

MONOPATTINO

Regolamento Tecnico 2024-2025



1. SPECIALITÀ E TIPOLOGIE DI SKATEPARK.....	3
1.1 PARK	3
1.2 STREET	3
1.3 CROSS	3
1.4 DIRT	3
2. LA GARA	3
2.1 FORMATI DI GARA.....	3
2.2 ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI DI GARA.....	4
2.3 FASI DI GARA	4
3. UFFICIALI DI GARA.....	5
3.1 LA GIURIA	5
3.2 L'HEAD JUDGE.....	5
3.3 SEGRETERIA DI GARA	5
3.4 CRONOMETRISTA E LO SPEAKER	6
4. SICUREZZA	6
4.1 SERVIZIO MEDICO.....	6
4.2 ACCESSO AL CAMPO DI GARA.....	7
4.3 PROTEZIONI DI SICUREZZA.....	7
4.4 OBBLIGHI E CODICI DI CONDOTTA.....	7
5. SPECIFICHE DEL MATERIALE TECNICO	8
5.1 IL MONOPATTINO DA FREESTYLE	8
5.2 LE PROTEZIONI.....	8
6. RISULTATI DI GARA.....	8
6.1 CLASSIFICA DI GARA	9
6.2 CLASSIFICA GENERALE.....	9
6.3 PUNTEGGI ATTRIBUITI NELLA CLASSIFICA GENERALE	9
6.4 PARI MERITO.....	10
7. IMPIANTI.....	11
8. GLOSSARIO	11

1. SPECIALITÀ E TIPOLOGIE DI SKATEPARK

1.1 PARK

Si pratica in skatepark composti da rampe, quarter, funbox, spine, step-up e tutti quei moduli che permettono ai rider di raggiungere e mantenere la velocità necessaria per circolare con fluidità e poter seguire linee e transizioni diverse realizzando trick aerei di ogni tipo.

1.2 STREET

Si pratica in skatepark composti da rail, muretti, scale, hubba, bank e ogni altro tipo di struttura che imita elementi che si possono trovare nelle nostre città. Per facilitare la fluidità e per aiutare a raggiungere la velocità necessaria per svolgere i trick gli skatepark possono includere quarterpipe e altre rampe.

1.3 CROSS

Si pratica in circuiti caratterizzati da ostacoli quali dunette, box, chicanes, paraboliche, cambi di direzione e gobbe. La velocità, il controllo aereo e la strategia sono elementi chiave per avanzare in questi circuiti. TIPOLOGIE: urban e dirt

1.4 DIRT

Si pratica in circuiti di rampe di terra (dirt-tracks) con monopattini appositi (ruote da terra).

2. LA GARA

2.1 FORMATI DI GARA

Definiamo sistema di gara il metodo impiegato affinché gli atleti possano eseguire la propria performance di gara ed essere valutati dalla giuria. Esistono vari sistemi di gara che possono essere impiegati a discrezione dell'organizzazione ed in accordo con la commissione tecnica di settore.

- JAM - La Jam Session prevede la presenza contemporanea di più atleti all'interno del campo di gara. La Jam dura un periodo di tempo variabile definito in base al numero di atleti contemporaneamente in gara e alla caratteristica della struttura ed al formato di gara.
- JAM ORGANIZZATA - Rappresenta una soluzione di compromesso tra la RUN e la JAM. Gli atleti divisi in gruppi, vengono chiamati a skateare in un ordine prestabilito dando loro facoltà di usare la struttura rimanendo soli nel campo di gara. Ogni atleta può proseguire nella propria performance fino a quando non compie il primo errore oppure raggiunge un tempo massimo di permanenza nella struttura.
- RUN - La procedura di gara "Run" prevede la presenza di un solo atleta nel campo

di gara per un periodo di tempo che varia a seconda delle caratteristiche della struttura e del formato di gara.

2.2 ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI DI GARA

Viene attribuito dai giudici di gara secondo una scala da 0 a 100 ed il voto medio della performance di gara viene approssimato al centesimo (0,00). Deriva da una valutazione complessiva della performance dell'atleta, effettuata da ciascuno dei giudici, basata su criteri oggettivi (quantitativi, qualitativi, di utilizzo dell'area di gara) e soggettivi (estetici, interpretativi e di espressione personale e creatività).

I punteggi di gara, una volta approvati dall'Head Judge e resi pubblici, non sono appellabili.

2.3 FASI DI GARA

Pratica/Practice

Gli organizzatori devono prevedere un minimo di tempo indispensabile per la pratica e la familiarizzazione con il percorso di gara. Esistono due tipi di sessioni di pratica:

Practice Pre gara

Almeno 1 ora di pratica dovrà essere permessa agli atleti prima che l'evento abbia inizio. Durante le practice pre gara potranno accedere allo skatepark solo e soltanto gli iscritti alla competizione fino ad un massimo di 30 atleti contemporaneamente presenti nel campo di gara.

Practice di gara

Almeno 15 minuti di practice dovranno essere consentiti agli atleti prima della propria manche di gara. Durante la practice di gara potranno accedere allo skatepark soltanto gli atleti che stanno per disputare la seguente fase di gara.

Qualifiche

Le qualifiche sono quella fase dell'evento a cui tutti gli atleti devono partecipare per accedere alle fasi successive di gara. Il formato, la durata ed il numero di batterie delle sessioni di qualifica, dovrà essere strutturato così da consentire agli atleti pari condizioni ed opportunità di gara. Particolare attenzione dovrà essere riposta nell'organizzazione delle practice di gara.

Per nessuno degli atleti partecipanti alla qualifica dovranno trascorrere più di 60 minuti tra la practice di gara e la performance di gara. La competizione potrà procedere solo se tutti gli iscritti in gara avranno disputato la sessione di qualifica.

La mancata disputa della sessione di qualifica non dà diritto a nessun posizionamento nella classifica finale dell'evento.

Semi Finali e Finali

Le fasi di gara varieranno a seconda del numero di iscritti seguendo i seguenti criteri:

A. *numero di iscritti* **compreso tra 1 e 8**: gli atleti disputeranno direttamente la **Finale**.

B. *numero di iscritti* **compreso tra 9 e 15**: è fatta prescrizione di utilizzare due fasi di gara

Qualifica e Finale con i migliori **8-5 atleti** delle qualifiche.

C. numero di iscritti **compreso tra 16 e 30**: è fatta prescrizione di utilizzare tre fasi di gara

Qualifica e Finale con i migliori **8 atleti** delle qualifiche.

D. numero di iscritti **> 31**: dovranno invece tenersi tre fasi successive di gara **Qualifica,**

Semifinale con 16 atleti e **Finale** con 8 atleti.

N°ISCRITTI	FASI DI GARA
Tra 1 e 8	Finale
Tra 9 e 15	Qualifica e Finale con 5-8 atleti
Tra 16 e 30	Qualifica e Finale con 8-10 atleti
>31	Qualifica, Semifinale con 16 atleti e Finale con 8 atleti

Turno di Gara

L'atleta dovrà rispettare il suo turno di gara e se questo non dovesse presentarsi, risultasse infortunato o colpito da un malore perderà il diritto a svolgere quel turno di run che non potrà essere posticipata.

3. UFFICIALI DI GARA

3.1 LA GIURIA

La giuria è composta da 3 o 5 giudici (Ufficiali di Gara) a seconda dell'importanza dell'evento. L' Head Judge si occupa di finalizzare il punteggio della giuria stessa. La giuria presente il giorno dell'evento verrà nominata dal CUG (Comitato Ufficiali di Gara) sotto indicazione del responsabile CUG monopattino.

3.2 L'HEAD JUDGE

Il Capo della Giuria (Head Judge) è l'autorità più alta presente sul campo di gara e nel caso di eventi importanti potrebbe ricoprire solo tale ruolo in affiancamento ai 3 o 5 giudici. Tra le sue prerogative c'è la facoltà di confrontarsi con gli ufficiali di gara, l'organizzatore e le autorità per prendere decisioni determinanti per lo svolgimento della manifestazione.

- Può partecipare al giudizio della competizione laddove la sua presenza non infici la disparità dei membri di giuria.
- E' ultimo decisore in riguardo a qualsiasi problematica legata alla messa in sicurezza del campo di gara
- Impone il rispetto del regolamento di gara e sanziona con la squalifica di comportamenti irregolari degli atleti.
- Si interfaccia al Giudice Calcolatore per il conferimento dei fogli gara;
- Verifica e approva i documenti di gara, di concerto con gli ufficiali di gara, prima che questi possano essere impiegati o diffusi.

3.3 SEGRETERIA DI GARA

Alla Segreteria di Gara, spetta la redazione di tutti i documenti di gara necessari

allo svolgimento della manifestazione. Si interfaccia con l'organizzazione dalla quale riceve l'elenco degli iscritti verificati ed ammessi alla gara. Riceve tale elenco in formato elettronico (foglio di calcolo) organizzato per disciplina e categoria di gara.

Le sue competenze includono:

- a) Redazione degli ordini di partenza;
- b) Stampa dei fogli gara per giuria, speaker e DJ;
- c) Riceve dall'Head Judge i fogli gara compilati;
- d) Elabora le graduatorie per ogni turno di gara;
- e) Riceve dall'Head Judge parere positivo alla formalizzazione e diffusione dei risultati di gara;

Il giudice calcolatore opera per mezzo di un personal computer e stampante messa a disposizione dall' organizzatore.

3.4 CRONOMETRISTA E LO SPEAKER

Il Cronometrista è il responsabile della tenuta dei tempi di gara. Opera attraverso un cronometro con precisione al centesimo di secondo e comunica a Speaker ed Head Judge con la cadenza decisa da quest'ultimo.

Lo speaker è deputato alla comunicazione dell'organizzazione con pubblico e atleti:

- a) Annuncia gli ordini di partenza e presenta gli atleti;
- b) Annuncia i risultati di gara;
- c) Scandisce i tempi di gara di concerto con l'Head Judge;
- d) Effettua annunci di interesse per il pubblico e per l'organizzatore;
- e) Su indicazione dell'Head Judge effettua annunci riguardanti le decisioni della giuria.

4. SICUREZZA

La sicurezza è un aspetto imprescindibile per la FISR. L'organizzatore insieme al suo staff, gli Ufficiali di Gara e gli stessi atleti hanno il dovere di collaborare affinché l'evento si svolga in condizioni di massima tutela della incolumità di tutti i soggetti coinvolti.

4.1 SERVIZIO MEDICO

Per tutta la durata della manifestazione, è obbligatoria la presenza costante in sede di gara di almeno un mezzo di soccorso (ambulanza). Tale mezzo dovrà essere completo del personale qualificato ed equipaggiato a norma di legge, nel rispetto dei regolamenti locali, regionali e nazionali in materia di pubblico spettacolo, per erogare tutte le necessarie prestazioni di primo soccorso durante l'evento. Sarà compito dell'organizzatore predisporre quanto necessario affinché sia possibile un repentino ed efficace accesso dei mezzi di soccorso al campo di gara.

In caso di assenza dell'ambulanza e del personale medico, la gara NON potrà in alcun modo essere svolta (senza eccezione alcuna).

4.2 ACCESSO AL CAMPO DI GARA

Durante lo svolgimento della manifestazione sono autorizzati all'accesso nel percorso di gara solo i seguenti soggetti:

- Atleti
- Tecnici
- Operatori Media
- Ufficiali di Gara
- Speaker
- DJ
- Operatori medici e paramedici
- Lo staff dell'organizzazione.

Il campo di gara dovrà essere libero dagli atleti, staff tecnico ed operatori media prima che ogni fase della competizione possa prendere il via. La permanenza di cose e persone ai margini dell'area di gara sarà possibile solo a patto che ciò non interferisca con la performance degli atleti che stanno competendo.

E' fatto obbligo all'organizzatore di predisporre un sistema di regolazione degli accessi, sufficiente a garantire la permanenza nel campo di gara ai soli autorizzati.

L'organizzatore dovrà garantire la contemporanea permanenza nel campo di gara di un numero massimo definito di atleti. Tale numero dovrà essere deciso, ed imposto tramite la regolazione degli accessi, in base alla valutazione di un livello di rischio di collisione tra gli atleti ragionevolmente basso. In nessun caso, all'interno di nessuna struttura, in nessuna fase di **gara** o **practice**, potranno praticare contemporaneamente più di 30 atleti. In ogni momento l'Head Judge potrà richiedere il conto dei presenti nel campo di gara e sospendere la manifestazione fino a quando non verranno ristabilite le predette condizioni di sicurezza.

4.3 PROTEZIONI DI SICUREZZA

Ogni atleta deve praticare monopattino impiegando le protezioni che ritiene necessarie per garantire a sè stesso un adeguato livello di sicurezza. Tale scelta deve essere effettuata in base alla valutazione del proprio livello di abilità, della specialità praticata e della propria tecnica di caduta. Per gli atleti minorenni e per la specialità park l'utilizzo del casco è sempre obbligatorio e quello delle ginocchiere consigliato. Tale prescrizione dovrà essere applicata dall'organizzatore durante le sessioni di allenamento/practice/gara. L'Head Judge non darà il via alle sessioni di gara qualora atleti minorenni non dovessero indossare il casco. Per quanto riguarda le altre protezioni (ginocchiere, gomitiere, polsiere ed altro ancora), il loro utilizzo è a discrezione del singolo atleta in ogni categoria.

- Per la specialità park è obbligatorio l'utilizzo del casco.
- Per la specialità street è obbligatorio l'utilizzo del casco solo per gli atleti minorenni.

4.4 OBBLIGHI E CODICI DI CONDOTTA

Tutti gli atleti hanno obblighi e responsabilità di seguito riportati

- Devono presentarsi all' ufficio di gara almeno due ore prima dell'inizio della competizione in ciascuno dei giorni di gara o comunque entro l' orario prestabilito nel programma di gara;
- I concorrenti devono familiarizzare con l'area di gara e le strutture eseguendo adeguate sessioni di riscaldamento (practice);
- I concorrenti hanno l'obbligo di liberare il campo di gara prima dell'inizio di una sessione di gara evitando di interferire con le performance in corso durante la competizione ufficiale;
- Devono rispettare ed accettare il giudizio della gara

5. SPECIFICHE DEL MATERIALE TECNICO

5.1 IL MONOPATTINO DA FREESTYLE

Per partecipare in qualsiasi evento sia di livello nazionale che regionale è necessario l'utilizzo di qualsiasi monopattino da freestyle.

Non è permesso l'utilizzo di monopattini:

- da gioco;
- da trasporto (ruote grandi);
- pieghevoli;
- elettrici;
- con tre ruote.

Il diametro delle ruote deve essere compreso tra i 100 e i 130 millimetri.

Per quanto riguarda le specialità park e street non è permesso l'utilizzo di ruote da dirt, utilizzate esclusivamente per eventi su rampe di terra.

5.2 LE PROTEZIONI

Sono ammesse solamente queste tre categorie di casco:

- Casco con certificazione ATSM, CE, CPSC, SNELL o altra certificazione valida e verificabile;
- Casco prodotto con l'utilizzo di EPS (Poliuretano Espanso) come principale componente per l'assorbimento degli impatti;
- Casco prodotto senza l'utilizzo di EPS ma che sia stato autorizzato tramite documento scritto dalla FISR.

6. RISULTATI DI GARA

I risultati (comprensivi anche del punteggio) delle singole gare saranno comunicati dagli Head Judge di riferimento alla mail monopattino@fisir.it e alla Commissione monopattino della Federazione.

I risultati di gara verranno omologati e pubblicati a seguito dell'evento solo e solamente se tutti i partecipanti saranno tesserati prima dell'inizio delle fasi di gara (prove libere, qualifiche, semifinali, finali)

6.1 CLASSIFICA DI GARA

I risultati delle varie fasi della competizione, una volta integrati in un singolo elenco, costituiscono la Classifica di Gara.

La classifica di Gara riporta per ogni atleta partecipante, i punteggi finali di gara arrotondati al centesimo (0,00).

La classifica verrà pubblicata sul sito della FISR per il tramite di comunicato ufficiale ed andrà ad aggiornare la Classifica Generale del campionato di riferimento.

6.2 CLASSIFICA GENERALE

Le Classifiche di Gara permettono all'atleta di entrare nella Classifica Generale del campionato di appartenenza della gara disputata.

Ogni Classifica Generale si può comporre di una o più gare sulla base del tipo di campionato definito nelle relative Norme di Attività.

La Classifica Generale riporta i punteggi attribuiti in base al posizionamento di gara finale.

6.3 PUNTEGGI ATTRIBUITI NELLA CLASSIFICA GENERALE

Viene attribuito un punteggio ad ogni atleta in base al posizionamento nelle Classifiche di Gara.

Di seguito i punteggi assegnati nei Campionati Regionali di tutte le specialità e nelle gare di Campionato Italiano Nazionale di tutte le specialità.

Posizione	Campionati Regionali	Campionato Italiano
1	1000	1500
2	800	1200
3	700	1050
4	650	975
5	600	900
6	550	825
7	500	750
8	450	675
9	400	600
10	380	570
11	360	540
12	340	510
13	320	480

14	300	450
15	280	420
16	260	390
17	240	360
18	220	330
19	200	300
20	180	270
21	160	240
22	140	210
23	120	180
24	100	150
25	80	120
26	60	90
27	40	60
28	20	30
29	10	20
30	10	10
31 e successivi	5	5

6.4 PARI MERITO

Classifica Generale: in caso di ex equo tra due atleti o più atleti

- verrà considerato il successivo miglior posizionamento fra i due, oppure;
- se vi è ancora un ex equo, si guarda il successivo miglior piazzamento fra i due.

Classifica di gara: Gli Ufficiali di Gara devono fare in modo che non vi siano casi di parimerito nei punteggi di gara. Nel caso in cui vengano individuati due punteggi uguali per due o più atleti, verrà utilizzato il seguente criterio per risolvere il parimerito:

- Il punteggio della seconda migliore run risolvere il pari merito;
- Se è ancora in parità, il punteggio più alto di ulteriore run successiva risolve il pari merito;

Questo continua fino a quando il pareggio non viene risolto;

Se il pareggio non viene risolto applicando questi passaggi, toccherà alla giuriavotare per risolvere il pari merito. Ogni giudice esprimerà il proprio voto.

7. IMPIANTI

Lo svolgimento delle gare avviene all'interno di strutture e/o skatepark regolarmente dichiarate dalla Associazione sportiva in fase di affiliazione.

I dettagli della struttura dovranno essere comunicati ed approvati dalla FISR e dalla commissione di disciplina prima dell'organizzazione e della conferma della gara stessa.

8. GLOSSARIO

Scooter:	monopattino
Freestyle:	stile libero
Skatepark:	campo di gara
Deck:	tavola
Bar:	manubrio
Rider:	Atleta di monopattino freestyle
Run:	prova di gara
Jam:	sessione di gruppo
Quarter, funbox, spine, step-up:	diversi tipi di rampe tipiche della specialità park
Rail, muretti, scale, hubba, bank:	diversi tipi di strutture tipiche della specialità street.