



NORME  
PER  
L'ATTIVITA'  
AGONISTICA

Freestyle

Edizione 2009

# **INDICE**

<b>CAPITOLO I ORGANIZZAZIONE DEI CAMPIONATI</b>	<i>pag.</i> 1
1- ATTIVITA' AGONISTICA	1
2- SEDI E OMOLOGAZIONI DELLE GARE	1
3- NORME PER L'ORGANIZZAZIONE	1
4- RESPONSABILE DELL'ORGANIZZAZIONE	2
5- SPAZI RISERVATI	2
6- IMPIANTO DI DIFFUSIONE SONORA	2
7- SPEAKER	2
8- ORDINE PUBBLICO	2
9- SERVIZIO SANITARIO	2
10- COMMISSARIO DI GARA	3
11- GIUDICE ARBITRO	3
<b>CAPITOLO II SVOLGIMENTO DELLE GARE</b>	<i>pag.</i> 4
12- IDONEITA' DEL PERCORSO DI GARA	4
13- DURATA DELLA MANIFESTAZIONE	4
14- ACCOMPAGNATORI UFFICIALI E ALLENATORI	4
15- IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI – PETTORALI	4
16- GESSATURE, FASCIATURE E INFORTUNI	5
17- RISCALDAMENTO TECNICO PREGARA	5
18- CONSEGNA DEL PROGRAMMA MUSICALE	5
19- INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI	5
<b>CAPITOLO III ATLETI E CATEGORIE</b>	<i>pag.</i> 7
20- TESSERAMENTO	7
21- CATEGORIE ATLETI AGONISTI	7
22- ATLETI STRANIERI	7
23- COMPORTAMENTO ATLETI	8
<b>CAPITOLO IV DISPOSIZIONI ORGANIZZATIVE ED AMMINISTRATIVE</b>	<i>pag.</i> 9
24- MODALITA' DI ISCRIZIONE AI CAMPIONATI	9
25- RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE PER MANIFESTAZIONI EXTRA CAMPIONATO	9
26- CONFERMA PRESENZA ATLETI ALLE GARE (SANZIONI AMMINISTRATIVE)	10
27- RIMBORSO SPESE GIURIE	10
<b>CAPITOLO V PUNTEGGI E CLASSIFICHE</b>	<i>pag.</i> 11
28- TABELLA DEI PUNTEGGI	11
29- CLASSIFICHE ATLETI	11
30- CLASSIFICA DELLE SOCIETA'	11
<b>CAPITOLO VI SANZIONI DISCIPLINARI E IMPUGNAZIONI</b>	<i>pag.</i> 12
31- AMMONIZIONE, DIFFIDA DI SQUALIFICA, SQUALIFICA	12
32- RECLAMI NON AUTORIZZATI	12
33- RECLAMI	12
34- RECLAMI CONCERNENTI L'AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE ALLA GARA	12
35-RECLAMI SULLE CLASSIFICHE	13

<b>CAPITOLO VII    NORME TECNICHE</b>	<i>pag.</i> 14
<b>A - SPEED SLALOM</b>	14
TRACCIATO DI GARA	14
GIURIA	14
SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI	15
VALUTAZIONE	15
<b>B - STYLE SLALOM Singolo</b>	<i>pag.</i> 17
TRACCIATO DI GARA	17
GIURIA	17
SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI	18
VALUTAZIONE DELLE PROVE	18
TABELLA DEI PASSI (1/3)	19
TABELLA DEI PASSI (2/3)	20
TABELLA DEI PASSI (3/3)	21
TABELLA DELLE FIGURE	21
TABELLA DELLE FIGURE COREOGRAFICHE	22
DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE	23
<b>C - STYLE SLALOM Coppia</b>	<i>pag.</i> 24
TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI	24
VALUTAZIONE DELLE PROVE	24
DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE	25
<b>D - ROLLER CROSS</b>	<i>pag.</i> 26
TRACCIATO DI GARA	26
GIURIA	27
SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI	27
VALUTAZIONE E CLASSIFICHE	28
<b>E - HIGH JUMP</b>	<i>pag.</i> 29
TRACCIATO DI GARA	29
GIURIA	30
SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI	31
VALUTAZIONE E CLASSIFICHE	31
<b>F - FREE JUMP</b>	<i>pag.</i> 32
TRACCIATO DI GARA	32
GIURIA	32
SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI	33
VALUTAZIONE E CLASSIFICHE	33

## **1- ATTIVITA' AGONISTICA**

L'attività agonistica comprende tutte le gare autorizzate dalla FIHP valevoli per il Campionato Italiano Freestyle, i Campionati Regionali, i trofei ed altre manifestazioni. La Commissione di Settore propone e sottopone all'approvazione dei Comitati Regionali le date e le tipologie di svolgimento delle gare per le varie categorie.

Il Campionato Italiano viene disputato in prova unica. L'accesso a tale competizione è consentito agli atleti che hanno partecipato a gare di qualificazione secondo i criteri definiti dal Settore Tecnico.

La Commissione di Settore comunica le modalità di qualificazione alla fase nazionale, anche attraverso eventuali accorpamenti di sedi regionali.

I Comitati Regionali devono provvedere all'unificazione, a loro giudizio, dei Campionati Regionali di più regioni se il numero degli atleti non è ritenuto sufficiente per l'organizzazione di un campionato. I Comitati Regionali devono comunicare preventivamente alla Commissione di Settore, gli abbinamenti ed il presumibile numero di partecipanti ad ogni Campionato Regionale. In caso di abbinamento di due o più regioni gli atleti disputano le gare in comune con classifiche separate.

Ai Comitati Regionali è demandata l'incombenza di decidere se organizzare il campionato regionale in un'unica gara comprendente tutte le discipline, o distribuito in più gare, con lo scopo di redigere una classifica di merito, sia per assegnare i titoli regionali che per consentire l'accesso alla fase nazionale.

## **2- SEDI E OMOLOGAZIONI DELLE GARE**

Le sedi per le selezioni regionali del "Campionato Italiano Freestyle" ed i trofei regionali vengono assegnati dal Comitato Regionale alle società affiliate che ne richiedono l'organizzazione.

Le sedi per il "Campionato Italiano Freestyle" vengono assegnate dalla Commissione di Settore alle società affiliate che ne richiedono l'organizzazione.

Tutti i percorsi di gara, ove si svolge attività agonistica, devono essere preventivamente omologati dalla Commissione di Settore. Per i Campionati Provinciali, Regionali e per i Trofei l'omologazione è a cura del Comitato Regionale competente sul territorio, sentito il parere del Rappresentante di specialità del C.T.A. Regionale.

L'omologazione per le prove di Campionato Italiano, Campionati Regionali e Provinciali è concessa per i percorsi che presentano i requisiti previsti.

## **3- NORME PER L'ORGANIZZAZIONE**

In occasione di ogni gara di campionato devono essere predisposti:

- a) l'impianto di gara, in particolare le sue dimensioni e la tracciatura della pista, come da norme tecniche relative alle singole discipline;
- b) gli spazi riservati, in applicazione al successivo;
- c) l'impianto di diffusione sonora;
- d) un albo (o bacheca), per l'affissione di tutti i comunicati diramati dal Commissario di Gara o dal Giudice Arbitro, che deve essere strutturato in modo da evitarne l'asportazione;
- e) l'elenco dei premi, che deve essere consegnato al Giudice Arbitro prima dell'inizio della gara ed esposto;
- f) il medico o, in alternativa, l'autoambulanza con personale paramedico di sostegno (il medico è obbligatorio per le sole gare di campionato di livello nazionale);
- g) uno speaker ed un addetto all'impianto di diffusione sonora;
- h) eventuali postazioni per le riprese televisive, che devono essere collocate a distanza di sicurezza dai recinti delle piste e non devono ostacolare in alcun modo lo svolgimento delle gare;
- i) un idoneo servizio di fotocopiatura;
- j) maglie tricolori da consegnare agli atleti vincitori di ogni disciplina, per i soli campionati di livello nazionale;

- k) un abbigliamento decoroso e soprattutto omogeneo, indossato dal personale di servizio;
- l) spazi riservati alla FIHP per pubblicità o realizzazione di stand;
- m) un'area, esterna al percorso di gara, riservata al Commissario di Gara per accogliere eventuali istanze dei dirigenti societari, nel caso di gara in svolgimento e di impegno contemporaneo del Giudice Arbitro.

L'organizzazione deve comunicare almeno un mese prima dell'evento il programma di gare, numeri di fax, di telefono ed eventualmente un indirizzo di posta elettronica per assicurare ogni informazione.

Le iscrizioni devono pervenire all'organizzatore 7 (sette) giorni prima dell'evento tramite fax o e-mail.

Qualora atleti regolarmente iscritti risultassero assenti il giorno della gara senza alcuna preventiva giustificazione, la società di appartenenza deve corrispondere all'organizzatore una oblazione pari all'importo di iscrizione alla gara stessa per ogni atleta assente ed alla FIHP l'ammenda successivamente specificata in apposito art.26.

#### **4- RESPONSABILE DELL'ORGANIZZAZIONE**

La responsabilità dell'adozione delle misure previste all'art. 3 compete al Responsabile designato dalla società organizzatrice, le cui generalità devono essere comunicate al Commissario di Gara, responsabile dell'applicazione per tutta la durata della gara delle norme previste.

Il responsabile dell'organizzazione è incaricato:

- di assistere la Giuria,
- di raccogliere le iscrizioni degli atleti suddivisi per società, verificando che siano state indicate le generalità del dirigente accompagnatore e dell'allenatore, unici referenti (vedi art. 12) del Commissario di Gara, ovvero, qualora non nominato, del Giudice Arbitro in occasione di contestazioni, controversie o richiesta di chiarimenti.

#### **5- SPAZI RISERVATI**

Agli atleti, agli allenatori ed agli accompagnatori ufficiali deve essere riservato, in ogni impianto di gara, uno spazio opportunamente delimitato, situato in prossimità dell'ingresso della pista.

Alla Segreteria, inoltre, deve essere riservato uno spazio in posizione idonea a consentire la visibilità della pista. In tale spazio accedono unicamente la Giuria impegnata in gara ed il Commissario di Gara.

L'area di gara deve essere recintata a tutela della sicurezza sia del pubblico che degli atleti in gara.

#### **6- IMPIANTO DI DIFFUSIONE SONORA**

L'impianto di diffusione sonora deve essere dotato di amplificatori, altoparlanti, microfono, lettore di C.D.

Per le gare nazionali deve essere prevista la disponibilità di un impianto di riserva.

#### **7- SPEAKER**

Lo speaker svolge la sola funzione di diramare le notizie ufficiali. Altre eventuali comunicazioni devono essere autorizzate dal Giudice Arbitro e non devono in alcun modo interferire con il regolare svolgimento della gara.

Ad ogni inizio di competizione deve presentare:

- la Giuria (nello style slalom anche i giudici addetti alla valutazione delle prove);
- il nome dell'atleta chiamato in pista, unitamente a quello della Società di appartenenza.

Egli descrive gli sviluppi della gara senza anticipare classifiche in modo ufficiale o fare commenti che possano avvantaggiare o penalizzare un concorrente.

#### **8- ORDINE PUBBLICO**

Durante la giornata di gara l'organizzatore è l'unico responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico e può avvalersi dell'intervento della Pubblica Sicurezza.

## **9- SERVIZIO SANITARIO**

Durante gli orari stabiliti per le prove ufficiali e per tutta la durata della manifestazione l'organizzazione deve assicurare, sotto la propria responsabilità, la presenza di un medico di servizio o di un'autoambulanza con personale paramedico. Le generalità di detto personale devono essere comunicate al Giudice Arbitro, il quale deve essere altresì informato di qualsiasi allontanamento dall'impianto di detto personale. In tal caso la gara deve essere sospesa.

## **10- COMMISSARIO DI GARA**

Il Commissario di Gara è designato dal Comitato Regionale per le gare a livello regionale o interregionale e dalla Commissione di Settore per le gare nazionali.

Deve raggiungere il percorso di gara in tempo idoneo a verificare che siano state poste in essere tutte le operazioni atte a garantire il regolare svolgimento delle gare (misurazione e controllo del percorso di gara, posizionamento delle linee di partenza e di arrivo, illuminazione, tutele).

Se non già precedentemente stabilito dalla Commissione di Settore, si occupa della stesura del programma della manifestazione o della sua eventuale correzione in relazione all'effettivo numero degli atleti partecipanti alla gara.

Assiste allo svolgimento delle gare in programma, in modo da essere testimone delle varie fasi della manifestazione, di cui deve curare la stesura di dettagliata relazione.

Collabora con il Giudice Arbitro e con tutta la Giuria, pur non interferendo nella conduzione della manifestazione.

Ha il compito, inoltre, di:

- a) coordinare e controllare il rispetto delle normative previste per lo svolgimento dei campionati;
- b) supervisionare la regolarità dell'attività di segreteria, in collaborazione con il Giudice Arbitro;
- c) assicurarsi che i tempi e la successione stabiliti per le gare vengano rispettati;
- d) accertarsi che le condizioni della pista rimangano inalterate ed eventualmente, in caso di maltempo ed in accordo con il Giudice Arbitro, decidere l'inagibilità della pista e la sospensione della gara;
- e) accertarsi che non vengano diramate classifiche parziali e/o non ufficiali;
- f) accertarsi che le classifiche e le comunicazioni siano affisse con sollecitudine nell'apposita bacheca;
- g) raccogliere tutti i referti relativi alla gara;
- h) redimere eventuali controversie:
  - personalmente, se di carattere organizzativo;
  - tramite il Giudice Arbitro, se di carattere tecnico.

Interviene presso il Responsabile dell'organizzazione, in caso di necessità, per il mantenimento dell'ordine pubblico sul campo di gara, in difesa dell'operato della Giuria.

Il Commissario di Gara rappresenta la Commissione di Settore sul campo di gara con mandato palese. Costituisce il tramite fra Giuria e Delegati delle Società ed è l'unico referente di ogni istanza presentata sul campo di gara da questi ultimi (richieste di chiarimento, reclami ed altro).

## **11- GIUDICE ARBITRO**

Il Giudice Arbitro viene designato dal CTA competente.

Il Giudice Arbitro, oltre alle attribuzioni indicate nei diversi articoli del Regolamento vigente, è responsabile del corretto svolgimento della manifestazione sotto il profilo arbitrale ed è tenuto a controllare ogni aspetto tecnico, segnalando eventualmente i necessari interventi all'organizzatore.

Inoltre, prima dell'inizio della competizione verifica, unitamente al Commissario di Gara, la regolarità delle strutture e dei campi di gara, le liste degli iscritti e provvede al sorteggio dell'ordine di partenza degli atleti per ogni gara.

Ove non fosse nominato o presente il Commissario di Gara, quanto previsto dalla precedente norma viene affidato al controllo del Giudice Arbitro con la collaborazione dei Giudici di gara.

In ogni caso il Giudice Arbitro può sempre avvalersi della collaborazione dei Giudici di gara per l'assolvimento dei propri compiti.

Il Giudice Arbitro redige:

- tutti i moduli di gara con risultati e classifiche;
- il verbale finale di gara.

## **CAPITOLO II SVOLGIMENTO DELLE GARE**

### **12- IDONEITA' DEL PERCORSO DI GARA**

La decisione relativa alla idoneità del percorso di gara spetta al Giudice Arbitro, sentito il Responsabile dell'organizzazione ed il Commissario di Gara, ove convocato, prima dell'inizio della competizione.

### **13- DURATA DELLA MANIFESTAZIONE**

Per le categorie Giovanissimi ed Esordienti la durata delle manifestazioni non deve possibilmente superare le quattro ore complessive, le quali devono svolgersi consecutivamente.

Tale durata può essere ragionevolmente elevata dal Responsabile dell'organizzazione, sentito il Giudice di Gara, in funzione del numero dei partecipanti.

### **14- ACCOMPAGNATORI UFFICIALI E ALLENATORI**

Ogni Società partecipante ad una prova di campionato deve dotare l'accompagnatore ufficiale e l'allenatore di una dichiarazione su carta intestata, sottoscritta dal legale rappresentante o da chi è autorizzato a farne le veci, dalla quale risultino generalità e numero della tessera federale.

Nel caso in cui una Società non sia rappresentata da un accompagnatore ufficiale, gli atleti iscritti alla manifestazione, purché di maggiore età, possono presentarsi personalmente alla "conferma presenze-atleti" e la Società perde i diritti previsti dal Regolamento in materia di reclami.

All'accompagnatore ufficiale e/o Allenatore, che firma presso la Giuria in sede "conferma presenze-atleti", è fatto obbligo di portare esposta la Tessera Federale (o altro documento di riconoscimento rilasciato dall'Organizzazione) senza la quale non può accedere all'impianto.

Accompagnatori ufficiali ed allenatori devono, durante tutto lo svolgimento del campionato, essere sempre in possesso della tessera federale da esibire ad ogni richiesta ufficiale.

In relazione al numero degli iscritti e delle specialità cui partecipano gli atleti le Società possono inserire nell'elenco un secondo allenatore.

I dirigenti presenti sul campo di gara (o gli allenatori, in assenza del dirigente non nominato), ufficialmente delegati dai Presidenti della rispettive Società, sono i soli autorizzati a presentarsi dal Giudice Arbitro o dal Commissario di Gara per eventuali chiarimenti.

### **15- IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI - PETTORALI**

Durante l'intero svolgimento del campionato i dirigenti delle società devono essere sempre in possesso della tessera federale degli atleti da esibire ad ogni richiesta ufficiale; qualora la tessera sia sprovvista di fotografia, deve essere esibito a supporto, per l'identificazione, un documento di riconoscimento munito di fotografia e legalmente riconosciuto.

Qualora dovessero insorgere delle divergenze in merito all'ammissione di un atleta alla prove di Campionato e che non fosse possibile verificare l'esatta posizione nei termini consentiti, il Giudice Arbitro può autorizzare l'atleta a gareggiare "sub judge".

Le società che hanno programmato la partecipazione al Campionato Italiano Freestyle devono richiedere alla Società organizzatrice un quantitativo di numeri di pettorale da assegnare ai propri atleti, successivamente e singolarmente a cura della società; tale numero di pettorale deve essere esposto dall'atleta, secondo le modalità descritte dall'art. 23, punto C, e resta assegnato per tutta la durata del campionato. Le società sono obbligate, nell'invio delle iscrizioni all'organizzatore della competizione, a dichiarare il numero di pettorale, oltre al nome ed al numero di tessera dell'atleta.

Nel caso in cui una società abbia ricevuto un numero insufficiente di pettorali, a causa della richiesta di partecipazione alla competizione di nuovi atleti, può richiedere una ulteriore assegnazione di numeri alla società organizzatrice o al Comitato Regionale, almeno 15 giorni prima dell'evento.

Per quanto riguarda l'organizzazione di trofei approvati dalla FIHP, la fornitura dei numeri di pettorale agli atleti partecipanti è a cura dell'organizzatore.

I numeri di pettorale forniti alle società restano invariati anche negli anni successivi, allo scopo di consentire la stampa del numero sulle maglie societarie.

## **16- GESSATURE, FASCIATURE E INFORTUNI**

L'atleta che si presenta in pista con gessatura o fasciatura rigida non viene ammesso a gareggiare. Per postumi evidenti di infortunio o per l'adozione di fasce di protezione l'atleta viene ammesso alla gara su presentazione di certificato medico che ne autorizzi la partecipazione.

## **17- RISCALDAMENTO TECNICO PREGARA**

L'organizzatore deve predisporre un'area, al di fuori del campo di gara, che permetta il riscaldamento degli atleti, possibilmente munita di una rampa per l'high jump e di una traccia per 20 coni a cm.80 di distanza tra loro.

## **18- CONSEGNA DEL PROGRAMMA MUSICALE**

Ogni concorrente che partecipa alla prova di style slalom deve consegnare all'incaricato dell'organizzazione il C.D. contenente la registrazione musicale del suo esercizio e recante, sul dorso, una targhetta con l'indicazione delle generalità dell'atleta e della società di appartenenza.

Il C.D. può contenere più registrazioni musicali, per l'utilizzo da parte di più atleti.

Il suono deve essere nitido e comunque tale da consentire un buon ascolto.

La risoluzione di ogni contestazione in merito è demandata al giudizio insindacabile del Giudice Arbitro.

Ogni Società deve avere a disposizione un CD di riserva in caso di guasti o alterazioni della sua qualità.

Qualora il brano scelto sia illeggibile o danneggiato è possibile passare ad un CD di riserva purché disponibile entro 60 secondi. Solo su segnalazione dell'organizzatore, è possibile utilizzare, nella fase di invito alla gara ed in alternativa, supporti tipo lettori MP3.

## **19- INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI**

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

- a) se l'interruzione è dovuta a malessere o infortunio del concorrente, lo stesso deve ripetere l'esecuzione entro 10 minuti, pena la mancata attribuzione del punteggio o del tempo.
- b) se l'interruzione è dovuta a guasto meccanico, il Giudice Arbitro, dopo aver accertato che l'interruzione è giustificata, permette al concorrente di riparare il danno entro 10 minuti e lo invita a ripetere l'esercizio dall'inizio, pena la mancata attribuzione del punteggio o del tempo;
- c) se durante l'esecuzione l'abbigliamento dell'atleta in qualche modo diventasse indecente o pericoloso, il Giudice Arbitro interrompe la prova del concorrente e lo invita a sostituire la divisa di gara e, quindi, a ripetere l'intera esecuzione entro 10 minuti, pena la mancata attribuzione del punteggio o del tempo;
- d) nello style slalom, se l'interruzione è provocata da una qualsiasi interferenza esterna, viene lasciata al concorrente la possibilità di decidere se desidera ripetere l'esercizio o se intenda considerare valida la prima esecuzione. Nel primo caso, il Giudice Arbitro invita i giudici ad ignorare la prima esecuzione ed a formulare, quindi, un nuovo giudizio. Nel secondo caso, invece, il giudizio dei giudici viene formulato fino al momento dell'interruzione dell'esercizio; per le altre gare se si verifica un'interferenza esterna viene lasciata al concorrente la possibilità di decidere se desidera ripetere l'esercizio (se è stato portato a completezza) o se intenda mantenere il risultato acquisito;
- e) in caso di cattivo funzionamento dell'impianto musicale, il Giudice Arbitro deve interrompere l'esecuzione. Tale interruzione viene valutata come interferenza esterna ed applicato quanto previsto dal punto d);
- f) qualora il Giudice Arbitro interrompa inavvertitamente un concorrente prima che abbia finito la sua esecuzione, tale interruzione viene valutata come interferenza esterna ed applicato quanto previsto dal punto d);
- g) se, a giudizio del Giudice Arbitro, l'interruzione non risulta giustificata, al concorrente non viene attribuito alcun punteggio o tempo valido.
- h) durante la ripetizione, di cui ai paragrafi precedenti, delle esecuzioni per lo style slalom, i giudici valutatori devono essere invitati a valutare il concorrente dal punto dell'interruzione; tale momento viene segnalato con il fischio del Giudice Arbitro. Successivamente i giudici valutatori riprendono a

valutare. Durante la ripetizione il Giudice Arbitro verifica che il concorrente esegua il suo esercizio come da programma;

- i) in tutti i casi in cui il concorrente non sia più in grado di iniziare nuovamente o di continuare l'esercizio, esso viene considerato non eseguito, qualora non sia stata ultimata alcuna prova; viceversa, viene considerata valida l'ultima prova ultimata. In tutti i casi in cui, in base al presente articolo, non sia attribuito alcun punteggio, il concorrente deve essere escluso dalla classifica.
- j) nel caso in cui si renda necessario ripetere una manche di una gara, approvata dal Giudice Arbitro in base anche ad uno degli articoli esposti in precedenza, questa viene ripetuta al termine delle esecuzioni della categoria di appartenenza.

## **CAPITOLO III ATLETI E CATEGORIE**

### **20- TESSERAMENTO**

Tutti gli atleti che siano tesserati per l'anno in corso possono svolgere attività agonistica.

Le richieste di tesseramento presentate dalle società sportive all' ufficio tesseramento della Segreteria Federale devono essere accompagnate dalla documentazione prevista.

Le modalità di appartenenza degli atleti alle diverse categorie nelle varie specialità vengono stabilite dalle presenti norme .

### **21- CATEGORIE ATLETI AGONISTI**

Categorie di affiliazione e partecipazione:

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

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

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

Le coppie potranno essere omogenee (2 maschi o 2 femmine) oppure eterogenee (maschio-femmina).

Due atleti della coppia possono appartenere a due categorie differenti; essi gareggeranno nella categoria dell'atleta di maggiore età.

I due atleti costituenti la coppia dovranno obbligatoriamente far parte della stessa società; inoltre, ogni atleta potrà far parte di un'unica coppia per ogni singola competizione.

### **22- ATLETI STRANIERI**

1. La Federazione, in osservanza alle disposizioni e nei limiti delle quote autorizzate dal CONI, stabilisce il numero di atleti cittadini stranieri ed atleti provenienti da Federazioni straniere che le società sportive possono tesserare. A detti atleti sono applicabili tutte le disposizioni sul tesseramento contenute nello Statuto e nel Regolamento Organico, in quanto compatibili.
2. Per il tesseramento di atleti cittadini stranieri ed atleti provenienti da Federazioni straniere devono essere allegati:
  - nulla osta, rilasciato dalla Federazione per la quale l'atleta è tesserato (il nulla osta non va allegato alla domanda, nel caso in cui l'atleta da tesserare non sia mai stato tesserato in precedenza per Federazioni straniere);
  - fotocopia di un documento valido per l'espatrio.
3. Gli atleti provenienti da Federazioni straniere e gli atleti cittadini stranieri possono partecipare a tutte le gare e manifestazioni federali previste dalle norme regolamentari delle specialità, acquisendo il punteggio per la società di appartenenza.

4. Gli atleti provenienti da Federazioni straniere e gli atleti cittadini stranieri non possono fregiarsi del titolo di Campione Italiano di qualsiasi categoria individuale.
5. Per gli atleti comunitari si applicano le disposizioni emanate in merito dal CONI.

### **23- COMPORTAMENTO ATLETI**

- a) Gli atleti partecipano alle gare solo se presentati dalle società di appartenenza.
- b) Gli atleti devono mantenere sempre un comportamento improntato all'etica sportiva.
- c) Gli atleti possono presentare reclamo unicamente attraverso il proprio accompagnatore ufficiale.
- d) Durante la gara gli atleti devono indossare la divisa sociale della società di appartenenza o altra divisa autorizzata dalla stessa, previa comunicazione alla giuria da parte del dirigente responsabile.
- e) Il numero di gara deve essere posizionato in modo ben visibile sul dorso o sulla natica, lato giuria.
- f) L'atleta in gara deve indossare le protezioni previste all'inizio della competizione, pena l'impossibilità di prendervene parte. Nel caso di comportamento reiterato viene adottato un ulteriore provvedimento disciplinare.
- g) L'atleta in gara può portare occhiali da vista, se allacciati dietro la nuca e orologi o cardiofrequenzimetri, se in materiale plastico.
- h) L'atleta, convocato alla partenza della gara dallo speaker, deve raggiungere lo spazio predisposto. La mancata presentazione all'appello nominale corrisponde alla rinuncia della gara.
- i) L'atleta in gara non può avvalersi dell'uso di alcun tipo di accessorio (birilli, palline, pedane, articoli ludici o per esercitazioni aerobiche) e non può fruire della collaborazione di persone esterne o interne al percorso di gara.
- j) L'atleta deve presentarsi personalmente alla premiazione indossando la divisa regolamentare e con i pattini calzati.
- k) La mancata osservanza di quanto disposto viene sanzionata dal Giudice Arbitro, come previsto dall'art. 31.

## **CAPITOLO IV      DISPOSIZIONI ORGANIZZATIVE ED AMMINISTRATIVE**

### **24- MODALITA' DI ISCRIZIONE AI CAMPIONATI**

Entro le date previste dal calendario federale la Società deve iscrivere i propri atleti ai Campionati Regionali, specificando le tipologie di gara prescelte.

A Campionati Regionali conclusi, tenendo presenti i criteri di ammissione esposti nelle presenti Norme, ciascuna Società deve consegnare al Comitato Regionale l'iscrizione degli atleti che hanno acquisito il diritto di partecipazione al Campionato Italiano, allegando la copia della ricevuta dell'avvenuto pagamento della tassa di iscrizione.

I Comitati Regionali, ricevute le iscrizioni, devono redigere gli elenchi degli atleti che hanno acquisito il diritto di partecipazione al Campionato Italiano, specificando le tipologie di gara prescelte.

Per facilitare la trasmissione immediata degli elenchi, la cui importanza è fondamentale per il prosieguo dell'attività, i Comitati Regionali devono avvalersi del modulo on-line, esposto nel sito della Federazione, cui ciascuna Società può accedere utilizzando la password predisposta da richiedere agli uffici federali.

L'elenco, che una volta pervenuto al Settore Tecnico non può essere più modificato, fa fede a tutti gli effetti ed è il documento per mezzo del quale la Commissione di Settore procede alla compilazione degli elenchi dei partecipanti ai Campionati. L'elenco deve pervenire, a cura dei Comitati Regionali, alla Commissione di Settore ed alle Società interessate entro i termini annualmente stabiliti.

La Commissione di Settore accetterà iscrizioni ai Campionati Italiani solo se pervenute dai Comitati Regionali; in nessun caso accetterà iscrizioni inviate da Società e/o da atleti.

In caso di contestazione in sede di conferma della presenza-atleti, unico documento valido in possesso delle Società è la copia di quanto inviato, unitamente alla ricevuta dell'avvenuto pagamento della tassa di iscrizione.

### **25- RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE PER MANIFESTAZIONI EXTRA CAMPIONATO**

Le richieste di autorizzazione per l'organizzazione di trofei e manifestazioni extra campionato (tali nomenclature sono di seguito sintetizzate nella dicitura MANIFESTAZIONI) devono pervenire alla Commissione di Settore entro e non oltre il 30 novembre dell'anno antecedente l'effettuazione della gara con il benessere del Comitato Regionale e del componente CTA e dopo la pubblicazione del Calendario Federale.

Le date delle manifestazioni indicate dalle Società richiedenti sono, quindi, da ritenersi indicative e saranno inserite nel Calendario Federale solo dopo l'ufficializzazione delle date relative ai Campionati Regionali, Italiani, raduni ed attività delle squadre nazionali.

Su decisione della Commissione di Settore potranno, inoltre, essere inseriti, preventivamente e d'ufficio, alcuni trofei che abbiano già offerto garanzia di efficiente e spettacolare organizzazione e che consentano la valutazione di atleti da parte dei Selezionatori delle squadre nazionali.

Le richieste di autorizzazione devono essere avanzate compilando i moduli esposti nel sito della Federazione, cui ciascuna Società può accedere utilizzando la password predisposta da richiedere agli uffici federali.

Ricevuta dalla Commissione di Settore l'autorizzazione ad effettuare la manifestazione, la Società organizzatrice deve provvedere a versare:

- alla FIHP, tassa di 26 euro per manifestazione nazionale;
- al CIC, tassa di 74 euro per manifestazione internazionale.

Il regolamento e la tassa di organizzazione della manifestazione, nonché la relativa tassa arbitrale, devono pervenire entro i due mesi antecedenti l'effettuazione della gara, pena la cancellazione dal calendario federale.

## 26- CONFERMA PRESENZA ATLETI ALLE GARE (SANZIONI AMMINISTRATIVE)

Le Società interessate al depennamento di propri atleti iscritti alle prove previste dall'attività agonistica ufficiale devono comunicare on-line, alla società organizzatrice ed ai rispettivi organismi competenti per territorio (Commissione di Settore e Comitato Regionale), le eventuali assenze entro le ore 15 del giorno precedente l'inizio della manifestazione.

Alle Società inadempienti verranno comminate, in sede di omologazione, per ogni atleta assente e non depennato, le seguenti sanzioni amministrative:

- € 26,00 per manifestazioni nazionali;
- € 13,00 per Campionati Regionali (a favore della F.I.H.P.).

Alle prove nazionali (Campionati Italiani), per gli atleti confermati all'atto della presentazione delle deleghe e successivamente assenti alla partenza, la Società verrà sanzionata, in sede di omologazione, di ulteriori € 5,00 per ogni gara che l'atleta avrebbe dovuto effettuare.

### TASSE ED AMMENDE

Iscrizione Campionati Italiani (per ciascun atleta)	€ 3,00
Iscrizione Campionati Regionali (per ciascun atleta)	€ 3,00
Soprattassa per ritardata iscrizione (per ciascun atleta)	€ 10,00
Depennamento atleti dopo termini previsti per Campionati Regionali	€ 13,00
Depennamento atleti dopo termini previsti per Campionati Italiani	€ 26,00
Atleti confermati atto presentazione deleghe e assenti alla partenza della gara (Campionati Italiani) (per ogni gara ed atleta)	€ 5,00

## 27- RIMBORSO SPESE GIURIE

Le Società organizzatrici di Manifestazioni extra Campionato Regionali, Interregionali, Nazionali ed Internazionali, in possesso del prescritto nulla osta della Commissione di Settore, devono versare al Comitato Regionale competente l'importo complessivo delle spese sostenute dagli Ufficiali di Gara convocati alla manifestazione. Detto versamento, di seguito specificato, deve essere effettuato tramite c/c al Comitato Regionale competente almeno 60 giorni prima dello svolgimento della manifestazione.

Copia dell'avvenuto pagamento deve essere inviata, anche a mezzo fax (06/36858211), alla Commissione di Settore.

TIPO DI MANIFESTAZIONE	1^ GIORNATA
Regionali categorie inferiori	€ 207,00
Regionali tutte le categorie	€ 258,00
Interregionali	€ 413,00
Nazionali	€ 1.033,00
Internazionali C.E.C.	€ 1.291,00
Internazionali C.I.C.	€ 1.549,00

L'eventuale soggiorno e la diaria della Giuria per le giornate successive sono a carico delle Società organizzatrici.

La liquidazione dell'importo dovuto agli Ufficiali di Gara interessati è a cura del Comitato Regionale.

## **CAPITOLO V PUNTEGGI E CLASSIFICHE**

### **28- TABELLA DEI PUNTEGGI**

I punteggi nelle gare di campionato italiano delle varie specialità vengono così assegnati:

CATEGORIE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
SENIORES	100	90	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	6
JUNIORES	80	72	64	60	56	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	12	8	6
ALLIEVI	60	54	48	45	42	39	36	33	30	27	24	21	18	15	12	9	-	-
RAGAZZI	60	54	48	45	42	39	36	33	30	27	24	21	18	15	12	9	-	-

Per le categorie Juniores e Seniores: ai classificati dal 19° posto in poi vengono assegnati 3 punti.

Per le categorie Ragazzi ed Allievi: ai classificati dal 17° posto in poi vengono assegnati 4 punti.

I punteggi vengono assegnati nello stesso modo in tutte le categorie di partecipazione.

In tutte le gare, qualora due o più atleti o squadre occupino la stessa posizione nella classifica finale, il punteggio viene assegnato a pari merito; in tal caso, l'atleta che segue riceve il punteggio secondo la posizione a lui spettante in base al numero dei concorrenti che lo precedono.

### **29- CLASSIFICHE ATLETI**

Nel caso di un campionato o trofeo a più tappe, la somma dei punti raccolti nelle varie prove (del trofeo o del campionato) di una particolare disciplina determina la classifica finale della stessa specialità.

### **30- CLASSIFICA DELLE SOCIETA'**

La classifica finale del Campionato Italiano o di un Trofeo prevede anche una classifica "a medagliere" per società: le medaglie d'oro, cioè, precedono nella classifica quelle d'argento e quelle di bronzo.

La classifica delle società deve essere premiata anche alla fine del singolo evento, utilizzando sempre il metodo "a medagliere".

## **CAPITOLO VI            SANZIONI DISCIPLINARI E IMPUGNAZIONI**

### **31- AMMONIZIONE, DIFFIDA DI SQUALIFICA, SQUALIFICA**

Gli atleti che manifestano, durante le competizioni, comportamenti contrari alle norme che le disciplinano ed all'etica sportiva sono sanzionati dal Giudice Arbitro con uno dei seguenti provvedimenti disciplinari, ad iniziare da quello meno penalizzante:

- richiamo
- ammonizione
- retrocessione dall'ordine di arrivo
- diffida di squalifica
- squalifica.

Gli atleti che, con il loro comportamento scorretto, compromettano la sicurezza di un atleta in gara vengono estromessi dall'intera manifestazione dal Giudice Arbitro.

### **32- RECLAMI NON AUTORIZZATI**

Il dirigente responsabile che reclama su decisioni di natura tecnica e disciplinare adottate dalla giuria, o comunque demandate alla sua esclusiva discrezionalità, ed in particolare:

- sui punteggi attribuiti dalla giuria valutatrice di style slalom,
- o su le decisioni di natura tecnico - disciplinare adottate dal Giudice Arbitro,
- oppure, infine, in merito alla praticabilità ed alla regolarità della pista di gara,

viene sanzionato con i seguenti provvedimenti disciplinari:

- richiamo;
- ammonizione;
- squalifica della società dalla gara o dall'intera manifestazione (i punteggi della singola gara o dell'intera manifestazione non vengono presi in considerazione nella classifica per società, mentre le classifiche degli atleti rimangono valide).

### **33- RECLAMI**

I reclami e le richieste di spiegazioni possono essere avanzate dagli accompagnatori ufficiali e riferirsi esclusivamente:

- a) all'ammissione di un concorrente alla gara;
- b) alla classifica finale.

In nessun caso è consentita la presentazione di reclami concernenti decisioni di natura tecnica e disciplinare adottate del Giudice Arbitro o comunque demandate alla sua esclusiva discrezionalità quali: i punteggi attribuiti dalla giuria valutatrice di style slalom e la praticabilità e la regolarità della pista di gara.

### **34- RECLAMI CONCERNENTI L'AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE ALLA GARA**

Questo tipo di reclamo è consentito:

- alle società che ritengono che un proprio atleta non sia stato ammesso alla gara, pur avendone titolo;
- alle società che si ritengono danneggiate per effetto dell'ammissione alla gara di un atleta di altro sodalizio, ritenuto in posizione irregolare.

Il reclamo deve essere presentato dall'accompagnatore ufficiale della società al Giudice Arbitro prima dell'inizio della gara.

Il Giudice Arbitro deve dare immediata comunicazione del preannuncio di reclamo all'accompagnatore ufficiale della società cui appartiene l'atleta ritenuto in posizione irregolare ed allegare il preannuncio stesso al verbale di gara.

Quando il Giudice Arbitro non ritenga di essere in possesso di elementi certi di giudizio sull'ammissibilità alla gara di un concorrente, la cui posizione abbia formato oggetto di contestazione, può ammetterlo alla gara "sub judge", registrando tale condizione sul verbale di gara, allo scopo di consentire le definitive decisioni agli organismi competenti. Tale decisione, debitamente notificata agli accompagnatori ufficiali dei sodalizi in gara, deve risultare nel verbale di gara.

### **35- RECLAMI SULLE CLASSIFICHE**

Può essere presentato reclamo al Giudice Arbitro dal rappresentante ufficiale della società interessata, entro i trenta minuti successivi all'esposizione della classifica in bacheca.

Il Giudice Arbitro deve dare immediata comunicazione del preannuncio di reclamo agli accompagnatori ufficiali delle altre società interessate ed allegare il preannuncio stesso al verbale di gara, sul quale ha l'obbligo di esporre in forma sintetica le decisioni assunte.

Nel caso di rilevamento di un effettivo errore la classifica viene nuovamente redatta corretta.

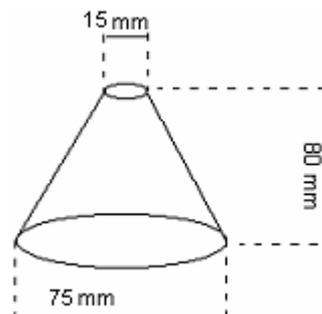
**A - SPEED SLALOM**

**TRACCIATO DI GARA**

Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuarvi la competizione dopo valutazione ed approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. In tal caso la partenza andrà posizionata nella parte più alta.

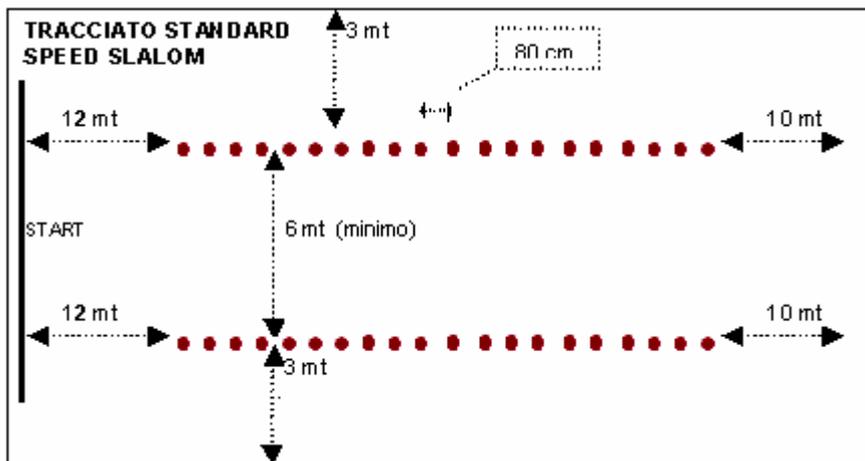
Sul tracciato devono essere tracciate due file di venti cerchi di diametro  $80 \pm 5$  mm, posti tra loro a una distanza di  $80 \pm 2$  cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro); su questi cerchi vengono posizionati 20 coni in poliuretano o altro materiale morbido, onde salvaguardare la sicurezza degli atleti, aventi le seguenti misure standard:

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



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

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



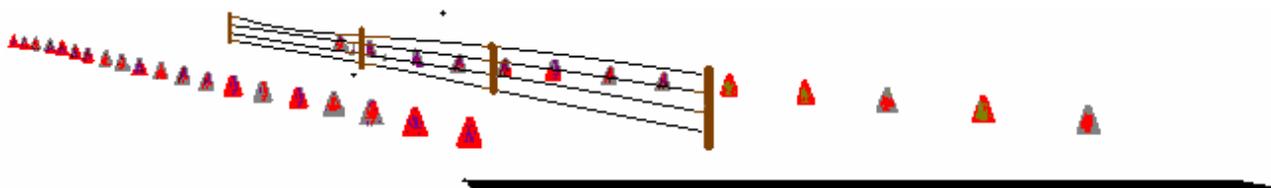
Tutte le gare sono eseguite in parallelo, sia per le qualifiche che per la gara ad eliminazione diretta (KO system).

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

Può essere prevista anche una coppia di fotocellule alla partenza che viene demandato al giudice Starter il

assicurino il rilevamento della falsa partenza; in caso contrario, il rilevamento delle false partenze.

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



## GIURIA

La giuria è composta da 6 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Cronometrista,
- Giudice Starter e Giudice di linea.

I loro compiti sono così ripartiti:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti specificati nelle Norme di Attività, deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara.
2. Due Cronometristi: i cronometristi (uno per ciascun percorso) controllano il corretto rilevamento dei tempi e li comunicano al presidente di giuria. E' obbligatorio l'uso di fotocellule per il rilevamento dei tempi. Per le gare di Campionato Italiano è previsto l'utilizzo di personale della Federazione Cronometristi.
3. Giudice di partenza (o starter): si posiziona alla partenza; controlla che gli atleti prima dello start non superino la linea di partenza.
4. Due Giudici di area: si posizionano a fianco dei coni del tracciato (un giudice per ogni tracciato). Prima dello start devono assicurarsi che la via di fuga sia libera da intralci e che il posizionamento dei coni sia corretto; dopo lo start devono controllare che i coni del percorso non siano stati spostati o abbattuti o saltati, comunicando, in tal caso, il numero di penalità effettuate al Giudice Arbitro.

il Giudice Arbitro ed i giudici di linea devono anche controllare:

- la tecnica d'esecuzione dello slalom, che deve essere eseguita a scelta o con un solo pattino o con entrambi i pattini appoggiati a terra,
- che non vengano effettuati dei cambi di passo durante l'esecuzione della gara.

## SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Il concorrente deve posizionarsi dietro la linea di partenza posta a 12 metri dal tracciato.

Il via viene dato dal giudice Starter con tre ordini:

- ai posti: (gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza)
- pronti (gli atleti devono rimanere immobili, altrimenti viene decretata la falsa partenza),
- il Via viene decretato tramite segnale acustico (tale segnale deve essere posizionato nella zona di partenza).

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

L'atleta dovrà slalomare i 20 coni utilizzando una tecnica libera: su un piede, e in tal caso l'altro deve rimanere sempre sollevato da terra, oppure su due piedi, e in tal caso entrambi i pattini devono slalomare i coni.

E' possibile affrontare una prima parte del tracciato su due piedi (entrambi i pattini dovranno slalomare i coni) e, ad un certo punto, alzarne uno; in tal caso il pattino alzato non potrà più essere abbassato pena l'annullamento della prova (run nulla).

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

Entrambe le prove sono eseguite in parallelo: se il giudice arbitro non nota alcuna minima differenza tra i due percorsi le prove potranno essere effettuate indifferentemente da ciascun atleta su uno dei due percorsi, viceversa se il giudice arbitro nota una minima differenza (un percorso più illuminato, coni di colore diverso ecc), tra la prima e la seconda prova occorrerà eseguire il cambio di percorso tra i due atleti. In caso di spareggio durante il KO-system la scelta del percorso verrà effettuato tramite lancio della moneta.

*Qualificazioni:* Ogni atleta deve eseguire due prove, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore. Viene così stipulata una classifica di merito. Passano alla fase KO system i primi 4 atleti di ogni categoria. Per le categorie Giovanissimi ed Esordienti la classifica finale viene stipulata prendendo il miglior tempo delle due prove (non disputano il KO system).

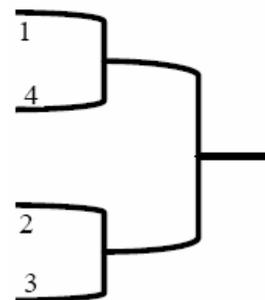
### KO system:

Ogni sfida diretta prevede la vittoria di almeno due prove su tre.

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

I vincitori delle semifinali si affrontano nella finale per il 1° e 2° posto.

Il 3° e 4° posto sono invece stabiliti dal miglior tempo realizzato nella semifinale (non vengono quindi presi in considerazione i tempi delle qualificazioni).



### Casi particolari:

- Se sono iscritti 3 atleti, il 1° qualificato passa direttamente alla finale e gli altri due svolgono la semifinale
- Nel caso in cui vi siano due run (o più) pari merito (quindi anche entrambe nulle), la vittoria è assegnata all'atleta che ha vinto la run non pari, basta quindi un'unica vittoria.
- Nel caso in cui siano iscritti 2 atleti, questi passano direttamente al KO-system senza disputare le qualificazioni
- Nel caso in cui sia iscritto un solo atleta alla gara, questi dovrà in ogni modo disputare le qualificazioni e ottenere almeno una run non nulla, viceversa verrà estromesso dalla classifica.

### VALUTAZIONE

Per ogni cono saltato (non slalomato), abbattuto o spostato verrà applicata una penalità di 0,2 secondi da aggiungere al tempo finale della singola run.

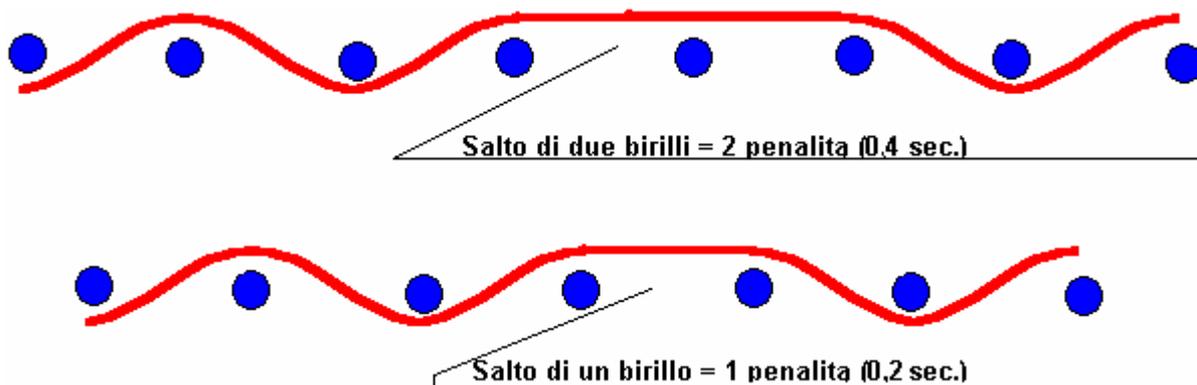
Una run in cui vengono registrate 5 penalità o più è giudicata nulla. Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino l'altro viene abbassato, la run è nulla.

Il pattino può essere abbassato solo dopo il passaggio del pattino a terra dall'ultimo cono.

Se in generale viene cambiata tecnica di esecuzione di una run durante il suo svolgimento, la run è nulla.

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

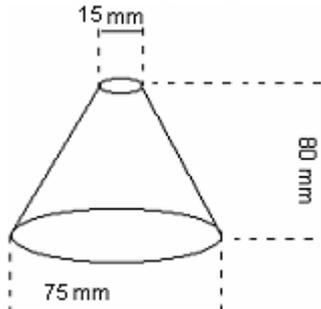
All'atleta che effettua due run nulle nella fase di qualifica gli viene attribuito un tempo di qualifica di 20 sec.



Nella classifica finale, le posizioni dalla 5° (ossia, gli atleti che non passano alla fase KO-system) in giù sono assegnate in base ai tempi rilevati durante la prova a tempo. I posti 1° e 2° sono, invece, ottenuti per eliminazione diretta nelle competizioni finali, il 3° e il 4° dai tempi ottenuti nelle semifinali di KO-system. Per le sole categorie Giovanissimi ed Esordienti la classifica finale è interamente stipulata sulla base dei tempi rilevati durante la prova a tempo (non disputano il KO-System).

## B - STYLE SLALOM Singolo

### TRACCIATO DI GARA



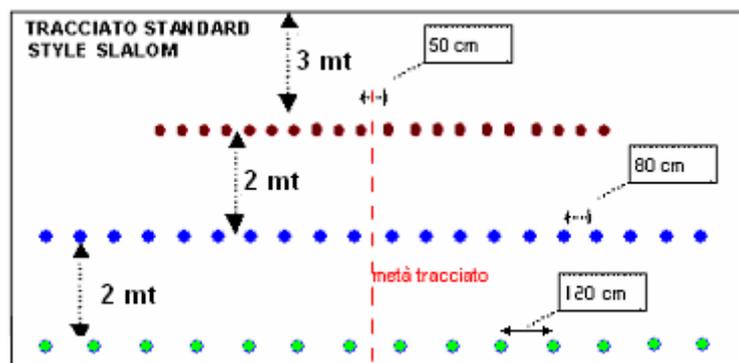
Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara.

Sul tracciato deve essere tracciata una fila di quattordici cerchi di diametro  $80 \pm 5$  mm posti tra loro ad una distanza di  $120 \pm 2$  cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro), un'altra fila parallela all'altra distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro  $80 \pm 5$  mm posti tra loro ad una distanza di  $80 \pm 2$  cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro) e un'altra fila parallela all'altra distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di

di diametro  $80 \pm 5$  mm posti tra loro ad una distanza di  $50 \pm 2$  cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro).

Su questi cerchi sono collocati i coni, in poliuretano o altro materiale morbido, onde salvaguardare la sicurezza degli atleti, aventi le seguenti misure standard: diametro di base  $75 \pm 5$  mm, altezza  $80 \pm 5$  mm, diametro superiore  $15 \pm 5$  mm. (vedi figura sopra).

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



### GIURIA

La giuria è composta da 2 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Giudice rilevatore del tempo

Inoltre, per quanto riguarda le gare di Campionato Regionale vi sono tre Giudici Valutatori (Giudici di Style), nominati dal designatore di giuria, mentre per il Campionato Italiano i giudici Valutatori devono essere 5.

I compiti della giuria sono così ripartiti:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, raccoglie le votazioni visualizzate dalla giuria valutatrice e le trascrive sul modulo di gara.
2. Giuria Valutatrice: ha il compito di valutare la prestazione dell'atleta attraverso punteggi; in nessun caso il Giudice Arbitro o il cronometrista potranno far parte della Giuria Valutatrice.
3. Giudice rilevatore del tempo: dopo la partenza della base musicale, dà il via alla gara quando l'atleta interseca la linea dei coni. Dopo 1' e 30" di prova, con un fischietto dà il segnale di fine.
4. Giudice rilevatore delle penalità

In caso di assenza di un giudice, questo dovrà esser sostituito, nell'ordine, da quello di riserva o da altro ufficiale di gara presente sul posto; qualora ciò non sia possibile, né si possa ridurre la composizione della giuria, il Giudice Arbitro assume anche le funzioni del giudice mancante e le conserva per tutta la durata della gara.

I Segretari di giuria ed il Cronometrista possono, in caso di assenza, essere sostituiti, oltre che da altri ufficiali di gara presenti sul posto, da persone designate dal Giudice Arbitro nell'ambito dei suoi poteri discrezionali.

Nel caso in cui, durante una manifestazione in cui siano richiesti 3 giudici valutatori, sia in gara un familiare o un parente di un giudice valutatore (figlio, nipote), tale giudice deve essere sostituito per l'intera durata della gara da altro di riserva della categoria dell'atleta in questione. Nelle gare in cui siano presenti 5 giudici, non viene operata tale sostituzione, poiché, in tal caso, viene operato lo scarto, oltre che del peggior piazzamento, anche del migliore.

### **SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

L'utilizzo di una base musicale per l'esecuzione dell'esercizio è obbligatoria. Questa deve essere fornita all'addetto all'impianto audio su CD prima dell'inizio di qualunque competizione della manifestazione. Nel caso in cui l'atleta sia sprovvisto di una base musicale, l'organizzazione provvede a fornirgliene una, scelta a caso; l'atleta non può presentare reclami avversi al tipo di base assegnatagli.

All'inizio della gara l'atleta si posiziona fermo in prossimità del tracciato e attende l'inizio della base musicale; il cronometrista inizia il rilevamento del tempo di partenza nel momento in cui viene intersecata la linea immaginaria perpendicolare al tracciato passante per il primo cono intersecato. Dal momento in cui parte la base musicale, l'atleta ha 15" di tempo per iniziare la gara.

La mancata osservanza di questa norma viene sanzionata.

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

La prova complessiva ha una durata di 1'30".

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.

### **VALUTAZIONE DELLE PROVE**

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

Per i due parametri è assegnato, da ogni singolo giudice che compone la giuria, un voto da 1 a 60 (senza virgole, o decimali) secondo un criterio di merito crescente. I voti sono esposti su lavagnette o su numeratore al Giudice Arbitro, il quale provvede ad annotare i vari punteggi. L'esposizione dei punti viene effettuata alla fine di ogni prova di ogni singolo atleta, dal momento in cui lo speaker annuncia "atleta n°...", "contenuto tecnico" e "contenuto stilistico".

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

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

Per quanto riguarda la valutazione del contenuto tecnico del programma presentato dall'atleta, la giuria valutatrice potrà avvalersi delle due tabelle tecniche indicative riguardanti le **figure** e i **passi** di style slalom di più frequente esecuzione, ripartite in 6 classi di difficoltà (cominciando dalla più difficile: A, B, C, D, E, F, oltre alla classe A+ per i Trick più complicati in assoluto) e le modalità di esecuzione.

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

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

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

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

## Tabella dei passi (1/3)

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	TIPO	Periodo
Pattini allineati	avanti	F	Snake	E	2
	indietro	E	Back Snake	E	2
Incrociato	avanti	F	Front Cross	E	2
	indietro	E	Back Cross	E	2
	doppio avanti	F	Double Front Cross	C	4
	doppio indietro	E	Double Back Cross	C	4
Tip tap	semplice	E	Crab	E	2
	incrociato	D	Crab cross	E	2
	un piede filo esterno	B	Wiper (external)	E	2
	un piede filo interno	B	Wiper (internal)	E	2
Gamba sola	avanti	F	One Foot	E	2
	indietro	E	One Foot Back	E	2
Affettatrice	avanti	F	Cutter	E	2
	indietro	E	Backward Cutter	E	2
	inversa	C	Cutter Reverse	E	2
	inversa indietro	D	Backward Cutter Reverse	E	2
Papera	semplice	D	Eagle	E	2
	incrociata	D	Eagle Cross	E	2
	assassina	C	Z Eagle	E	2
Antipapera	semplice	B	Reverse Eagle	E	2
	incrociata	B	Reverse Eagle Cross	E	3
Uncinetto	avanti	D	180 Crazy	E	2
	indietro	D	180 Crazy Back	E	2
Italiane	avanti	C	Front Italian	E	2
	indietro	D	Italiane	E	2
Dina		F		E	2
Passo di Zug	---	E	Mix 180 NY	C	4
Front Cross		D	Front Cross	E	2
	Tacco punta	C	Front Cross special		
Slalom sulle punte	avanti	E	toes front snake	E	2
	indietro	D	toes back snake	E	2
	avanti incrociato	C	toes front cross	E	2
	indietro incrociato	C	toes front cross	E	2
	in papera	B	toes eagle	E	2
Slalom tacco-punta	avanti	E	Heel toe front snake	E	2
	indietro	E	Heel toe back snake	E	2
	avanti incrociato	E	Heel toe front cross	E	2
	indietro incrociato	E	Heel toe front cross	E	2
	in papera	B	Heel toe eagle	E	2
X	semplice	E	X	E	2
	sulle punte	C	Toe X	E	2
Camminata	avanti	D	Stroll	E	2
	indietro	D	Back Stroll	E	2
	in papera	D	Eagle Stroll	E	2
	in papera incrociata	D	Crossed Eagle Stroll	E	2
	doppia avanti	C	Double Stroll	E	1
	doppia indietro	C	Double Back Stroll	E	1
	laterale	D	Side Stroll	E	2
	laterale sulle punte	C	Special	E	2
laterale sul tacco	B	Heel Special	E	2	

### Tabella dei passi (2/3)

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	TIPO	Periodo
Passo di Alà	Sui coni	D	Crazy	E	2
	Tra i coni	D		E	2
Antialà		C	Anticrazy	E	2
2 Fiori di Alà	avanti	D	2 Crazy Flowers Forward	C	6
	indietro	D	2 Crazy Flowers Backwards	C	6
Gamba sola in grab	avanti - grab avanti	D	Grabbed wheeling	E	2
	avanti - grab indietro	E		E	2
	indietro - grab avanti	C		E	2
	indietro - grab indietro	D		E	2
Passo di Mabrouk		D	Mabrouk	C	4
2 Fiori di Mabrouk	avanti	D	2 Mabrouk Flowers Forward	C	10
	indietro	D	2 Mabrouk Flowers Backward	C	10
4 Fiori	Di Alà	D	4 Crazy Flowers	C	10
	di Mabrouk	D	4 Mabrouk Flowers	C	10
Whisky		D		C	3
Forbice		D	Jumping X	E	2
		D	Cutter Jumping X	E	2
Nelson	avanti	F	Nelson	E	2
	indietro	E	Nelson Back	E	2
	inversa	C	Nelson Reverse	E	2
	inversa indietro	C	Nelson Back Reverse	E	2
Mix	di Camminate	D	Crazy Sun	C	4
	di X	D	X Mix	C	2
Volte	normal	C	Volte	E	2
	front	C	Front volte		
	great	C	Great volte		
Tre ripetuti		B	Foot spin	E	4
Caffettiera	avanti	B	Footgun / Rocket	E	2
	indietro	B	Back Footgun /Back Rocket	E	2
	alternata	A	Kazatchok	E	2
	indietro alternata	A	Back Kazatchok	E	2
	incrociata avanti	A	Tea Pot	E	2
	incrociata indietro	A+		E	2
	In grab avanti	B	Christie	E	2
	In grab indietro	A	Christie Back	E	2
Teiera		A+	Theiere	E	s
Otto avanzato		D	Crazy Legs Advance	E	2
Total Cross		C	Total Cross	E	2
Half Cross		C	Half Cross	E	2
Messicano		D	Mexican	E	3
Brush		D	Brush	E	2
	Piede avanti sulla punta	C	Brush 1w	E	2
	avanti	B	Brush forward	E	2
Sun	diretto	D	Sun	C	4
	inverso	C	Sun Reverse	C	4
Megà	diretto	D	Megà	C	4
	inverso	C	Megà Reverse	C	4

### Tabella dei passi (3/3)

Tacco su un piede	avanti	B	Hell Wheeling	E	2
	indietro	A	Back Hell Wheeling	E	2
Punta su un piede	avanti	A	Toe Wheeling	E	2
	indietro	A	Back Toe Wheeling	E	2
	Back-front	A+	No wheel	E	4
	Tip tap	A+	No Wiper	E	2
Shift (strascicata)		B	Shift	E	2
Tessier		A+	Korean Eagle	E	2

### Tabella delle figure

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

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

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

Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

1. Impostazione stilistica del pattinatore: modo in cui l'atleta pattina, che deve essere sciolto e sicuro, il busto normalmente eretto e la testa non incastrata tra le spalle. Le braccia devono assumere posizioni armoniche non spigolose.
2. Composizione armonica del programma: le varie difficoltà di un programma devono essere il più possibile variate ed equilibrate. Non vi deve essere una sovrabbondanza di passi rispetto ad altri. I vari elementi devono fondersi con la musica ed avere una adeguata distribuzione nel tempo. Inoltre l'esecuzione dei passi deve seguire il ritmo imposto dal tema musicale.
3. Utilizzazione dell'area: deve esservi una adeguata distribuzione delle difficoltà in tutto lo spazio del tracciato e variabilità nella direzione del movimento
4. Switch o passi di connessione: correlazione tra le difficoltà e valutazione dei passi eseguiti per il collegamento tra una difficoltà ed un'altra.
5. Espressione del carattere personale con la musica: si intende la manifestazione esteriore del sentimento suscitato dalla musica nel pattinatore e trasmesso al pubblico. E' espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che l'atleta vuole trasmettere e oggettiva in relazione al tema prescelto come base di riferimento.
6. Figure coreografiche: vedi tabella successiva (devono essere tra i con).
7. Originalità : introduzione di nuovi passi, elementi, movimenti o coreografie.

### **Tabella delle figure coreografiche**

<b>DENOMINAZIONE FIGURE</b>	<b>Varianti</b>	<b>Denominazione Internazionale</b>
Morte del Cigno	avanti indietro	
Caffettiera Romana		Coffee-machine stop
Spaccata	Gamba dietro stesa Gamba dietro flessa	
Breakdance	semplice doppio	Breakdance trick
Ragno		Spider
Aladino		Screwdriver

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

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

## DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

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

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

Le penalità sono così calcolate:

- 0,6 punti per ogni cono abbattuto
- 1 punto per ogni caduta
- 5 punti per ogni prova con una durata inferiore ai 75"
- 10 punti per ogni prova con una durata inferiore ai 60"

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

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

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

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

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

Esempio con 3 giudici:

Associazione	Giudice 1				Giudice 2				Giudice 3				Totale	Best 2	Clas.fin.
	C.T.	C.A.	tot	Piaz z.	C.T.	C.A.	tot	Piaz z.	C.T.	C.A.	tot	Piaz z.			
Concorrente A	33	35	68	5	36	36	72	3	33	33	66	5	13	8	5
Concorrente B	35	35	70	3	36	36	72	3	34	34	68	2	8	5	4
Concorrente C	35	36	71	2	35	35	70	5	33	35	68	2	9	4	3
Concorrente D	37	36	73	1	37	37	74	1	36	33	69	1	3	2	1
Concorrente E	35	35	70	3	37	37	74	1	34	33	67	4	8	4	2
Concorrente F	32	32	64	7	35	35	70	5	33	33	66	5	17	10	6

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

## **C - STYLE SLALOM Coppia**

### **TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Sono gli stessi descritti negli articoli relativi allo style slalom singolo, con eccezione:

- Durante l'esecuzione della prova in coppia, i coni abbattuti possono venire riposizionati sul percorso da uno degli accompagnatori ufficiali appartenenti alla squadra della coppia in gara, il quale deve aver cura di non intralciare i propri atleti in gara; in caso ciò succedesse, questi non possono chiedere la ripetizione della prova;
- 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.

### **VALUTAZIONE DELLE PROVE**

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

Per i due parametri è assegnato, da ogni singolo giudice che compone la giuria, un voto da 1 a 60 (senza virgole, o decimali) secondo un criterio di merito crescente. I voti vengono esposti su lavagnette o su numeratore al Giudice Arbitro, il quale provvede ad annotare i vari punteggi. L'esposizione dei punti viene effettuata alla fine di ogni prova di ogni singola coppia, dal momento in cui lo speaker annuncia "coppia ...contenuto tecnico" e "contenuto stilistico".

Il primo punteggio che viene espresso dai giudici è il Contenuto Tecnico, a causa della sua primaria importanza. Esso tiene conto dei seguenti parametri:

1. Sincronismo degli atleti nei periodi d'esecuzione sincronizzata
2. Originalità di esecuzione
3. Difficoltà dei passi eseguiti
4. Posizioni e prese di coppia
5. Varietà dei passi eseguiti
6. Tecnica di esecuzione dei passi.

Per quanto riguarda la valutazione del Contenuto Tecnico del programma presentato dall'atleta, la giuria valutatrice può avvalersi delle tabelle tecniche indicative dello style slalom singolo riguardante le figure e i passi di style slalom di più frequente esecuzione, ripartite in 3 classi di difficoltà e le modalità di esecuzione. Tale tabella è, però, puramente indicativa e si prefigge come unico scopo di fornire un valido supporto tecnico al giudice valutatore, il quale in prima analisi si affiderà al proprio bagaglio tecnico e alla propria esperienza per fornire il giudizio più consono alla prova presentata.

Come tabella dei passi viene presa come riferimento quella dello Style Slalom singolo. Tuttavia occorre tener presente che una coppia ha la possibilità di fare tutta una serie di passi che non possono essere eseguiti da un singolo, poiché sono frutto della composizione dei due atleti. L'originalità dell'esecuzione rientra quindi nella valutazione tecnica.

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

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

Il secondo punteggio attribuito è il Contenuto Stilistico. Premesso che **NON ESISTE STILE SENZA TECNICA**, questo punteggio dipende direttamente da quello tecnico, nel senso che il punteggio stilistico non può essere superiore a quello tecnico di +10 punti e non può essere inferiore di -15 punti rispetto sempre a quello tecnico.

Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

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

Per valutare il Contenuto Stilistico, tenendo presente che di regola tale punteggio può variare rispetto a quello attribuito per la tecnica da +10 a -15 punti, i criteri orientativi cui affidarsi per l'assegnazione di tale punteggio sono i seguenti:

- +8, +10: quando la qualità della composizione del programma, l'impostazione stilistica degli atleti e ogni altra caratteristica oggettiva e soggettiva della prestazione stilistica sono di ottimo livello
- +4, +7: quando l'esecuzione stilistica, pur senza raggiungere vertici di eccezionalità, è comunque di ottima qualità
- +1, +3: una buona esecuzione di un programma, che non presenta difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
- O: una discreta esecuzione del programma che non presenta grossi difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
- -1, -4: qualche piccola imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che peraltro non incide sostanzialmente su una valutazione complessivamente positiva
- -5, -8: qualche imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che presenta lievi difetti in qualcuno dei requisiti stilistici richiesti.
- -9, -12: un programma che presenta evidenti difetti ai requisiti stilistici richiesti
- -13, -15: un programma che presenta gravi o gravissimi difetti ai requisiti stilistici richiesti.

## **DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE**

Per la determinazione delle classifiche si faccia riferimento allo style slalom singolo.

## D - ROLLER CROSS

### TRACCIATO DI GARA

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

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

Almeno 30 giorni prima della gara il percorso deve essere sottoposto al Settore Tecnico per l'approvazione, anche in forma schematica (ma con le misure precise), in modo da permettere eventuali modifiche o l'invalidazione del circuito stesso, dopodiché viene divulgato dall'organizzatore alle società almeno 15 giorni prima della competizione.

L'omologazione del percorso spetta comunque Giudice Arbitro ed al Commissario di Gara, i quali visionano e approvano il percorso prima dell'inizio della competizione. Il percorso omologato non potrà subire variazioni nemmeno tra la fase di qualifica e la fase finale, a meno che il Giudice Arbitro e Commissario di Gara non rilevino una situazione o un ostacolo ritenuti eccessivamente pericolosi per alcune o per tutte le categorie, in tal caso, a loro insindacabile giudizio, potranno decidere anche in sede di gara di variare il percorso o sostituire o eliminare un ostacolo.

#### *Caratteristiche del tracciato:*

- Almeno due tratti rettilinei di lunghezza compresa tra 30 e 40 metri e larghezza minima di 4 metri per le gare outdoor (2,5 m per le gare indoor). Uno di questi due rettilinei deve essere posizionato in partenza, dovrà avere ostacoli posizionati sulla sua sede in quattro corsie separate (due corsie per le gare indoor) per almeno 25 dei 40 metri massimi previsti, e il tratto che va dalla partenza al primo ostacolo deve essere di almeno 10 metri, la partenza è contrassegnata da 2 linee distanti 100 cm. L'altro rettilineo può essere inserito nel percorso o nel tratto finale e deve essere privo di ostacoli.
- Almeno due tratti curvilinei in opposte direzioni
- Il maggior numero possibile di tipologie di ostacolo disponibili (esempio: salto a secco, in lungo, rampe, tunnel o sottopasso, slalom, gimkana, curve strette, bank to bank ecc.)
- Distanza massima tra la fine di un ostacolo e l'inizio di quello successivo non superiore a 20 m, a questo proposito si specifica che viene ritenuta ostacolo anche una curva di raggio inferiore a 5m.
- Tutte le situazioni di percorso compresi gli ostacoli devono essere realizzate in modo da permettere il passaggio di almeno due atleti affiancati, con eccezione per le gare outdoor per i rettilinei sopra citati.

#### *Tipologia e dimensione degli ostacoli:*

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

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

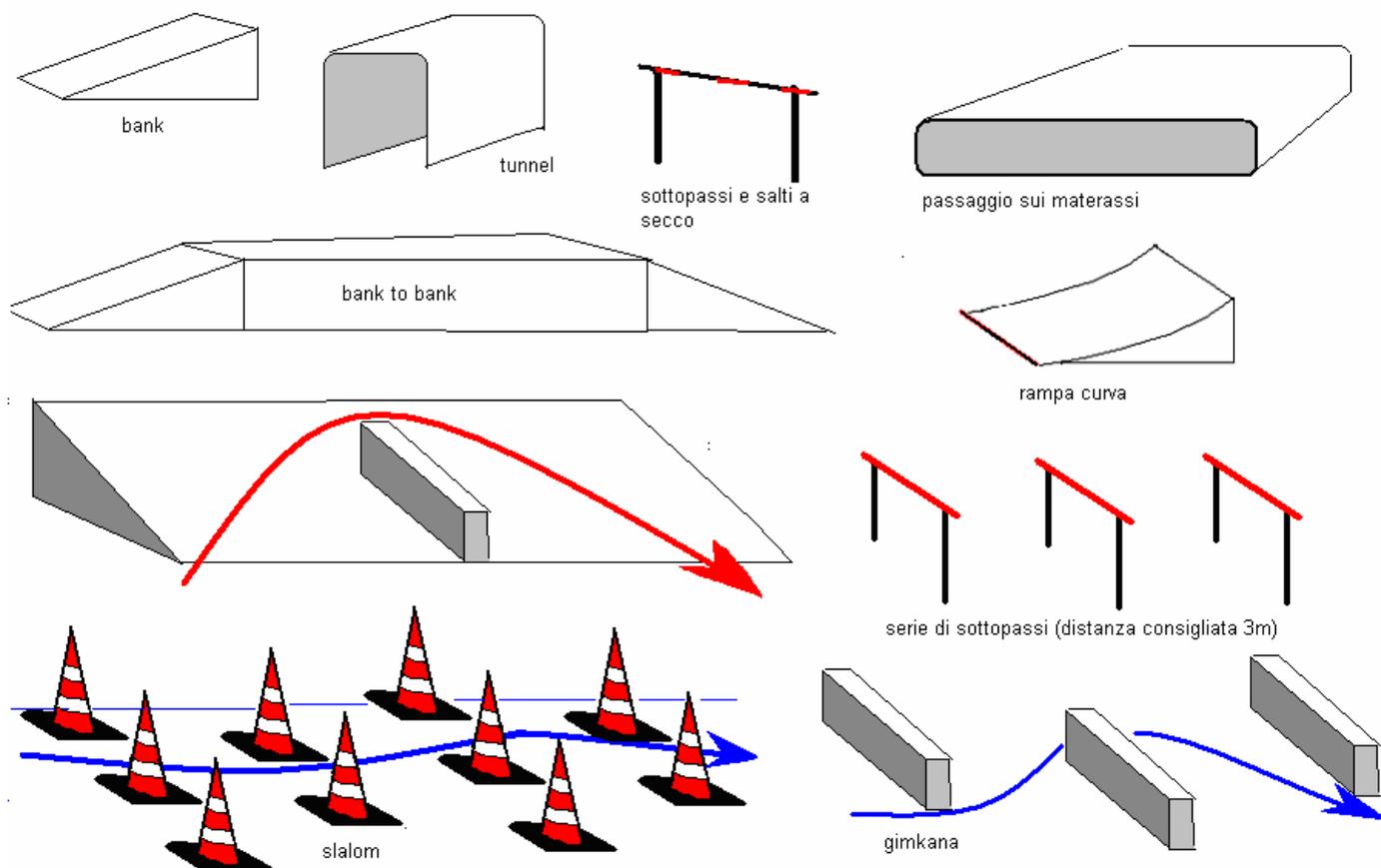
Le rampe dritte (bank) dovranno avere altezza massima di 45 cm per le prime tre categorie e di 60 cm per le tre categorie superiori.

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

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

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

#### ESEMPI DI OSTACOLI da utilizzare nel ROLLER CROSS



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

## **GIURIA**

La giuria si compone di:

- Giudice Arbitro,
- 1 Cronometrista, per le gare di Campionato Italiano è previsto l'utilizzo di personale della Federazione Cronometristi.
- almeno 2 Giudici addetti alla pista,
- un Giudice di partenza (starter).
- un Giudice di arrivo

Per questa disciplina è fondamentale anche il contributo degli addetti di pista, che si disporranno assieme ai giudici addetti alla pista nei pressi delle varie difficoltà. Questi sono nominati dal Giudice Arbitro tra quelli messi a disposizione dall'organizzazione.

I compiti della giuria sono:

- il Giudice Arbitro, oltre ai compiti riportati nei precedenti articoli dei capitoli da I a V, deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara. Inoltre, dà il via alle gare. Ha anche la facoltà, assieme al Commissario di Gara, di sospendere o decretare il termine delle competizioni, qualora non sussistano più le condizioni di sicurezza (ad esempio: maltempo, mancanza del servizio di soccorso, infortunio di un atleta).
- il Giudice addetto al controllo del cronometraggio: rileva i tempi degli atleti in gara comunicandoli al Giudice Arbitro. E' obbligatorio per il rilevamento dei tempi l'uso di fotocellule;
- il Giudice Starter controlla la corrispondenza dei pettorali ai nominativi, l'equipaggiamento dell'atleta (protezioni ecc) e la posizione di partenza.
- i Giudici di pista controllano eventuali scorrettezze o irregolarità intercorse durante lo svolgimento della competizione, Ognuno di questi è munito di una bandierina rossa che deve essere alzata al momento in cui lo speaker a fine prova annuncia "atleta n° \_\_\_\_", qualora sia notata una scorrettezza.
- Gli addetti di pista, si dispongono sul percorso di gara in prossimità degli ostacoli, hanno il compito di ripristinare le condizioni originali della pista dopo il passaggio degli atleti, segnalando ai giudici di pista eventuali variazioni (esempio: un ostacolo abbattuto).
- Il Giudice di arrivo controlla l'ordine di arrivo e lo trascrive sul modulo di gara.

## **SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

La gara *outdoor* si svolge in due prove:

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

La gara *indoor* si svolge invece nel seguente modo:

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

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

### *Casi particolari:*

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

Nelle fasi a cronometro gli atleti si posizionano in attesa del consenso davanti alla linea di partenza.

Nella finale, gli atleti vengono chiamati in ordine crescente di tempo ottenuto e si posizionano dietro linea di partenza.

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

Il via viene dato dal giudice Starter con tre ordini:

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

Durante la gara i giudici devono assicurarsi che gli atleti svolgano il percorso nella massima correttezza sportiva: gomitate, stratonamenti, spallate e uso delle mani verso gli avversari vengono sanzionate con la squalifica, mentre contatti fianco a fianco non vengono sanzionati. In particolare l'atleta in testa può scegliere la velocità e la traiettoria migliore, ma non potrà ostacolare evidentemente gli altri atleti per esempio allargando le braccia evitandone il sorpasso. La valutazione della sanzionabilità e delle eventuali contestazioni è a discrezione del Giudice Arbitro, che può avvalersi della consulenza dei Giudici di pista. In caso di squalifica per scorrettezza, verrà ripetuta la singola batteria finale con gli atleti rimanenti. Nelle batterie a due atleti (gare indoor) in caso di squalifica per scorrettezza, l'atleta rimanente diventa automaticamente vincitore di quella singola batteria.

Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e parapolsi. L'atleta non può ricevere alcun aiuto esterno per lo svolgimento del percorso, pena la squalifica.

### *Prova del percorso:*

Almeno 30 minuti prima dell'inizio delle competizioni il percorso deve essere disponibile per le prove degli atleti. Inoltre prima dell'inizio della prova di ogni singola categoria viene eseguito un giro di pista collettivo per quella categoria.

## **VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

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

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

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

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

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

Alcuni ostacoli comportano un particolare passaggio ,questi sono:

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

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

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

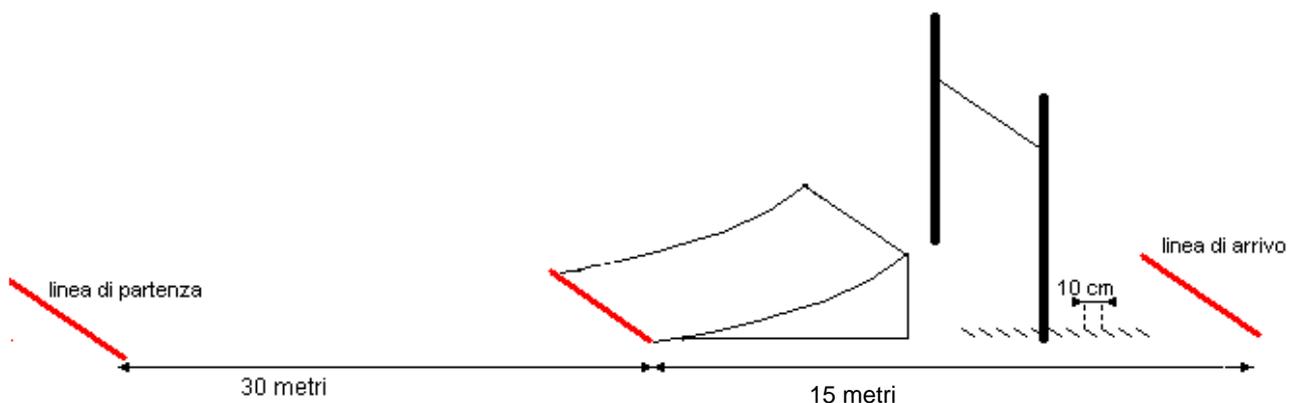
## E - HIGH JUMP

### TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. In tal caso la partenza viene posizionata nella parte più alta.

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

In caso di piste di dimensioni ridotte, è possibile accorciare la distanza partenza-inizio rampa a 25 metri. Partendo inoltre dalla fine della rampa (quindi 1440 mm dopo la riga posta a 30 m dalla partenza e cioè la parte più alta della rampa), deve essere segnata una scala suddivisa in decimetri lunga 4 metri entro la quale vanno posizionati i ritti, con lo zero posto dove finisce la rampa (punto più alto).



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

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

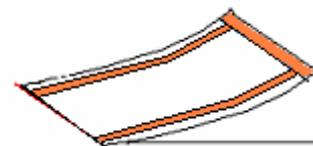
Devono essere di altezza non inferiore a 2,80 m. I ritti, inoltre, devono essere regolabili per permettere di posizionare l'asticella di volta in volta con un passo da 10 cm.

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

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

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 3 m per dare la possibilità di valicare l'asticella anche nella posizione carpio (spaccata). L'asticella deve essere di sezione circolare e deve avere una flessione dal punto d'appoggio sui ritti al centro dell'asticella di 35 mm massimo.

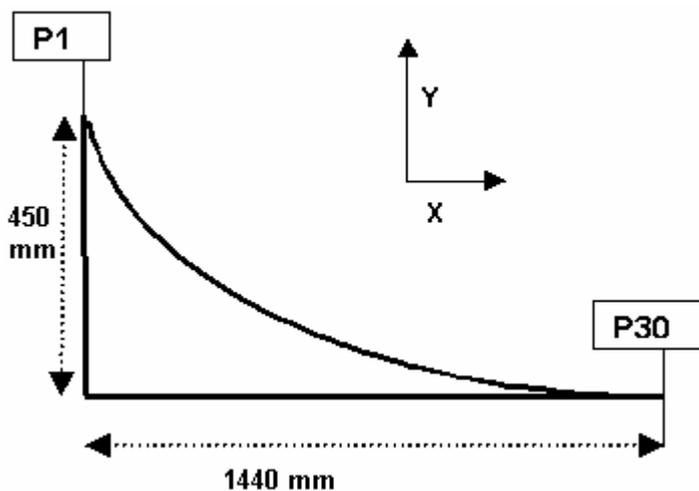
La rampa deve essere alta (nella parte finale) 45 cm e deve avere una larghezza minima di 90 cm; può avere una struttura portante o in legno o metallo, mentre la superficie di percorrenza deve essere obbligatoriamente in metallo e rimanere rigida quando percorsa. Inoltre sulla rampa devono essere riportate,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



in

La curvatura della rampa è standardizzata, secondo la seguente tabella da abbinare al disegno a fianco:

	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



#### GIURIA

La giuria è composta da 4 giudici ripartiti nei seguenti ruoli: Giudice Arbitro, Giudice Starter, Giudice d'asticella e Giudice d'atterraggio.

I compiti della giuria sono:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, trascrive sul foglio di gara i salti superati e quelli nulli.
2. Giudice Starter: si pone nella zona di partenza degli atleti, in modo da verificare che questi rispettino gli spazi di rincorsa consentiti dal regolamento. Inoltre, verifica che l'atleta indossi tutte le protezioni previste.
3. Giudice d'asticella: controlla la regolarità del superamento dell'asticella e sposta assieme al giudice di atterraggio i ritti in base alle richieste dell'atleta che sta per effettuare il salto o dell'allenatore.
4. Giudice di atterraggio: controlla che l'atleta dopo il superamento dell'asticella rimanga ritto sui pattini a contatto con il suolo fino alla riga dei dieci metri di distanza dall'inizio della rampa.

## **SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona sulla linea di partenza (un pattino almeno la dovrà toccare); a questo punto il suo allenatore, o egli stesso se ne risulta accompagnato, richiede verbalmente ai giudici d'asticella e di atterraggio di posizionare i ritti alla distanza X dall'inizio della rampa. Quindi viene dato il via e l'atleta deve effettuare il salto. Durante la fase che va dalla chiamata al via per il salto, l'atleta deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, anche per controllare la distanza del posizionamento dei ritti da parte dei giudici, il salto viene ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'incremento nell'alzare l'asticella non deve mai essere aumentato; ciascun incremento deve essere uniformemente 10cm. per tutta la durata della gara.

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

Misure dei salti d'ingresso:

Senior maschile 1,80 m.

Juniore maschile 1,60

Allievi maschile 1,40 m

Ragazzi maschile 1,20 m

Esordienti maschile 1,00 m

Senior femminile 1,40 m.

Juniore femminile 1,30 m

Allievi femminile 1,20 m

Ragazzi femminile 1,10 m

Esordienti femminile 1,00 m

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

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

Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e parapolsi.

## **VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

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

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

## **F - FREE JUMP**

### **TRACCIATO DI GARA**

Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. In tal caso la partenza viene posizionata nella parte più alta.

La tracciatura della pista prevede tre linee parallele perpendicolari nel senso di percorrenza: una è la riga di partenza, a 15 metri da questa è segnata la riga dove vengono posizionati i ritti e l'asticella per il salto, mentre l'ultima riga è segnata alla distanza di 5 metri dalla seconda e rappresenta la riga d'arrivo.

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

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

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

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

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

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 2m per dare la possibilità di valicare l'asticella anche nella posizione carpio (spaccata). L'asticella deve essere di sezione circolare e deve avere una flessione dal punto d'appoggio sui ritti al centro dell'asticella di 35 mm massimo.

### **GIURIA**

La giuria è composta da 4 giudici ripartiti nei seguenti ruoli: Giudice Arbitro, Giudice Starter, Giudice d'asticella e Giudice d'atterraggio.

I compiti della giuria sono:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, trascrive sul foglio di gara i salti superati e quelli nulli.
2. Giudice di partenza (Starter): si pone nella zona di partenza degli atleti, in modo da verificare che questi rispettino gli spazi di rincorsa consentiti dal regolamento. Inoltre verifica che l'atleta indossi tutte le protezioni previste.
3. Giudice d'asticella: controlla la regolarità del superamento dell'asticella e sposta assieme al Giudice di atterraggio i ritti in base alle richieste dell'atleta che sta per effettuare il salto o dell'allenatore.
4. Giudice di atterraggio: controlla che l'atleta, dopo il superamento dell'asticella, rimanga ritto sui pattini a contatto con il suolo fino alla riga dei cinque metri di distanza dopo i ritti.

## **SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

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

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

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

Misure dei salti d'ingresso:

Senior maschile 90 cm.

Juniore maschile 80 cm

Allievi maschile 70 cm

Ragazzi maschile 60 cm

Esordienti maschile 50 cm

Giovanissimi maschile 40 cm

Senior femminile 70 cm.

Juniore femminile 65 cm

Allievi femminile 60 cm

Ragazzi femminile 55 cm

Esordienti femminile 50 cm

Giovanissimi femminili 40 cm

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

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

Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e parapolsi.

## **VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

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

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