FEDERAZIONE ITALIANA SPORT ROTELLISTICI

INLINE FREESTYLE

Regolamento Tecnico 2025-2026



TITOLO I - GLI IMPIANTI 4

CAP. I - CAMPO DI GARA 4
Art. 1 – PREMESSA 4
Art. 2 - OMOLOGAZIONE DEL CAMPO DI GARA 4
Art. 3 - IDONEITÀ DEL CAMPO 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 7

CAP. III - GLI UFFICIALI DI GARA 7
Art. 7 - LA GIURIA 7
Art. 8 - IL GIUDICE ARBITRO 8
Art. 9 - IL SEGRETARIO DI GIURIA 8
Art. 10 - IL GIUDICE DI PARTENZA ED IL CONTROSTARTER 8
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 PENALITÀ 9
Art. 15 - I GIUDICI VALUTATORI 9
Art. 16 - IL GIUDICE ARBITRO AUSILIARIO 10
Art. 17 - ASSENZA DI UN COMPONENTE DELLA GIURIA 10
Art. 18 - COMPOSIZIONE DELLE GIURIE 10
CAP. IV - LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA 12
Art. 19 - IL COMMISSARIO DI GARA 12
Art. 20 - LO SPEAKER 12
Art. 21 - IL DJ 14
Art. 22 - GLI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI 14
Art. 23 - GLI ALLENATORI 15
Art. 24 - IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE 15
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 17
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 20

CAP. VI - LA PREPARAZIONE ALLA GARA 20
Art. 34 - CONSEGNA DEL PROGRAMMA MUSICALE 20
Art. 35 - PROVE TECNICHE DEL PERCORSO DI GARA 20
CAP. VII - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI 20
Art. 36 - MODALITÀ DI PARTENZA DELLE GARE 20
Art. 37 - FALSE PARTENZE 21
Art. 38 - INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI 21
Art. 39 - CONFERMA O DEPENNAMENTO DEI CONCORRENTI 22
Art. 40- SORTEGGI, COMPOSIZIONE GRUPPI E AVANZAMENTO IN GARA 22

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 25
Art. 47 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 26
Art. 48 - PENALITÀ 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 30
Art. 53 - CAMPO DI GARA 31
Art. 54 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 31
Art. 55 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 33
CAP. X - HIGH JUMP 33
Art. 56 – GIUDICI 33
Art. 57 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 33
Art. 58 – ATTREZZATURA 33
Art. 59 - CAMPO DI GARA 34
Art. 60 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 36
Art. 61 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 37
CAP. XI - ROLLER CROSS 37
Art. 62 - GIUDICI 37
Art. 63 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 38
Art. 64 - ATTREZZATURA 38
Art. 65 - CAMPO DI GARA 38
Art. 66 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 40
Art. 67 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 42
CAP. XII - CLASSIC FREESTYLE SLALOM 43
Art. 68 – GIUDICI 43
Art. 69 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 43
Art. 70 – ATTREZZATURA 44
Art. 71 - CAMPO DI GARA 44
Art. 72 – ABBIGLIAMENTO, BASI MUSICALI, COMPORTAMENTO IN GARA 44
Art. 73 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 45
Art. 74 - CRITERI DI VALUTAZIONE 45
Art. 75 - PENALITÀ 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 49
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 50
Art. 83 – ATTREZZATURA 50
Art. 84 - CAMPO DI GARA 50
Art. 85 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI 50
Art. 86 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 51

Art. 87 - CRITERI DI VALUTAZIONE 51
Art. 88 - PENALITÀ 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 53
Art. 94 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI 54
Art. 95 - SVOLGIMENTO DELLA GARA 54
Art. 96 - CRITERI DI VALUTAZIONE 55
Art. 97 - BEST SLIDE 55
Art. 98 - PENALITÀ 55
Art. 99 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 56
CAP. XVI - SKATE CROSS 56
Art. 100 – GIUDICI 56
Art. 101 – PERSONALE A DISPOSIZIONE 56
Art. 102 – CAMPO DI GARA E ATTREZZATURE 56
Art. 103 – CATEGORIE 57
Art. 104 – SVOLGIMENTO DELLA GARA 57
Art. 105 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 58
TITOLO IV - LE NORME DISCIPLINARI 60
CAP. XVII - LE SANZIONI 60
Art. 106 - TIPOLOGIA DEI PROVVEDIMENTI 60
Art. 107 - SANZIONI MONITORIE 60
Art. 108 - RETROCESSIONE 60
ART. 109 - SQUALIFICHE 60
Art. 110 - PROVVEDIMENTI A CARICO DI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI ED ALLENATORI 61
Art. 111 - POTERI DISCIPLINARI DEI COMPONENTI DELLA GIURIA 61
TITOLO V - LE CONTROVERSIE 62
CAP. XVIII - LE IMPUGNAZIONI 62
Art. 112 - RECLAMI TECNICI 62
Art. 113 - PROCEDURE DI INOLTRO 62
Art. 114 - RECLAMI SULL'AMMISSIONE DI UN ATLETA AD UNA GARA 62
Art. 115 - AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE CON RISERVA 62
Art. 116 - RECLAMI AVVERSO UNA DECISIONE DELLA GIURIA 63
Art. 117 - APPELLO ALLA CORTE SPORTIVA DI APPELLO 63
Art. 118 - OMOLOGAZIONE DELLE GARE 63
TITOLO VI - ALLEGATI 64

TITOLO I - GLI IMPIANTI

Cap. I - CAMPO DI GARA

Art. 1 – PREMESSA

1. Le gare devono svolgersi su superfici piane idonee alle discipline del pattinaggio Inline Freestyle (parquet, cemento, asfalto, resine, ecc.).
2. Tutti i campi ~~percorsi~~ di gara devono essere omologati dai competenti Organi di Skate Italia, così come specificato nei successivi articoli 2 e 3 del presente Regolamento Tecnico.

Art. 2 - OMOLOGAZIONE DEL CAMPO DI GARA

1. Un campo 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 campi 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 campi 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 campo di gara deve avere l'omologazione rilasciata da Skate Italia per il tramite della Commissione Impianti Sportivi.

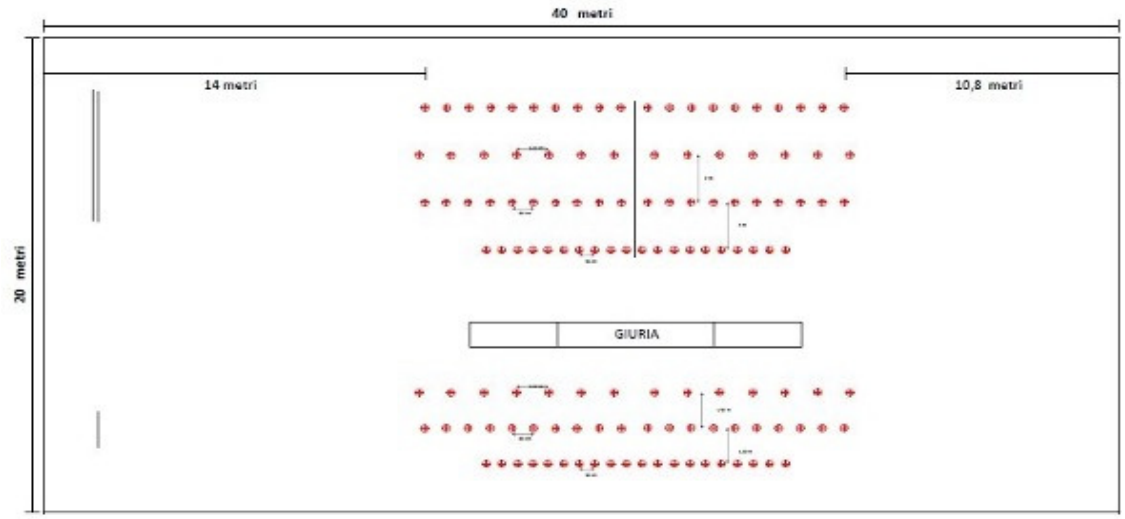
Art. 3 - IDONEITÀ DEL CAMPO DI GARA

1. Un campo di gara che possiede le caratteristiche richieste per esercitare su di esso le specialità dell'Inline 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 "area campo di gara" l'effettiva area dove si svolge la competizione; si definisce "area riscaldamento" la zona adibita alle prove e al riscaldamento degli atleti. ~~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 può 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 oppure delle ore/giornate di recupero 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.
   - 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 "Kiss & Cry" per le discipline di Classic, Battle, Coppia e Slide.
   - Area di riscaldamento adeguata alle specialità da disputare.
   - Badge/pass di riconoscimento per gli accompagnatori e 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 o retato 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 240 fps.
   - Connessione internet Wi-Fi.
   - Cancelleria (risme di carta, penne, cucitrice con punti, colla, forbici, scotch).
   - Bacheca per affissione risultati, la bacheca può essere anche digitale virtuale.
   - Podio per le premiazioni, sufficientemente spazioso e ricoperto con materiale antiscivolo.
   - Premi (coppe, medaglie, attestati, gadget ecc.)
4. Per tutta la durata della manifestazione, è obbligatoria la presenza costante in sede di gara di almeno un mezzo di soccorso (ambulanza). Tale mezzo dovrà essere completo del personale qualificato ed equipaggiato a norma di legge, nel rispetto dei regolamenti locali, regionali e nazionali in materia di eventi sportivi, per erogare tutte le necessarie prestazioni di primo soccorso durante l'evento. SOLO per le competizioni regionali è possibile prevedere la presenza costante in sede di gara di un medico in alternativa al mezzo di soccorso.
   Per tutte le competizioni nazionali di roller cross e skatecross è indispensabile la presenza di n. 2 mezzi di soccorso (ambulanze) completi di personale qualificato ed equipaggiato a norma di legge. Per tutte le competizioni regionali di roller cross, skatecross e high jump è obbligatoria la presenza di n. 1 mezzi di soccorso, anche se già presente un medico.
   Sarà compito dell'organizzatore predisporre quanto necessario affinché sia possibile un

repentino ed efficace accesso dei mezzi di soccorso al campo di gara. In caso di assenza dell'ambulanza, la gara NON potrà in alcun modo essere svolta (senza eccezione alcuna).

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 cronometro manuale con precisione al secondo.
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 PENALITÀ 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 240 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 ufficiali in ogni occasione. In nessun caso saranno presi in considerazione filmati "non ufficiali", a meno che il Giudice Arbitro non lo richieda appositamente.
8. Le Società possono richiedere la verifica di una decisione da parte del Giudice Arbitro con visione del "filmato ufficiale" da parte dello stesso, presentando richiesta scritta al Commissario di Gara. Per la presentazione del reclamo è prevista una cauzione di € 20,00 per le gare regionali, interprovinciali e trofei; è prevista una cauzione di € 50,00 per Campionato Italiano, Trofeo Tiezzi e Coppa Italia. La cauzione sarà restituita qualora la revisione cambi la decisione della giuria. In caso contrario, la cauzione sarà trattenuta e prelevata direttamente dalla Federazione tramite l'Economato delle Società (v. articolo 21.4 Norme per l'attività).

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 pericolo 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 PENALITÀ

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.

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 possono 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.
   - Per il Campionato Italiano: 3 giudici valutatori per le qualifiche, 5 Giudici valutatori per le finali.
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.
   - 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 Inline 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 a Skate Italia.
2. La designazione del Commissario di Gara è obbligatoria in occasione di Campionati Italiani e Coppa Italia.
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 Inline 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 un'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. In caso di run nulla, ne spiega la motivazione.

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). In caso di run nulla, ne spiega la motivazione.

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 comunica I risultati con il seguente ordine: 4° - 3° - 2° - 1°

Procedura per Best Trick e Best Slide

Lo Speaker effettua il sorteggio con una moneta davanti agli atleti interessati allo spareggio.

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 a tutta la durata delle gare.

Slide
Il DJ suona musica di sottofondo adeguata a 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 l'organizzatore per la verifica delle basi musicali durante l'accredito (se previsto ai Regionali e sempre al Campionato Italiano) 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. Durante la run la musica non può essere cambiata 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 di Skate Italia.

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 e nell'area riscaldamento devono indossare divisa societaria e scarpe da ginnastica. Gli allenatori dovranno sempre essere muniti di tesserino ed esibirlo ogni qualvolta venga richiesto.
4. Le Società dovranno assicurare che i propri allenatori siano qualificati ad accompagnare in pista gli atleti (devono possedere la qualifica di allenatore Inline 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. L'Organizzatore dovrà predisporre controlli agli accessi affinché siano autorizzati ad accedere solo gli allenatori accreditati.
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. É responsabile dell'operato di tutto il personale impiegato per lo svolgimento della manifestazione (addetti di pista, servizio d'ordine, speaker, DJ).
3. É 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 da Skate Italia 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 sottoindicato 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 a Skate Italia con tale qualifica.
2. I tesserati a Skate Italia 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. É 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, le prove ufficiali e le fasi pre gara, 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 Skate Italia 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 campo 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~~ può essere stampato 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 stampati ~~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 suggerite dei numeri di gara:
- Cifre per la schiena: altezza minima di cm 10;
- Cifre per il pantaloncino: altezza minima 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. É altresì vietato spostare volontariamente gli ostacoli o utilizzarli per trarne vantaggio.
3. In nessun caso l'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 l'estromissione dalla classifica.
7. Gli atleti che ritardano di proposito le procedure di gara non seguendo le istruzioni impartite sono penalizzabili per il loro comportamento.

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. Non è permesso portare alcun oggetto (ad es: pattini in mano) o alcuna bandiera alla cerimonia di premiazione.
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.~~ Gli organizzatori dei Campionati Italiani e di Trofei Nazionali dovranno dare la possibilità agli allenatori di ascoltare le basi inviate prima della gara (ad esempio in fase di accredito). Ai Campionati Regionali è possibile far ascoltare le basi musicali durante l'accredito, altrimenti non sarà svolto nessun check music.
6. Qualora il brano ~~scelto~~ inviato sia errato, illeggibile o danneggiato è possibile sostituirlo, e comporta una sanzione a carico della Società di € 20,00. Se il problema dipende dall'organizzatore, allora nessuna sanzione sarà applicata. ~~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 - MODALITÀ 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 e 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. Le false partenze nello Speed Slalom sono regolamentate come descritto nell'Art. 47.8.
3. In caso di falsa partenza il Giudice Controstarter richiama gli atleti alla partenza per ripetere la procedura dall'inizio.

Art. 38 - INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI

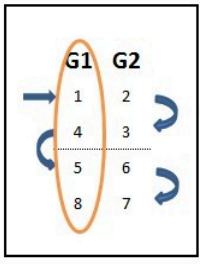
1. Se l'interruzione è dovuta a malessere o infortunio del concorrente, lo stesso deve riprendere l'esecuzione dal punto di interruzione entro 10 minuti, pena la mancata attribuzione del punteggio o del tempo.
2. Se l'interruzione è dovuta a guasto meccanico, il Giudice Arbitro, dopo aver accertato che l'interruzione è giustificata, permette al concorrente di riparare il danno e di riprendere l'esecuzione dal punto di interruzione 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 dal punto di interruzione 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.

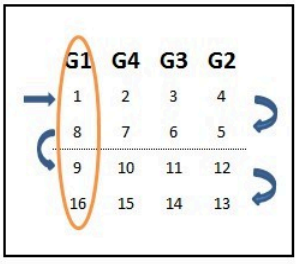
Art. 39 - CONFERMA O DEPENNAMENTO DEI CONCORRENTI

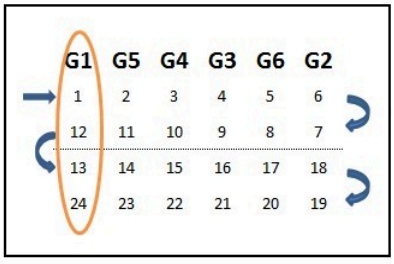
1. La società effettua la conferma o il depennamento dei propri atleti, iscritti alle gare previste dall'attività agonistica ufficiale, tramite il sito web federale, accedendovi per mezzo delle proprie credenziali.
   Per le iscrizioni oltre i termini o per depennamento solamente per alcune specialità, inviare un'e-mail con i dati dell'atleta (Cognome e Nome, Tessera, Numero di gara, Categoria, Specialità) a cds.freestyle@fisr.it.
2. Il limite di iscrizioni definitivo corrisponde al termine dei depennamenti. Trascorso questo limite non si possono ricevere ulteriori iscrizioni.
3. 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. (Es: se la manifestazione regionale inizia la domenica i depennamenti devono essere conclusi entro il giovedì).
4. Non viene concessa alcuna deroga circa l'orario di conferma o depennamento dei concorrenti.
5. Non sono ammesse altre forme di conferma o depennamento.
6. Alle società inadempienti vengono comminate, in sede di omologazione della gara o della manifestazione, le sanzioni amministrative previste.

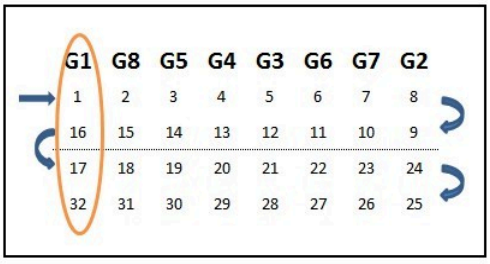
Art. 40- SORTEGGI, COMPOSIZIONE GRUPPI E AVANZAMENTO IN GARA

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:

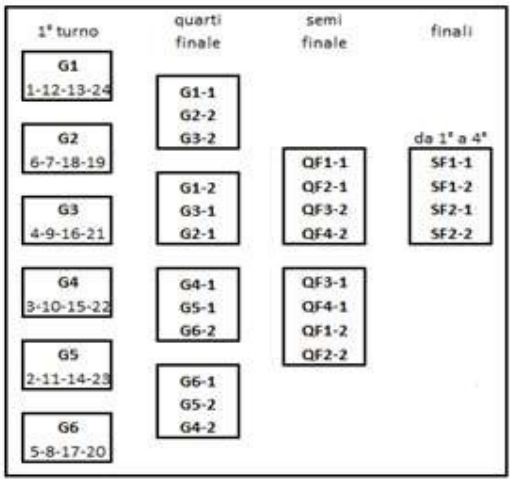


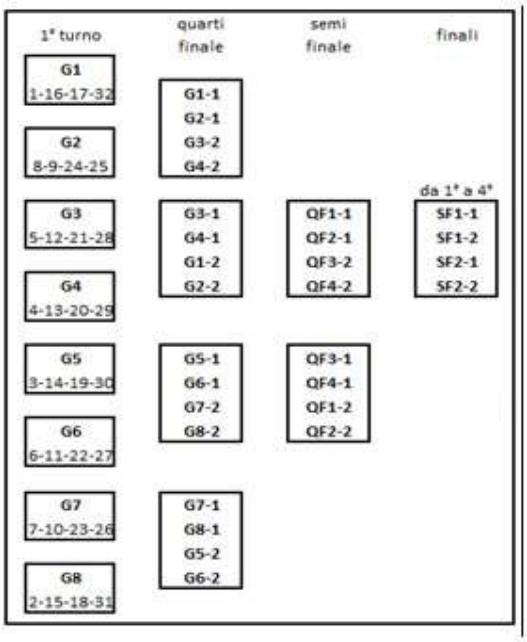




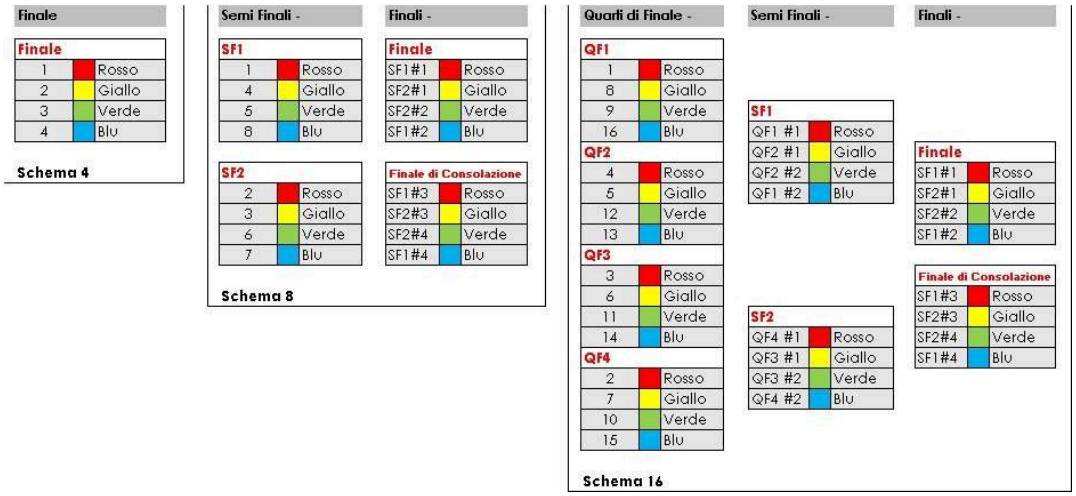


da cui si evince che il gruppo G1 è formato dal 1° atleta del ranking, dall'ultimo e dai due di mezzo. Gli altri gruppi sono formati dagli atleti immediatamente adiacenti ai precedenti.
I gruppi non sono modificabili dopo la loro composizione. Eventuali assenze di atleti sul campo di gara comporteranno solo l'eliminazione degli stessi dai gruppi di appartenenza.





3. Per le fasi finali del Roller Cross e dello Skate Cross, in base al numero degli iscritti in ciascuna categoria saranno utilizzati gli schemi proposti dal programma di gara comprendenti, ove necessario, dei turni di pre-qualifica per adeguare il numero di partecipanti agli schemi 4/8/16/32 standard (nell'immagine: esempi di schemi a 4/8/16):



Il primo atleta, o i primi due atleti, che tagliano il traguardo nelle batterie di pre-qualifica accedono al turno successivo in base allo schema proposto dal programma di gara. Nelle fasi di gara successive (ad esempio sedicesimi/ottavi/quarti etc), accedono al turno successivo i primi due atleti che tagliano il traguardo in ciascuna batteria.

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, 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:

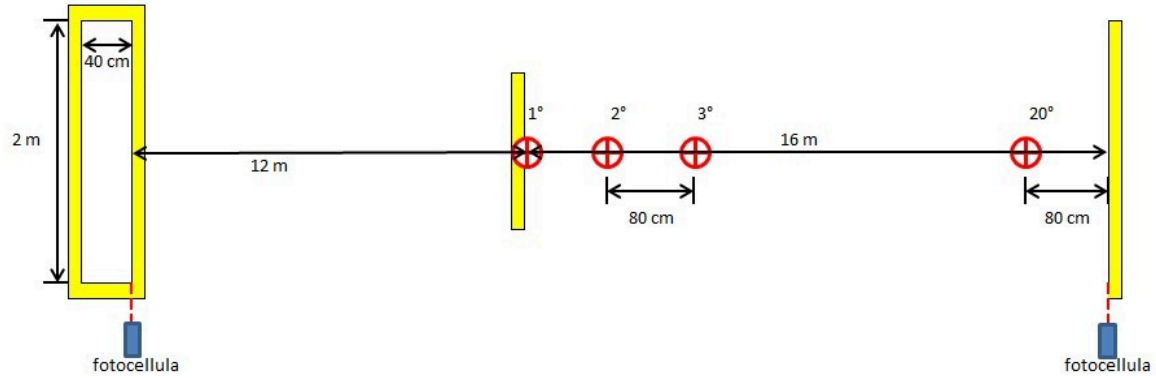
- 40 adesivi per il campo gara + 40 adesivi per l'area di riscaldamento (allegato 1).
- 2 file da 20 coni di uguale colore, per il campo gara (allegato 2).
- 2 file da 20 coni per l'area di riscaldamento.
- Separatore avente lunghezza m 16 e altezza compresa tra cm 15 e cm 20.
- Nastro adesivo non scivoloso 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 240 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.

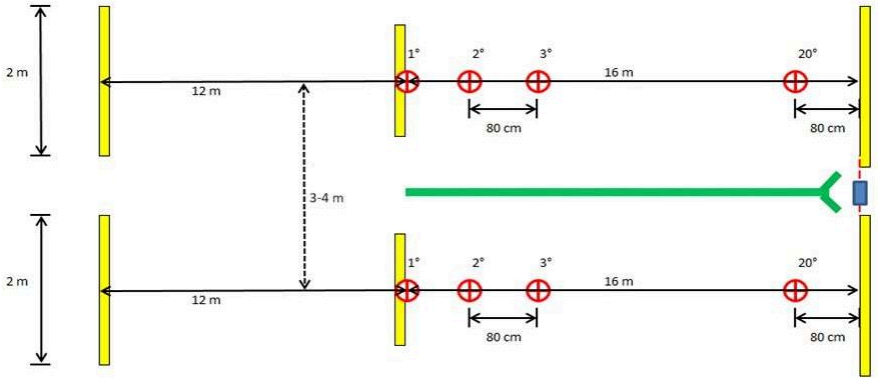
7. Deve essere presente uno spazio di rispetto di almeno 1,5 m tra il bordo della pista e la linea di partenza, uno spazio di sicurezza di almeno 10 m tra il bordo della pista e la linea di arrivo e almeno 3 m ai lati del tracciato.
8. Nelle immagini che seguono sono riportati gli schemi dei tracciati 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. É 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 consigliato 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~~ ha a disposizione 2 run, 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.
   - Viene così stipulata una classifica di merito.
   - 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.
   - 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 a 47 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 16 atleti; da 48 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 32 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" (oppure "on your marks") l'atleta si posiziona dietro la linea di partenza. Il pattino più avanzato deve essere posizionato all'interno del box di partenza, senza toccare nessuna delle quattro linee che lo delimitano (linea anteriore, posteriore e due linee laterali), né violare lo spazio tridimensionale da esse delimitato. Il pattino arretrato può assumere qualsiasi posizione.
   - "pronti" (oppure "ready") 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. Una volta che l'atleta ha sollevato il pattino più avanzato da terra, non può più appoggiarlo di nuovo completamente all'interno del box, né appoggiarlo completamente o parzialmente dietro la linea posteriore del box. 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:
4. Nel caso in cui una fotocellula vada in errore, la prova va ripetuta
5. **Fase finale *(KO System):***
   - Il KO System deve essere eseguito in parallelo tra gli atleti qualificati in base agli schemi.

Finali a 32

Gruppo 1 1° - 32°	Gruppo 2 16° - 17°	Gruppo 3 9° - 24°	Gruppo 4 8° - 25°	Gruppo 5 4° - 29°	Gruppo 6 13° - 20°	Gruppo 7 12° - 21°	Gruppo 8 5° - 28°

Gruppo 9 2° - 31°	Gruppo 10 15° - 18°	Gruppo 11 10° - 23°	Gruppo 12 7° - 26°	Gruppo 13 3° - 30°	Gruppo 14 14° - 19°	Gruppo 15 11° - 22°	Gruppo 16 6° - 27°

Finali a 16

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

Finali a 8

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

Finali a 4

Gruppo 1 1° - 4°	Gruppo 2 3° - 2°

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

- *"ai posti"* (oppure "on your marks") gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza così come previsto per la qualifica.
- *"pronti"* (oppure "set") 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".

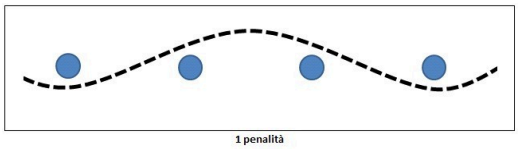
8. Se l'atleta si muove dopo il "pronti" e prima del "Via", viene chiamata la falsa partenza. Ad ogni atleta è concessa 1 falsa partenza per ciascun turno. Per l'atleta che esegue 2 false partenze nello stesso turno, viene decretato l'annullamento della prova (run nulla). All'atleta che esegue una terza falsa partenza nello stesso round, viene decretato perdente in quel turno.
   ESEMPIO 1: Atleta 1 esegue una falsa partenza nella prima run e una falsa partenza nella seconda run. Atleta 1 perde il turno di gara e non passa al turno successivo.
   ESEMPIO 2: Atleta 1 esegue una falsa partenza nei quarti di finale. Questo non "segue" l'atleta in semi-finale e di conseguenza Atleta 1 può ancora eseguire una falsa partenza.
   RIEPILOGO:
   1 FP ammessa in ciascun turno di gara (es. 1 FP agli ottavi, 1 FP in semifinale, etc);
   1 FP nella run 1ai quarti di finale + 1 FP nella run 1 ai quarti di finale = run nulla;
   1 FP nella run 1 ai quarti di finale + 1 FP nella run 1 ai quarti di finale + 1 FP nella run 2 ai quarti di finale = atleta eliminato dai quarti di finale (l'avversario vince i quarti di finale e passa in semifinale)
9. Ogni sfida diretta prevede la vittoria di almeno due prove.

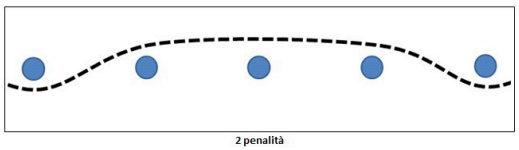
10. Il numero massimo di prove per ciascuna sfida è 5. In caso di pari merito o di vittoria di una sola prova, viene assegnata la vittoria a chi ha effettuato il miglior tempo nella fase di qualifica. Nel caso in cui anche il tempo di qualifica sia lo stesso, si procederà a sorteggio se trattasi di fasi intermedie (8° di finale, 4°di finale, semifinali), mentre viene attribuito il pari merito se trattasi di finali.
11. Ogni atleta può chiedere un solo Time Out di 15 secondi per ogni sfida del KO.
12. 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 - PENALITÀ

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. Se cono viene spostato a causa di un'azione indiretta dell'atleta, verrà attribuita una penalità per quel cono.
8. Una run in cui vengono registrate più di 4 penalità è considerata nulla.
9. Per ogni cono può essere attribuita una sola penalità.

10. All'atleta che effettua una run nulla non viene attribuito nessun tempo per quella singola run.
11. All'atleta che effettua due run nulle non viene attribuito nessun tempo di qualifica.
12. 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 formato da:
   - 2 addetti di pista per ogni campo di gara.

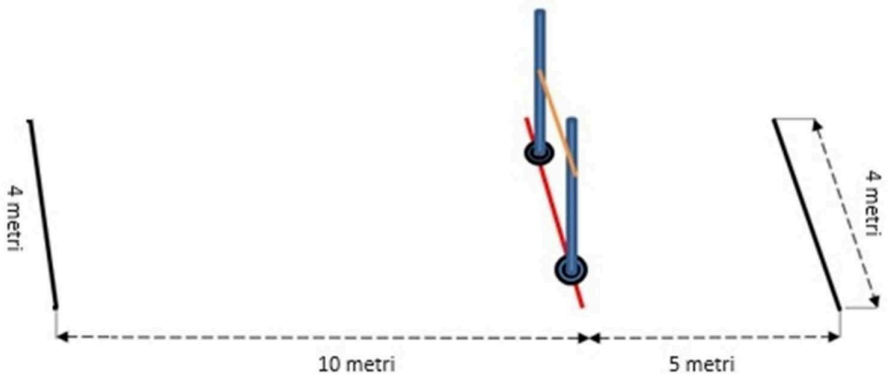
Art. 52 – ATTREZZATURA

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 da m 3 a m 4, Ø cm 1,80 - 3,00 (con sezione circolare) di colori contrastanti con la superficie del campo di gara.
- ~~Nastro adesivo bianco e rosso.~~
- 2 coni.

- 2 numeratori o strumenti alternativi.
- 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, come mostrato in figura:
   - linea di partenza di m.4
   - linea di posizionamento ritti, tracciata a 10 m dalla linea di partenza;
   - linea di arrivo, tracciata a m 5 dalla linea dei ritti.

   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.
   Deve essere previsto uno spazio di rispetto di 6 m precedente la linea di partenza.
2. I ritti devono essere di materiale rigido, perfettamente perpendicolari al terreno, di altezza non inferiore a m 1,80 e devono essere regolabili e graduati al centimetro.
3. I supporti per l'asticella devono essere piani, rettangolari, lunghi cm 4 e larghi cm 2 e devono essere fissati saldamente ai ritti.
4. 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.
5. 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.
6. L'altezza di salto omologata sarà quella rilevata nel punto centrale, nella parte superiore dell'asticella.
7. Deve essere presente un'area di riscaldamento munita di ritti.

Art. 54 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. ~~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 dietro alla linea di partenza.

2. L'incremento nell'alzare l'asticella è di cm 5 per tutta la gara.
3. 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.
4. Le altezze minime a cui iniziano le gare per ogni categoria sono:

Maschi			***Femmine***		
	Altre gare	**Campionato Italiano**		**Altre gare**	**Campionato Italiano**
Giovanissimi	40 cm		Giovanissimi	40 cm	
Esordienti	50 cm		Esordienti	50 cm	
Ragazzi	75 cm	85 cm	Ragazzi	65 cm	80 cm
Allievi	90 cm	100 cm	Allievi	70 cm	85 cm
Juniores	90 cm	115 cm	Juniores	75 cm	90 cm
Seniores	100 cm	120 cm	Seniores	80 cm	95 cm
Master	70 cm	80 cm	Master	60 cm	70 cm

5. 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).
6. Ciascun concorrente può passare, a sua discrezione, a qualsiasi altezza successiva.
7. 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.
8. Nel caso in cui un atleta decida di rinunciare ad una misura per passare ad una superiore, 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".
9. Il salto è considerato valido se l'atleta salta sopra l'asticella senza farla cadere, se l'atleta non cade nell'area compresa tra la linea dei ritti e la linea di arrivo e se oltrepassa la linea di arrivo nello spazio previsto.
10. Il salto è considerato nullo se l'atleta fa cadere l'asticella, se passa sotto l'asticella, o se tocca con una qualsiasi parte del corpo (es: mano, ginocchio, altro) l'area compresa tra la linea dei ritti e la linea di arrivo.
11. Nelle gare nazionali all'ultimo atleta rimasto in gara, sia maschile che femminile, è data la possibilità di continuare a saltare al fine di superare il salto di riferimento di categoria (incremento minimo cm 2). I salti di riferimento stabiliti in occasione di gare federali sono:

Anno	**Categoria**	**Atleta**	**Società**	**Altezza**
2025	GI F	Catanzaro Dea	A.S.P. Lamezia	75 cm
2025	GI M	Meneghello Daniel	A.S.D. ITK Skating C.B.	80 cm
2025	GI M	Romagnolo Giuseppe	The Roller Team	70 cm
2025	ES F	Pirina Laura Julia	SEA SSD RL	110 cm
2025	ES M	Dante Riccardo	Team Verde	85 cm
2022	RA F	Remartini Stella	Patt. Vanzaghesi	105 cm
2022	RA F	Chizzoli Martina	U.S. Acli Crema	105 cm
2023	RA M	Saporito Alberto	A.S.D.P.S. Eclettica	120 cm
2022	AL F	Rimondi Ludovica	SEA SSD RL	117 cm

2023	AL M	Paoletta Antonio	Astro Roller Skating	132 cm
2024	JU M	Maragno Eddy	Original Roller School	155 cm
2025	JU F	Zaffaina Martina	Astro Roller Skating	132 cm
2025	SE F	Brivio Francesca	New Skate Lissone	133 cm
2022	SE M	Savi Gianmarco	Felix Fiorenzuola	169 cm

Art. 55 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. Per accedere alla classifica occorre aver effettuato almeno un salto valido.
2. La classifica viene redatta prendendo in considerazione il salto più alto superato dagli atleti.
3. A parità di salto superato vince colui che abbia impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto).
4. 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 nulli eseguiti: vince colui che ne avrà effettuati meno.
5. Se la parità dovesse persistere, vincerà l'atleta che avrà effettuato il primo errore all'altezza maggiore.
6. In caso di ulteriore parità gli atleti avranno la stessa posizione in classifica.

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 da 3 m a 4 m, Ø cm 1,80 - 3,00 (con sezione circolare) di colori contrastanti con la superficie del campo di gara.
   - ~~Nastro adesivo bianco o rosso.~~
   - 2 coni.
   - 2 numeratori o strumenti alternativi.
   - 2 scale metriche.

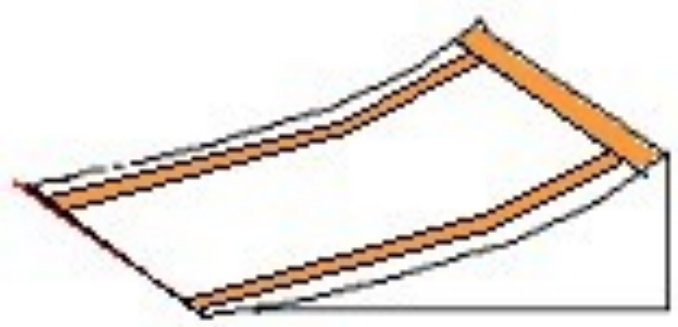
- Colla a caldo per bloccare la rampa.
- Prolunghe per riposizionamento asticella.
- 2 dispositivi mobili (tablet, smartphone, ecc.) con funzione moviola ad almeno 240 fps.
- ~~Area risultati.~~

Art. 59 - CAMPO DI GARA



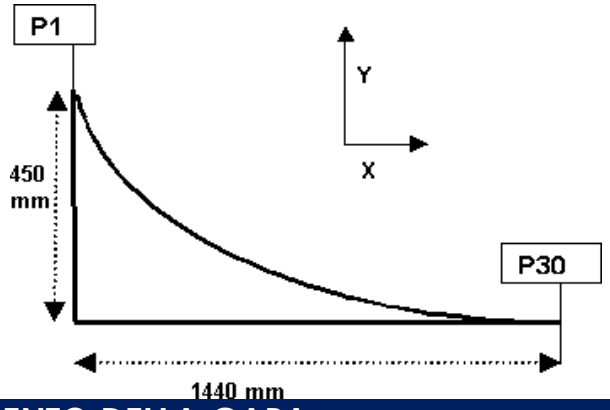
1. Il campo gara prevede 3 linee parallele perpendicolari al verso di percorrenza:
   - Linea di partenza dietro la quale viene predisposto un box di partenza di **m. 2x1**
   - Linea di posizionamento della rampa, tracciata a m 30 dalla linea di partenza;
   - Linea di arrivo di m 6, tracciata a m 15 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 molla.~~ 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.



	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. ~~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 ritenuto nullo e si passerà alla prova dell'atleta successivo.
2. 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.
3. L'incremento nell'alzare l'asticella è di cm 10.
4. Nelle gare nazionali all'ultimo atleta rimasto in gara, sia maschile che femminile, è data la possibilità di continuare a saltare al fine di superare il salto di riferimento di categoria (incremento minimo cm 2). I salti di riferimento stabiliti in occasione di gare federali sono:

Anno	Categoria	Atleta	Società	Altezza
2023	RA F	Abati Sofia	U.S. Acli Crema	230 cm
2023	RA M	Visconti Pietro	Unite Patt. Vigevano	210 cm
2022	AL F	Fiorin Matilde Luna	U.S. Acli Crema	220 cm
2022	AL F	Rimondi Ludovica	SEA SSD RL	220 cm
2022	AL M	Paoletta Antonio	Astro Roller Skating	250 cm
2021	JU F	Pacchetti Elisa	Astro Roller Skating	220 cm
2019	JU M	La Volpe Enrico	Astro Roller Skating	270 cm
2015	SE F	Di Ciuccio Viola	Unite Patt. Vigevano	240 cm
2023	SE M	Cuccovillo Daniele	Unite Patt. Vigevano	285 cm

5. 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.

6. Le altezze minime a cui iniziano le gare per ogni categoria sono:

Maschi			***Femmine***		
	Altre gare	**Campionato Italiano**		**Altre gare**	**Campionato Italiano**
Ragazzi	130 cm	150 cm	Ragazzi	120 cm	140 cm
Allievi	150 cm	170 cm	Allievi	130 cm	150 cm
Juniores	170 cm	190 cm	Juniores	140 cm	160 cm
Seniores	180 cm	200 cm	Seniores	150 cm	170 cm
Master	150 cm	150 cm	Master	130 cm	130 cm

7. 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.
8. 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".
9. Il salto è considerato valido se l'atleta salta sopra l'asticella senza farla cadere, se l'atleta non cade nell'area compresa tra la linea dei ritti e la linea di arrivo e se oltrepassa la linea di arrivo nello spazio previsto.
10. Il salto è considerato nullo se l'atleta fa cadere l'asticella, se passa sotto l'asticella, o se tocca con una qualsiasi parte del corpo (es: mano, ginocchio, altro...) l'area compresa tra la linea dei ritti e la linea di arrivo.

Art. 61 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. Per accedere alla classifica occorre aver effettuato almeno un salto valido.
2. La classifica viene redatta prendendo in considerazione il salto più alto superato dagli atleti.
3. A parità di salto superato vince colui che abbia impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto).
4. 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 nulli eseguiti e vince colui che ne abbia effettuati meno. In nessun caso verranno presi in considerazioni i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.
5. Se la parità persisterà, vincerà l'atleta che avrà effettuato il primo errore all'altezza maggiore.In caso di ulteriore parità gli atleti avranno la stessa posizione in classifica.

Cap. XI - ROLLER CROSS

Art. 62 - GIUDICI

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

- Giudici di pista.
- 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 telato di colore contrastante quello della superficie del campo di gara
   - Nastro colorato.
   - Cinesini e/o new jersey di plastica.
   - Gessi.
   - Sistema di cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, unitamente ad almeno un dispositivo per la visualizzazione dei tempi.
   - N. 4 dispositivi mobili (tablet, smartphone, ecc.): con funzione moviola ad almeno 240 fps.
   - ~~Area risultati~~
   - Ostacoli (come da tabella)

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

***vedi allegati**

N.B. devono essere presenti:

- Almeno 1 ostacolo del gruppo Gimkane.
- Almeno 4 ostacoli del gruppo Barriere
- 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 quotata o in scala metrica, 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 300
     - 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 3-5.
   - Distanza massima tra gli ostacoli: m 20-25.
   - 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/All/Mas: 40 cm – Jun/Sen: 50 cm
   - Altezza sottopassi per categorie:
     Gio/Eso: 90 cm – Rag/All/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 su rettilineo di larghezza minima m 5 con almeno 3 elementi:

Superamento della linea di mezzeria	Distanza minima tra elementi	Distanza massima tra elementi
m 0,75	m 3	m 5

   - 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. É 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 curva fosse posizionata dopo il rettilineo iniziale o entro m 10 dalla sua fine, dovrà avere una larghezza minima di m 5 e dovrà avere un'ampiezza oltre i 50°.

~~Nel caso in cui la prima curva fosse posizionata entro 50 m dalla partenza e avesse un'ampiezza oltre i 50°, quella successiva dovrà essere posizionata minimo 10 m di distanza.~~

Per la delimitazione della corda interna delle curve si possono utilizzare new jersey* di plastica o 3 pneumatici* sovrapposti fissati tra loro (solo per curve con raggio da 0 a 1 m). *vedi allegati

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.~~

CARATTERISTICHE DELLA GIMKANA:

La gimkana potrà essere posizionata in curva solo nel caso in cui la curva abbia le seguenti caratteristiche: raggio interno minimo 5 m e larghezza minima 4 m.

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

fase finale, basata sullo scontro diretto ad eliminazione.

FASE DI QUALIFICA:

~~Possono essere previste 1 o 2 prove a tempo per ciascun atleta in considerazione dei tempi e delle contingenze della gara. Tale decisione è competenza del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara, in caso di gara nazionale, del Comitato Regionale, in caso di gara regionale o provinciale.~~

~~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, per la posizione da attribuire si terrà conto di chi trai i due ha il migliore secondo tempo. In caso di secondo tempo uguale la migliore posizione sarà assegnata in base all'ordine di partenza.~~

È prevista 1 prova a tempo per ciascun atleta. Viene stilata una classifica di merito in base al tempo ottenuto da ogni atleta. ~~Con una prova di qualifica, se due atleti, hanno lo stesso tempo, le posizioni in classifica saranno assegnate in base all'ordine di partenza.~~

Gli atleti che non ottengono un tempo valido sono estromessi dalla classifica.
I comandi per la partenza sono DUE:

- *"ai posti"* (oppure "on your marks") 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"* (oppure "ready") 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.

Due false partenze consecutive comportano la nullità della prova. Le oscillazioni del corpo sono ammesse.
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.

FASE FINALE:

~~1.~~ La fase finale prevede la partecipazione degli atleti che hanno disputato la fase di qualifica ottenendo un tempo valido.~~, con le sottoindicate limitazioni:~~
~~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. 40 del presente Regolamento Tecnico.~~

2. La fase finale viene svolta per categorie, alternandole.
3. Per il 1° turno, la determinazione del posizionamento dell'atleta in partenza si riferisce al rispettivo tempo di qualifica; successivamente cambia in base al risultato del turno precedente seguendo gli schemi dettati dal programma di gara in base al numero di atleti qualificati per le fasi a KO.
4. É a discrezione dell'organizzazione prevedere l'utilizzo di pettorine o calotte colorate (**rosso 1°- giallo 2°- verde 3°- blu 4°**) per l'individuazione degli atleti e l'attribuzione della scelta della corsia di partenza. Il rosso sceglie per primo, seguito dal giallo e dal verde. Il blu prende l'ultimo posto lasciato libero.
5. I comandi per la partenza sono TRE:

"ai posti" (oppure "on your marks") gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza così come previsto per la qualifica.
"pronti" (oppure "set") 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".

6. Se l'atleta si muove dopo il "pronti" e prima del "Via", viene chiamata la falsa partenza.
7. 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 appena possibile sul percorso senza incorrere in alcuna sanzione.
5. I contatti tra gli atleti sono normati all'Art.31.
6. L'atleta che è in vantaggio in modo evidente ha la priorità nelle curve strette oppure a gomito. Se un atleta che arriva da dietro taglia la strada davanti all'atleta che lo precede, provocando un contatto che modifica la traiettoria del primo atleta o ne causa una caduta, l'atleta che arriva da dietro sarà retrocesso o squalificato. Questa regola di priorità non si applica se entrambi gli atleti sono allo stesso livello all'entrata della curva, oppure se l'atleta che prova a superare non è davanti in modo evidente, ovvero con il corpo e i pattini interamente davanti all'altro atleta.
7. 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.
8. Nelle fasi finali 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 almeno con una ruota a terra.
9. La classifica finale deve tener conto dell'ordine di arrivo delle batterie.
   In ogni fase di gara gli atleti vengono estromessi dalla classifica per comportamento gravemente scorretto o antisportivo.
   In fase di qualifica gli atleti vengono 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
   - Cadute o salti sulla linea del traguardo
   - Interruzione del tempo della fotocellula di arrivo con la mano
   - Rimozione del casco prima dell'arrivo.

   In fase finale, gli atleti vengono 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 in prossimità (da valutare DQ o SDQ)
   - Violazione della regola sulle priorità in curva – art. 67 punto 6 (DQ)
   - Cambio di traiettoria danneggiando un avversario (DQ)
   - Doppia falsa partenza (DQ)
   - Invasione della corsia di partenza (DQ)
   - Aggiramento di un ostacolo posto sul percorso (DNF)

- Uscita dal percorso di gara (DNF)
- Taglio di percorso (DNF)
- Spostamento volontario di un ostacolo (SDQ)
- Cadute (non conseguenti a spinta) sulla linea del traguardo (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 rispetto del percorso di gara)
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.

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 (in riferimento all'art. 42.7 del presente Regolamento Tecnico).

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, Trofei, e le fasi di qualifica del Campionato Italiano; 5 giudici valutatori per le fasi finali del Campionato Italiano.

Art. 69 – PERSONALE A DISPOSIZIONE

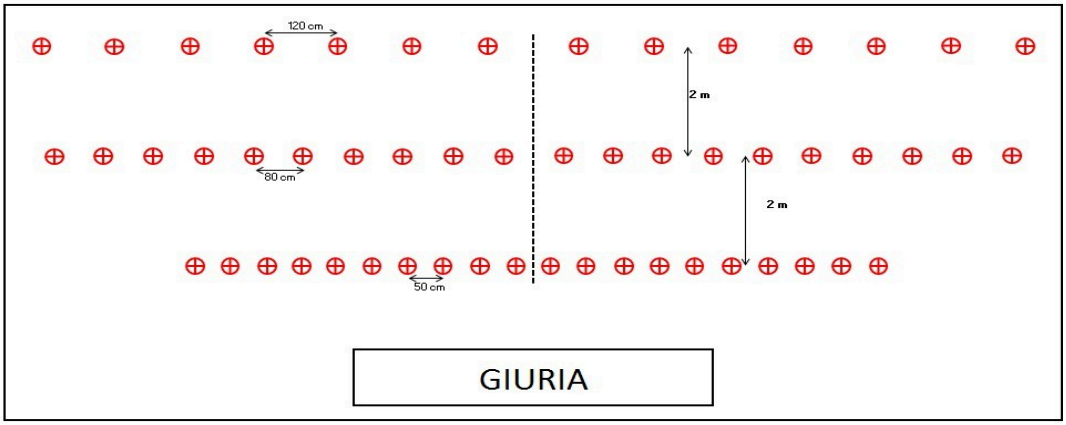
1. Il personale necessario è formato da:
   - 4 addetti di pista.

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 "Kiss & Cry".

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 2 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.

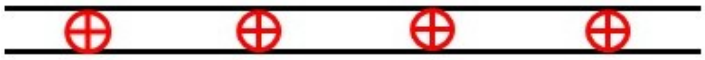
Art. 73 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

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. 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.
6. I top skater secondo il ranking Skate Italia riguardante il Classic Freestyle Slalom accedono direttamente alla fase finale, i restanti atleti sono divisi in gruppi di qualifica in base al ranking.
7. 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.
8. 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 (v. Allegato 4B).

Art. 75 - PENALITÀ

1. Le penalità sono così calcolate:
   - 1 punto per ogni cono abbattuto o spostato tanto da rendere visibile il centro del cerchio;
   - da 2 a 5 punti per ogni caduta. Es: 2 punti per caduta lieve che non influenzi in modo significativo la performance. 5 punti per caduta grave, con impatto pesante al suolo.
   - 2 punti per perdita di parti di abbigliamento;
   - 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)
   - 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 può ripartire dall'inizio ma sarà giudicata a partire dal punto di interruzione della prima esecuzione.
2. Se un cono spostato ritorna sul cerchio durante la prova, non viene considerata alcuna penalità per quel cono.
3. Se un cono abbattuto sposta o abbatte uno o più coni, saranno conteggiate tante penalità quanti sono i coni spostati o abbattuti.
4. Tabella di riferimento del Giudice delle penalità:

TIPO DI ERRORE	PUNTI DI PENALITÀ	DESCRIZIONE
Cono spostato	1	Per ciascun cono spostato o abbattuto
Caduta	Da 2 a 5	Da 2 -> caduta leggera che non influenzi la performance; a 5 -> caduta grave con impatto del corpo al suolo
Perdita parti abbigliamento	2	Parti di abbigliamento cadute, inclusi gli occhiali
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 e al dettaglio dei victory point.

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. Ogni esecuzione deve avere una durata compresa tra 105 e 120 secondi (1'45" - 2').
~~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 e al dettaglio dei victory point.

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

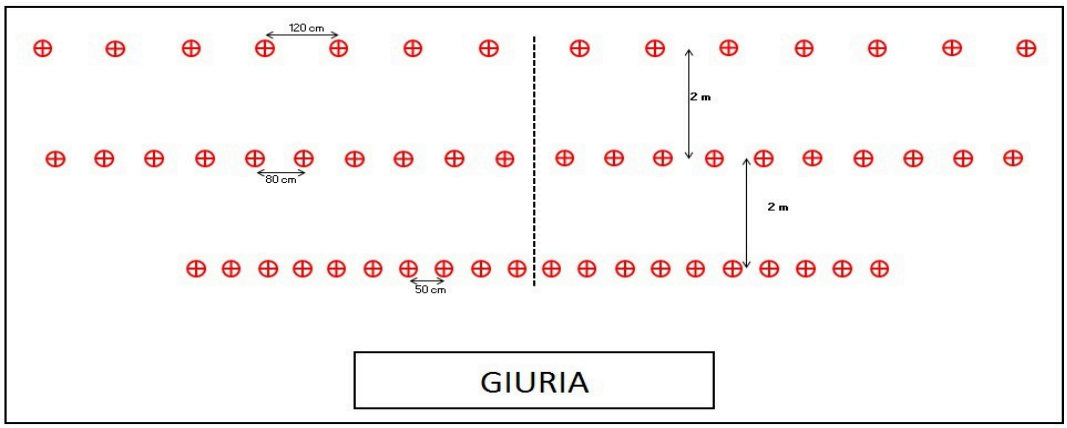
1. Il personale necessario è formato da:
   - 4 addetti alla raccolta coni.

Art. 83 – 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 "Kiss & Cry".
   - Monitor per controllo tempo.

Art. 84 - CAMPO DI GARA

1. Il campo gara è costituito da 3 file di cerchi parallele, poste a 2 m di distanza l'una dall'altra.



Art. 85 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

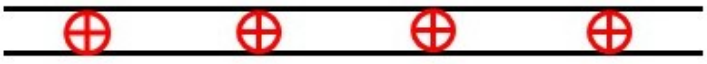
1. Prima dell'inizio della gara, gli atleti iscritti vengono suddivisi in gruppi in base al ranking italiano di specialità. Gli atleti con lo stesso ranking saranno ordinati, casualmente, in posizione compresa tra quelli con il ranking migliore e quelli con ranking peggiore rispetto al proprio. Gli atleti 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. 40 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. È sempre possibile procedere ad una qualifica tra gli atleti con il ranking peggiore, in modo da ottenere una Battle con un numero di atleti multiplo di 4 (la formula della qualifica 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) o~~ 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. Per ciascun gruppo passa alla fase finale il primo, oppure i primi 2 atleti classificati, secondo gli schemi dettati dal programma di gara in base al numero degli atleti.
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 - PENALITÀ

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
- Al 5° posto, pari merito gli atleti classificati terzi alle semifinali, al 7° posto, pari merito gli atleti classificati quarti alle semifinali.
- 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. 3 Giudici valutatori

Art. 92 – ATTREZZATURA

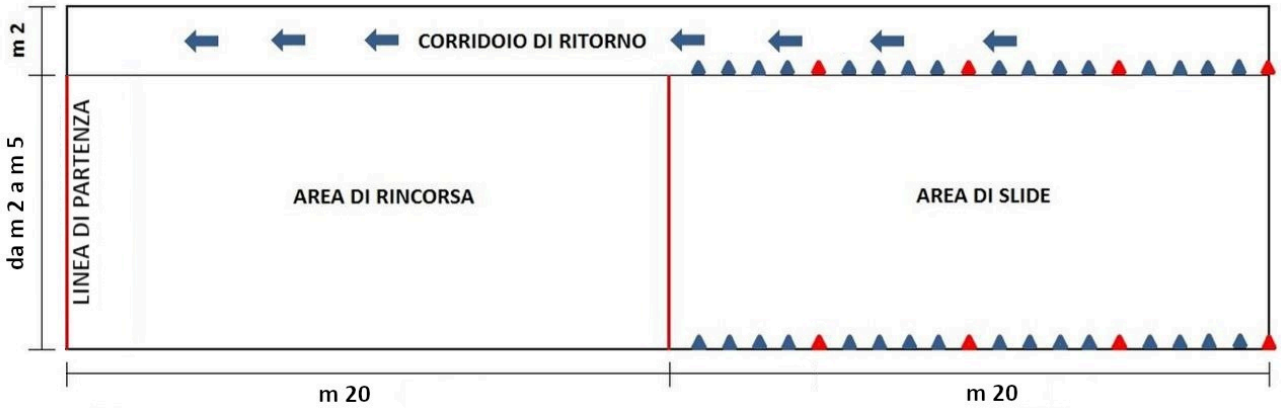
1. Il materiale necessario è il seguente:
   - Pista in PVC o altro materiale plastico lunghezza m20 e larghezza da m 3 a m 8 (obbligatoria nelle competizioni nazionali)
   - 24 coni di colore uniforme
   - 6 coni di altro colore

Art. 93 - CAMPO DI GARA

1. Il campo di gara può essere allestito su una superficie liscia, piana e priva di asperità.

Nelle competizioni nazionali è obbligatorio l'utilizzo di una pista in PVC o altro materiale plastico.

2. Il campo di gara è un rettangolo con le seguenti misure: lunghezza 40 m, larghezza da 2 – 5 m (a seconda degli spazi disponibili) ed è suddiviso in 2 aree:
   - ~~area di partenza di m 2~~
   - area di rincorsa di m 20
   - area di slide di m 20
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. L'area riscaldamento deve avere larghezza minima di m 1 e lunghezza non inferiore a m 10. Inoltre dovrà essere dello stesso materiale dell'area di gara.

Art. 94 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

1. Gli atleti sono suddivisi in gruppi.
2. Per la composizione dei gruppi si segue lo stesso criterio utilizzato per la specialità Battle e descritto all'art.40 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 qualifica tra gli atleti con il ranking peggiore, in modo da ottenere una battle a 12 o 16 atleti (la formula della qualifica sarà stabilita dal Giudice Arbitro).

Art. 95 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. Il numero delle prove per ogni pattinatore varia a seconda della fase di gara da disputare.
2. Dalle qualifiche alle semifinali sono previste 4 prove. Per le finali sono previste 5 prove.
3. Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona all'interno dell'area di partenza.
4. Il "VIA" viene dato dallo Speaker.
5. Al termine di ogni gruppo i pattinatori devono attendere il risultato nell'apposita area.
6. Per ciascun gruppo passa alla fase finale il primo, oppure i primi due atleti classificati, secondo gli gli schemi dettati dal programma di gara in base al numero degli atleti.

7. 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 - PENALITÀ

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. 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
   - Al 5° posto, pari merito, gli atleti classificati terzi alle semifinali, al 7°posto, pari merito, gli atleti classificati quarti alle semifinali.
   - 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 di pista.
   - 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 240 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 quotata o in scala metrica 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.~~

1. 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 2 prove individuali a tempo;
   fase finale, basata sullo scontro diretto ad eliminazione.
   FASE DI QUALIFICA (time trials):
   Ciascun atleta ha a disposizione 2 prove a tempo. 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 la migliore posizione sarà assegnata in base all'ordine di partenza. Gli atleti privi di un tempo per la prima run sono aggiunti in ordine randomico all'inizio della lista e gareggiano per primi.
3. Gli atleti che non ottengono un tempo valido sono estromessi della classifica.
4. I comandi per la partenza sono DUE:
   - *"ai posti"* (oppure "on your marks") 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"* (oppure "ready") 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.

FASE FINALE:

1. Per tutte le categorie, passano alla fase finale tutti 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.~~ Gli atleti vengono suddivisi in gruppi di 3 o 4, ~~in funzione del numero dei qualificati,~~ con i criteri riportati nell'art. 40 del presente Regolamento Tecnico.
2. La fase finale viene svolta per categorie, alternandole tra maschili e femminili.
3. Per il 1° turno, la determinazione del posizionamento dell'atleta in partenza si riferisce al rispettivo tempo di qualifica; successivamente cambia in base al risultato del turno precedente seguendo gli schemi dettati dal programma di gara in base al numero di atleti qualificati per le fasi a KO.
4. É a discrezione dell'organizzazione prevedere l'utilizzo di pettorine o calotte colorate (**rosso 1°- giallo 2°- verde 3°- blu 4°**) per l'individuazione degli atleti e l'attribuzione della scelta della corsia di partenza. Il rosso sceglie per primo, seguito dal giallo e dal verde. Il blu prende l'ultimo posto lasciato libero.
5. I comandi per la partenza sono TRE:
   - *"ai posti"* (oppure "on your marks") gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza così come previsto per la qualifica.
   - *"pronti"* (oppure "set") 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".
6. Se l'atleta si muove dopo il "pronti" e prima del "Via", viene chiamata la falsa partenza.
7. L'atleta che esegue due false partenze viene classificato ultimo del gruppo.
8. 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.
   Nelle fasi finali 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 almeno con una ruota a terra.

Art. 105 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. La classifica finale deve tener conto dell'ordine di arrivo delle batterie.
   In ogni fase di gara gli atleti vengono estromessi dalla classifica per comportamento gravemente scorretto o antisportivo.
   In fase di qualifica gli atleti vengono 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
- Cadute o salti sulla linea del traguardo
- Interruzione del tempo della fotocellula di arrivo con la mano
- Rimozione del casco prima dell'arrivo.

In fase finale, gli atleti vengono 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 in prossimità (da valutare DQ o SDQ)
- Violazione della regola sulle priorità in curva – rif. Art. 67 punto 6 (DQ)
- Cambio di traiettoria danneggiando un avversario (DQ)
- Doppia falsa partenza (DQ)
- Aggiramento di un ostacolo posto sul percorso (DNF)
- Uscita dal percorso di gara (DNF)
- Taglio di percorso (DNF)
- Spostamento volontario di un ostacolo (SDQ)
- Cadute (non conseguenti a spinta) sulla linea del traguardo (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 rispetto del percorso di gara)
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 agli atleti in base ai loro tempi di qualifica tra gli atleti terzi classificati ai quarti di finale (se previsti).
c. 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).
d. Le posizioni degli atleti che non hanno raggiunto la fase finale sono assegnate in base ai tempi di qualifica.

9. 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 (in riferimento all'art. 42.7 del presente Regolamento Tecnico).

TITOLO IV - LE NORME DISCIPLINARI

Cap. XVII - LE SANZIONI

Art. 106 - 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. 107 - 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. 108 - 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. 109 - 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. 110 - 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. 111 - 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. XVIII - LE IMPUGNAZIONI

Art. 112 - 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. 113 - 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. 114 - 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. 115 - 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. 116 - 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. 117 - APPELLO ALLA CORTE SPORTIVA DI APPELLO

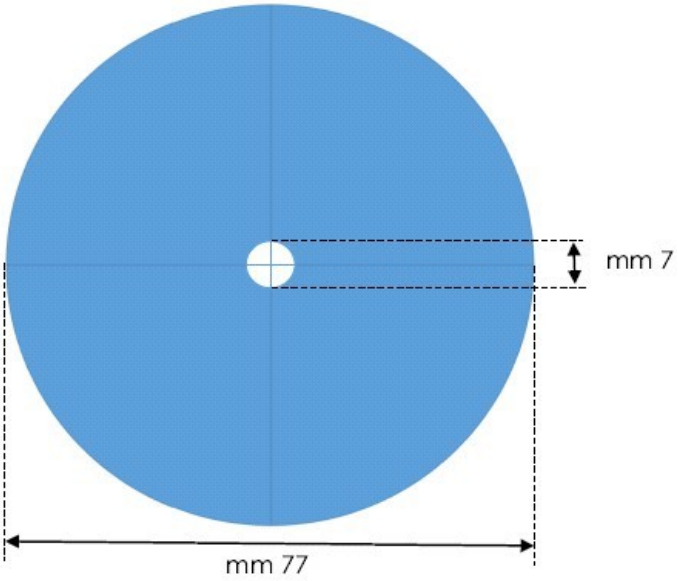
1. Per il diritto di appello alla CORTE Sportiva di Appello, si fa riferimento al Regolamento di Disciplina e Giustizia Sportiva.

Art. 118 - OMOLOGAZIONE DELLE GARE

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

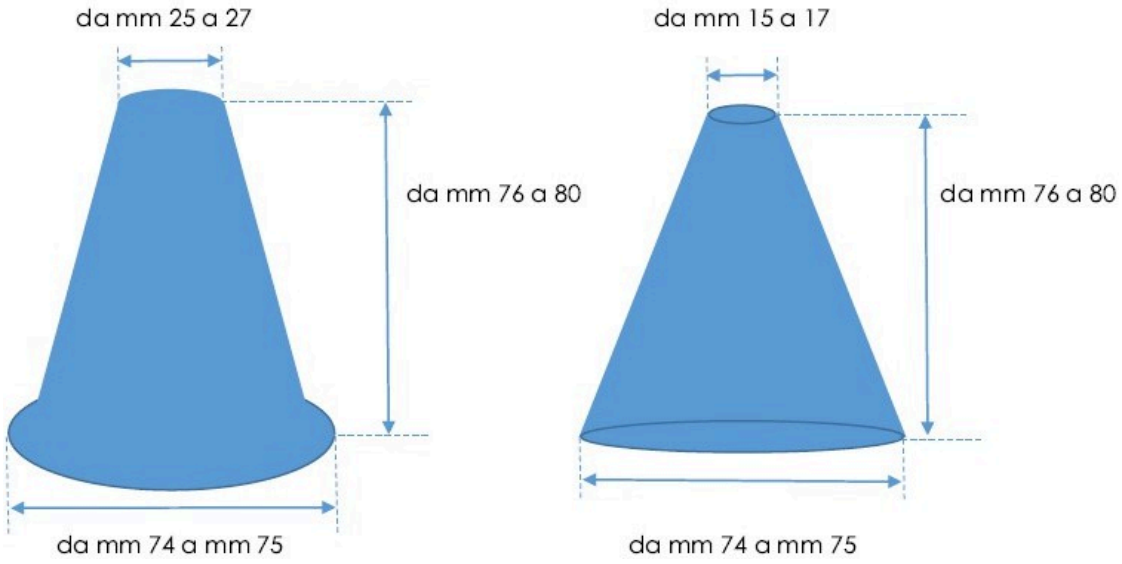
Allegato n.1

Dischetto adesivo per posizionamento coni



Allegato n. 2

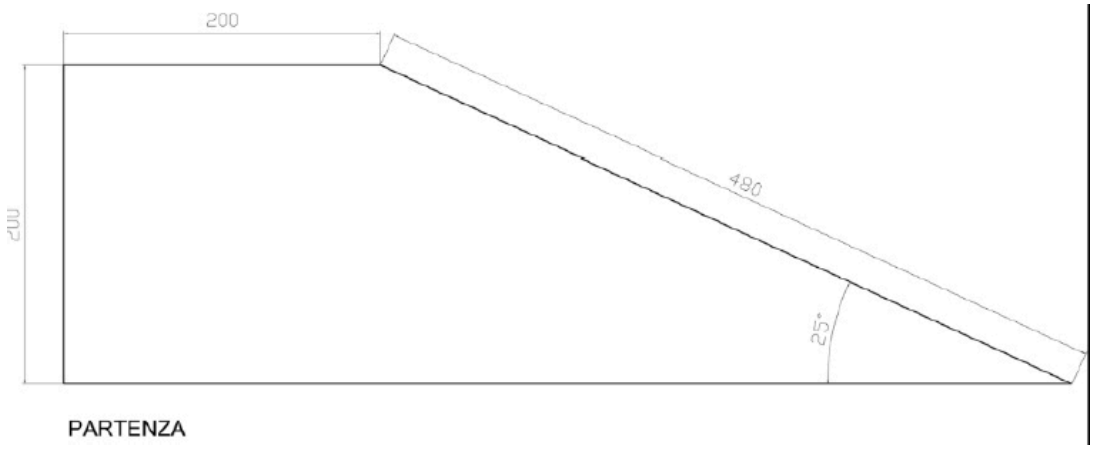
Coni da freestyle

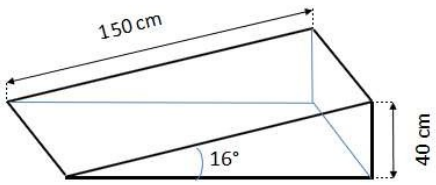


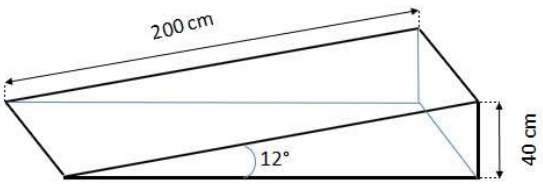
Allegato n. 3

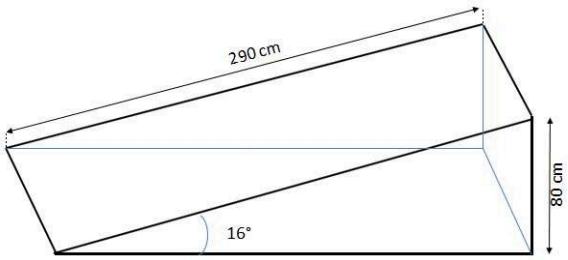
RAMPE

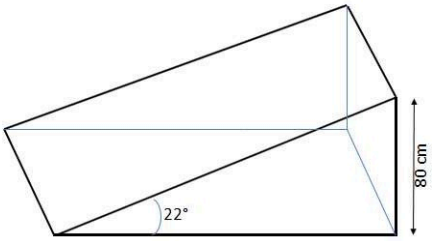
(misure puramente indicative)



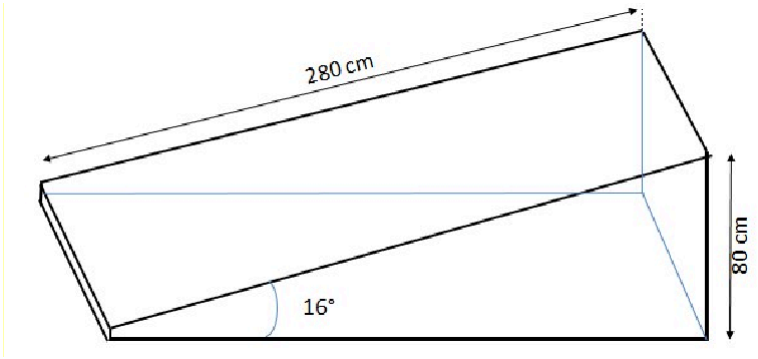




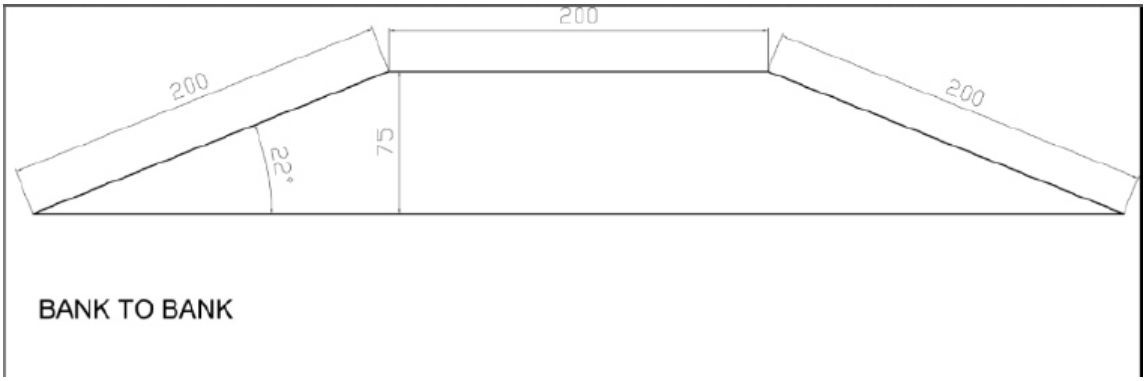




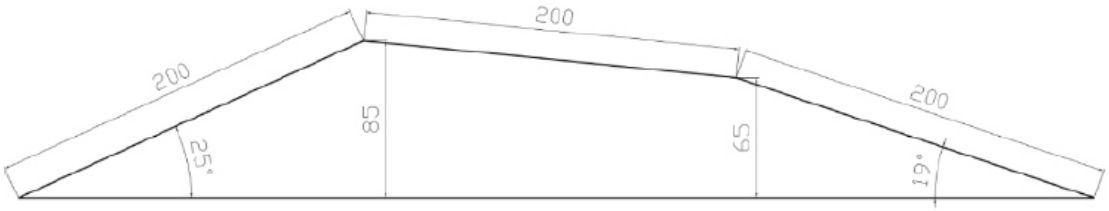
RAMPE DRITTE



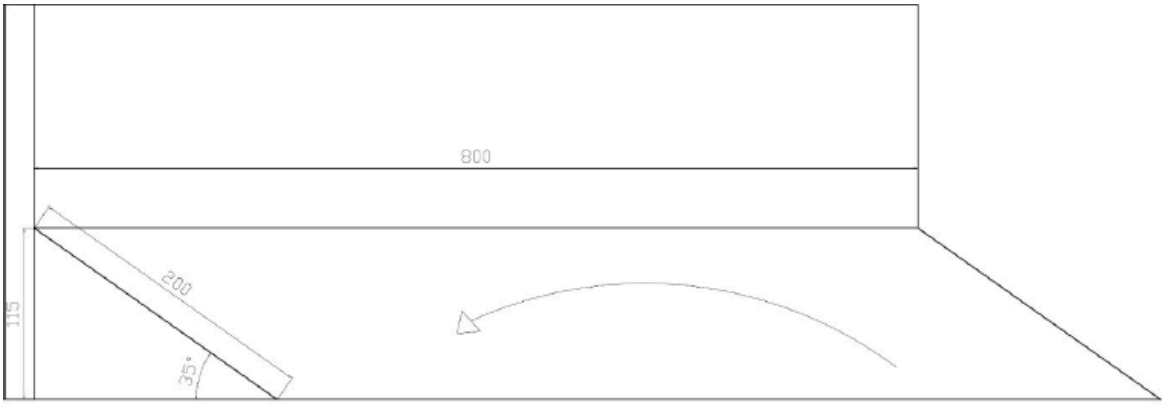
RAMPA DRITTA NON RACCORDATA AL SUOLO



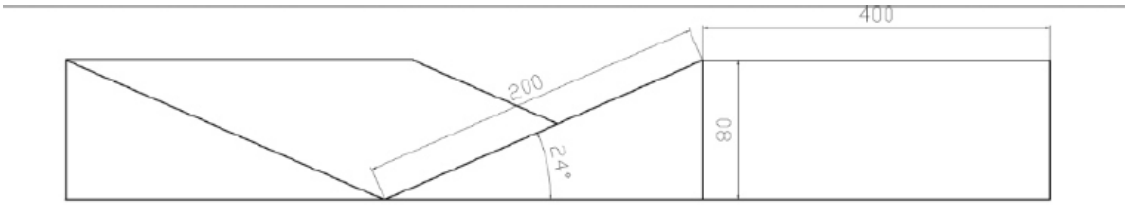
BANK TO BANK



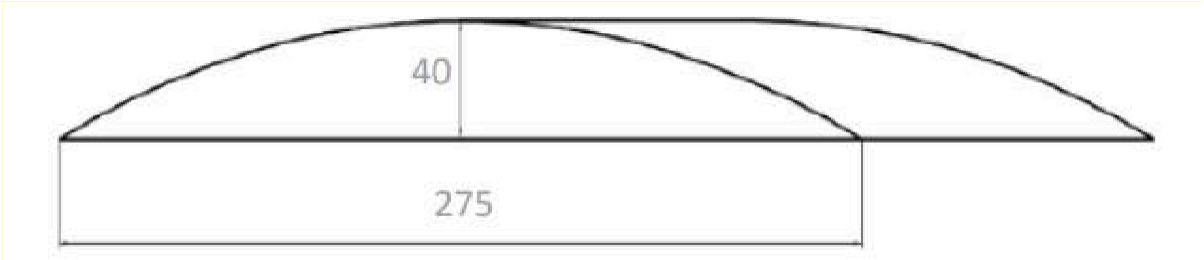
BANK TO BANK
PENDENZA VARIABILE



PARABOLICA

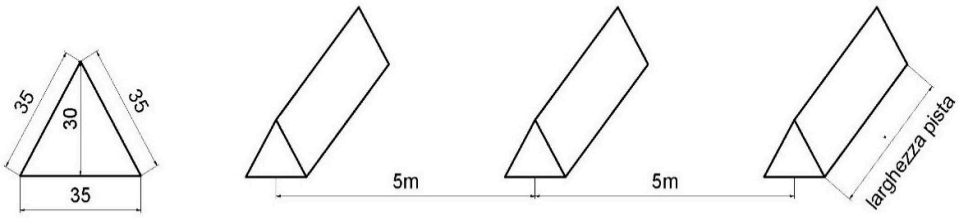


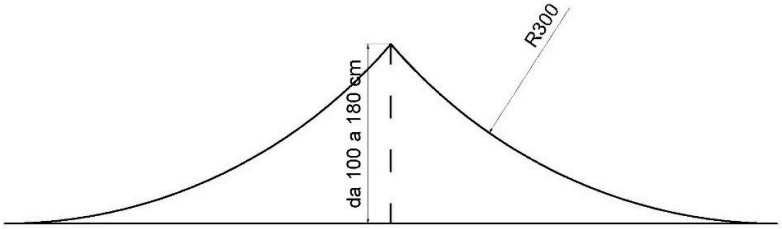
VALLE



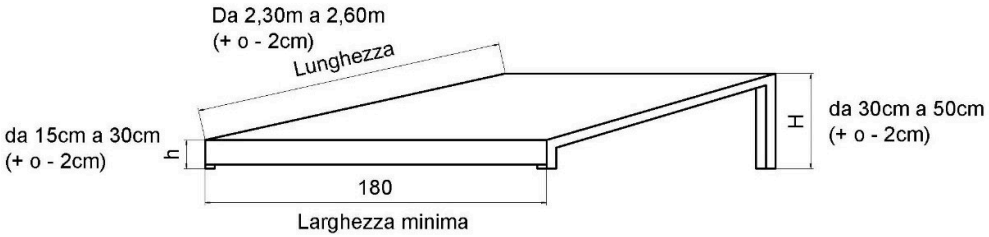
DOSSO

SALTO TRIPLO

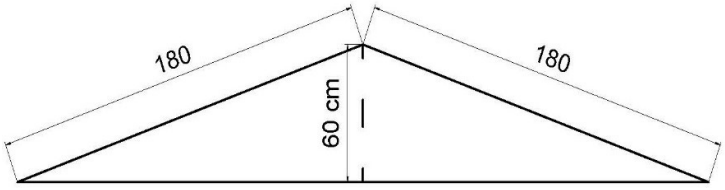




SPINA



RIALZO



CANADESE

NEW JERSEY   **PNEUMATICI**

Allegato n. 4

TRICK MATRIX 2026 - Tutti i trick tecnici basati su buona esecuzione, stabilità, velocità, 4 coni/3 giri, su una linea di coni da 80 cm.

	OTHERS	SITTING	JUMPING	WHEELING	SPINNING
	Non includono seduti, saltati,rotazioni e wheeling tricks	Posizione accosciata, con la vita sotto o all'altezza delle ginocchia, per tutta la durata dell'esecuzione sui coni.	Entrambi i piedi devono essere in aria contemporaneamente	Tricks eseguiti in direzione lineare, avanti o indietro, e all'interno della fila dei coni, con una sola ruota che tocca il suolo. I tricks di livello inferiore hanno due ruote/un piede/due piedi a terra.	Il pattinatore deve avere almeno una ruota a contatto con il suolo durante la rotazione e rimanere all'interno della fila dei coni durante la rotazione.
A					
			FRONT TOE FOOTGUN KAZACHOK		BACK TOE CHRISTIE SPIN
			HEEL WIPER		TOE CHRISTIE SPIN
			TOE WIPER		BACK TOE FOOTGUN SPIN
		BACK TOE CHRISTIE			TOE FOOTGUN SPIN
				BACKWARD LEAF SERIES	BACK SEVEN int/ext
				SIDE/FORWARD LEAF SERIES	ONE CONE BACK SEVEN int/ext
		TOE CHRISTIE		WHEELING SHIFTS / COUNTERSHIFTS SERIES	
	BUTTERFLY CROSS			SQUARE SERIES	1 CONE TOE FOOTGUN SPIN
B		BACK TEAPOT / BACK SUPERMAN			SEVEN int/ext
			FOOTGUN SPIN JUMP	WHEELING FLIP / DAYNIGHT SERIES	ONE CONE SEVEN int/ext
	BUTTERFLY	BACK TOE FOOTGUN	FOOTGUN WIPER		
		TEAPOT / SUPERMAN		FRENCH SHIFTS SERIES	FLAT BACK SEVEN int/ext
			BACK KASACHOK		
	TOE TOE REVERSE EAGLE	TOE FOOTGUN			FLAT SEVEN int/ext
				TOE SEWING MACHINE	ONE CONE BACK KOREAN SPIN
C					BACK KOREAN SPIN
	BACK COBRA	BACK SITTING COBRA		BACK WHEELING	
		BACK CHRISTIE	KAZAKCHOK		ONE CONE KOREAN SPIN
	COBRA	SITTING COBRA			KOREAN SPIN
	REVERSE EAGLE	CHRISTIE	KAZACHOK SPIN	FLAT SHIFTS / COUNTERSHIFTS SERIES	
					BACK TWO WHEEL SPIN
	TWO WHEELS EAGLE	BACK FOOTGUN	FRONT WIPER	FWD WHEELING	
					TWO WHEELS SPIN
		FOOTGUN	WIPER	FLAT FLIP / DAYNIGHT SERIES	
	Z-EAGLE				BACK J-TURN
D					
	TOE TOE SPECIAL	SITTING HEEL TOE BACK CROSS	FOOTSPIN JUMP		J-TURN
					TWO FEET SPIN
	BRUSH	SITTING HEEL TOE CROSS		TWO WHEELS BACK CROSS	
	HEEL TOE SPECIAL				TOTALCROSS
	EAGLE / EAGLE CROSS			TWO WHEELS BACK SNAKE	
		BACK SITTING HEEL TOE SNAKE			
	SWEEPERS			TWO WHEELS CROSS	
		SITTING HEEL TOE SNAKE			
				TWO WHEELS SNAKE	
E					
	EIGHT				ITALIAN / VOLT
		SMALL CART / 5 WHEELS SITTING	X JUMP	BACK ONE FOOT	
	BACK EIGHT				
					CRAZY SUN / MEXICAN
			CRAB CROSS	ONE FOOT	
	STROLL/BACK STROLL				SUN / MABROUK
	CRAZY/DOUBLE CRAZY SERIES			BACK SNAKE / BACK CROSS	
	CHAPCHAP / X		CRAB SERIES		
	MEGA SERIES			SNAKE / CROSS	
	NELSON / BACK NELSON SERIES	SITTING FISH		FISH	

	FOOTWORK
	La difficoltà, la velocità e la varietà dei movimenti eseguiti porteranno a un punteggio tecnico più alto. Passi base o semplici ridurranno il punteggio tecnico.
A	Freestyle footwork con ritmo molto veloce, tecnicamente avanzato e molto difficile, molto vario, con salti e rotazioni in entrambe le direzioni, completa integrazione dei movimenti utilizzati come ingresso e uscita di trick molto difficili, passi molto ampi, notevolmente potenti o eleganti, padronanza completa di ogni suo aspetto.
B	Freestyle footwork con ritmo veloce, difficile, con salti e rotazioni, continuità sopra la media, con movimenti collegati a trick difficili, passi ampi, abbastanza potenti o eleganti, di buona qualità.
C	Freestyle footwork di velocità media, facile, con salti o rotazioni, continuità nella media con movimenti collegati a trick di livello intermedio, passi di ampiezza media, abbastanza potenti o eleganti, di qualità intermedia.
D	Freestyle footwork con ritmo lento, basilare, di soli movimenti lineari, caratterizzato da continuità sotto la media e movimenti collegati a trick facili, brevi, deboli, poco eleganti, di qualità grezza.
E	Freestyle footwok con ritmo molto lento, elementare, monotono o ripetitivo, a scatti e discontinuo, non collegato a nessun trick, con passi molto brevi, molto deboli o pesanti, disordinati e insicuri.
	Nessun freestyle footwork

I trick non inclusi in questa matrice sono collocati e valutati in base alla similarità tecnica con altri trick

Allegato n. 4B

	CONTROLLO DEL CORPO	ESPRESSIONE MUSICALE	GESTIONE DEI PASSI	EXTRA	
+10	Uso dinamico di testa, braccia e mani in modo funzionale al pattinaggio e alla coreografia.	Il pattinaggio è ben eseguito a tempo di musica e ne riflette la sua dinamica. Eccellente interpretazione della musica, anche durante le parti difficili del pattinaggio, show emozionalmente coinvolgente e con personalità. Trick difficili eseguiti a tempo di musica.	Utilizzo logico delle variazioni del pattinaggio correlato ai cambi di dinamica e alle pause della musica durante la maggior parte della performance. Pattinaggio interamente eseguito sulle file dei coni. I trick più difficili sono eseguiti sulle parti centrali delle file dei coni. Quasi tutto il tempo a disposizione è utilizzato pattinando.	Performance eccezionalmente positiva sotto ogni aspetto artistico, premiata con extra bonus.	+10
+9					+9
+8					+8
+7					+7
+6					+6
+5					+5
+4					+4
+3					+3
+2					+2
+1					+1
0	Testa, braccia e mani in posizione naturale o fissa, non utilizzate con logica funzionale al pattinaggio.	Discreto uso del pattinaggio, talvolta a tempo con la musica. Sufficiente interpretazione della musica, specialmente durante le parti di pattinaggio semplici, performance grezza, immatura e non convincente. Solo i trick facili sono eseguiti a tempo di musica.	Alcune sequenze coreografiche si inseriscono nella dinamica e nelle variazioni della musica. Il pattinaggio è sufficientemente eseguito all'interno delle file dei coni, trick eseguiti solamente alle estremità delle file. L'atleta passa poco tempo non pattinando.	Nessun extra bonus o malus.	0
-1					-1
-2					-2
-3					-3
-4					-4
-5					-5
-6					-6
-7					-7
-8					-8
-9					-9
-10	Testa china rigidamente forzata in posizione innaturale con sguardo fisso al terreno. Braccia e mani si muovono in modo erratico o sono rigidamente forzate in posizioni innaturali.	Il pattinaggio non è correlato al tempo e alla dinamica della musica. Interpretazione della musica banale, trascurata, priva di personalità. Trick eseguiti senza riguardo per il tempo della musica.	I movimenti coreografici sono collocati in modo illogico o casuale, senza riguardo per i cambi di dinamica della musica. Troppo pattinaggio è eseguito al di fuori delle file dei coni. L'atleta spreca troppo tempo senza pattinare.	Performance assolutamente inadeguata e totale assenza di capacità artistiche, penalizzata con extra malus.	-10

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

TECHNICAL LEVEL	INSIDE	OUTSIDE	FORWARD	BACKWARD	SIDEWAYS (2 Legs)
	FAMILY 1	FAMILY 2	FAMILY 3	FAMILY 4	FAMILY 5
A			HELL HELL 8 CROSS		HELL HELL SUPERCROSS PARALLEL
	HEEL FAST		TOE TOE 8 CROSS	2W BUTTERFLY	TOE TOE SUPERCROSS PARALLEL
	TOE FAST	HELL HELL COWBOY	HELL TOE 8 CROSS	BUTTERFLY	HELL SUPERCROSS PARALLEL
		TOE TOE COWBOY	HELL HELL CROSS UFO		
		HELL TOE COWBOY			SUPERCROSS PARALLEL
		1W TORQUE	TOE TOE CROSS UFO	V HELL TOE	
		HELL/TOE BACK SLIDE	HELL TOE CROSS UFO	V TOE TOE	2W TORQUE
				CROSS V	
			8 CROSS	V FLAT	HELL HELL CROSS PARALLEL
		4W TORQUE		HELL CROSS ERNSUI	TOE TOE CROSS PARALLEL
B				TOE CROSS ERNSUI	HELL TOE CROSS PARALLEL
	FAST SLIDE		2W UFO SPECIAL		
					8W TORQUE
		COWBOY			
			CROSS UFO	CROSS ERNSUI	
			2W EAGLE		
		BACK SLIDE	EAGLE		
C			2W SNOWPLOW		2W UNITY/SAVANNAH
			2W UFO		
	HEEL HEEL MAGIC			HELL ERNSUI	
	HEEL TOE MAGIC			TOE ERNSUI	
	TOE TOE MAGIC		UFO SPECIAL		CROSS PARALLEL
			UFO		
				HELL SOYALE	2W PARALLEL
	HEEL FAST WHEEL			TOE SOYALE	
	TOE FAST WHEEEL			ERNSUI	
D		2W ACROSS ACID			
		2W ROYAL BARROW			
		2W WHEEL BARROW		2W BACK SNOWPLOW	
				2W P-STAR	UNITY/SAVANNAH
					PARALLEL
	MAGIC	2W ACID		SOYALE	
	FAST WHEEL				
		CROSS ACID TOE			
E		ROYAL BARROW			
	2W POWERSLIDE	WHEEL BARROW			
		CROSS ACID	SNOWPLOW		
	HEEL/TOE SOUL	MISTRIAL		5W P-STARSOYALE	
		5W ACID			
	5W POWERSLIDE			8W SOYALE	
				BACK SNOWPLOW	
				P-STAR	
	SOUL	ACID			
	POWERSLIDE				

i trick non inclusi in questa matrice sono collocati e valutati in base alla similarità tecnica con altri trick

Duplica iPh

Allegato n. 7

Tempistica gare Inline Freestyle

Specialità	Atleti all'ora
Battle	12 atleti
Classic	10 atleti
Coppie	8 coppie
Free Jump	20 atleti
High Jump	8 atleti
Slide	12 atleti
SPEED SLALOM	
Qualifiche	28 atleti
KO 4 atleti	20 minuti
KO 8 atleti	30 minuti
KO 16 atleti	45 minuti
ROLLER CROSS e SKATE CROSS	
Qualifiche	30 atleti*
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.

*Per i tempi di qualifica di Roller Cross e Skate Cross, si considera lo svolgimento delle prove a tempo con la presenza di un solo atleta in pista.

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