai nominativi, l'equipaggiamento dell'atleta (protezioni dove previste) e la posizione di partenza.
2. Controllano 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 o dal contro-starter.

Art. 12 – IL GIUDICE DI ARRIVO

1. Il Giudice di arrivo ha il compito di stabilire l'ordine di arrivo dei concorrenti.

Art. 13 – IL GIUDICE ADDETTO AL TEMPO

1. Nelle gare di Classic Freestyle Slalom e Battle è il Giudice addetto ad azionare il cronometro.

Art. 14 - I GIUDICI ADDETTI ALLE PENALITA'

1. **Speed Slalom**: occorrono tre Giudici per ogni corsia: il primo si posiziona sulla linea del primo cono, il secondo si posiziona sulla fila dei coni ed il terzo si posiziona sulla linea di arrivo. Prima dello start i giudici 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 l'ingresso nella fila di coni sia avvenuto correttamente, che i coni del percorso non siano stati spostati o abbattuti o saltati e che la linea di arrivo sia stata oltrepassata regolarmente comunicando, in tal caso, il numero di penalità effettuate alla Segreteria di giuria.
   Devono inoltre controllare la tecnica d'esecuzione dello slalom come previsto al successivo Art.49.
2. **Classic Freestyle Slalom e Classic Freestyle Slalom Coppia:** rileva le penalità (coni spostati o abbattuti, intervalli non slalomati, cadute, tempo).
3. **Roller Cross e Skate 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 termine della prova (o della batteria) in caso di irregolarità o scorrettezza.

4. **High Jump e Free Jump:** controlla il posizionamento e la regolarità del superamento dell'asticella.
5. **Slide:** occorrono almeno tre giudici, uno nella prima parte del tracciato rileva che non sia superato lo start prima del via, gli altri due rilevano la lunghezza della slide.

Art. 15 - I GIUDICI VALUTATORI

1. Compito di ogni giudice valutatore delle prove di Classic Freestyle Slalom, Battle e Slide è quello di valutare ogni esercizio in base alle norme del presente regolamento.
2. **Classic Freestyle Slalom:** 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.
3. Per le gare di **Battle e Slide** i giudici possono sempre interagire tra di loro.
4. I giudici valutatori non devono discutere o comunque commentare con gli accompagnatori ufficiali, i concorrenti, gli allenatori o con terzi, i piazzamenti ed i punteggi attribuiti nel corso della gara.
5. 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 piazzamenti e ai punteggi attribuiti.

Art. 16 - 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. 17 - ASSENZA DI UN COMPONENTE DELLA GIURIA

1. In caso di assenza del Giudice Arbitro, gli altri Giudici convocati e presenti sul posto provvedono ad individuare uno fra loro che ne assuma le funzioni.
2. In caso di assenza di un Giudice, ove non sia 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 da altro ufficiale di gara designato; 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.

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. 18 - COMPOSIZIONE DELLE GIURIE

1. **Speed Slalom:** La giuria è composta da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - Due Giudici alle false partenze.
   - Due Giudici di tracciato. I giudici "followers" ricoprono entrambi i ruoli.
   - Due Giudici al primo cono.
   - Due giudici all'arrivo.

2. **Classic Freestyle Slalom e Classic Freestyle Slalom Coppia**: La giuria è composta da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - Giudice rilevatore delle penalità e del tempo.
   - 3 Giudici valutatori per gare di Campionato Regionale, Coppa Italia e Trofei.
     5 Giudici valutatori per gare di Campionato Italiano.

3. **Battle:** La giuria è composta da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - Giudice addetto al tempo
   - 3 Giudici valutatori.

4. **Roller Cross e** Skate Cross**:** La giuria è composta da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - Un numero variabile di Giudici addetti alle penalità in base alle caratteristiche del percorso.
   - Giudice di Partenza, posizionato alle spalle dei concorrenti, funge da starter e controlla le invasioni di corsia.
   - Giudice Contro-starter, posizionato lateralmente alle corsie di partenza, segnala le false partenze.
   - Giudice di Arrivo.

5. **High Jump e Free Jump**: La giuria è composta da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - Giudice di partenza.
   - Giudice ai ritti

6. **Slide:** La giuria è composta da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - 2 Giudici rilevatori della distanza.
   - 3 Giudici valutatori.
7. Nel caso vengano utilizzati percorsi paralleli occorre raddoppiare i componenti della giuria.
8. Qualora, durante una manifestazione, sia in gara un familiare o un parente di un giudice (figlio, nipote, ecc.), tale giudice non può esercitare il proprio ruolo per l'intera durata della gara riferita alla categoria in cui è iscritto l'atleta in questione e dovrà essere sostituito da altro giudice designato.
9. Nelle gare di Campionato Italiano i Giudici CUG in campo devono essere quelli previsti dal presente Regolamento Tecnico.
10. 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 3: il Giudice Arbitro, il Segretario e altro giudice. Le altre funzioni saranno affidate agli addetti di pista messi a disposizione dall'organizzazione.
11. Per le gare regionali ed i trofei di Classic Freestyle Slalom, di Classic Freestyle Slalom Coppia, di Battle e di Slide, è possibile sopperire alla mancanza di giudici valutatori utilizzando allenatori tesserati SIRI nella specialità del Freestyle purché non prendano parte alla manifestazione in qualità di atleti, non siano impegnati come allenatori di atleti in gara e dimostrino di conoscere i criteri di valutazione da adottare, scelti dal livello più alto a scalare a discrezione del Giudice Arbitro. I maestri non possono svolgere l'attività di valutatore.

Cap. IV - LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA

Art. 19 - 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 FISR.
2. La designazione del Commissario di Gara è obbligatoria in occasione di Campionati Italiani, Coppa Italia e di Campionati Regionali con oltre100 atleti iscritti. In tutti gli altri casi la designazione del Commissario di Gara è facoltativa.
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 il responsabile dell'organizzazione a prendere provvedimenti atti al mantenimento dell'ordine pubblico.

6. Può prendere visione dell'ordine di arrivo e dei rilevamenti effettuati dalle apparecchiature a disposizione ed è l'unico referente di ogni istanza eventualmente avanzata dagli accompagnatori ufficiali accreditati.

Art. 20 - LO SPEAKER

1. Nelle gare di freestyle lo speaker ha un ruolo estremamente importante
2. Lo speaker deve:
   - Attenersi alle disposizioni del Giudice Arbitro relativamente a comunicazioni di carattere tecnico/disciplinare;
   - coordinarsi con il DJ per l'utilizzo della musica;
   - tenere un comportamento equilibrato ed imparziale durante tutta la manifestazione;
   - utilizzare un abbigliamento presentabile ed un linguaggio chiaro ed educato;
   - mantenere una attenzione costante ed avere la perfetta conoscenza delle varie fasi di gara in quanto la sua conduzione incide direttamente sulla durata dell'evento.
3. Lo Speaker può posizionarsi all'interno del campo di gara, purché non impedisca il regolare svolgimento delle esecuzioni e non sia di intralcio alla giuria.

4. Di seguito si riportano alcune indicazioni utili, diversificate per discipline:

Roller Cross e Skate Cross

Lo Speaker presenta gli atleti alla partenza, commenta lo svolgimento della gara, comunica l'ordine di arrivo ed eventuali provvedimenti disciplinari.

Free Jump e High Jump

Lo Speaker presenta gli atleti alla partenza, commenta lo svolgimento della gara e comunica l'esito del salto.

Speed Slalom - qualifica

Lo Speaker presenta gli atleti alla partenza, invita il pubblico al silenzio durante la procedura di partenza (se necessario), resta in silenzio durante le esecuzioni e, dopo le decisioni dei giudici, comunica il tempo, le penalità, la posizione (se degna di nota) e può commentare brevemente la prova se lo ritiene opportuno.

Speed Slalom – finali (ko system)

Lo Speaker chiama le coppie di atleti e indica a ciascuno la corsia di competenza.
Invita il pubblico al silenzio (se necessario) e resta in silenzio durante le run.
Dopo le decisioni dei giudici, comunica i tempi e le penalità utilizzando sempre lo stesso criterio (tempo P1 – tempo P2 – penalità P1 – penalità P2).
Dichiara il vincitore della run e può commentare brevemente la prova se lo ritiene opportuno.

Classic Freestyle Slalom e Classic Freestyle Slalom Coppia

Lo Speaker presenta l'atleta (o la coppia) in gara concedendo una breve prova pista.
Chiede al DJ la verifica della base musicale.
Quando la giuria è pronta invita l'atleta (o la coppia) a fermarsi e a prendere posizione per l'inizio della prova, attende il riposizionamento corretto dei coni e chiede al DJ di far partire la musica.
Resta in silenzio durante le esibizioni.

Al termine, invita l'atleta (o la coppia) ad attendere il risultato e chiama il prossimo atleta (o la coppia) in gara.
Per ciascun atleta (o coppia) comunica il piazzamento provvisorio in classifica.

Battle e Slide

Lo Speaker chiama gli atleti di ogni gruppo ad una breve prova pista.
Presenta gli atleti nell'ordine di discesa in pista.
Controlla che la giuria sia pronta, chiede al DJ di far partire la musica e dà il via all'atleta.
Durante le gare di Battle, al termine dei 30", attende il riposizionamento dei coni e dà il via all'atleta successivo.
Resta in silenzio durante le esibizioni.
Comunica I risultati con il seguente ordine: 1° - 4° - 2° - 3°
Per la finale di consolazione comunica I risultati con il seguente ordine: 8° - 7° - 6° - 5°
Per la finale comunica I risultati con il seguente ordine: 4° - 3° - 2° - 1°

Procedura per Best Trick e Best Slide

Lo Speaker invita al suo cospetto gli atleti interessati allo spareggio ed effettua il sorteggio con una moneta.
Chiede al vincitore del sorteggio se intende partire per primo o per secondo.
Al termine di tutte le prove chiede a ciascun giudice di dichiarare pubblicamente il suo voto.

Art. 21 - IL DJ

1. È l'addetto all'impianto di diffusione sonora.
2. Accompagna musicalmente le gare avendo cura di abbassare il volume durante le comunicazioni dello Speaker.
3. Si coordina con lo Speaker per far partire la musica e per alzare, abbassare o azzerare il volume in funzione delle varie fasi di gara.
4. Si raccomanda al DJ la massima attenzione nella scelta delle musiche che non devono contenere parole o significati volgari o violenti, a sfondo razzista, sessuale, politico o religioso.
5. Di seguito si riportano alcune indicazioni utili, diversificate per discipline:

Roller Cross – Skate Cross - Speed Slalom

Il DJ suona musica di sottofondo adeguata per tutta la durata delle gare, avendo cura di azzerare il volume durante la procedura di partenza e abbassarlo in occasione delle presentazioni degli atleti e delle comunicazioni delle classifiche.

Free Jump – High Jump

Il DJ suona musica di sottofondo adeguata per tutta la durata delle gare.

Slide

Il DJ suona musica di sottofondo adeguata per tutta la durata delle gare, avendo cura di azzerare il volume in occasione delle comunicazioni delle classifiche.

Classic Freestyle Slalom Singolo - Classic Freestyle Slalom Coppia

Il DJ raccoglie le basi musicali degli atleti iscritti alla gara.
Si coordina con lo speaker per la verifica durante la prova pista di ciascun atleta e le fa partire seguendo l'elenco che gli viene fornito dalla giuria.
Durante gli altri momenti ha cura di tenere il volume basso per non disturbare la giuria.

Battle

Il DJ si coordina con lo speaker per far partire la musica. Durante le pause ha cura di abbassare il volume per non disturbare la giuria.

Il DJ deve scegliere musica adeguata, con ritmo e senza intro. Per ogni run la musica deve essere la stessa e non deve rallentare o fermarsi. Il DJ può cambiare musica ad ogni run.

Art. 22 - GLI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI

1. Le società possono avvalersi, in qualità di Dirigente accompagnatore ufficiale, di tutti i tesserati delle categorie previste dallo Statuto Federale:
   - Dirigenti e Soci.
   - Tecnici.
   - 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, la società perde i diritti previsti in materia di reclami.
3. La società 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 (badge), eventualmente rilasciati dagli organizzatori della manifestazione.
5. In nessun caso incarichi di rappresentante di società possono essere svolti da persone che non siano tesserati della FISR.

Art. 23 - GLI ALLENATORI

1. Gli Allenatori regolarmente tesserati per l'anno in corso, possono presentare gli atleti in Campionati e Manifestazioni Provinciali, Regionali e Nazionali.
2. Durante tutte le competizioni e le prove ufficiali, nell'area riservata agli atleti, possono assistere fino ad un massimo di due allenatori accreditati per Società.
3. Gli allenatori ammessi sul campo di gara devono indossare divisa societaria e scarpe da ginnastica.
4. Le Società dovranno assicurare che i propri allenatori siano qualificati ad accompagnare in pista gli atleti (devono possedere la qualifica di allenatore freestyle), a norma dei regolamenti federali in materia e se ciò non dovesse verificarsi saranno soggette a provvedimenti disciplinari e ad un'ammenda di € 300,00.
5. Gli Aspiranti Maestri, i Maestri e gli Aspiranti Allenatori non possono presentare atleti ai Campionati o Manifestazioni agonistiche federali, ma solo a gare amatoriali.
6. La qualifica di allenatore si ottiene con la partecipazione al corso SIRI ed il superamento del relativo esame. Per il periodo di tempo intercorrente tra la fine del corso e l'esame, la SIRI rilascia al candidato un attestato di frequenza, con validità 12 mesi, che gli attribuisce tutti i diritti riservati agli allenatori.
7. Gli allenatori con la qualifica di primo livello possono rappresentare la società sul campo di gara solo in occasione di manifestazioni provinciali o regionali.

8. Gli allenatori con qualifica di secondo livello potranno rappresentare la società sul campo di gara anche in occasione di trofei Nazionali (trofeo Tiezzi) e Coppa Italia.
9. Gli allenatori con qualifica di terzo livello potranno rappresentare la società sul campo di gara in occasione di Campionati Italiani.
10. Solo il Commissario Tecnico della Nazionale Italiana potrà rappresentare e assistere gli atleti sul campo gara in manifestazioni internazionali.

Art. 24 - IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE

1. Il Direttore dell'organizzazione è designato dalla Società organizzatrice, che rappresenta a tutti gli effetti.
2. E' responsabile dell'operato di tutto il personale impiegato per lo svolgimento della manifestazione (addetti di pista, servizio d'ordine, speaker, DJ).
3. E' la figura di riferimento per il Giudice Arbitro
4. Controlla che le strutture ed i servizi predisposti sul campo di gara siano efficienti ed assicurino il regolare svolgimento delle gare.
5. Controlla che il personale preposto alle strutture ed ai servizi sia riconoscibile ed efficiente.
6. 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.
7. Prende tutte le decisioni che ritiene necessarie per assicurare il regolare svolgimento della gara e che non siano di esclusiva competenza della Giuria.
8. 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. 25 - IL SERVIZIO D'ORDINE

1. La società organizzatrice è responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico durante la manifestazione, nonché della tutela della Giuria, degli atleti e degli accompagnatori ufficiali.
2. La società organizzatrice è tenuta a richiedere alle competenti Autorità l'intervento degli agenti necessari per il mantenimento dell'ordine pubblico.
3. In mancanza della Forza Pubblica, la società predispone e presenta al Giudice Arbitro un elenco ed i documenti di identità delle persone che andranno a comporre il servizio d'ordine e di cui è direttamente responsabile, 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. 26 - I CRONOMETRISTI

1. È obbligatorio l'operato dei cronometristi della FICr solo per le gare nazionali (Campionato Italiano, Coppa Italia, Trofeo Tiezzi).

2. Per le altre gare tale funzione può essere espletata dagli ufficiali di gara o dagli addetti di pista dell'organizzazione sotto la supervisione del giudice arbitro.
3. Si può ovviare all'uso dei cronometristi utilizzando il sistema di rilevamento dei tempi ufficiale usato nella Federazione internazionale World Skate (sistema U-Timing), messo a disposizione dall'organizzazione. In tal caso, il suo utilizzo sarà affidato a personale qualificato o ai Giudici designati.
4. Richiesti dalla FISR alla FICr, i Cronometristi collaborano con la Giuria. Sono previsti almeno due cronometristi per le gare di Speed Slalom, Roller Cross e Skate Cross, dotati del sotto indicato materiale:
   - *Speed Slalom*: n.1 coppia di fotocellule altezza cm 40, n.1 coppia di fotocellule altezza cm 20, n.2 tabelloni per indicazione tempi al millesimo di secondo, n.1 trasduttore con segnale acustico, n.2 stampanti.
   - *Roller Cross e Skate Cross*: n.1 coppia di fotocellule, fotofinish (opzionale), n.1 tabellone per indicazione tempo finale al millesimo di secondo, n.1 stampante.
5. Le disposizioni tecniche vengono impartite ai Cronometristi direttamente dal Giudice Arbitro.
6. I cronometristi registrano i tempi impiegati dai concorrenti in ciascuna prova, riportandoli su appositi verbali che il Capo Servizio Cronometristi consegna al Giudice Arbitro.

Art. 27 - GLI ADDETTI DI PISTA

1. Gli Addetti di Pista sono messi a disposizione dall'organizzazione con funzione di:
   - Mantenimento delle condizioni ottimali delle aree e dei tracciati di gara durante l'intera manifestazione;
   - Eventuale sostituzione funzioni di giuria (art.18);
   - Eventuale gestione delle apparecchiature per il rilevamento dei tempi (art.26).
2. L'organizzatore deve assicurarsi che siano presenti durante la manifestazione almeno 4 addetti di pista che saranno preventivamente identificati dal Giudice Arbitro.
3. Gli addetti di pista, durante la loro permanenza sul campo di gara, dovranno essere riconoscibili (con badge o maglia dello staff).
4. Il Giudice Arbitro assegna i ruoli agli addetti di pista in base alle esigenze riscontrate. Tra i loro compiti figura, tra gli altri, il riposizionamento dei coni sul tracciato, da effettuarsi dopo l'assenso del giudice delle penalità. Durante il loro servizio, gli addetti di pista non possono indossare i pattini.
5. Nel caso in cui, durante la gara, gli addetti di pista necessari non siano più disponibili, l'organizzatore dovrà provvedere a rimpiazzarli con altro personale. Se ciò non fosse possibile la manifestazione verrà sospesa fintanto che non sarà ripristinato il numero di addetti richiesto.

Cap. V - GLI ATLETI

Art. 28 - TESSERAMENTO

1. Possono svolgere attività agonistica e sono quindi inquadrati nelle categorie indicate nelle Norme per Attività, tutti i tesserati alla FISR con tale qualifica.

2. I tesserati alla FISR 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. E' consentito il tesseramento di atleti stranieri in base a quanto stabilito al Cap. II delle Norme per Attività.

Art. 29 - DIVISA DI GARA

1. Durante le gare i concorrenti e gli allenatori ammessi sul campo di gara sono tenuti ad indossare la divisa della società di appartenenza, su cui dovranno essere riportati il distintivo sociale, la denominazione della società e marchi di eventuali sponsor.
2. La divisa di gara è composta da maglia e pantaloni che devono essere prive di scudetti o loghi di Enti di Promozione Sportiva.
3. Solo ai Campioni Italiani in carica (di tutte le categorie e per tutte le specialità) è consentito applicarvi lo scudetto FISR attestante il loro titolo.
4. Lo stesso abbigliamento deve essere indossato anche durante le cerimonie di premiazione, pattini compresi.
5. Per esigenze coreografiche, nelle sole gare di Classic Freestyle Slalom e Classic Freestyle Slalom Coppia, è possibile utilizzare un abbigliamento diverso dalla divisa sociale privo del pettorale.

Art. 30 – EQUIPAGGIAMENTO E SICUREZZA DEGLI ATLETI IN GARA

1. L'uso di dispositivi di sicurezza individuale è obbligatorio solo per le gare di High Jump, Roller Cross e Skate Cross. Questi devono essere saldamente agganciati ed indossati, per tutto il tempo che l'atleta rimane sul percorso di gara, in maniera idonea e corretta.
2. Dispositivi di sicurezza previsti:
    - Casco;
    - Polsiere;
    - Ginocchiere.
3. Nelle gare di High Jump, Roller Cross e Skate Cross è obbligatorio l'uso delle protezioni omologate.
4. Il casco protettivo è un casco rigido il cui guscio interno, realizzato in EPS (polistirene espandibile) o in materiale gommoso, ricopra la calotta cranica, protegga tempie e fronte e risulti ben aderente e fissato alla testa.
5. Il casco omologato è un casco che esponga sul guscio interno:
    - la dicitura "omologato per ciclismo e/o pattinaggio a rotelle" (for pedal cyclists and roller skating);
    - la sigla EN1078;
    - il nome o il marchio del fabbricante, il modello, la taglia ed il peso, l'anno ed il trimestre di fabbricazione;
    - una delle sigle CE, ANSI, ASTM e Snell B-1990, in relazione alla normativa cui fa riferimento la conformità accertata.
6. Ginocchiere e polsiere devono recare la sigla di omologazione in analogia con il casco (EN 14120:2007) oppure devono possedere la nuova tecnologia RPT.

7. L'atleta durante la gara può indossare gli occhiali da vista o da sole, purché non creino difficoltà, pericolo o danno all'atleta che li indossa.
8. Non è consentita la partecipazione, a qualsiasi gara, ad atleti che presentino parti del corpo coperte con materiali o protettivi sanitari rigidi (plastica, metallo, gesso, sanitario od altro).
9. **L'utilizzo di ulteriori protezioni (gomitiere, pantaloncini protettivi, ecc) è facoltativo in tutte le competizioni.**
10. Il numero di gara deve essere applicato o stampato sulla maglia di gara lato schiena. Per le specialità di Roller Cross e Skate Cross il numero di gara va applicato anche su entrambi i lati del casco e su entrambe le cosce. Fa eccezione la gara di Classic Freestyle Slalom dove, per necessità coreografiche, è possibile adottare un abbigliamento diverso dalla divisa societaria e privo di numero. I numeri applicati devono essere nitidamente visibili, possibilmente su materiale non lucido, di colore in contrasto con il colore di fondo. Il mancato rispetto della norma comporta l'ammenda prevista all'art.22 delle Norme per Attività.
11. **Dimensioni dei numeri di gara**:
    - Cifre per la schiena: altezza minima di cm 10;
    - Cifre per il pantaloncino: altezza di cm 5;
    - Cifre per il casco: cm 5.
12. È consentito l'uso di qualsiasi tipo di **pattino in linea**. Il Giudice Arbitro ha facoltà di ritenere inaccettabili i pattini che siano considerati non sicuri o che diano un vantaggio iniquo.

Art. 31 - COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA

1. Tutti gli atleti devono partecipare alla gara con lealtà ed impegno.
2. Durante le gare di Roller Cross e Skate Cross gli atleti devono eseguire il percorso nella massima correttezza sportiva: sgomitate, strattonamenti, e uso delle mani verso gli avversari vengono sanzionate con la retrocessione, mentre contatti fianco a fianco o ritenuti involontari non vengono sanzionati. E' altresì vietato spostare volontariamente gli ostacoli o utilizzarli per trarne vantaggio.
3. In nessun caso un'atleta può spingere un altro concorrente.
4. È vietato farsi tirare o ostacolare gli altri concorrenti.
5. Gli atleti che rinunciano a continuare la gara non devono ostacolarne lo svolgimento, e devono informare un membro della Giuria.
6. Imprecazioni, insulti e bestemmie non sono ammessi, pena estromissione dalla classifica.

Art. 32 - SCARSO AGONISMO

1. In tutte le gare, qualora sia manifesto "scarso agonismo", il Giudice Arbitro può estromettere l'atleta dalla classifica.

Art. 33 – LE PREMIAZIONI

1. Per tutte le categorie e per tutte le specialità vengono premiati i primi tre atleti classificati.

2. Le premiazioni vanno effettuate al termine di ogni categoria o specialità.
3. Si partecipa alla cerimonia di premiazione in divisa societaria con pattini indossati.
4. Solo il Giudice Arbitro e il Commissario di Gara possono decidere, a loro insindacabile giudizio, di dispensare gli atleti dall'utilizzo dei pattini per motivi di sicurezza. In tal caso è obbligatorio l'uso di scarpe da ginnastica.

TITOLO III - LE DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI

Cap. VI - LA PREPARAZIONE ALLA GARA

Art. 34 - CONSEGNA DEL PROGRAMMA MUSICALE

1. I file contenenti le basi musicali, in formato mp3, devono pervenire al Responsabile dell'organizzazione, unitamente alle iscrizioni, entro i termini previsti e comunicati sul programma ufficiale di gara. Il ritardato invio della base musicale comporta una sanzione a carico della Società di € 20.00 per ogni base presentata in ritardo. Il Responsabile dell'organizzazione provvede all'invio delle basi musicali al Giudice Arbitro o altro Giudice incaricato per il controllo dei testi.
2. Tali file dovranno essere nominati indicando il nome e cognome dell'atleta, la società di appartenenza e la categoria.
3. Il suono delle basi deve essere nitido e comunque tale da consentire un buon ascolto e correttamente tagliato in base alle discipline.
4. La risoluzione di ogni contestazione in merito è demandata al giudizio insindacabile del Giudice Arbitro.
5. Ogni Società è responsabile dell'invio delle basi musicali entro i termini stabiliti e deve avere a disposizione un supporto per i file mp3 di riserva in caso di guasti o alterazioni della sua qualità.
6. Qualora il brano scelto sia illeggibile o danneggiato è possibile passare a supporto di riserva purché disponibile entro 2 minuti. Tale situazione comporterà la sanzione prevista al punto 1.

Art. 35 - PROVE TECNICHE DEL PERCORSO DI GARA

1. Solo per le gare di Roller Cross e Skate Cross è permesso effettuare prove tecniche sul percorso ufficiale di gara. Le prove tecniche per le altre specialità devono avvenire negli spazi riservati predisposti dall'organizzazione.
2. Nel caso in cui l'area di riscaldamento presentasse differenze rispetto all'area di gara (pavimentazione, luminosità, ecc.), deve essere garantita una prova pista sul tracciato di gara.

Cap. VII - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Art. 36 - MODALITA' DI PARTENZA DELLE GARE

1. In tutte le categorie l'appello degli atleti partecipanti ad una gara viene effettuato dal Giudice addetto ai concorrenti in un'area appositamente individuata.
2. L'atleta, presente all'appello ma non alla partenza, non viene atteso né chiamato nuovamente ed è dichiarato non partente.

Art. 37 - FALSE PARTENZE

1. Le false partenze nel Roller Cross, nello Skate Cross e nello Speed Slalom sono così regolamentate:

- alla prima falsa partenza, ciascun atleta responsabile viene richiamato verbalmente;
- alla seconda falsa partenza, nelle fasi di qualifica a tempo viene data la run nulla mentre nel KO system dello Speed Slalom e nelle finali di Roller Cross e Skate Cross a ciascun atleta responsabile viene data la run persa.

2. In caso di falsa partenza il Giudice Controstarter richiama gli atleti alla partenza per ripetere la procedura dall'inizio.

Art. 38 - INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI

1. Se l'interruzione è dovuta a malessere o infortunio del concorrente, lo stesso deve riprendere l'esecuzione entro 10 minuti, pena la mancata attribuzione del punteggio o del tempo.
2. 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 e di riprendere l'esercizio entro 10 minuti, pena la mancata attribuzione del punteggio o del tempo.
3. 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 riprendere l'esecuzione entro 10 minuti, pena la mancata attribuzione del punteggio o del tempo.
4. Se si verifica un'interferenza esterna il Giudice Arbitro stabilirà se è necessario ripetere o riprendere l'esecuzione e le modalità della ripetizione o della ripresa.
5. 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 4.
6. 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 4.
7. Se, a giudizio del Giudice Arbitro, l'interruzione non risulta giustificata, il concorrente viene valutato per la parte di esercizio che è riuscito ad eseguire.
8. 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 effettuata.
9. Per le specialità Classic Freestyle Slalom Singolo e Coppia, le interruzioni delle esecuzioni sono disciplinate al successivo art. 76.
10. In tutti i casi in cui, in base al presente articolo, non sia stato realizzato alcun tempo, il concorrente verrà escluso dalla classifica.

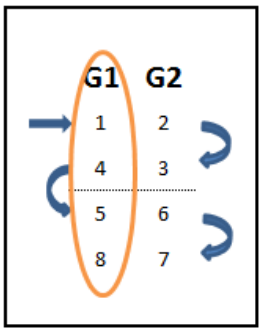
Art. 39 - CONFERMA O DEPENNAMENTO DEI CONCORRENTI

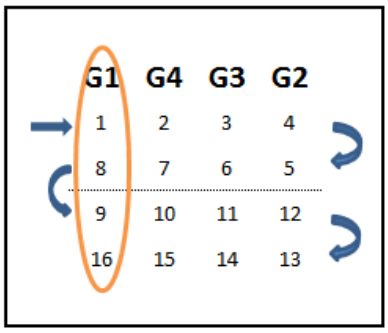
1. La società effettua la conferma o il depennamento dei propri atleti, iscritti alle gare previste dall'attività agonistica ufficiale, tramite il sito web federale, accedendovi per mezzo delle proprie credenziali.

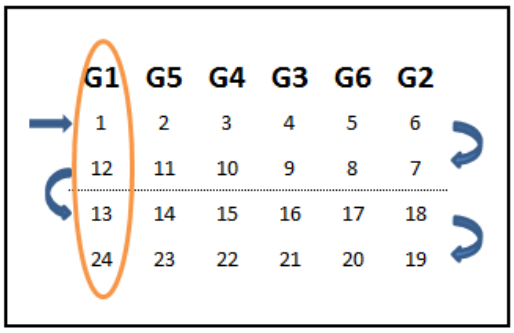
2. Il tempo limite fissato in ciascuna manifestazione per tale incombenza è di 5 giorni antecedenti l'inizio delle gare nazionali e 2 giorni antecedenti l'inizio di tutte le altre gare.
3. Non viene concessa alcuna deroga circa l'orario di conferma o depennamento dei concorrenti.
4. Non sono ammesse altre forme di conferma o depennamento.
5. Alle società inadempienti vengono comminate, in sede di omologazione della gara o della manifestazione, le sanzioni amministrative previste.

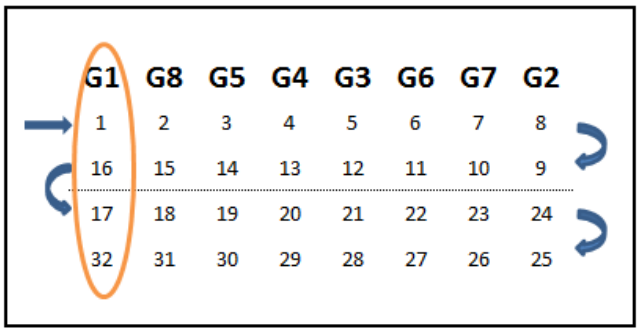
Art. 40 - SORTEGGI, COMPOSIZIONE GRUPPI E AVANZAMENTO IN GARA

1. Scaduto il termine per effettuare i depennamenti, il Giudice Arbitro, in accordo con il Commissario di Gara, procede al sorteggio per l'ordine di discesa in pista degli atleti di ogni categoria per le gare di Speed Slalom, Free Jump, High Jump, Roller Cross e Skate Cross. Per le gare di Battle, Slide, Classic Freestyle Slalom singolo e coppia, il sorteggio è limitato ai casi di egual posizionamento nel ranking italiano di specialità.
2. Per le specialità Battle e Slide le discese in pista e la composizione dei gruppi di qualifica sono determinate in base numero degli atleti iscritti ed al loro posizionamento nel ranking italiano di ciascuna specialità, con il criterio esemplificato di seguito:



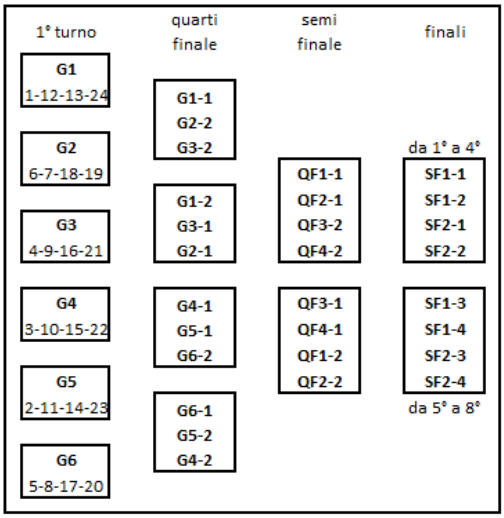


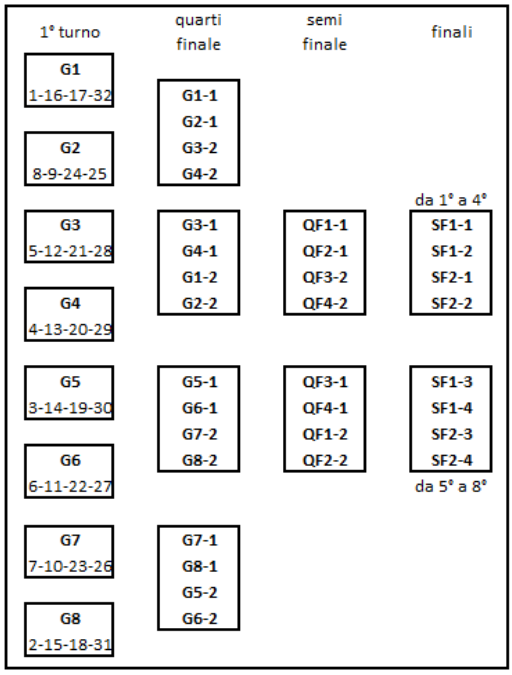




da cui si evince che il gruppo G1 è formato dal 1° atleta del ranking, dall'ultimo e dai due di mezzo. Gli altri gruppi sono formati dagli atleti immediatamente adiacenti ai precedenti.

3. Stesso criterio di composizione dei gruppi viene applicato per le fasi finali del Roller Cross e dello Skate Cross, a seguito redazione di classifica di merito ottenuta in base ai tempi di qualifica. Effettuate le gare dei gruppi di qualifica, i primi due classificati di ogni gruppo passano al turno successivo secondo lo schema seguente:





4. I gruppi non sono modificabili dopo la loro composizione. Eventuali assenze di atleti sul campo di gara comporteranno solo l'eliminazione degli stessi dai gruppi di appartenenza.

Art. 41 - 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. Gli atleti devono essere muniti di documento di riconoscimento in corso di validità.
3. Il concorrente sprovvisto del documento di identità:
   - se minore d'età, dovrà essere accompagnato dal Giudice Arbitro dal rappresentante ufficiale della Società o da un genitore per la responsabile sottoscrizione di apposita dichiarazione attestante l'identità del concorrente, il quale firmerà a fianco del proprio nome;
   - se maggiorenne, potrà redigere, sotto la sua responsabilità, in presenza del Giudice Arbitro, una dichiarazione di autocertificazione, attestante la propria identità.

Art. 42 - 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 ripresa non appena sono ripristinate le condizioni iniziali.

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 dello Speed Slalom, del Roller Cross e dello Skate Cross 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. 43 – GIUDICI

1. La giuria è formata da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - 2 Giudici alla falsa partenza
   - 2 Giudici di tracciato. I giudici "followers" ricoprono entrambi i ruoli
   - 2 Giudici primo cono.
   - 2 Giudici all'arrivo.

Art. 44 – PERSONALE A DISPOSIZIONE

1. Il personale necessario è formato da:
   - 4 addetti ai tablet.
   - 4 addetti alla raccolta coni.

Art. 45 – ATTREZZATURA

1. Il materiale necessario è il seguente:

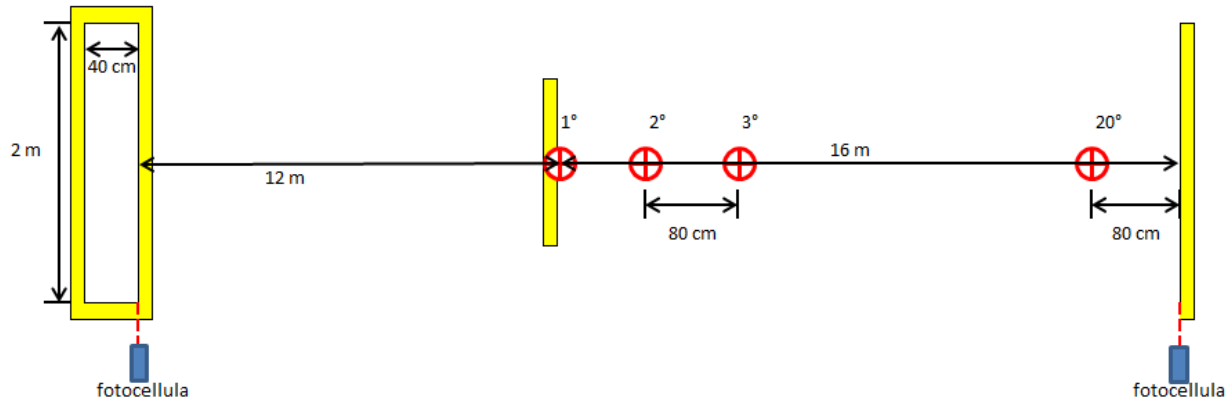
- 40 adesivi per il campo gara + 40 adesivi per l'area di riscaldamento (allegato 1).
- 2 file da 20 coni di uguale colore, per il campo gara (allegato 2).
- 2 file da 20 coni per l'area di riscaldamento.
- Separatore avente lunghezza m 16 e altezza compresa tra cm 15 e cm 20.
- Nastro adesivo non scivoloso larghezza cm 5.
- Sistema di cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, unitamente a dispositivi per la visualizzazione dei tempi.

- N. 4 dispositivi mobili (tablet, smartphone, ecc.) con funzione moviola ad almeno 120 fps.
- 2 cartelli indicatori di pista.
- Area risultati.

Art. 46 – CAMPO DI GARA

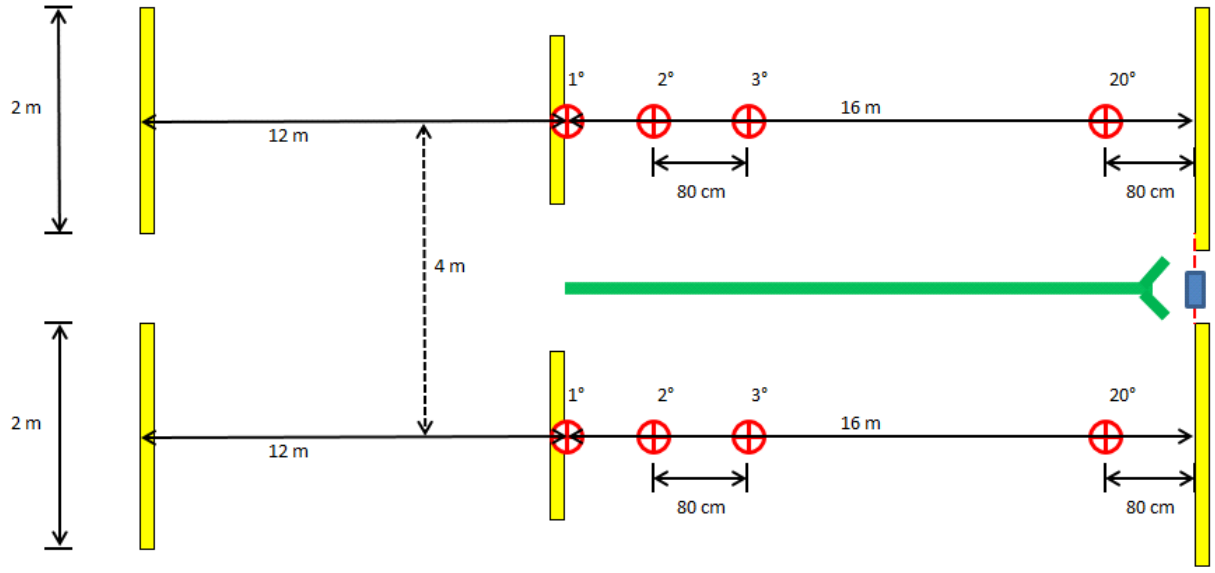
1. Sul campo di gara di Speed Slalom sono presenti 2 file parallele, distanti tra loro dai 3 ai 4 m, ciascuna di 20 cerchi.
2. Tali cerchi sono posti alla distanza di 80 cm tra loro (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro).
3. Sui cerchi vengono posizionati 20 coni di colore uniforme per entrambe le file e contrastante con il fondo del tracciato.
4. La linea di partenza, di m 2, deve essere posta alla distanza di 12 m dal centro del primo cono. Dietro di questa, solo per la fase di qualifica, è segnata una linea a 40 cm di distanza, di m 2, a delimitare il box di partenza.
5. La linea di arrivo è posta a 80 cm di distanza oltre l'ultimo cono.
6. È tracciata anche una linea parallela alla linea di partenza che tocca il bordo frontale del primo cerchio di ogni fila, di colore contrastante con il fondo della pista. Questa è definita "*linea del primo cono*" ed ha la funzione di demarcare la fine dell'area di accelerazione e l'inizio dell'area di slalom.
7. Deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 1,5 m tra il bordo della pista e la linea di partenza, almeno 10 m tra il bordo della pista e la linea di arrivo e almeno 3 m ai lati del tracciato.
8. Nelle immagini che seguono sono riportati gli schemi dei tracciati per lo Speed Slalom.

Fase di qualifica.



9. Le fotocellule sono poste in modo da rilevare i tempi dalla linea partenza fino alla linea di arrivo, per uno spazio totale di m 28. La fotocellula di partenza è posizionata a cm 40 di altezza dal suolo mentre quella di arrivo è posizionata a cm 20 di altezza dal suolo.

Fase finale (KO system)



10. Nella fase finale le fotocellule sono poste sulla linea di arrivo. Il tempo è fatto partire dal segnale acustico di "Via".
11. E' obbligatoria inoltre una barriera divisoria posta tra le due linee di coni, di altezza compresa tra cm 15 e cm 20 e di lunghezza minima di m 15,2, per evitare lo sconfinamento di eventuali coni abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro.
12. Deve essere presente anche un'area di riscaldamento, munita almeno di una fila di 20 coni alla distanza di cm 80 tra loro.

Art. 47 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. La gara di Speed Slalom si articola in due fasi: fase di qualifica basata su prove individuali a tempo (*time trials*) e fase finale basata sullo scontro diretto ad eliminazione (*KO System*).
2. **Fase di qualifica (*time trials*):**
   - Può essere eseguita su una o entrambe le corsie, a discrezione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara, in base ai tempi ed alle contingenze della gara.
   - Per le gare con oltre 70 atleti iscritti, salvo diversa valutazione da parte della Commissione di Settore, è obbligatorio effettuare le qualifiche su entrambe le corsie. In tal caso è obbligatorio l'uso di due sistemi uguali di rilevazione dei tempi.
   - Ogni atleta deve eseguire 2 prove, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore.
   - L'ordine di discesa in pista degli atleti è casuale per la prima run. Per la seconda run è basato sulla classifica della prima run, a cominciare dal peggior classificato.
   - Se due atleti hanno lo stesso miglior tempo, verrà considerato il miglior secondo tempo per determinare la posizione. In caso di ulteriore parità, la migliore posizione sarà decisa per sorteggio.
   - Viene così stipulata una classifica di merito.

- Per tutte le categorie, fino a 11 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 4 atleti; da 12 a 23 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 8 atleti; da 24 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 16 atleti.
- Accedono alla fase finale solo gli atleti che hanno ottenuto in qualifica un tempo valido
- Nel caso in cui sia iscritto un solo atleta alla gara, questi dovrà in ogni modo disputare le qualificazioni e ottenere almeno un tempo valido, viceversa verrà estromesso dalla classifica.
- I comandi per la partenza sono **DUE**:
- "ai posti" l'atleta si posiziona dietro la linea di partenza. Il pattino più avanzato deve essere posizionato all'interno del box di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano. Il pattino arretrato può assumere qualsiasi posizione.
- "pronti" è dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l'atleta ha 5 secondi per partire.
- Il *"via"* viene deciso dall'atleta entro 5 secondi dal "pronti". Nel periodo che intercorre tra il secondo comando e la partenza entrambi i pattini dovranno toccare il suolo almeno con una ruota, pena la falsa partenza. Il primo movimento in avanti di uno dei due pattini deve attraversare la linea di partenza. Il tempo parte quando una qualsiasi parte del corpo dell'atleta interseca il raggio della fotocellula
- Le oscillazioni del corpo sono ammesse.

3. Casi particolari:
   - Nel caso in cui una fotocellula vada in errore, la prova va ripetuta
4. **Fase finale *(KO System):***
   - Il KO System deve essere eseguito in parallelo tra gli atleti qualificati in base agli schemi.

Finali a 16

Gruppo 1	Gruppo 2	Gruppo 3	Gruppo 4	Gruppo 5	Gruppo 6	Gruppo 7	Gruppo 8
1° - 16°	9° - 8°	5° - 12°	13° - 4°	3° -14°	11° - 6°	7° - 10°	15° - 2°

Finali a 8

Gruppo 1	Gruppo 2	Gruppo 3	Gruppo 4
1° - 8°	5° - 4°	3° - 6°	7° - 2°

Finali a 4

Gruppo 1	Gruppo 2
1° - 4°	3° - 2°

5. Per i turni successivi si sfideranno tra loro i vincitori di due gruppi consecutivi: (Vincitore G1 / Vincitore G2 ……Vincitore G7/ Vincitore G8).
6. I comandi per la partenza sono TRE:

- *"ai posti"* gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza così come previsto per la qualifica.

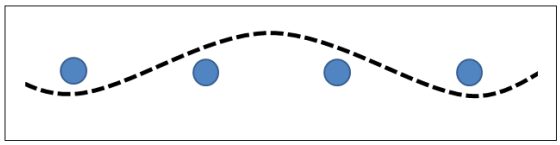
- *"pronti"* vengono dati 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso gli atleti devono rimanere immobili nella posizione assunta.
- *"Via"* viene decretato tramite segnale acustico, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando "pronti".

7. Se l'atleta si muove dopo il "pronti" e prima del "Via", viene chiamata la falsa partenza. All'atleta che esegue 2 false partenze, in una singola prova, viene decretato l'annullamento della prova (run nulla).
8. Ogni sfida diretta prevede la vittoria di almeno due prove.
9. Il numero massimo di prove per ciascuna sfida è 5. In caso di pari merito o di vittoria di una sola prova, viene assegnata la vittoria a chi ha effettuato il miglior tempo nella fase di qualifica. Nel caso in cui anche il tempo di qualifica sia lo stesso, si procederà a sorteggio se trattasi di fasi intermedie (8° di finale, 4°di finale, semifinali), mentre viene attribuito il pari merito se trattasi di finali.
10. Casi particolari:

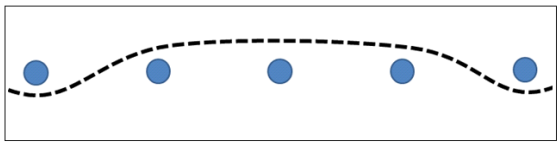
- Se sono iscritti 3 atleti, il 1° qualificato passa direttamente alla finale e gli altri due disputano la semifinale.
- Nel caso in cui una fotocellula vada in errore, entrambi gli atleti in gara devono ripetere la prova a meno che non sia possibile determinare la vittoria in modo logico ed inequivocabile.

Art. 48 - PENALITA'

1. In entrambe le fasi di gara gli atleti dovranno attraversare la linea del primo cono su un solo pattino.
2. Per ogni cono slalomato con due pattini a terra viene data una penalità. Al terzo cono slalomato con entrambi i pattini a terra viene data la run nulla.
3. Una volta che il pattino viene alzato non potrà più essere abbassato prima del superamento della linea di arrivo, pena l'annullamento della prova (run nulla). Se un atleta cambia il piede di slalom o se la sua gamba libera tocca il suolo prima della linea di arrivo, la run sarà nulla. La linea di arrivo dovrà essere superata prima dalla gamba a terra e almeno una ruota dovrà toccare il pavimento, pena la nullità della run.
4. Per ogni spazio delimitato da 2 coni non intersecato, per ogni cono abbattuto o spostato, verrà applicata una penalità di 0,2 sec da aggiungere al tempo finale della singola run. Un cono si considera spostato se è visibile il centro del cerchio su cui era posizionato, o parte di esso.
5. Nel caso in cui un cono colpito ritornasse su un cerchio di base coprendone il centro, non sarà attribuita la penalità per quel cono.
6. Se un cono colpisce un altro cono, spostandolo in modo da rendere visibile il centro del cerchio, saranno attribuite due penalità.



1 penalità



2 penalità

7. Una run in cui vengono registrate più di 4 penalità è considerata nulla.
8. Per ogni cono può essere attribuita una sola penalità.
9. All'atleta che effettua una run nulla non viene attribuito nessun tempo per quella singola run.
10. All'atleta che effettua due run nulle non viene attribuito nessun tempo di qualifica.
11. L'uso di dispositivi elettronici per il rilevamento delle penalità, disciplinato dall'art.6 del presente Regolamento Tecnico, è obbligatorio.

Art. 49 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. Il 1° posto è assegnato all'atleta vincitore della finale.
2. Il 2° posto è assegnato all'atleta sconfitto della finale.
3. Il 3° posto è assegnato all'atleta vincitore della finale di consolazione.
4. Il 4° posto è assegnato all'atleta sconfitto della finale di consolazione.
5. I posti dal 5° all'8° sono assegnati agli atleti in base ai loro tempi di qualifica o agli atleti sconfitti dei quarti di finale (se previsti), in base ai rispettivi tempi di qualifica.
6. I posti dal 9° al 16° sono assegnati agli atleti in base ai loro tempi di qualifica o agli atleti sconfitti degli ottavi di finale (se previsti) in base ai rispettivi tempi di qualifica.
7. Le posizioni per gli atleti che non hanno raggiunto la fase finale sono assegnate in base ai tempi di qualifica.
8. In caso di pareggio tra due o più atleti, per la determinazione delle posizioni sarà considerato il secondo tempo di qualifica. In caso di pareggio per entrambe le prove si procederà a sorteggio.

Cap. IX - FREE JUMP

Art. 50 - GIUDICI

1. La giuria è formata da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - Giudice di partenza.
   - Giudice ai ritti.

Art. 51 – PERSONALE A DISPOSIZIONE

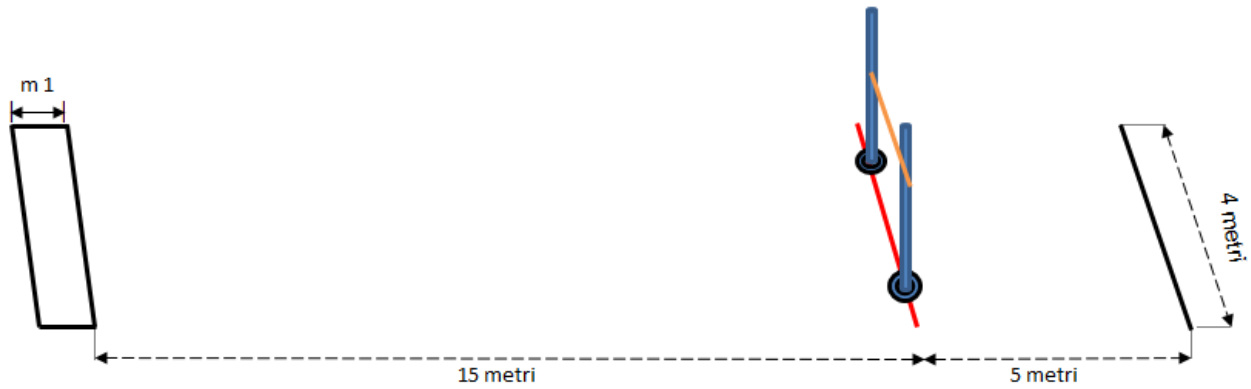
1. Il personale necessario è formata da:
   - 2 addetti di pista per ogni campo di gara.

Art. 52 – ATTREZZATURA

1. Il materiale necessario è il seguente:

- Minimo 2 paia di ritti graduati (uno per il campo gara e uno per l'area riscaldamento). Per gare con più di 30 atleti iscritti dovranno essere disponibili 3 paia di ritti (2 per campo gara + 1 per riscaldamento).
- Minimo 4 asticelle di lunghezza m 3, Ø cm 1,80 - 2,00 (con sezione circolare).
- Nastro adesivo bianco e rosso.
- 2 coni.
- 2 numeratori.
- 2 dispositivi mobili (tablet, smartphone, ecc.) con funzione moviola ad almeno 120 fps.
- Area risultati.

Art. 53 - CAMPO DI GARA



1. La tracciatura del campo di gara prevede 3 linee parallele, perpendicolari nel senso di percorrenza:
   - linea di partenza dietro la quale viene predisposto un box di m.4x1
   - linea di posizionamento ritti, tracciata a 15 m dalla linea di partenza;
   - linea di arrivo, tracciata a m 5 dalla linea dei ritti.
2. Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti almeno 2 m di spazio libero a fianco dei ritti, per tutta la lunghezza della pista e uno spazio di fuga di almeno 2 m oltre la linea di arrivo.
3. I ritti devono essere di materiale rigido, perfettamente perpendicolari al terreno, di altezza non inferiore a m 1,60 e devono essere regolabili e graduati al centimetro.
4. I supporti per l'asticella devono essere piani, rettangolari, lunghi cm 4 e larghi cm 2 e devono essere fissati saldamente ai ritti.
5. L'asticella deve essere posizionata in modo che, se toccata dall'atleta, 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 superfici dell'asticella e dei supporti, né essi possono avere alcun tipo di molle. Vi deve essere uno spazio di almeno mm 10 fra le estremità dell'asticella ed i ritti.

6. L'asticella non deve flettere. La tolleranza massima di flessione è di 4 cm, misurata al centro dell'asticella dalla parte superiore. In caso di flessione superiore a 4 cm la gara potrà essere disputata ma non verranno omologati eventuali record.
7. L'altezza di salto omologata sarà quella rilevata nel punto centrale, nella parte superiore dell'asticella.
8. Deve essere presente un'area di riscaldamento munita di ritti.

Art. 54 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. Alla conferma dell'iscrizione degli atleti da parte delle Società verranno dichiarate le altezze d'ingresso, compilate su apposito modulo e presentate poi alla giuria; tali altezze potranno essere modificate durante la competizione ma solo se superiori a quelle dichiarate in precedenza, e ovviamente superiori ai salti d'ingresso sottoindicati in tabella. In nessun caso è possibile richiedere una modifica dell'altezza di ingresso inferiore a quella dichiarata alla conferma dell'iscrizione.
2. Prima dell'inizio della competizione viene fatto l'appello, l'ordine di partenza sarà casuale e in base alla misura minima per ogni categoria. Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona nel box di partenza. Durante la fase che va dalla chiamata al via per il salto, l'atleta deve rimanere nel box; se, viceversa, dovesse uscire dal box di partenza, il salto viene ritento nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.
3. Il tentativo di salto si considera iniziato nel momento in cui l'atleta oltrepassa la linea di partenza.
4. In caso di rincorsa interrotta volontariamente dall'atleta, il tentativo di salto sarà considerato "nullo".
5. L'incremento nell'alzare l'asticella è di cm 5 per tutta la gara.
6. Per ogni categoria vi è un'altezza minima a cui inizia la gara, al di sotto della quale l'atleta non può saltare. L'atleta può comunque decidere di iniziare la gara a qualsiasi altezza superiore.
7. Le altezze minime a cui iniziano le gare per ogni categoria sono:

Maschi				***Femmine***	
Giovanissimi	30 cm			Giovanissimi	30 cm
Esordienti	40 cm			Esordienti	40 cm
Ragazzi	70 cm			Ragazzi	60 cm
Allievi	80 cm			Allievi	60 cm
Juniores	80 cm			Juniores	70 cm
Seniores	90 cm			Seniores	70 cm
Master	70 cm			Master	60 cm

8. Lo svolgimento della gara e del riscaldamento può essere effettuato categoria per categoria (Es. mentre le cat. Ragazzi Maschi – Femmine effettuano la gara, le cat. Allievi Maschi - Femmine potranno accedere all'area di riscaldamento.)
9. Ciascun concorrente può passare, a sua discrezione, a qualsiasi altezza successiva.

10. Tre salti 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 il salto ad una altezza superiore.
11. Nel caso in cui un atleta decida di rinunciare ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), al momento della chiamata, comunica la sua decisione al giudice di partenza. Un atleta che, viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente" e il salto viene considerato "nullo". Il salto è valido nel momento in cui l'atleta passa con tutto il corpo sopra l'asticella atterrando su uno o entrambi i pattini, senza abbattere l'asticella o toccare il terreno con altre parti del corpo, prima del superamento della linea d'arrivo.
12. All'ultimo atleta rimasto in gara, sia maschile che femminile, è data la possibilità di continuare a saltare al fine di stabilire il record assoluto di specialità (incremento minimo cm 1).

Art. 55 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. 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.
2. Nel caso in cui anche il numero di salti validi effettuati sia lo stesso, viene conteggiato 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.
3. Per accedere alla classifica occorre aver effettuato almeno un salto valido.

Cap. X - HIGH JUMP

Art. 56 – GIUDICI

1. La giuria è formata da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - Giudice di partenza.
   - Giudice ai ritti.

Art. 57 – PERSONALE A DISPOSIZIONE

1. personale a disposizione:
   - 2 addetti di pista per ogni campo di gara.

Art. 58 – ATTREZZATURA

1. Il materiale necessario è il seguente:

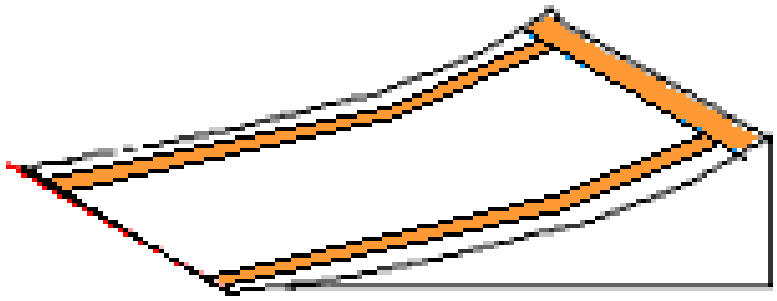
- Rampa regolamentare di cm 45.
- Ritti graduati semi movibili.
- Minimo 4 asticelle di lunghezza 3 m, Ø cm 1,80 - 2,00 (con sezione circolare).
- Nastro adesivo bianco e rosso.
- 2 coni.
- 2 numeratori.
- 2 scale metriche.
- Colla a caldo per bloccare la rampa.
- Prolunghe per riposizionamento asticella.
- 2 dispositivi mobili (tablet, smartphone, ecc.) con funzione moviola ad almeno 120 fps.
- Area risultati.

Art. 59 - CAMPO DI GARA

1. Il campo gara prevede **3** linee parallele perpendicolari al verso di percorrenza:
   - Linea di partenza dietro la quale viene predisposto un box di m.6x1
   - Linea di posizionamento della rampa, tracciata a m 30 dalla linea di partenza;
   - Linea di arrivo, tracciata a m 15 dalla linea di posizionamento della rampa (la riga d'arrivo sarà segnalata anche con due coni visibili all'atleta.)
   - La larghezza del campo di gara è di m. 6

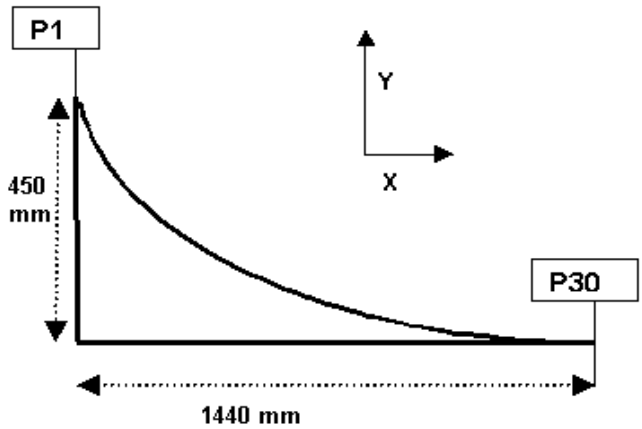
2. Partendo dalla fine della rampa deve essere presente una **scala metrica** suddivisa in centimetri lunga m 4, entro la quale vanno posizionati i ritti.
   Deve essere presente un'area, munita di rampa regolamentare, che permetta il riscaldamento degli atleti.
3. Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti almeno 2 metri di spazio libero a fianco dei ritti, per tutta la lunghezza della pista e uno spazio di fuga di almeno 2 m oltre la linea di arrivo.
4. **I ritti** possono essere semi movibili ma non fissi al terreno in quanto devono poter essere spostati in gara; devono essere di materiale rigido, perfettamente perpendicolari al terreno e devono essere di altezza non inferiore a m 3.
5. I ritti, inoltre, devono essere regolabili per permettere di incrementare l'altezza di posizionamento dell'asticella.
6. I supporti per l'asticella devono essere piani, rettangolari, lunghi cm 4 e larghi cm 2 e devono essere fissati saldamente ai ritti.

7. **L'asticella** deve appoggiarsi in modo che, se toccata dall'atleta, 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.
8. L'asticella non deve flettere. La tolleranza massima di flessione è di cm 4, misurata al centro dell'asticella dalla parte superiore. In caso di flessione superiore a cm 4 la gara potrà essere disputata ma non verranno omologati eventuali record.
9. L'altezza di salto omologata sarà quella rilevata nel punto centrale, nella parte superiore dell'asticella.
10. Nel caso in cui vi sia un numero elevato di partecipanti (la valutazione è a carico del Giudice Arbitro), se sono disponibili le attrezzature necessarie, è possibile allestire due campi gara paralleli dividendo gli atleti in due gruppi. In tale caso il personale di giuria e gli addetti di pista devono essere raddoppiati.
11. La **rampa** deve essere alta (nella parte finale) cm 45 e deve avere una larghezza minima di cm 90; 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 distanza di 5 cm dal bordo.
12. La curvatura della rampa è standardizzata, secondo la seguente tabella da abbinare al disegno riportato sotto.
13.



	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. 60 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. Alla conferma dell'iscrizione degli atleti da parte delle Società verranno dichiarate le altezze d'ingresso, compilate su apposito modulo e presentate poi alla giuria; tali altezze potranno essere modificate durante la competizione ma solo se superiori a quelle dichiarate in precedenza. In nessun caso è possibile richiedere una modifica dell'altezza di ingresso inferiore a quella dichiarata alla conferma dell'iscrizione.
2. Prima dell'inizio della competizione viene fatto l'appello, l'ordine di partenza sarà casuale e in base alla misura minima per ogni categoria. Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona nel box di partenza. Durante la fase che va dalla

chiamata al via per il salto, l'atleta deve rimanere nel box; se, viceversa, dovesse uscire dal box di partenza, il salto verrà ritento nullo e si passerà alla prova dell'atleta successivo.

3. Il tentativo di salto si considera iniziato nel momento in cui l'atleta oltrepassa la linea di partenza ma, in caso di rincorsa interrotta volontariamente dall'atleta, il tentativo di salto sarà considerato "nullo" solo se viene toccata la rampa. Se l'atleta non tocca la rampa potrà ripetere il tentativo di salto, purché non passi sotto ai ritti, senza alcuna penalizzazione.
4. L'incremento nell'alzare l'asticella è di cm 10.
5. All'ultimo atleta rimasto in gara, sia maschile che femminile, è data la possibilità di continuare a saltare al fine di stabilire il record assoluto di specialità (incremento minimo cm 1).
6. Per ogni categoria vi è un'altezza minima a cui inizia la gara, al di sotto della quale l'atleta non può saltare. L'atleta può comunque decidere di iniziare la gara a qualsiasi altezza superiore.
7. Le altezze minime a cui iniziano le gare per ogni categoria sono:

Maschi				***Femmine***	
Ragazzi	130 cm			Ragazzi	120 cm
Allievi	150 cm			Allievi	130 cm
Juniores	170 cm			Juniores	140 cm
Seniores	180 cm			Seniores	150 cm
Master	150 cm			Master	130 cm

8. Le categorie Giovanissimi ed Esordienti non sono ammesse alle gare di High Jump.
9. 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.
10. Nel caso in cui un atleta decida di rinunciare ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), al momento della chiamata, comunica la sua decisione al giudice di partenza. Un atleta che, viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente" e il salto viene considerato "nullo". A questo punto la giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva. Un atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, anche se ha intenzione di passare alla misura successiva, viene dichiarato "non partente", quindi il salto viene considerato "nullo". Il salto è valido nel momento in cui l'atleta passa con tutto il corpo sopra l'asticella atterrando su uno o entrambi i pattini, senza abbattere l'asticella o toccare con altre parti del corpo il terreno, prima del superamento della linea d'arrivo.

Art. 61 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. 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 considerazioni i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

2. Per accedere alla classifica occorre aver effettuato almeno un salto valido.

Cap. XI - ROLLER CROSS

Art. 62 - GIUDICI

1. La giuria è formata da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - Giudice di partenza.
   - Giudice controstarter.
   - Giudici addetti alle penalità.
   - Giudice di arrivo.

Art. 63 – PERSONALE A DISPOSIZIONE

1. Su indicazione del Giudice Arbitro, per la raccolta e il riposizionamento degli ostacoli, sarà richiesto un numero di addetti di pista variabile in base alle caratteristiche del percorso di gara.

Art. 64 - ATTREZZATURA

1. Il materiale necessario è il seguente:
   - Nastro adesivo bianco e rosso.
   - Cinesini.
   - Gessi.
   - Sistema di cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, unitamente ad un dispositivo per la visualizzazione dei tempi.
   - N. 4 dispositivi mobili (tablet, smartphone, ecc.) con funzione moviola ad almeno 120 fps
   - Area risultati
   - Ostacoli (come da tabella)

GIMKANE	BARRIERE	RAMPE
Campo Minato	Salto a secco	Curva 45°
Imbuto	Sottopasso	Bank to bank *
Gimkana	Tunnel	Dritta *
	Salto triplo*	Spina
		Dosso *
		Valle *
		Rialzo*

***vedi allegati**

N.B. devono essere presenti:

- Almeno 1 ostacolo del gruppo Gimkane.
- Almeno 4 ostacoli del gruppo Barriere di cui 2 salti a secco
- Almeno 3 ostacoli del gruppo Rampe purché di 2 tipologie diverse.

Art. 65 - CAMPO DI GARA

1. Il percorso di Roller Cross deve essere realizzato in spazi ampi all'aperto. Esso deve essere accuratamente quotato e realizzato con tutte le caratteristiche richieste, provvedendo ad eliminare ogni eventuale pericolo per l'incolumità degli atleti.
2. È prevista la possibilità di disputare la gara di Roller Cross su percorso indoor per le gare nazionali (Campionato Italiano, Coppa Italia e Trofeo Tiezzi) per le quali non può essere programmato un recupero in caso di maltempo ed in tutte le situazioni che la Commissione di Settore riterrà opportuno, fermo restante il rispetto delle caratteristiche indicate al punto 4.
3. Per ogni tipo di manifestazione, gli ostacoli dovranno essere distribuiti equamente su tutto il percorso, esaltando le caratteristiche proprie della specialità. La planimetria del percorso di Roller Cross, completa di ostacoli e relative specifiche, quali: i materiali di composizione degli ostacoli, tipologia di pavimentazione. dovrà essere inviata alla Commissione di Settore in allegato al programma di gara.
4. Caratteristiche tracciato e ostacoli:

   - Le gare devono essere organizzate su superfici idonee al pattinaggio (asfalto, cemento, resine, parquet, ecc.).
   - DIMENSIONI:
     - Lunghezza totale: da m 250 a m 350
     - Larghezza minima percorso (escluso rettilineo partenza e prima curva): m 3.5
     - Lunghezza minima rettilineo di partenza: m 20
     - Larghezza minima rettilineo partenza e prima curva: m 5
     - Lunghezza corsie separate in partenza: m 5.
     - Larghezza corsie separate: minimo m 1,25
     - N.4 box di partenza, ognuno di larghezza pari alle corsie e m 1 di lunghezza.
   - Presenza di almeno 2 curve a destra e 2 curve a sinistra (caratteristiche specificate di seguito)
   - Distanza minima tra gli ostacoli: m 5.
   - Distanza massima tra gli ostacoli: m 25.
   - Distanza minima della linea di arrivo dall'ultimo ostacolo: m 10.
   - Altezza salti a secco per categorie (tolleranza +/- cm 2):
     Gio/Eso : cm 30 – Rag M/All M/Mas M: 50 cm – Jun M/Sen M: 60 cm
     Rag F/All F/Mas F: 40 cm – Jun F/Sen F: 50 cm
   - Altezza sottopassi per categorie:
     Gio/Eso: 90 cm – Rag/All: 100 cm – Jun/Sen/Mas: 110 cm.
   - In caso di 2 SALTI A SECCO consecutivi, se inamovibili e di materiale rigido, devono essere pieni e posti alla distanza minima di m10.
   - Gimkane con almeno 3 elementi:

Superamento della linea di mezzeria	Distanza minima tra elementi	Distanza massima tra elementi
m 0,50	m 5	m 6
m 0,75	m 6	m 7
m 1	m 7	m 8

- Il campo minato deve essere costituito da elementi non facilmente abbattibili e a distanza di cm 75 l'uno dall'altro sia in senso longitudinale che laterale
- Larghezza minima Rampe: cm 180
- Altezza minima Rampe: cm 40
- Tipologie e dimensioni di rampe e tunnel devono essere approvate dalla CDS

5. E' facoltà dell'organizzazione prevedere una rampa di partenza (allegato 3).
6. La distanza minima tra la partenza ed il primo ostacolo non può essere inferiore a 12 m.
7. Tutti gli ostacoli devono consentire il passaggio contemporaneo di almeno due atleti.

CARATTERISTICHE DELLE CURVE OBBLIGATORIE:
Le curve obbligatorie (2 a destra e 2 a sinistra) devono avere ampiezza da 160° a 180°, con un raggio di curva interno compreso tra m 0 e m 5.
Nel caso in cui una di tali curve fosse posizionata dopo il rettilineo iniziale o entro m 10 dalla sua fine, dovrà avere una larghezza minima di m 5.
CARATTERISTICHE DEL SALTO TRIPLO:
Fa parte della categoria barriere, è costituito da tre ostacoli posti a m 5 l'uno dall'altro. L'ostacolo dovrà avere la sezione triangolare e il triangolo dovrà essere regolare (equilatero ed equiangolo), dal centro del lato all'angolo opposto dovrà misurare cm 30 (+o-2cm), come da disegno. Dovrà essere in gommapiuma e, a discrezione, potrà essere rivestito di tessuto.
CARATTERISTICHE DEL RIALZO:
Fa parte della categoria rampe, può essere inclinata o piana (come da disegno), la parte anteriore può avere un'altezza variabile da cm 15 a 30 (+o-2 cm.) e dovrà essere chiusa. La parte posteriore può avere un'altezza variabile da cm 30 a 50. (+o-2cm.). La lunghezza della struttura potrà variare da m 2,30 a m 2,60 (+o-2cm.) e la larghezza minima di m 1,80.

Art. 66 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. Prima dell'inizio della gara sono previste prove libere per tutti gli atleti. Scaduto il tempo previsto per le prove, stabilito dall'organizzazione e adeguato al numero degli iscritti, non saranno concesse ulteriori possibilità di prova.
2. La gara di Roller Cross si articola in due fasi: fase di qualifica, basata su una prova individuale a tempo, e fase finale, basata sullo scontro diretto ad eliminazione.

FASE DI QUALIFICA:

3. Prova individuale a tempo.
4. L'ordine di partenza è casuale.
5. Viene stilata una classifica di merito in base al tempo ottenuto da ogni atleta.
6. Se due atleti hanno lo stesso tempo, le posizioni in classifica saranno assegnate in base all'ordine di partenza.
7. Gli atleti che non ottengono un tempo valido sono estromessi della classifica.
8. I comandi per la partenza sono DUE:

- *"ai posti"* l'atleta si posiziona dietro la linea di partenza. Il pattino più avanzato deve essere posizionato all'interno del box di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano. Il pattino arretrato può assumere qualsiasi posizione.
- *"pronti"* è dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l'atleta ha 5 secondi per partire. Nel periodo che intercorre tra il secondo comando e la partenza entrambi i pattini dovranno toccare il suolo almeno con una ruota, pena la falsa partenza. Il primo movimento in avanti di uno dei due pattini deve attraversare la linea di partenza.

9. Le oscillazioni del corpo sono ammesse.
10. Casi particolari:
    - Nel caso in cui una fotocellula vada in errore, la prova va ripetuta al termine di tutte le prove di qualifica della stessa categoria.

FASE FINALE:

1. La fase finale prevede la partecipazione degli atleti che hanno disputato la fase di qualifica ottenendo un tempo valido, con le sotto indicate limitazioni:
    a. Per tutte le categorie, fino a 11 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 4 atleti; da 12 a 23 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 8 atleti; da 24 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 16 atleti**.** Gli atleti vengono suddivisi in gruppi di 3 o 4, in funzione del numero dei qualificati, con i criteri riportati nell'art. 41 del presente Regolamento Tecnico.
2. La fase finale viene svolta per categorie, alternandole tra maschili e femminili.
3. I primi due atleti classificati di ogni gruppo passano alla batteria successiva. Si prosegue finché non resta un solo gruppo in gara.
4. Gli atleti che non avanzano alla batteria successiva vengono classificati in base al loro miglior tempo di qualifica.
5. Per la determinazione del posizionamento in partenza si fa riferimento al piazzamento di ciascun atleta nella classifica della fase precedente e, in caso di pari merito, al rispettivo tempo di qualifica.
6. E' a discrezione dell'organizzazione prevedere l'utilizzo di pettorine colorate **(rosso 1°- giallo 2°- verde 3°- blu 4°)** per l'individuazione degli atleti e l'attribuzione della scelta della corsia di partenza.
7. I comandi per la partenza sono TRE:
   "ai posti" gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza così come previsto per la qualifica.
   "pronti" viene dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso gli atleti devono rimanere immobili nella posizione assunta.
   "Via" viene decretato tramite segnale acustico, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando "pronti".
8. Se l'atleta si muove dopo il "pronti" e prima del "Via", viene chiamata la falsa partenza.
9. L'atleta che esegue due false partenze viene classificato ultimo del gruppo.

Art. 67 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori, possono essere affrontati in qualsiasi modo ma non possono essere aggirati (anche parzialmente).
2. Gli atleti che, per un impedimento imprevisto in prossimità di un ostacolo, siano impossibilitati ad affrontare quell'ostacolo possono aggirarlo e proseguire la gara.

3. Gli atleti che accidentalmente non eseguono un ostacolo obbligatorio hanno la facoltà di indietreggiare e percorrerlo correttamente.
4. Ad un atleta uscito dal percorso a seguito di un contatto con un suo avversario è consentito rientrare subito sul percorso senza incorrere in alcuna sanzione.
5. I contatti tra gli atleti sono permessi come previsto all'Art.32.
6. L'arrivo viene determinato nel momento in cui la parte più avanzata del primo pattino attraversa la linea del traguardo, procedendo nella stessa direzione imposta dal percorso, purché almeno una sua qualsiasi parte sia a contatto con il suolo. Qualora il primo pattino non tocchi la linea del traguardo, l'arrivo viene determinato dalla parte più avanzata del secondo pattino, purché quest'ultimo oltrepassi la linea del traguardo.
7. La classifica finale deve tener conto dell'ordine di arrivo delle batterie.
   In fase di qualifica gli atleti vengono estromessi dalla classifica per comportamento gravemente scorretto o antisportivo e posizionati ultimi in classifica, senza tempo valido, nei seguenti casi:
   - Doppia falsa partenza
   - Aggiramento di un ostacolo posto sul percorso
   - Uscita dal percorso di gara
   - Taglio di percorso
   - Mancato arrivo al traguardo o arrivo in senso contrario
   - Rimozione del casco prima dell'arrivo.

   In fase finale, gli atleti vengono estromessi dalla classifica per comportamento gravemente scorretto o antisportivo e posizionati all'ultimo posto della batteria nei seguenti casi:
   - Mancato arrivo al traguardo o arrivo in senso contrario (DNF)
   - Spinte, trattenute e allargamento palese delle braccia al fine di ostacolare il sorpasso di chi sta dietro (da valutare DQ o SDQ)
   - Tagliare la strada ad un avversario (DQ)
   - Doppia falsa partenza (DQ)
   - Invasione della corsia di partenza (DQ)
   - Aggiramento di un ostacolo posto sul percorso (DQ)
   - Uscita dal percorso di gara (DQ)
   - Taglio di percorso (DQ)
   - Spostamento volontario di un ostacolo (SDQ)
   - Rimozione del casco prima dell'arrivo (da valutare DQ o SDQ)
   - Assenza alla partenza (DNS)

Nel caso in cui due o più atleti siano passibili di provvedimento di retrocessione, per la determinazione della classifica, dietro agli atleti che hanno completato la gara, sarà seguito l'ordine:

DNF (mancato arrivo)
DQ (falli e scorrettezze)
SDQ (comportamento antisportivo)
DNS (assenza alla partenza).

I posti dal 1° al 4° sono assegnati in base all'ordine di arrivo della finale.

a. I posti dal 5° al 8° sono assegnati in base all'ordine di arrivo della finale di consolazione.

b. I posti dal 9° al 12° sono assegnati in base ai tempi di qualifica tra gli atleti terzi classificati ai quarti di finale.
c. I posti dal 13° al 16° sono assegnati in base ai tempi di qualifica tra gli atleti quarti classificati ai quarti di finale.
d. Gli atleti non ammessi alla fase finale saranno classificati in base ai tempi di qualifica.

Cap. XII - CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Art. 68 – GIUDICI

1. La giuria è formata da:
   - Giudice Arbitro;
   - Segretario;
   - Giudice rilevatore delle penalità e del tempo;.
   - 3 giudici valutatori per i campionati Regionali, Coppa Italia e Trofei, 5 giudici valutatori per il Campionato Italiano.

Art. 69 – PERSONALE A DISPOSIZIONE

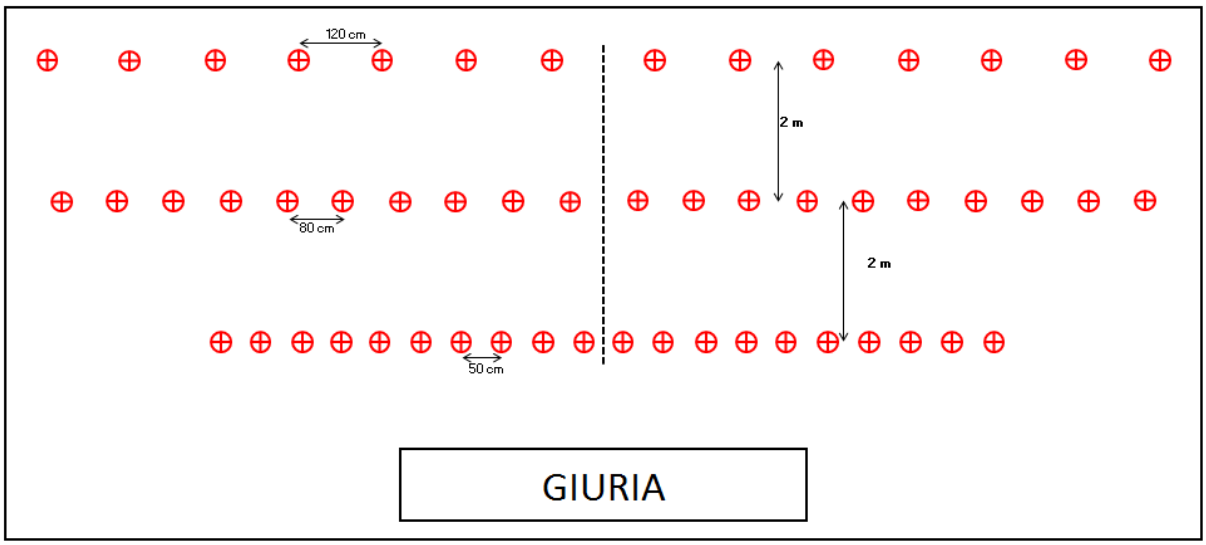
1. Il personale necessario è formata da:
   - 4 addetti di pista.

Art. 70 – ATTREZZATURA

1. Il materiale necessario è il seguente:
   - 54 coni per l'area di gara.
   - 54 coni per l'area di riscaldamento.
   - 108 dischetti adesivi per posizionamento coni (o segno equivalente).
   - Cronometro.
   - Area risultati.

Art. 71 - CAMPO DI GARA

1. Il campo di gara è costituito da 3 file di coni, parallele tra loro, poste alla distanza di 2 m l'una dall'altra. L'ordine delle file, partendo da quella più vicina alla giuria è:
   - fila di 20 coni ad una distanza di cm 50 tra loro
   - fila di 20 coni ad una distanza di cm 80 tra loro
   - fila di 14 coni ad una distanza di cm 120 tra loro
2. Il centro di ogni fila deve essere allineato con la postazione della giuria.
3. Il colore dei coni deve essere uniforme per file e contrastante con il fondo del tracciato.
4. La distanza tra i coni è rilevata dal centro di un dischetto adesivo (o segno equivalente) all'altro.



5. 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.
6. Il tracciato deve presentare uno spazio di fuga di almeno m 10 prima del primo e dopo l'ultimo cono e devono essere lasciati almeno m 3 di spazio libero ai lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.
7. Deve essere presente anche un'area di riscaldamento, situata alle spalle della postazione giudici e munita almeno di una fila di 20 coni a cm 50, una di 20 coni a cm 80 e una di 14 coni a cm 120 di distanza tra loro.

Art. 72 – ABBIGLIAMENTO, BASI MUSICALI, COMPORTAMENTO IN GARA

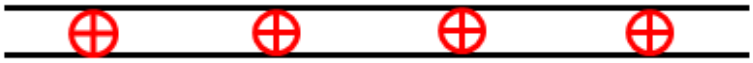
1. Le gare di Classic Freestyle Slalom sono caratterizzate dalla possibilità concessa agli atleti di utilizzare un abbigliamento diverso dalla divisa sociale. Tale abbigliamento può essere a tema con la musica, purché sia appropriato al pattinaggio, decoroso e non abbia allusioni politiche o sessuali.
2. Ogni decisione riguardante l'abbigliamento è di competenza esclusiva del Giudice Arbitro.
3. Non è permesso l'utilizzo di accessori o altri oggetti, pena la squalifica. Qualora un capo di abbigliamento (ES: cappello) venga volontariamente rimosso, sarà considerato come accessorio.
4. È rigorosamente proibito utilizzare basi musicali con contenuto volgare o osceno, razzista, politico, sessuale o violento. La violazione di tale norma sarà passibile di provvedimento disciplinare da parte del Giudice Arbitro anche dopo il termine della gara, a seguito di reclamo presentato da terzi.
5. È rigorosamente proibito compiere atti o gesti irriguardosi, volgari, osceni o di natura razzista, sessuale o violenta specialmente se rivolti alla giuria o al pubblico. La violazione di tale norma sarà passibile di provvedimento disciplinare da parte del Giudice Arbitro.

Art. 73 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. L'ordine di discesa in pista è determinato in base al ranking italiano di specialità, a cominciare dall'atleta con il ranking peggiore. Gli atleti con lo stesso ranking saranno ordinati, casualmente, in posizione compresa tra quelli con il ranking migliore e quelli con ranking peggiore rispetto al proprio. Gli atleti privi di ranking saranno inseriti, casualmente, all'inizio della lista.
2. Ogni esecuzione deve avere una durata compresa tra 105 e 120 secondi (1'45" - 2').
3. Il cronometraggio avviene con cronometro manuale (precisione al secondo), parte con l'inizio della musica e finisce o quando il pattinatore dimostra inequivocabilmente di aver terminato la sua prova o al termine della base musicale.
4. È facoltà dell'atleta iniziare la gara su una qualsiasi fila di coni, inoltre, durante la gara, l'atleta ha la facoltà di cambiare fila liberamente.
5. In nessun caso i coni abbattuti possono essere rialzati.
6. Al termine della prova l'atleta si accomoda nell'area "risultati" situata al lato della postazione giuria, ed attende la comunicazione del suo piazzamento provvisorio in classifica.
7. È previsto un solo round per il Classic Freestyle Slalom, tuttavia il giudice arbitro può prevedere dei gruppi di qualifica se è presente un elevato numero di atleti nella categoria.
8. Fase di qualifica: i top skater secondo il ranking FISR riguardante il Classic Freestyle Slalom, accedono direttamente alla fase finale, i restanti atleti sono divisi in gruppi di qualifica in base al ranking.
9. Il Giudice Arbitro decide il numero di atleti già qualificati alla fase finale, il numero dei gruppi di qualifica, e il numero di atleti che si qualificano per la fase finale.
10. In nessun caso il numero di atleti totali che accedono alla fase finale dai gruppi di qualifica, deve essere superiore al numero di top skater già qualificati.

Art. 74 - CRITERI DI VALUTAZIONE

1. La valutazione di ciascuna prova è determinata dalla somma di due punteggi: PUNTEGGIO TECNICO e PUNTEGGIO ARTISTICO.
2. La **Valutazione Tecnica**, che determina il **punteggio tecnico**, tiene conto dei seguenti criteri:
   Difficoltà dei passi eseguiti: Si intende per "passo (trick)" un movimento di slalom che possa essere identificato dai giudici. Un passo è considerato valido se effettuato all'interno della fila dei coni cioè se almeno una ruota interseca una delle due linee parallele immaginarie, tangenti i bordi dei coni.



- Per passi eseguiti correttamente (velocità media, sulla fila di coni da cm 80, per almeno 4 coni se passi lineari o per 3 giri se passi in rotazione) sarà seguito il livello di difficoltà indicato nella matrice da **E**-più facile ad **A**-più difficile (allegato n.4).
- *Varietà*: I pattinatori devono eseguire una prova che includa:
  passi seduti – eseguiti in posizione accosciata con la vita al di sotto del livello del ginocchio;

in rotazione – eseguiti con almeno una ruota a terra e all'interno della fila dei coni;

saltati – eseguiti staccando entrambi i pattini da terra, contemporaneamente;

su 1 ruota – passi con solo una ruota a terra, eseguiti in avanti o all'indietro, all'interno della fila dei coni;

altri passi – passi non compresi nelle suindicate famiglie di passi.

Il numero minimo di passi validi da eseguire durante la prova è 8 (in diverse famiglie ed in qualunque proporzione).

Il punteggio tecnico sarà decurtato di 3 punti per ogni famiglia non coperta da almeno un passo e di 2 punti per ogni passo mancante al raggiungimento degli 8 previsti.

- *Continuità e fluidità: I passi devono essere collegati tra di loro in modo che il pattinatore dimostri un movimento fluido e continuo. Sono ammessi cambi di piede, di direzione, collegamenti tra passi appartenenti alla stessa famiglia o a famiglie diverse*.
- *Velocità e ritmo*. la velocità di esecuzione influenza direttamente la difficoltà tecnica dello slalom.

3. Il punteggio tecnico è influenzato anche dal "freestyle" eseguito dal pattinatore. Si intende per freestyle l'insieme dei gesti tecnici che evidenziano la capacità di pattinare ed il controllo del mezzo meccanico. Un freestyle di base, lento e poco variato contribuirà all'ottenimento di un punteggio tecnico basso. Un freestyle avanzato, veloce e vario contribuirà all'ottenimento di un punteggio tecnico elevato.
4. La **Valutazione Artistica,** che determina il **punteggio artistico**, tiene conto dei seguenti criteri:
   - *Controllo del corpo:* Durante le loro esecuzioni gli atleti dovrebbero muoversi in maniera sciolta e sicura. Il movimento delle braccia dovrebbe essere naturale e armonioso, evitando posizioni spigolose. La postura deve essere corretta e naturalmente eretta e la testa non incastrata tra le spalle.
   - *Espressione musicale:* la scelta della musica deve essere complementare e in accordo con lo stile di pattinaggio mostrato dal pattinatore. L'esecuzione deve essere coreografata con il tempo della musica ed esprimere il carattere, il ritmo e la velocità della musica scelta. Variazioni controllate nella velocità, seguendo il ritmo della musica, indicano il raggiungimento di un buon controllo dei passi eseguiti.
   - *Gestione dei passi:* questo parametro tiene conto del posizionamento dei passi e delle figure coreografiche sia all'interno della base musicale che lungo le file dei coni.
5. Le componenti tecniche dell'esecuzione dovrebbero essere condotte all'interno delle file dei coni. Il punteggio di gestione dei passi sarà ridotto nel caso in cui un pattinatore trascorra troppo tempo al di fuori delle file dei coni.
6. Il punteggio artistico dipende direttamente dal punteggio tecnico e deve essere compreso in un intervallo di +/- 10 punti rispetto al punteggio tecnico.

Art. 75 - PENALITA'

1. Le penalità sono così calcolate:
   - 1 punto per ogni cono abbattuto o spostato tanto da rendere visibile il centro del cerchio;
   - 2 punti per ogni caduta lieve (es: mano o ginocchio a terra), senza impatto del corpo al suolo;
   - 2 punti per perdita di parti di abbigliamento;
   - 5 punti per ogni caduta grave, con impatto del corpo al suolo;
   - 5 punti se non vengono slalomati più di 5 intervalli (per intervallo si intende lo spazio compreso tra due coni);
   - 10 punti per penalità tempo (durata esecuzione<105" o durata esecuzione>120")
   - SQUALIFICA per utilizzo di accessori (Art.73)
2. Se il concorrente interrompe l'esecuzione a causa di una interruzione interna, saranno detratti 5 punti di penalità per la replica dell'esecuzione. Se il pattinatore interrompe l'esecuzione a causa di un'interruzione esterna, non viene conteggiata alcuna penalità per la replica dell'esecuzione. La seconda esecuzione dovrebbe ripartire dall'inizio ma sarà giudicata a partire dal punto di interruzione della prima esecuzione.
3. Se un cono spostato ritorna sul cerchio durante la prova, non viene considerata alcuna penalità per quel cono.
4. Se un cono abbattuto sposta o abbatte uno o più coni, saranno conteggiate tante penalità quanti sono i coni spostati o abbattuti.
5. Tabella di riferimento del Giudice delle penalità:

TIPO DI ERRORE	PUNTI DI PENALITA'	DESCRIZIONE
Cono spostato	1	Per ciascun cono spostato o abbattuto
Caduta	2	Caduta lieve senza impatto del corpo al suolo
Perdita parti abbigliamento	2	Parti di abbigliamento cadute, inclusi gli occhiali
Caduta con impatto	5	Caduta grave con impatto del corpo al suolo
Intervalli non slalomati	5	Per più di 5 intervalli non slalomati
Interruzione dell'esecuzione	5	Esecuzione interrotta dal pattinatore
Durata dell'esecuzione	10	L'esecuzione termina prima o dopo l'intervallo di tempo concesso (105–120 secondi)
Abbigliamento come accessorio	Squalifica	Utilizzo dell'abbigliamento come accessorio

Art. 76 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. La classifica viene determinata con il sistema dei victory points
2. Il punteggio massimo per ogni prova è di 130 punti. Il punteggio tecnico è compreso tra 10 e 60 punti e il punteggio artistico è compreso tra 0 e 70 punti (senza decimali) secondo un criterio di merito crescente.
3. Il piazzamento di ogni atleta è determinato, per ogni giudice, dalla somma del punteggio tecnico più il punteggio artistico, sottratte le penalità.
4. Al termine della gara si procede alla compilazione della classifica utilizzando il criterio "victory points"
5. Questo sistema consiste nel calcolare quante volte più della metà dei giudici ha votato (in base alle proprie classifiche) per un pattinatore, in comparazione con gli altri pattinatori.
6. Il criterio principale per determinare la classifica è il numero di vittorie contro tutti gli altri pattinatori (Criterio 1)
7. In caso di pareggio tra 2 o più pattinatori si calcolano i victory points relativamente a questi pattinatori (Criterio 2)
8. In caso di ulteriore pareggio si compara la somma dei punteggi tecnici (Criterio 3)
9. Quando anche il terzo criterio porta al pareggio si calcola la somma totale dei victory points (Criterio 4)
10. Quando anche il quarto criterio porta al pareggio si calcola la somma algebrica dei punteggi (Criterio 5).
11. Se infine anche il quinto criterio porta al pareggio, i pattinatori sono classificati con lo stesso posto (ex-aequo).
12. I punteggi assegnati da ogni giudice saranno visibili a fine gara con esposizione in bacheca, unitamente alle classifiche ufficiali.

Cap. XIII - CLASSIC FREESTYLE SLALOM COPPIA

Art. 77 – SIMILITUDINI CON IL CLASSIC FREESTYLE SLALOM

1. Il Classic Freestyle Slalom Coppia ha molte similitudini con il Classic Freestyle Slalom. Rispetto a quest'ultimo nulla cambia nelle regole riguardanti la composizione della giuria, l'attrezzatura, il personale a disposizione, il campo di gara, l'abbigliamento, le basi musicali, il comportamento degli atleti in gara, l'ordine di discesa in pista, il cronometraggio, le penalità, le classifiche, l'attesa del piazzamento ottenuto.

Art. 78 -SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. Il Classic Freestyle Slalom Coppia viene disputato da due atleti. Essi possono appartenere alla stessa società ed essere della stessa categoria oppure possono appartenere a società diverse, di regioni diverse ed essere di categorie diverse. In questo ultimo caso la coppia gareggerà nella categoria maggiore tra le due.
2. Una coppia formata da un atleta seniores e un atleta master gareggerà nella categoria seniores.

3. La durata delle esecuzioni varia a seconda delle categorie:
    - ESORDIENTI: durata esibizione compresa tra 105" e 120" (1 min 45 sec – 2 min).
    - ALLIEVI: durata esibizione compresa tra 160" e 180" (2 min 40 sec – 3 min).
    - SENIORES: durata esibizione compresa tra 160" e 180" (2 min 40 sec – 3 min).
    - MASTER: durata esibizione compresa tra 105" e 120" (1 min 45 sec – 2 min).

Art. 79 - CRITERI DI VALUTAZIONE

1. La valutazione di ciascuna esecuzione è determinata dalla somma di tre punteggi:
    - PUNTEGGIO TECNICO, PUNTEGGIO ARTISTICO e PUNTEGGIO DI SINCRONISMO.
2. I criteri per la valutazione del punteggio tecnico sono gli stessi del Classic freestyle slalom. Affinché un trick sia ritenuto valido, la coppia deve eseguire lo stesso trick nello stesso verso, con la stessa ruota d'appoggio.
3. I parametri per la valutazione del punteggio artistico sono gli stessi del Classic freestyle slalom.
4. Per la **Valutazione del Sincronismo** si tiene conto dell'esecuzione degli stessi movimenti, nella stessa direzione, effettuati con gli stessi tempi e la stessa coordinazione. Le fasi eseguite in modo speculare vengono valutate per l'attribuzione del punteggio artistico.

Art. 80 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. Per la determinazione delle classifiche si usa lo stesso sistema dei victory points del Classic freestyle slalom (Art.77).
2. Il punteggio massimo attribuibile a ciascuna coppia è di 200 punti.
3. Il punteggio tecnico è compreso tra 10 e 60 punti**.** Il punteggio artistico è compreso tra 0 e 70 punti. Il punteggio di sincronismo è compreso tra 0 e 70 punti. Tutti i punteggi vengono attribuiti secondo un criterio di merito crescente, senza virgole, o decimali.
4. I punteggi assegnati da ogni giudice saranno visibili a fine gara con esposizione in bacheca, unitamente alle classifiche ufficiali.

Cap. XIV - BATTLE

Art. 81 – GIUDICI

1. La giuria è formata da:
    - Giudice Arbitro.
    - Segretario.
    - Giudice addetto al tempo.
    - 3 giudici valutatori

Art. 82 – PERSONALE A DISPOSIZIONE

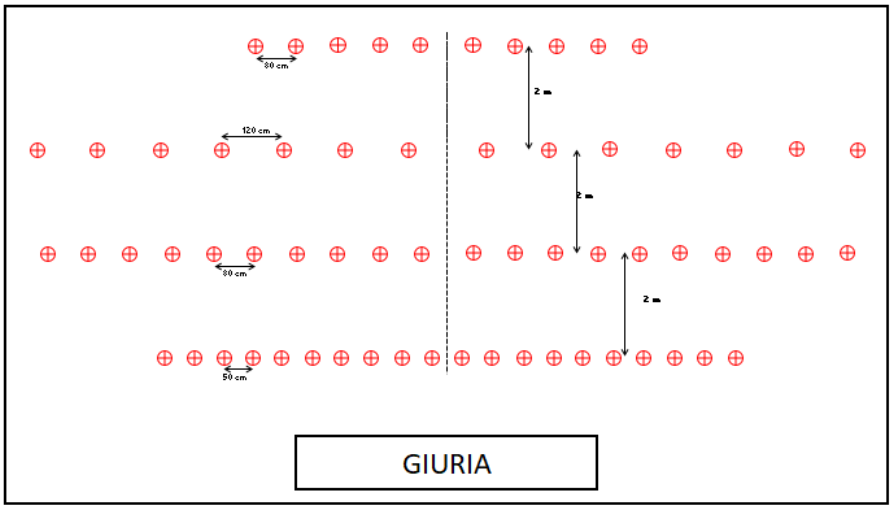
1. Il personale necessario è formata da:
    - 4 addetti alla raccolta coni.

Art. 83 – ATTREZZATURA

1. Il materiale necessario è il seguente:
   - 64 coni per l'area di gara.
   - 54 coni per l'area di riscaldamento.
   - 118 dischetti adesivi per posizionamento coni (o segno equivalente).
   - Cronometro.
   - Area risultati.
   - Monitor per controllo tempo.

Art. 84 - CAMPO DI GARA

1. Il campo gara è costituito da 4 file di cerchi parallele, poste a 2 m di distanza l'una dall'altra.



Art. 85 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

1. Prima dell'inizio della gara, gli atleti iscritti vengono suddivisi in gruppi in base al ranking Italiano di specialità. Gli atleti con lo stesso ranking saranno ordinati, casualmente, in posizione compresa tra quelli con il ranking migliore e quelli con ranking peggiore rispetto al proprio. Gli atleti privi di ranking saranno inseriti, casualmente, alla fine della lista. Ogni gruppo è formato da 3 o da 4 atleti, in funzione del numero degli iscritti, con i criteri riportati nell'Art.41 del presente Regolamento Tecnico.
2. In caso di soli 5 atleti iscritti, i due atleti con il miglior ranking accedono direttamente alla finale. Gli altri 3 atleti disputano una semifinale. E' sempre possibile procedere ad una prequalifica tra gli atleti con il ranking peggiore, in modo da ottenere una Battle con un numero di atleti multiplo di 4 (la formula della prequalifica sarà stabilita dal Giudice Arbitro).

Art. 86 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

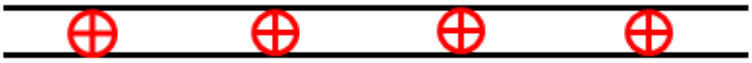
1. La gara si svolge con la discesa in pista di un gruppo per volta. Ogni pattinatore del gruppo in gara ha lo stesso numero di prove da effettuare e ogni prova ha la durata

di 30 secondi. Il cronometraggio parte da quando il pattinatore entra nell'area dei coni e termina esattamente dopo 30". Il tempo viene visualizzato su un monitor col sistema di "conto alla rovescia" e resettato dopo ogni prova.

2. Il numero delle prove per ogni pattinatore varia a seconda della fase di gara da disputare. Dalle qualifiche fino ai quarti di finale sono previste 2 prove. Per le semifinali sono previste 3 prove. Per la finale di consolazione sono previste 2 prove + il last trick (vedi Art.93) e per la finale sono previste 3 prove + il last trick.
3. La gara si disputa con musica scelta dal DJ. Agli atleti non è concessa la facoltà di scegliere la musica.
4. All'inizio della gara l'atleta si posiziona in prossimità del tracciato e attende l'inizio da parte dello speaker.
5. L'atleta può iniziare la gara in un punto qualsiasi del tracciato, non è obbligato a utilizzare tutte le file di coni né slalomare ogni cono. 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.
6. Al termine di ogni gruppo i pattinatori devono attendere il risultato nell'apposita area.
7. I primi 2 atleti classificati di ciascun gruppo passano alla fase successiva, secondo gli schemi riportati all'art.41 del presente Regolamento Tecnico.
8. Gli atleti che raggiungono la finale scelgono il loro ordine di discesa in campo in base al loro ranking. L'atleta con il miglior ranking sceglierà per primo uno dei 4 posti a disposizione. L'atleta con il secondo miglior ranking sceglierà tra i 3 posti rimasti. L'atleta con il terzo miglior ranking sceglierà tra i 2 posti rimasti. Il quarto atleta prende il posto lasciato libero.

Art. 87 - CRITERI DI VALUTAZIONE

1. Per determinare la classifica di ogni gruppo si seguono i seguenti criteri tecnici:
2. ***Difficoltà*** *dei passi eseguiti:* Si intende per "passo (trick)" un movimento di slalom che possa essere identificato dai giudici. Un passo è considerato valido se effettuato all'interno della fila dei coni cioè se almeno una ruota interseca una delle due linee parallele immaginarie, tangenti i bordi dei coni.



3. Per passi eseguiti correttamente (velocità media, sulla fila di coni da cm 80, per almeno 4 coni se passi lineari o per 3 giri se passi in rotazione) sarà seguito il livello di difficoltà indicato nella matrice dei passi (allegato 4), da **E**-più facile ad **A**-più difficile.
4. ***Quantità e qualità:*** La difficoltà è valutata anche in base al numero di ripetizioni, alla qualità della sua esecuzione, al controllo dimostrato durante l'intera esecuzione. Un passo eseguito per meno ripetizioni ma con uscita perfettamente controllata sarà preferito rispetto ad un passo di poco più lungo ma eseguito con uscita fuori controllo.

- ***Varietà***: I pattinatori devono eseguire:
  passi seduti – eseguiti in posizione accosciata con la vita al di sotto del livello del ginocchio

in rotazione – eseguiti con almeno una ruota a terra durante la rotazione e all'interno della fila dei coni
saltati – eseguiti staccando entrambi i pattini da terra, contemporaneamente.
su 1 ruota – passi con solo una ruota a terra, eseguiti in avanti o all'indietro, all'interno della
fila dei coni.
altri passi – passi non compresi nelle suindicate famiglie di passi.

- ***Continuità e fluidità**:* I passi devono essere collegati tra di loro in modo che il pattinatore dimostri un movimento fluido e continuo. Sono ammessi cambi di piede, di direzione, collegamenti tra passi appartenenti alla stessa famiglia o a famiglie diverse.
- ***Velocità**:* la velocità di esecuzione influenza direttamente la difficoltà tecnica dello slalom. Variazioni controllate nella velocità indicano il raggiungimento di un buon controllo dei passi eseguiti.
- ***Freestyle e collegamenti:*** Collegare i passi tra di loro all'interno di sequenze di freestyle è sinonimo di un livello tecnico maggiore rispetto ad una esecuzione senza collegamenti né freestyle. È tenuta in considerazione anche la difficoltà del freestyle.

5. Saranno valutati solo passi o transizioni eseguiti correttamente. I tentativi non riusciti saranno considerati come "mancati" oppure non considerati affatto se non completati correttamente.

Art. 88 - PENALITA'

1. Non sono previste penalità specifiche (coni abbattuti o cadute). Gli errori influiscono negativamente sulla valutazione della prova.
2. ES: passo eseguito su 5 coni di cui 2 spostati/abbattuti = passo su 3 coni. Stesso criterio sarà seguito per esecuzione di passi su coni precedentemente abbattuti.
3. In caso di caduta sarà valutato il passo in esecuzione fino al momento della perdita di equilibrio dell'atleta.
4. Se un atleta ripete più volte lo stesso passo durante la stessa fase di gara, verrà considerato solo il tentativo meglio eseguito e sarà abbassato il livello di varietà.

Art. 89 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. La classifica di ogni singolo gruppo viene stabilita per comparazione diretta tra i pattinatori, senza attribuzione di punteggio e con decisione condivisa dei giudici, a seguito di discussione.
2. Se i giudici non sono tutti d'accordo sulla classifica si decide a maggioranza.
3. Se la giuria non può stabilire una classifica definitiva ha facoltà di richiedere l'esecuzione del Best trick (Art.93)
4. La classifica finale viene determinata nel modo seguente:

- Dal 1° al 4° posto gli atleti che disputano la finale
- Dal 5° al 8° posto gli atleti che disputano la finale di consolazione
- Al 9° posto, pari merito, i 4 atleti terzi classificati nei gruppi della fase dei quarti di finale

- Al 13° posto, pari merito, i 4 atleti quarti classificati nei gruppi della fase dei quarti di finale
- Al 17° posto, pari merito, gli 8 atleti terzi classificati nei gruppi della fase degli ottavi di finale
    - Al 25° posto, pari merito, gli 8 atleti quarti classificati nei gruppi della fase degli ottavi di finale
- a seguire…

Art. 90 - DIFFERENZA TRA BEST TRICK E LAST TRICK

1. Il **best trick** consiste in un singolo passo ripetuto il più possibile.
2. Si può ricorrere al best trick in qualunque fase di gara, tranne che in finale.
3. Viene utilizzato solo in caso di pareggio tra due atleti. Per determinare la classifica si farà riferimento solo alla valutazione del best trick, senza considerare le prove precedenti. Gli atleti chiamati a disputare il best trick sorteggiano l'ordine di discesa in pista ed hanno due tentativi consecutivi di esecuzione, della durata massima di 30". Solo in caso di primo tentativo durato meno di 10" l'atleta avrà a disposizione il secondo tentativo. Verrà preso in considerazione dalla giuria solo il migliore dei due tentativi.
4. La decisione sul vincitore è presa individualmente da ciascun giudice e comunicata immediatamente. Vince il best trick chi totalizza più voti.
5. Il **last trick** consiste in un singolo passo ripetuto il più possibile ma è una prova supplementare da valutare in aggiunta a quelle già disputate. Viene eseguito solo in occasione delle finali e per la sua effettuazione si segue lo stesso ordine di discesa in pista delle prove precedenti. Gli atleti hanno a disposizione un massimo di due tentativi consecutivi di esecuzione, della durata massima di 30". Solo in caso di primo tentativo durato meno di 10" l'atleta avrà a disposizione il secondo tentativo. Verrà preso in considerazione dalla giuria solo il migliore dei due tentativi.

Cap. XV - SLIDE

Art. 91 – GIUDICI

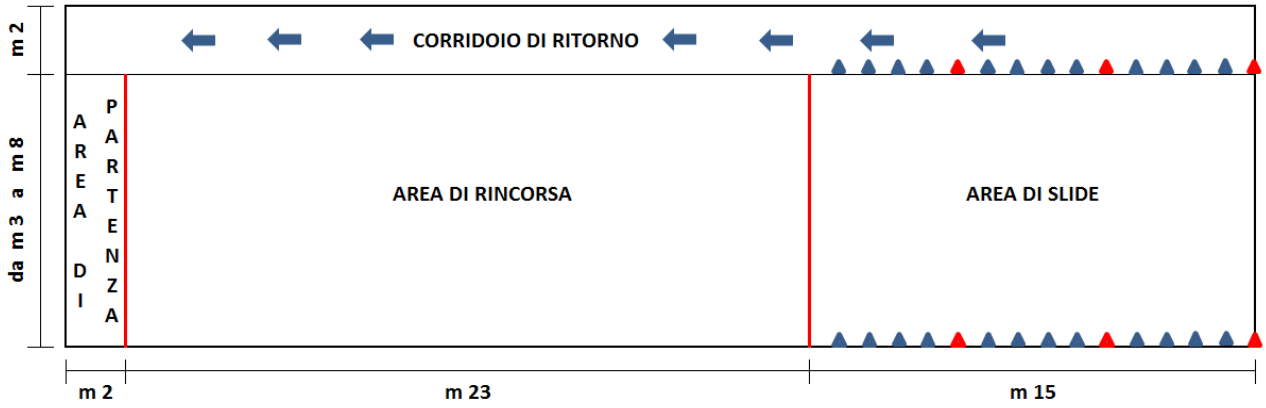
1. La giuria è formata da:
    - Giudice Arbitro
    - Segretario
    - N.2 Giudici rilevatori della distanza
    - N. 3 Giudici valutatori

Art. 92 – ATTREZZATURA

1. Il materiale necessario è il seguente:
    - Pista in PVC lunghezza m20 e larghezza da m 3 a m 8 (facoltativa)
    - 24 coni di colore uniforme
    - 6 coni di altro colore

Art. 93 - CAMPO DI GARA

1. Il campo di gara, in assenza della pista in PVC, può essere allestito su una superficie liscia, piana e priva di asperità.
2. Il campo di gara è un rettangolo con le seguenti misure: lunghezza 40 m, larghezza da 3 – 8 m (a seconda degli spazi disponibili) ed è suddiviso in 3 aree:
   - area di partenza di m 2
   - area di rincorsa di m 23
   - area di slide di m 15
3. Deve essere predisposto un corridoio di m 2 per il ritorno degli atleti all'area di partenza.
4. Dalla linea di inizio dell'area di slide, su entrambi i lati, sono posizionati 15 coni a distanza di m 1 tra loro per tutta la lunghezza dell'area, come da figura sottostante.
5. Il tavolo giuria deve essere posizionato di fronte all'area di slide.
6.



Art. 94 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

1. Gli atleti delle categorie Allievi, Seniores e Master sono suddivisi in gruppi.
2. Per la composizione dei gruppi si segue lo stesso criterio utilizzato per la specialità Battle e descritto all'art.41 del presente Regolamento Tecnico.
3. In caso di soli 5 atleti iscritti, i due atleti con il miglior ranking accedono direttamente alla finale. Gli altri 3 atleti disputano una semifinale.
4. In caso di 13 o 17 atleti iscritti si procederà ad una prequalifica tra gli atleti con il ranking peggiore, in modo da ottenere una battle a 12 o 16 atleti (la formula della prequalifica sarà stabilita dal Giudice Arbitro).
5. La suddivisione in gruppi non avviene per gli atleti delle categorie Giovanissimi ed Esordienti i quali gareggiano singolarmente.

Art. 95 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. Per le categorie Giovanissimi ed Esordienti la gara consiste nell'esecuzione di tutta la serie di slide riportata di seguito, ordinata in base alla difficoltà, dalla più facile alla più difficile:

2. **POWERSLIDE – ACID – SOUL – SOUL 5 ruote – ACID CROSS – BARROW – MAGIC -ACID CROSS 5 ruote – SOYALE 5 ruote – PARALLEL – BARROW 5 ruote - UNITY – ERN SUI – UFO – BACKSLIDE**
3. Gli atleti sono inseriti in una lista di partenza in ordine casuale ed eseguono la slide richiesta uno dopo l'altro. Ogni atleta deve dimostrare di saper effettuare correttamente la slide richiesta. L'esecuzione sarà valutata corretta solo se saranno soddisfatti tutti i criteri essenziali di qualità previsti per ogni slide: velocità, controllo del corpo, continuità.
4. Ogni atleta ha a disposizione 2 tentativi per ogni slide. I secondi tentativi vengono eseguiti al termine di tutti i primi tentativi. Gli atleti che non eseguono correttamente la slide al secondo tentativo sono eliminati.
5. Agli atleti è concessa la facoltà di non effettuare **due** frenate tra quelle riportate al comma 1, **a loro discrezione**.
6. Al termine di tutti i tentativi gli atleti rimasti in gara dovranno eseguire la slide successiva della lista. Partiranno sempre con lo stesso ordine stabilito in precedenza.
7. La classifica finale viene determinata in base all'ultima slide eseguita correttamente dalla più difficile alla più facile.
8. In caso di parità tra due o più atleti per determinare i primi tre posti in classifica, otterrà il piazzamento migliore chi ha effettuato il minor numero di skip.
9. In caso di ulteriore parità si effettuerà una slide di spareggio. I giudici possono decidere di includere ulteriori slide nella lista.
10. Per le categorie Allievi, Seniores e Master la gara si svolge con la discesa in pista di un gruppo per volta. Ogni pattinatore del gruppo in gara ha lo stesso numero di prove da effettuare.
11. Il numero delle prove per ogni pattinatore varia a seconda della fase di gara da disputare.
12. Dalle qualifiche alle semifinali sono previste 4 prove. Per le finali sono previste 5 prove.
13. Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona all'interno dell'area di partenza.
14. Il "VIA" viene dato dallo Speaker.
15. Al termine di ogni gruppo i pattinatori devono attendere il risultato nell'apposita area.
16. I primi 2 atleti classificati di ciascun gruppo passano alla fase successiva, secondo gli stessi schemi previsti per la specialità Battle e indicati all'art 41 del presente Regolamento Tecnico.
17. Gli atleti che raggiungono la finale scelgono il loro ordine di discesa in campo in base al loro ranking. L'atleta con il miglior ranking sceglierà per primo uno dei 4 posti a disposizione. L'atleta con il secondo miglior ranking sceglierà tra i 3 posti rimasti. L'atleta con il terzo miglior ranking sceglierà tra i 2 posti rimasti. Il quarto atleta prende il posto lasciato libero

Art. 96 - CRITERI DI VALUTAZIONE

1. Durante le prove gli atleti possono eseguire slide singole o combinazioni di slide. In quest'ultimo caso il passaggio da una slide all'altra deve avvenire nello spazio di 1m. Se ciò non avviene la giuria valuterà le due slide singolarmente e terrà conto solo di quella eseguita meglio.

2. Vengono prese in considerazione solo le slide effettuate all'interno dell'area di slide. È presa in considerazione solo la distanza percorsa, durante la slide, all'interno dell'area di slide. La misura minima di percorrenza, affinché una slide possa essere valutata, è di 2 m. Le slide che continuano al di fuori dell'area di slide saranno considerate incomplete e valutate solo per la parte eseguita all'interno dell'area di slide.
3. Sono prese in considerazione le migliori 3 slide tra le 4 eseguite. Durante la finale sono prese in considerazione le migliori 4 slide tra le 5 eseguite. La slide scartata viene recuperata ed utilizzata in caso di pareggio.
4. Per la valutazione di ogni slide si seguono i seguenti criteri tecnici:
    - ***Difficoltà*** – La difficoltà di ogni slide è direttamente proporzionale alla velocità, alla lunghezza e alla qualità di esecuzione.
    - ***Continuità e fluidità*** – Inizio e fine controllati. Transizioni fluenti tra diverse slide.
    - ***Controllo del corpo*** – Capacità di controllare i movimenti della parte superiore del corpo.
    - ***Varietà*** – Devono essere eseguite slide appartenenti almeno a due diverse famiglie tra quelle indicate nella tabella di valutazione (allegato n.6). Una maggiore varietà determina un maggior livello tecnico.

Art. 97 - BEST SLIDE

1. Durante tutte le fasi di gara ad eccezione delle finali, se la giuria non può stabilire una classifica definitiva, può richiedere l'esecuzione della **best slide**. Essa consiste in un'unica slide o in una combinazione di slide e viene utilizzata come spareggio tra 2 atleti. Ogni atleta ha a disposizione due tentativi consecutivi. Solamente il miglior tentativo è preso in considerazione.
2. L'ordine di partenza è sorteggiato.
3. La decisione sul vincitore è presa individualmente da ciascun giudice e comunicata immediatamente. Vince chi totalizza più voti.

Art. 98 - PENALITA'

1. In caso di caduta la slide è considerata nulla.
2. In caso di distanza inferiore a m 2 la slide è considerata nulla.
3. Se entrambe le mani toccano terra la slide è considerata nulla.
4. Se solo una mano tocca terra la slide sarà valida ma valutata meno tecnicamente.
5. In caso di slide ripetute durante la stessa fase di gara, sarà considerata solo quella eseguita meglio. L'atleta sarà penalizzato nella valutazione per il criterio della varietà.

Art. 99 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. La classifica di ogni singolo gruppo viene stabilita per comparazione diretta tra i pattinatori, senza attribuzione di punteggio e con decisione condivisa dei giudici, a seguito di discussione.
2. Se i giudici non sono tutti d'accordo sulla classifica si decide a maggioranza.
3. Se la giuria non può stabilire una classifica definitiva ha facoltà di richiedere l'esecuzione del best slide.
4. La classifica finale viene determinata nel modo seguente:
    - Dal 1° al 4° posto gli atleti che disputano la finale

- Dal 5° al 8° posto gli atleti che disputano la finale di consolazione
- Al 9° posto, pari merito, i 4 atleti terzi classificati nei gruppi della fase dei quarti di finale
- A seguire..

Cap. XVI - SKATE CROSS

Art. 100 – GIUDICI

1. La giuria è formata da:
   - Giudice Arbitro.
   - Segretario.
   - Giudice di partenza.
   - Giudice contro-starter.
   - Giudici addetti alle penalità.
   - Giudice di arrivo.

Art. 101 – PERSONALE A DISPOSIZIONE

1. Su indicazione del Giudice Arbitro, per la raccolta e il riposizionamento degli ostacoli, sarà richiesto un numero di addetti di pista variabile in base alle caratteristiche del percorso di gara.

Art. 102 – CAMPO DI GARA E ATTREZZATURE

1. Il percorso di Skate Cross deve essere allestito in uno spazio idoneo allo svolgimento della gara. Può essere utilizzato uno Skate Park provvisto di rampe fisse, a cui possono essere aggiunte strutture mobili purché ben ancorate al suolo.
2. Il percorso da gara deve prevedere:
   - Larghezza minima m 5
   - N.4 gate su rampa di partenza di altezza massima di m 2.
   - Almeno 2 curve di raggio inferiore a m 5
   - Almeno 3 rampe, curve o Bank to bank, con altezza minima di m 0,50.
   - Almeno 2 Funbox o Bank to bank, con altezza tra m 1,50 e m 2 e larghezza di m 4.
   - Linea di arrivo per tutta la larghezza del percorso.
3. Il materiale necessario è il seguente:
   - N. 4 dispositivi mobili (tablet, smartphone, ecc.) con funzione moviola ad almeno 120 fps.
   - Sistema di cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, unitamente a dispositivi per la visualizzazione dei tempi.
   - Area Atleti
   - Area Coach
   - Area risultati
4. L'omologazione del percorso è di competenza della CDS. La decisione finale in merito alla sua idoneità spetta al Giudice Arbitro che, sentiti il Direttore dell'organizzazione ed il Commissario di Gara, prima dell'inizio della competizione, dovrà solo verificare

che il percorso sia fedele alla planimetria presentata ed omologata dalla CDS e che non vi siano elementi di pericolosità non evidenziati.

Art. 103 – CATEGORIE

1. È consentita la partecipazione a gare di Skate Cross alle categorie Ragazzi, Allievi, Juniores, Seniores e Master Maschile e Femminile.
2. In caso di un basso numero di iscritti è possibile disputare la gara con le categorie accorpate e classifiche separate.

Art. 104 – SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. Prima dell'inizio della gara sono previste prove libere per tutti gli atleti. Scaduto il tempo previsto per le prove, stabilito dall'organizzazione e adeguato al numero degli iscritti, non saranno concesse ulteriori possibilità di prova.
2. La gara di Skate Cross si articola in due fasi:
   fase di qualifica, basata su 1 o 2 prove individuali a tempo
   fase finale, basata sullo scontro diretto ad eliminazione.
3. **FASE DI QUALIFICA (time trials)**:
   Possono essere previste 1 o 2 prove a tempo per ciascun atleta, a discrezione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara, in considerazione dei tempi e delle contingenze della gara. Nel caso di due prove di qualifica, l'ordine di partenza degli atleti per la prima prova è casuale. Per la seconda prova l'ordine di partenza è basato sulla classifica della prima prova, a cominciare dal peggior classificato. Viene così stipulata una classifica di merito in base al miglior tempo ottenuto da ogni atleta, tra le due prove disputate. Se due atleti hanno lo stesso miglior tempo, passa avanti chi dei due ha il migliore secondo tempo. In caso di secondo tempo uguale passa avanti l'atleta con il ranking più basso.
4. I comandi per la partenza sono DUE:
   - *"ai posti"* l'atleta si posiziona nel gate di partenza. Entrambe le mani devono essere appoggiate alle maniglie. Il pattino più avanzato non deve toccare la linea di partenza.
   - *"pronti"* è dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l'atleta ha 5 secondi per partire, pena la falsa partenza.

   Due false partenze consecutive comportano la nullità della prova.
5. Casi particolari:
   - nel caso in cui una fotocellula vada in errore, la prova va ripetuta al termine di tutte le prove di qualifica della stessa categoria.
   - nel caso in cui sia iscritto un solo atleta alla gara, questi dovrà in ogni modo disputare le qualificazioni e ottenere almeno un tempo valido, viceversa verrà estromesso dalla classifica.

6 **FASE FINALE**:
Per tutte le categorie, passano alla fase finale gli atleti che, in qualifica, hanno ottenuto un tempo valido. Per categorie fino a 11 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 4 atleti; da 12 a 23 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 8 atleti; da 24 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 16 atleti.

7 Si prosegue poi per fasi successive finché non resta un solo gruppo in gara. Gli atleti che non avanzano alla batteria successiva vengono classificati in base al loro miglior tempo di qualifica.

8 Gli atleti che raggiungono la finale scelgono il gate di partenza in base al loro tempo di qualifica. L'atleta con il miglior tempo sceglierà per primo uno dei 4 posti a disposizione. L'atleta con il secondo miglior tempo sceglierà tra i 3 posti rimasti. L'atleta con il terzo miglior tempo sceglierà tra i 2 posti rimasti. Il quarto atleta prende il posto lasciato libero.

9 E' a discrezione dell'organizzazione prevedere l'utilizzo di pettorine colorate **(rosso 1°- giallo 2°- verde 3°- blu 4°)** per l'individuazione degli atleti e l'attribuzione della scelta della corsia di partenza.

10 I comandi per la partenza sono TRE:

- *"ai posti"* gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza così come previsto per la qualifica.
- *"pronti"* viene dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso gli atleti devono rimanere immobili nella posizione assunta.
- *"Via"* viene decretato tramite segnale acustico, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando "pronti".

11 Se l'atleta si muove dopo il "pronti" e prima del "Via", viene chiamata la falsa partenza. L'atleta che esegue due false partenze viene classificato ultimo del gruppo.

12 Ad un pattinatore uscito dal percorso a seguito di un contatto con un suo avversario è consentito rientrare subito sul percorso senza incorrere in alcuna sanzione.

13 L'arrivo viene determinato nel momento in cui la parte più avanzata del primo pattino attraversa la linea del traguardo, procedendo nella stessa direzione imposta dal percorso, purché almeno una sua qualsiasi parte sia a contatto con il suolo. Qualora il primo pattino non tocchi la linea del traguardo, l'arrivo viene determinato dalla parte più avanzata del secondo pattino, purché quest'ultimo oltrepassi la linea del traguardo.

Art. 105 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1 La classifica finale deve tener conto dell'ordine di arrivo delle batterie.

2 In fase di qualifica gli atleti vengono estromessi dalla classifica per comportamento gravemente scorretto o antisportivo e posizionati ultimi in classifica, senza tempo valido, nei seguenti casi:

- Doppia falsa partenza
- Aggiramento di un ostacolo posto sul percorso
- Uscita dal percorso di gara
- Taglio di percorso
- Mancato arrivo al traguardo o arrivo in senso contrario
- Rimozione del casco prima dell'arrivo.

3 In fase finale, gli atleti vengono estromessi dalla classifica per comportamento gravemente scorretto o antisportivo e posizionati all'ultimo posto della batteria nei seguenti casi:

- Mancato arrivo al traguardo o arrivo in senso contrario (DNF)

- Spinte, trattenute e allargamento palese delle braccia al fine di ostacolare il sorpasso di chi sta dietro (da valutare DQ o SDQ)
- Tagliare la strada ad un avversario (DQ)
- Doppia falsa partenza (DQ)
- Invasione della corsia di partenza (DQ)
- Aggiramento di un ostacolo posto sul percorso (DQ)
- Uscita dal percorso di gara (DQ)
- Taglio di percorso (DQ)
- Spostamento volontario di un ostacolo (SDQ)
- Rimozione del casco prima dell'arrivo (da valutare DQ o SDQ)
- Assenza alla partenza (DNS)

4 Nel caso in cui due o più atleti siano passibili di provvedimento di retrocessione, per la determinazione della classifica, dietro agli atleti che hanno completato la gara, sarà seguito l'ordine:

DNF (mancato arrivo)
DQ (falli e scorrettezze)
SDQ (comportamento antisportivo)
DNS (assenza alla partenza).

5. I posti dal 1° al 4° sono assegnati in base all'ordine di arrivo della finale.
6. I posti dal 5° all'8° sono assegnati in base all'ordine di arrivo della finale di consolazione.
7. I posti dal 9° al 12° sono assegnati agli atleti in base ai loro tempi di qualifica tra gli atleti terzi classificati ai quarti di finale (se previsti).
8. I posti dal 13° al 16° sono assegnati agli atleti in base ai loro tempi di qualifica tra gli atleti quarti classificati ai quarti di finale (se previsti).
9. Le posizioni degli atleti che non hanno raggiunto la fase finale sono assegnate in base ai tempi di qualifica.
10. Nel caso in cui, per cause di forza maggiore, non si potessero disputare o portare a termine le finali, la classifica verrà redatta in base ai tempi di qualifica

Cap. XVII - ATTIVITA' AMATORIALE

Art. 106 - DEFINIZIONE

1. L'attività amatoriale ha lo scopo di avviare gli atleti alla pratica del pattinaggio e, contestualmente, favorire la loro crescita tecnica attraverso lo svolgimento di una serie di discipline finalizzate all'acquisizione e al perfezionamento di tutti quei requisiti tecnici, fondamentali per l'attività agonistica.
2. Possono partecipare alle gare Amatoriali tutti gli atleti regolarmente tesserati come AMATORI (non agonisti) secondo quanto stabilito dall'Art.4 delle Norme per Attività 2022 e gli atleti tesserati AGONISTI che non abbiano mai preso parte a gare agonistiche.
3. Sono applicate le stesse regole fondamentali dell'Agonismo per ciò che riguarda gli impianti, le figure tecniche della gara e le disposizioni generali, le attrezzature, il campo di gara laddove non espressamente indicato.
4. Le manifestazioni amatoriali non possono avere durata superiore a 4 ore.

5. Nell'organizzazione di manifestazioni amatoriali viene lasciata ampia discrezionalità circa le attività da svolgere, con l'intento di favorire la partecipazione ed il divertimento di tutti gli atleti.
6. Ai soli fini della pratica dell'attività sportiva non agonistica, si distinguono le seguenti fasce di età:

PRIMI PASSI	F - M	Atleti nati dal 2016 al 2020
AMATORI 1	F - M	Atleti nati dal 2011 al 2015
AMATORI 2	F - M	Atleti nati nel 2010 e precedenti

7. Per i PRIMI PASSI possono previste prove di abilità attraverso le quali si richiede agli atleti l'esecuzione di esercizi motori finalizzati alla risoluzione di problematiche tecniche.
8. Durante le prove, lungo tutto il percorso, gli atleti possono essere preceduti dall'allenatore, al quale è demandato il compito di illustrare loro le soluzioni più opportune al superamento delle difficoltà da affrontare.

Art. 107 - PROVE DI ABILITA'

1 Di seguito sono descritte, a titolo esemplificativo, alcune prove di abilità ritenute idonee all'attività non agonistica delle categorie PRIMI PASSI:

- PERCORSO A OSTACOLI – Viene predisposto un percorso ricco di curve ed ostacoli di facile esecuzione (sottopassi, coni, materassi, cinesini, ecc.) Non sono previste rampe né salti a secco.
- SKATE SLALOM – Il percorso consiste in due rettilinei collegati tra loro da una curva a 180° Sono previste due tipologie di ostacoli, (una gimkana e uno slalom) da predisporre ognuno su un rettilineo.
- SERPENTINA - Si posizionano 14 coni, di altezza compresa tra cm 20 e cm 40, posti tra loro ad una distanza di cm 120. Il primo cono è posto alla distanza di m 12 dalla partenza. L'arrivo è posto a cm 120 dall'ultimo cono.

2 Per le categorie AMATORI 1-2 possono essere previste, a titolo esemplificativo, le sotto indicate prove di abilità riportate nei successivi articoli dal 108 al 113.

Art. 108 – SPEED SLALOM

1. Sono previste due modalità: "modalità qualifica" oppure "modalità KO system" da poter effettuare anche alternativamente, a discrezione dell'organizzazione dell'evento.
2. Ogni atleta deve eseguire due prove a tempo, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore.
3. Agli atleti è data la possibilità di slalomare i coni con un solo piede e/o con entrambi i piedi a terra.
4. I comandi per la partenza sono gli stessi previsti per l'agonismo.
5. Per ogni cono non slalomato, abbattuto, o spostato verrà applicata una penalità di 0,2 sec da aggiungere al tempo finale della singola prova.

6. Una prova in cui vengono registrate più di 10 penalità è considerata nulla. All'atleta che effettua una prova nulla non viene attribuito alcun tempo per quella singola prova.

Art. 109 – FREESTYLE SLALOM

Al fine di favorire l'acquisizione della tecnica di base del freestyle slalom, possono essere previste prove consistenti nell'esecuzione di passi tecnici con difficoltà crescente (Trick ladder), oppure prove consistenti nell'esecuzione di una coreografia contenente passi di livello prestabilito (Classic di base).
Trick ladder : esecuzione di passi tecnici con difficoltà crescente liberamente scelti in base al livello degli atleti. Gli atleti sono inseriti in una lista di partenza in ordine casuale ed eseguono il passo richiesto uno dopo l'altro. Ogni atleta deve dimostrare di saper effettuare correttamente il passo richiesto. L'esecuzione sarà valutata corretta solo se saranno soddisfatti tutti i criteri essenziali previsti: qualità di esecuzione, controllo del corpo, velocità.
Ogni atleta ha a disposizione 2 tentativi per ogni passo. I secondi tentativi vengono eseguiti al termine di tutti i primi tentativi. Gli atleti che non eseguono correttamente il passo al secondo tentativo sono eliminati.
Al termine di tutti i tentativi, gli atleti rimasti in gara dovranno eseguire il passo successivo previsto nella lista. Partiranno sempre con lo stesso ordine stabilito in precedenza.
La classifica finale viene determinata in base all'ultimo passo eseguito correttamente, dal più difficile al più facile.
In caso di parità tra due o più atleti per determinare i primi tre posti in classifica, si procederà all'effettuazione di un passo di spareggio. I giudici possono decidere di includere ulteriori passi nella lista.
Classic di base: esecuzione di una coreografia contenente passi di livello prestabilito
Esempi di gruppi:

- GRUPPO BASE: gli atleti eseguono solo passi appartenenti ai livelli E - D
- GRUPPO AVANZATO: gli atleti eseguono passi appartenenti ai livelli E – D - C
- GRUPPO ESPERTO: gli atleti eseguono passi appartenenti a tutti i livelli

1. Ogni prova dovrà avere una durata di 1'30"
2. Relativamente all'abbigliamento, alla musica, ai criteri di valutazione, alle penalità e alla determinazione delle classifiche si fa riferimento a quanto previsto per l'attività agonistica.

Art. 110 – ROLLER CROSS

1. La gara consiste nell'affrontare un percorso ad ostacoli.
2. Il percorso di gara è modulabile in base agli spazi ed agli ostacoli a disposizione dell'organizzazione.
3. Gli ostacoli previsti sono:
    - bank
    - slalom
    - tunnel
    - sottopasso

- salto a secco
- gimkana

4. La gara può disputarsi in una sola fase di qualifica oppure prevedere anche la fase finale.
5. Fase di qualifica: consiste in una o due prove a tempo effettuate da ogni atleta singolarmente
6. Fase finale: consiste nello scontro diretto tra atleti, quattro alla volta, così organizzato:

   - in base ai tempi di qualifica ottenuti, ordinati in maniera crescente, i primi 4 atleti (primo gruppo) disputano la finale dal 1° al 4° posto. Il secondo gruppo di 4 atleti disputa la finale dal 5° al 8° posto. Il terzo gruppo di 4 atleti disputa la finale dal 9° al 12° posto e così via. L'ultimo gruppo potrebbe essere costituito da un numero di atleti inferiore a 4.

7. I comandi per la partenza sono tre:
   - "ai posti", gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza.
   - "pronti", gli atleti devono rimanere immobili nella posizione assunta.
   - "via", viene decretato tramite segnale acustico.

Art. 111 – STAFFETTA

1. La gara consiste nell'affrontare un percorso ad ostacoli a squadre.
2. Il percorso di gara è modulabile in base agli spazi ed agli ostacoli a disposizione dell'organizzazione e deve essere allestito in spazi ampi.
3. Dopo la linea di partenza deve essere previsto e delimitato un rettilineo privo di ostacoli di lunghezza m 20 denominato "area di cambio".
4. Per gli ostacoli si fa riferimento a quelli previsti nella disciplina del Roller Cross Amatori.
5. Ogni squadra può essere composta al massimo da 3 o 4 atleti, indipendentemente dalla categoria e dalla società di appartenenza. Ogni atleta effettuerà un giro del percorso. Nel caso in cui una squadra sia formata da 3 atleti, il primo atleta partente effettuerà anche l'ultimo giro.
6. I primi atleti a partire attenderanno i comandi ai box di partenza, gli altri si posizioneranno uno alla volta, nell'area di cambio in attesa del compagno di squadra. Il cambio avviene tramite il contatto della mano dell'atleta che termina il giro con qualsiasi parte del corpo dell'atleta partente e deve concludersi all'interno dell'area di cambio.
7. La gara può disputarsi in una sola fase di qualifica oppure prevedere anche la fase finale.
8. Fase di qualifica: consiste in una o due prove a tempo effettuate da ogni squadra.
9. Fase finale: consiste nello scontro diretto tra squadre, quattro alla volta, così organizzato:
   - in base ai tempi di qualifica ottenuti, ordinati in maniera crescente, le prime 4 squadre (primo gruppo) disputano la finale dal 1° al 4° posto. Il secondo gruppo di 4 squadre disputa la finale dal 5° al 8° posto. Il terzo gruppo di 4 squadre disputa la finale dal 9° al 12° posto e cosi via. L'ultimo gruppo potrebbe essere costituito da un numero di squadre inferiore a 4.

Art. 112 - SLIDE

1. La gara consiste nell'esecuzione di una serie di slide ordinata in base alla difficoltà, dalla più facile alla più difficile, scelta liberamente in base al livello degli atleti.
2. Gli atleti sono inseriti in una lista di partenza in ordine casuale ed eseguono la slide richiesta uno dopo l'altro. Ogni atleta deve dimostrare di saper effettuare correttamente la slide richiesta. L'esecuzione sarà valutata corretta solo se saranno soddisfatti tutti i criteri essenziali di qualità previsti per ogni slide: velocità, controllo del corpo, continuità.
3. Ogni atleta ha a disposizione 2 tentativi per ogni slide. I secondi tentativi vengono eseguiti al termine di tutti i primi tentativi. Gli atleti che non eseguono correttamente la slide al secondo tentativo sono eliminati.
4. Agli atleti è concessa la facoltà di non effettuare due frenate tra quelle previste nella lista, a loro discrezione.
5. Al termine di tutti i tentativi gli atleti rimasti in gara dovranno eseguire la slide successiva della lista. Partiranno sempre con lo stesso ordine stabilito in precedenza.
6. La classifica finale viene determinata in base all'ultima slide eseguita correttamente dalla più difficile alla più facile.
7. In caso di parità tra due o più atleti per determinare i primi tre posti in classifica, otterrà il piazzamento migliore chi ha effettuato il minor numero di skip.
8. In caso di ulteriore parità i giudici possono decidere di includere ulteriori slide nella lista.

Art. 113 – PUMP TRACK

1. Il percorso di Pump track deve essere realizzato in piste omologate all'aperto.
2. Una pista di Pump Track è fatta di dossi e curve, di diverse dimensioni e forme, usate per generare velocità, con movimenti di flessione e spinta (pompando) e nelle quali vanno evitate lunghe sezioni piatte, utilizzate per la spinta laterale (che non è vietata).
3. Le piste di Pump track per motivi di sicurezza, lateralmente devono essere raccordate con terreno rivestito di prato sintetico o naturale, deve essere assente ogni forma di scalino laterale al tracciato.

4. Caratteristiche tracciato:

- Le gare devono essere organizzate su tracciati in asfalto
  DIMENSIONI:
- Lunghezza totale: dipende dalla morfologia del percorso
- Larghezza minima: il percorso deve essere sufficiente a far passare comodamente un atleta.
- Il box di partenza ha una larghezza di 1,25m e lunghezza 1,00m
- Le fotocellule sono posizionate in modo da rilevare i tempi dalla linea di partenza fino alla linea di arrivo. La fotocellula di partenza è posizionata a 40cm di altezza dal suolo mentre quella d'arrivo è posizionata a 20cm di altezza dal suolo.

5. Prima dell'inizio della gara sono previste prove libere per tutti gli atleti. Scaduto il tempo previsto per le prove, stabilito dall'organizzazione e adeguato al numero degli iscritti, non saranno concesse ulteriori possibilità di prova.
6. Ogni atleta deve eseguire due prove, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore.
7. L'ordine di partenza degli atleti è casuale per la prima run.
8. Per la seconda run l'ordine di partenza è basato sulla classifica della prima run, a cominciare dal peggior classificato.
9. Se due atleti hanno lo stesso tempo, l'ordine di partenza della seconda run si baserà sull'ordine di partenza della batteria precedente.
10. Viene stilata una classifica di merito in base al tempo migliore ottenuto da ogni atleta. Vince l'atleta con il tempo più basso.
11. Gli atleti che non ottengono un tempo valido sono estromessi della classifica.
12. I comandi per la partenza sono DUE:
    - *"ai posti"* l'atleta si posiziona dietro la linea di partenza. Il pattino più avanzato deve essere posizionato all'interno del box di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano. Il pattino arretrato può assumere qualsiasi posizione.
    - *"pronti"* è dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l'atleta ha 5 secondi per partire. Nel periodo che intercorre tra il secondo comando e la partenza entrambi i pattini dovranno toccare il suolo almeno con una ruota, pena la falsa partenza. Il primo movimento in avanti di uno dei due pattini deve attraversare la linea di partenza.
13. Le oscillazioni del corpo sono ammesse.
14. In caso di due false partenze la run è nulla.
15. Se un atleta durante la run esce dal tracciato, deve rientrare dallo stesso punto da cui è uscito, diversamente il tempo registrato non verrà considerato valido. Lo stesso vale per il taglio di percorso.
16. Casi particolari:
    nel caso in cui una fotocellula vada in errore, la prova va ripetuta al termine di tutte le prove di qualifica della stessa categoria.
17. L'arrivo viene determinato nel momento in cui la parte più avanzata del primo pattino attraversa la linea del traguardo, procedendo nella stessa direzione imposta dal percorso, purché almeno una sua qualsiasi parte sia a contatto con il suolo. Qualora il primo pattino non tocchi la linea del traguardo, l'arrivo viene determinato dalla parte più avanzata del secondo pattino, purché quest'ultimo oltrepassi la linea del traguardo.
18. Compatibilmente con le dimensioni del percorso di gara, idoneo al contemporaneo passaggio di due o più atleti, può essere previsto lo svolgimento della gara in due fasi: fase di qualifica e fase finale.
    La fase di qualifica può prevedere una o due prove a tempo. Al termine delle qualifiche gli atleti con il tempo migliore accederanno alla fase finale disputando scontri diretti. Il numero degli atleti qualificati alla fase finale ed il numero di atleti per i gruppi di finale (2 o 4) è stabilito dall'organizzazione.

TITOLO IV - LE NORME DISCIPLINARI

Cap. XVIII - LE SANZIONI

Art. 114 - 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:
   - Richiamo verbale
   - Ammonizione
   - Diffida di squalifica
   - Retrocessione nell'ordine di arrivo
   - Squalifica dalla gara
   - Squalifica dalla manifestazione.

Art. 115 - 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 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. 116 - RETROCESSIONE

1. 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. 117 - 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.

Art. 118 - 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.
3. È soggetto a provvedimento disciplinare chi causa volontariamente ritardi nell'inizio e nello svolgimento della manifestazione.

Art. 119 - POTERI DISCIPLINARI DEI COMPONENTI DELLA GIURIA

1. Qualsiasi componente della Giuria che abbia rilevato un'infrazione disciplinare da parte di un concorrente, un rappresentante di società 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 applicato qualora i fatti segnalati fossero stati da lui constatati direttamente.

TITOLO V - LE CONTROVERSIE

Cap. XIX - LE IMPUGNAZIONI

Art. 120 - 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 Territoriali.

Art. 121 - PROCEDURE DI INOLTRO

1. Tutti i reclami devono essere inviati all'organo competente con l'osservanza delle modalità previste dal Regolamento di Giustizia e Disciplina.
2. 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. 122 - RECLAMI SULL'AMMISSIONE DI UN ATLETA AD UNA GARA

1. Questo tipo di reclamo è consentito:
   a) alla Società che ritenga che un proprio atleta non sia stato ammesso ad una gara, pur avendone titolo;
   b) a tutte le Società che si ritengono danneggiate 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 presente paragrafo, il Giudice Arbitro deve dare immediata comunicazione del preannuncio a tutte le altre Società 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. 123 - 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 ai rappresentanti ufficiali delle Società in gara, darà conto nel verbale di gara.

Art. 124 - 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 Classic Freestyle Slalom, Classic Freestyle Slalom Coppia, Battle e 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. 125 - APPELLO ALLA CORTE SPORTIVA DI APPELLO

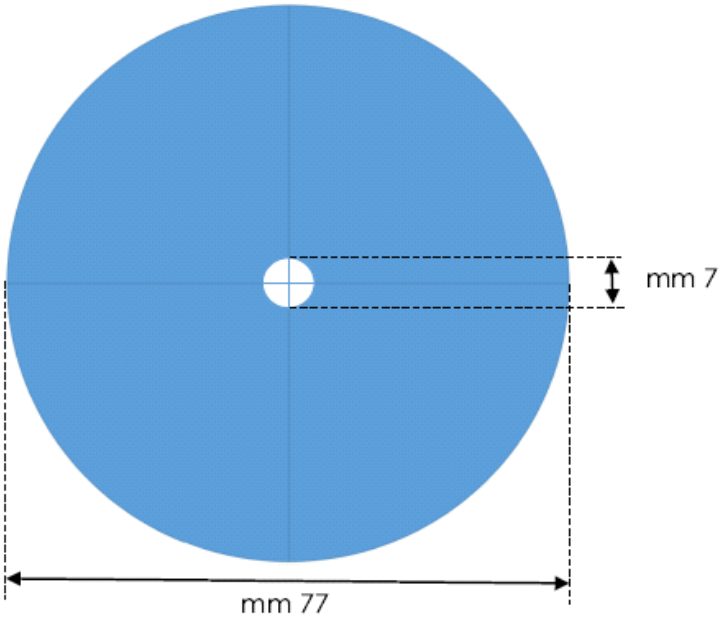
1. Per il diritto di appello alla CORTE Sportiva di Appello, si fa riferimento al Regolamento di Disciplina e Giustizia Sportiva.

Art. 126 - OMOLOGAZIONE DELLE GARE

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

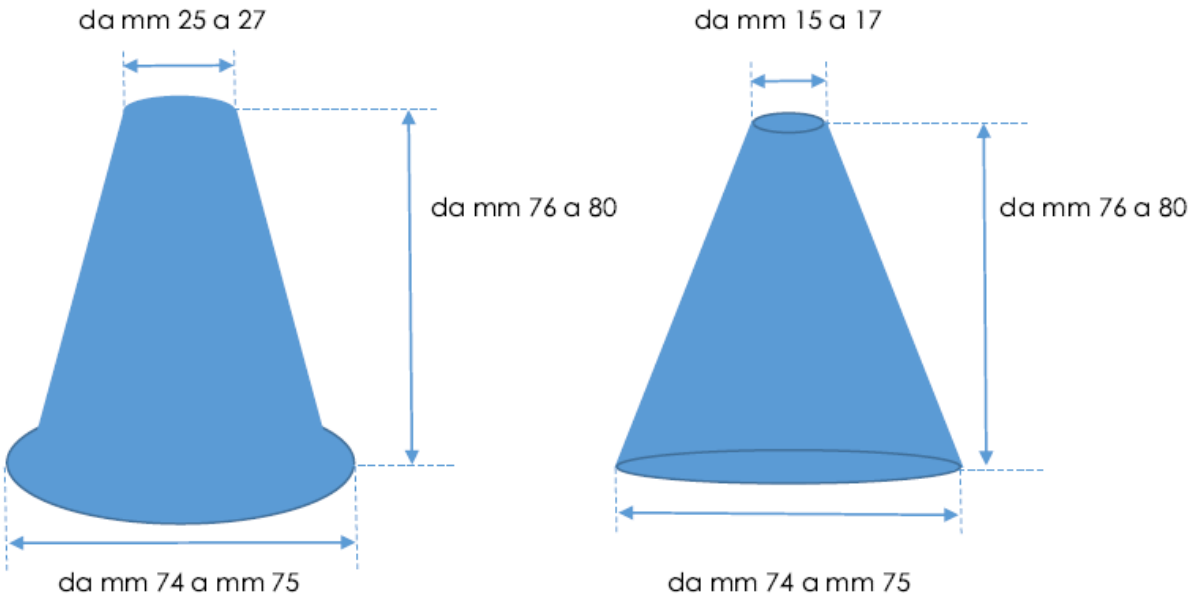
Allegato n.1

Dischetto adesivo per posizionamento coni



Allegato n. 2

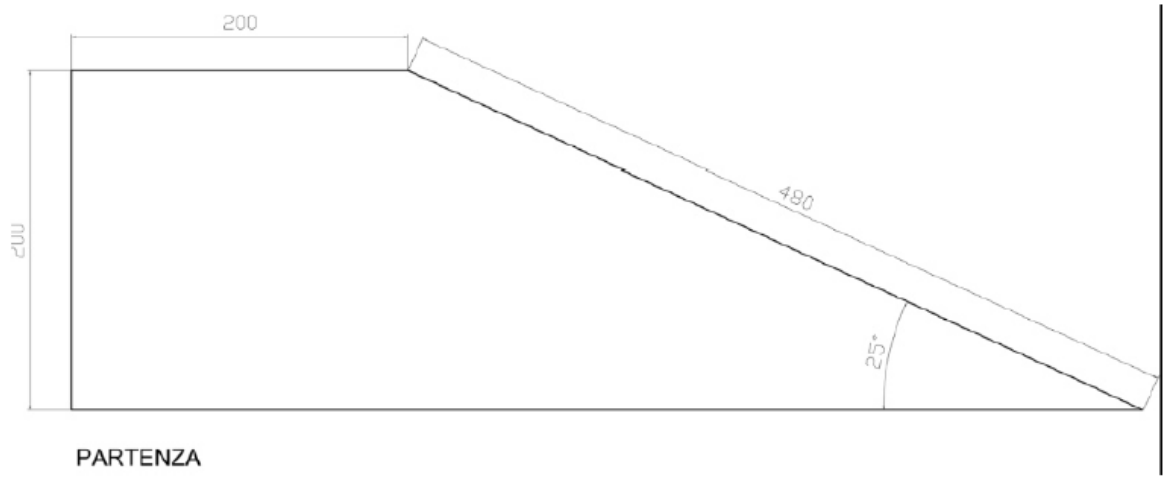
Coni da freestyle
in poliuterano

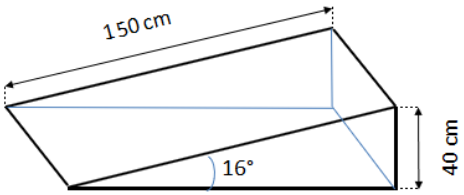


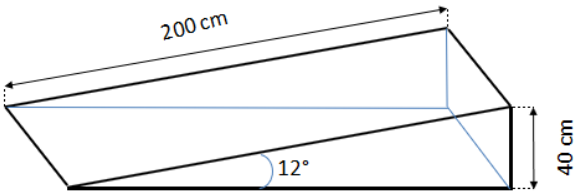
Allegato n. 3

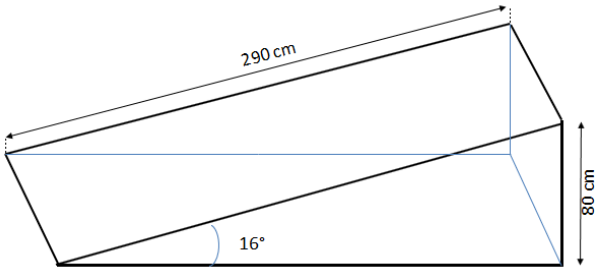
RAMPE

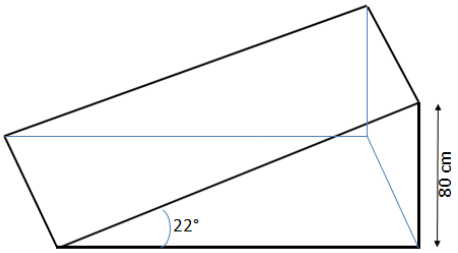
(misure puramente indicative)



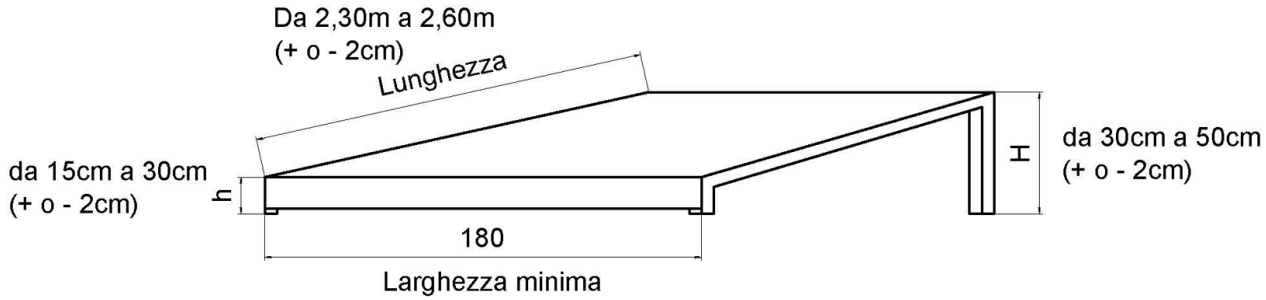




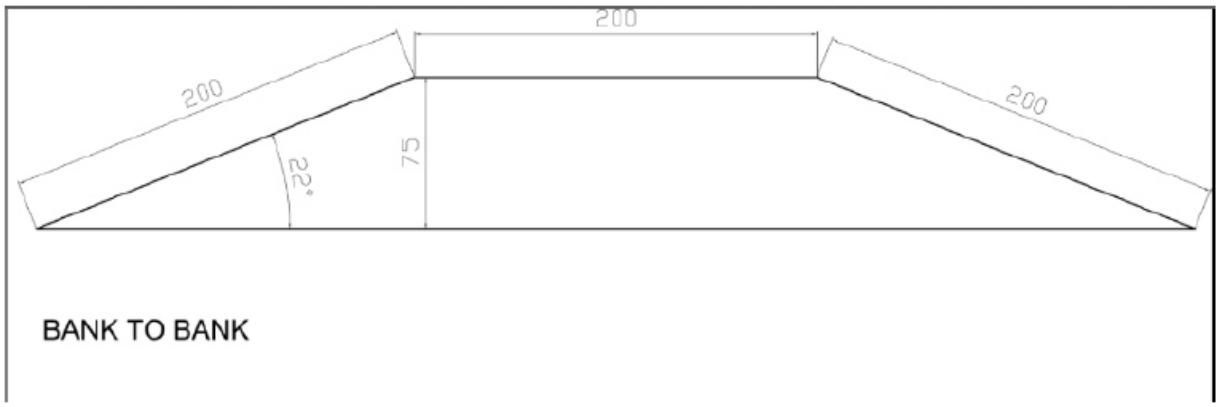


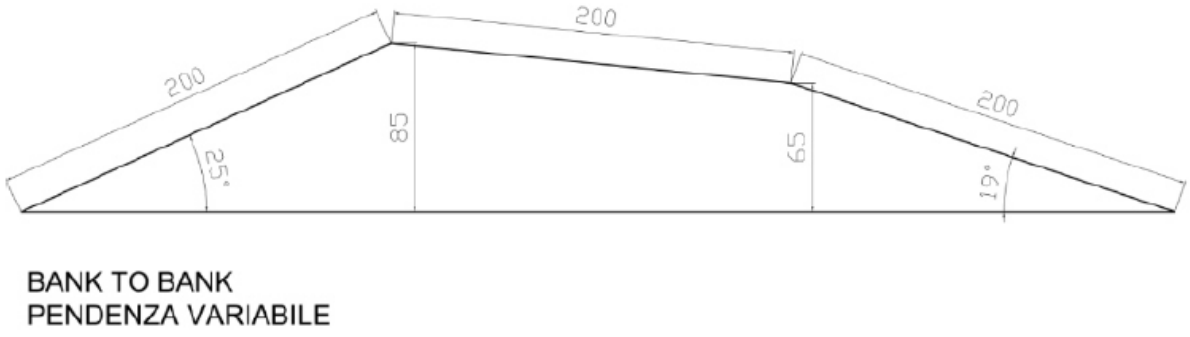


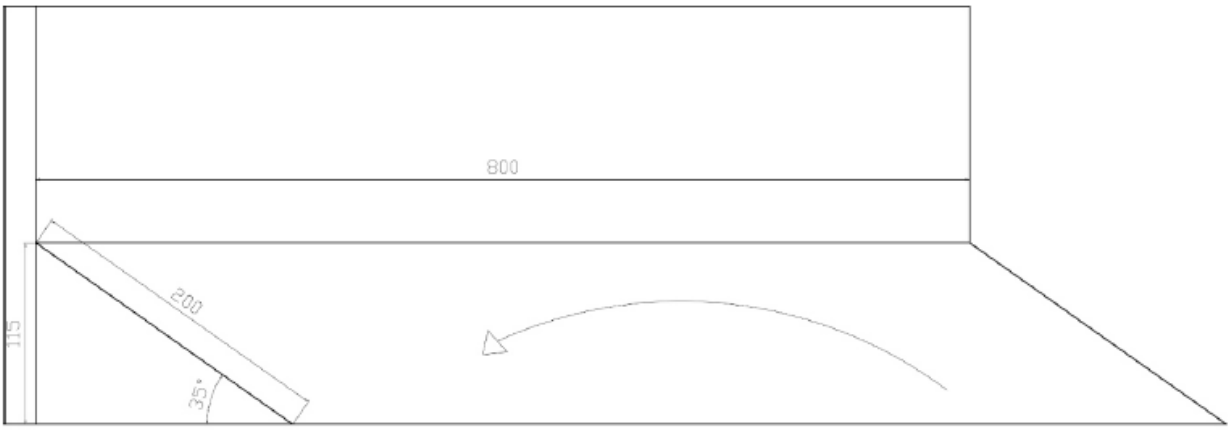
RAMPE DRITTE


Da 2,30m a 2,60m
(+ o - 2cm)
Lunghezza
da 15cm a 30cm
(+ o - 2cm)
h
H
da 30cm a 50cm
(+ o - 2cm)
180
Larghezza minima

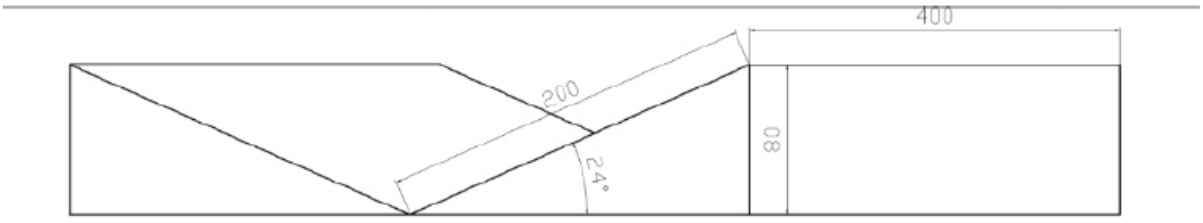
RIALZO


200
200
200
22°
75
BANK TO BANK

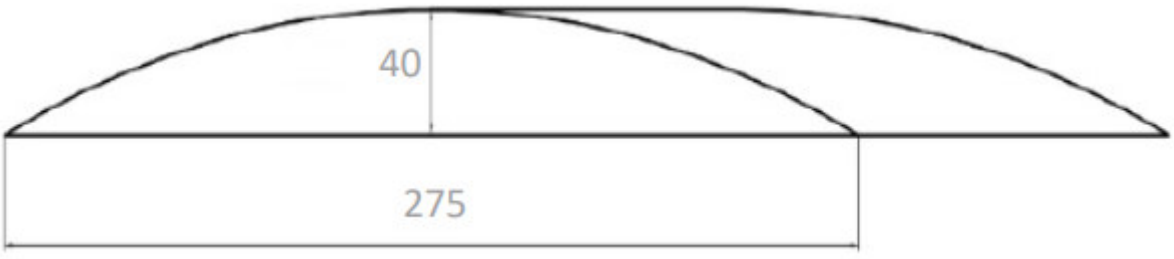

200
200
200
25°
85
65
19°
BANK TO BANK
PENDENZA VARIABILE



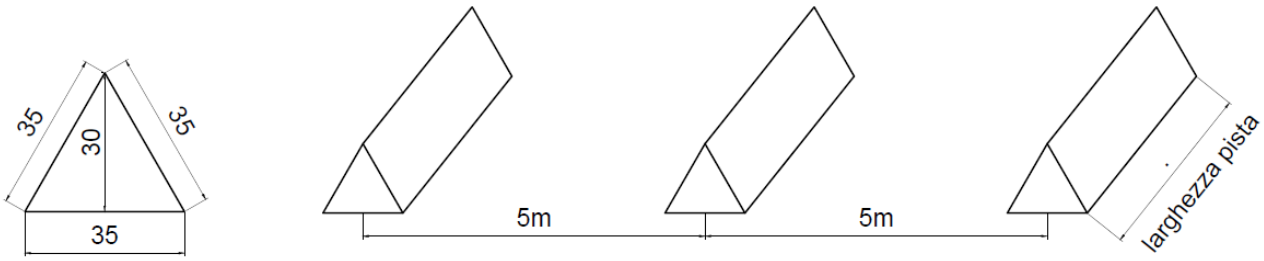
PARABOLICA



VALLE



DOSSO



SALTO TRIPLO

Allegato n. 4

Tutti i passi tecnici sono basati su stabilità, velocità media, sulla fila di coni da 80 cm (min 4 coni per passo, min 3 coni/giri per rotazioni)								
		Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins		
A (50-60)	10		Toe Christie Back			Toe Footgun Spin	10	A (50-60)
	9		Toe Christie	Toe Wiper			9	
	8						8	
	7						7	
	6						6	
	5					Internal / External 1 Cone 7 Back	5	
	4	Butterfly	Toe Footgun Back			Internal / External Backward 7	4	
	3						3	
	2				Wheeling Special/Wheeling Shifts/French Shift	Internal / External 7	2	
	1		TeaPot/Superman				1	
B (40-50)	10		Toe Footgun		Flipping 360 Shift / Wheeling Fishleg / Daynight	Internal / External 1 Cone 7	10	B (40-50)
	9			Footgun Footspin			9	
	8			Kazatchok Back			8	
	7	Toe Reverse Eagle	Christie Back				7	
	6						6	
	5						5	
	4						4	
	3						3	
	2	Cobra Back					2	
	1				Sewing Machine		1	
C (30-40)	10		Christie		Wheeling Back		10	C (30-40)
	9	Cobra	Footgun Back	Kazatchok		Cross Korean Volt Back	9	
	8	Reverse Eagle				One Cone Cross Korean Volt	8	
	7					Cross Korean Volt	7	
	6	Toe Wheeling Eagle			Flat Shift / Flat Fake		6	
	5				Wheeling Forward	Two Wheels Spinning	5	
	4			Wiper			4	
	3		Cross Sitting Heel-Toe Back			Reverse J-Turn	3	
	2	Z-Eagle	Footgun				2	
	1		Cross Sitting Heel Toe	Special Jumps			1	
D (20-30)	10	Special		Footspin			10	D (20-30)
	9	Brush				J-Turn	9	
	8	Heel Toe Special	Sitting Heel-Toe Back			2 Feet Spin	8	
	7	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe / Full Remi			Total Cross	7	
	6				Heel-Toe Back		6	
	5						5	
	4				Fan Volt Series / Sweepers		4	
	3						3	
	2						2	
	1						1	
E (10-20)	10	Eight	Small Car / 5 Wheels Sitting				10	E (10-20)
	9	Eight Back			One Foot Back	Italian / Volt	9	
	8	Crazy Legs		X Jump			8	
	7			Crab Cross			7	
	6					Crazy Sun / Mexican	6	
	5	Stroll / Back Stroll					5	
	4	Crazy / Double Crazy Series				Sun / Mabrouk	4	
	3	Chap Chap / X		Crab	One Foot		3	
	2	Nelson / Nelson Back					2	
	1		Sitting Fish		Cross / Snake / Fish Series		1	
		Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins		

Allegato n.5

Tabella 1. Punteggi dei giudici

Nome	Pen.	Giudice 1				Giudice 2				Giudice 3				Giudice 4				Giudice 5			
		Tech	Art	Tot	Class	Tech	Art	Tot	Class	Tech	Art	Tot	Class	Tech	Art	Tot	Class	Tech	Art	Tot	Class
Atleta 1	1	42	33	74	1	32	27	58	2	41	34	74	1	44	35	78	1	44	36	79	1
Atleta 2	0	35	25	60	3	28	19	47	3	38	28	66	2	36	37	73	2	35	25	60	2
Atleta 3	2	38	28	64	2	22	16	36	5	29	22	49	4	36	27	61	4	32	26	56	3
Atleta 4	2	31	26	55	5	26	19	43	4	36	28	62	3	37	27	62	3	27	18	43	5
Atleta 5	0	28	28	56	4	35	28	63	1	25	24	49	4	33	28	61	4	25	19	44	4
Atleta 6	3	12	16	25	7	15	7	19	6	22	20	39	6	24	20	41	7	22	12	31	6
Atleta 7	2	21	20	39	6	14	5	17	7	21	19	38	7	26	19	43	6	15	8	21	7
Atleta 8	3	11	14	22	8	14	4	15	8	20	20	37	8	21	19	37	8	13	6	16	8

Tabella 2. Classifiche dei giudici

Nome	Giudice 1	Giudice 2	Giudice 3	Giudice 4	Giudice 5
Atleta 1	1	2	1	1	1
Atleta 2	3	3	2	2	2
Atleta 3	2	5	4	4	3
Atleta 4	5	4	3	3	5
Atleta 5	4	1	4	4	4
Atleta 6	7	6	6	7	6
Atleta 7	6	7	7	6	7
Atleta 8	8	8	8	8	8

Tabella 3. Dettaglio Victory Point e determinazione della classifica finale

Nome	Atleta 1	Atleta 2	Atleta 3	Atleta 4	Atleta 5	Atleta 6	Atleta 7	Atleta 8	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5
									Totale delle vittorie	Totale victory points tra atleti pari	Totale dei punteggi tecnici	Totale dei victory points	Totale dei punteggi
Atleta 1		5	5	5	4	5	5	5	7				
Atleta 2	0		4	5	4	5	5	5	6				
Atleta 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	157	21	
Atleta 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	157	20	
Atleta 5	1	1	2	3		5	5	5	4	5	146		
Atleta 6	0	0	0	0	0		3	5	2				
Atleta 7	0	0	0	0	0	2		5	1				
Atleta 8	0	0	0	0	0	0	0		0				

Allegato n. 6 (In rosso è indicata la gamba di slide)

Livello di difficoltà tecnica basato su 2 metri					
Technical Level	**Family 1**	**Family 2**	**Family 3**	**Family 4**	**Family 5**
A	V - Toe Toe	Cowboy Heel Heel	8 Cross Heel Heel		
		Cowboy Toe Toe	8 Cross Toe Toe		
			8 Cross Toe Heel		
		Cowboy Toe Heel			
			8 Cross 8 Wheels		
	Cross Ern Sui Heel Heel	Cowboy 8 Wheels	Cross UFO Heel Heel	FastSlide Heel	
			Cross UFO Toe Toe	FastSlide Toe	
	Cross Ern Sui Heel Toe	Backslide Toe	Cross UFO Toe heel		
	Cross Ern Sui Toe Toe	Backslide Heel	Cross UFO 8 Wheels		
	Cross Ern Sui Heel				Cross Parallel Heel Heel
	Cross Ern Sui Toe				Cross Parallel Toe Heel
					Cross Parallel Toe Toe
B	Cross Ern Sui 4 wheels		Eagle Toe Toe		
			Eagle Toe Heel		
			Eagle 8 Wheels		
			Eagle Heel Heel		
	Ern Sui Heel Heel		Ufo special heel heel		
	Ern Sui Toe Heel		Ufo special toe toe	FastSlide 4 Wheels	
	Ern Sui Heel Toe		Ufo special toe heel		Unity / Savannah Heel Heel
	Ern Sui Toe Toe		Ufo special heel toe		Unity / Savannah Toe Toe
		Backslide 4 Wheels	UFO Toe Toe		Unity / Savannah Toe Heel
			UFO Toe Heel	Magic Toe Toe	
			UFO Heel Heel	Magic Heel Heel	
				Magic Toe Heel	Cross Parallel 8 Wheels
			Ufo special 8 wheels		
			UFO 8 Wheels		
C		Cross Acid Toe Heel			Parallel Toe Toe
	Ern Sui 4 Wheels	Cross Acid Heel Heel		FastWheel Heel	Parallel Heel Toe
		Cross Acid Heel Toe		FastWheel Toe	Parallel Heel Heel
		Cross Acid Toe Toe		FastWheel Heel Heel	Unity / Savannah 8 Wheels
				FastWheel Toe Toe	
				FastWheel Toe Heel	
				FastWheel Heel Toe	
D		Barrow Heel Toe			
	Soyale Heel Heel	Barrow Toe Heel			
	Soyale Heel Toe	Barrow Toe			
	Soyale Toe Heel	Barrow Heel			
	Soyale Toe Toe	Barrow 4 Wheels			
	Soyale Heel	Cross Acid Toe			Parallel 8 Wheels
	Soyale Toe	Cross Acid Heel			
	Soyale 4 Wheels	Acid Toe Heel			
		Acid Heel Toe		Magic 8 Wheels	
		Acid Toe Toe		FastWheel 4 Wheels heel	
				FastWheel 4 Wheels toe	
		Acid toe 4 wheels			
E	Soyale 8 wheels	Barrow 8 wheels			
				Powerslide Toe	
				Powerslide Heel	
		Cross Acid 8 Wheels		Powerslide Toe Toe	
				Powerslide Heel Heel	
				Powerslide Heel Toe	
		Acid Toe		Soul Toe (Fastwheel Toe)	
		Acid Heel		Soul Heel (Faswheel Heel)	
		Acid 4 Wheels		Soul 4 Wheels (Fastwheel 4 wheels)	
				Powerslide	

Allegato n. 7

Tempistica gare Freestyle

Specialità	Atleti all'ora
Battle	12 atleti
Classic	10 atleti
Coppie	8 coppie
Free jump	20 atleti
High Jump	10 atleti
Slide	12 atleti
SPEED SLALOM	
Qualifiche	28 atleti/ora
KO 4 atleti	20 minuti
KO 8 atleti	30 minuti
KO 16 atleti	45 minuti
ROLLER CROSS	
Qualifiche	60 atleti/ora
Finale con 4 atleti	5 minuti
Finale con 8 atleti	15 minuti
Finale con 16 atleti	30 minuti

Tempi convalidati in condizioni ottimali di gara.

Sono da aggiungere i tempi per il riscaldamento, le prove pista e i tempi tecnici per ogni cambio di allestimento del campo di gara.