

# **ROLLER FREESTYLE**

## Regolamento Tecnico 2021-2022



## Sommario

TITOLO I - GLI IMPIANTI	4
Cap. I - PERCORSI DI GARA	4
Art. 1 - Premessa	4
Art. 2 - Omologazione del percorso di gara	4
Art. 3 - Idoneità del percorso di gara	5
Art. 4 - Numero massimo di atleti nel percorso di gara	5
Cap. II - IL CAMPO GARA, LE DOTAZIONE ED I SERVIZI	5
Art. 5 - Il campo gara	5
Art. 6 - Strutture, Dotazioni ed i servizi	6
TITOLO II - LA GIURIA E LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA	7
Cap. III - Gli ufficiali di gara	7
Art. 7 - La giuria	7
Art. 8 - Il Giudice arbitro	7
Art. 9 - Il Segretario di Giuria	8
Art. 10 - I Giudici Valutatori	8
Art. 11 - Il Giudice Presentatore	8
Art. 12 - Composizione delle Giurie	9
Cap. IV - Le figure tecniche di gara	9
Art. 13 - Il Commissario di Gara	9
Art. 14 - Lo Speaker	10
Art. 15 - Il Dj	10
Art. 16 - Gli Allenatori	10
Cap. V - Gli Atleti	11
Art.17 - Tesseramento	11
Art. 18 - Equipaggiamento degli atleti in gara	11
Art. 19 - Obblighi e codici di condotta	12
TITOLO III - DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI	12
Cap. VI - PARK	12
Art. 20 - La Giuria ed il metodo di valutazione	12
Art. 21 - Svolgimento della gara	13
Art. 22 - Fasi di gara	14
Art. 23 - Premiazione	15
Art. 24 - Classifica	15

Cap. VII - VERT	15
Art. 25 - La Giuria ed il metodo di valutazione	15
Art. 26 - Svolgimento della gara	16
Art. 27 - Fasi di gara	16
Art. 28 - Premiazione	17
Art. 29 - Classifica	18
Cap. VIII – MINI o BOWL	18
Art. 30 - La Giuria ed il metodo di valutazione	18
Art. 31 - Svolgimento della gara	18
Art. 32 - Fasi di gara	19
Art. 33 - Premiazione	20
Art. 34 - Classifica	20
Cap. IX - JUMP	20
Art. 35 - La Giuria ed il metodo di valutazione	20
Art. 36 - Campo di gara	21
Art. 37 - Svolgimento della gara	22
Art. 38 - Fasi di gara	23
Art. 39 - Premiazione	23
Art. 40 - Classifica	23
TITOLO IV - LE NORME DISCIPLINARI	24
Cap. X - LE SANZIONI	24
Art. 41 - Tipologia dei provvedimenti	24
Art. 42 - Sanzioni Motorie	24
Art. 43 - Squalifica	24
TITOLO V - ALLEGATI	25

## TITOLO I - GLI IMPIANTI

---

### Cap. I - PERCORSI DI GARA

#### Art. 1 - Premessa

1. Le gare possono essere svolte su:
  - Skate-park
  - Vert (da h 3,00 mt in su)
  - Mini Pipe (da h 2 mt a 2,5 mt)
  - Bowl (da h 2 mt a 2,5 mt)
  - Superfici piane idonee al pattinaggio
2. Non vi sono indicazioni precise sulla tipologia, composizione, reperibilità, dimensioni o forma degli ostacoli purché non presentino cedimenti dovuti all'usura.
3. Tutti i percorsi di gara devono essere omologati dai competenti Organi della FISR, così come specificato nei successivi articoli 2 e 3 del presente Regolamento Tecnico.
4. Durante lo svolgimento della manifestazione sono autorizzati all'accesso nel percorso di gara solo i seguenti soggetti:
  - Atleti iscritti alla gara;
  - Tecnici;
  - Operatori Media autorizzati;
  - Ufficiali di Gara;
  - Speaker;
  - DJ;
  - Operatori medici e paramedici;
  - Lo staff dell'organizzazione.
5. Il campo di gara dovrà essere liberato dagli atleti, staff tecnico ed operatori media prima che ogni fase della competizione possa prendere il via.
6. 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.
7. È fatto obbligo all'organizzatore di predisporre un sistema di regolazione degli accessi, sufficiente a garantire la permanenza nel campo di gara ai soli autorizzati

#### Art. 2 - Omologazione dell'impianto

1. Un percorso di gara deve essere conforme al presente regolamento tecnico ed alla normativa federale sugli impianti sportivi.

2. Qualora il percorso di gara sia da allestire in un impianto che per sua particolare conformazione necessita, come da regolamento, di omologazione, questa deve essere acquisita preventivamente la gara.
3. L'omologazione dell'impianto, se richiesta, può essere rilasciata anche per una singola manifestazione (Omologazione Temporanea) o per periodi maggiori, a seconda delle caratteristiche del percorso e del suo allestimento più o meno permanente nel tempo.

### **Art. 3 - Idoneità del percorso di gara**

1. Un percorso di gara è considerato idoneo se possiede le caratteristiche richieste per esercitare su di esso l'attività sportiva definita nel presente regolamento tecnico.
2. La decisione relativa all'idoneità del percorso di gara, in relazione alla tipologia di manifestazione, spetta al commissario di gara il quale collaborando con l'organizzazione nei mesi precedenti alla competizione ne valuterà il percorso e le eventuali modifiche. Dopo aver definito il percorso di gara ed aver constatato la sua idoneità, il Commissario di Gara ha l'obbligo di redigere e sottoscrivere l'apposito verbale di sopralluogo contenente le caratteristiche del percorso, con tutte le prescrizioni necessarie al raggiungimento dei livelli di sicurezza richiesti.
3. Nel qual caso il giorno della competizione ci fossero delle incongruenze con quanto concordato il commissario di gara potrà valutare se far iniziare o annullare la competizione.
4. Se il commissario di gara reputa parte del percorso non idoneo perché considerato poco sicuro, può chiedere all'organizzazione di gara un adeguato intervento di messa in sicurezza sull' area non idonea ove possibile o l'annullamento dell'evento.

### **Art. 4 - Numero massimo di atleti nel percorso di gara**

1. L'organizzatore dovrà garantire la contemporanea permanenza nel percorso di gara di un numero massimo definito di atleti.
2. 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.
3. In ogni momento il commissario di gara potrà richiedere il conto dei presenti nel campo di gara e sospendere la manifestazione fino a quando non verranno ristabilite le condizioni di sicurezza.

## **Cap. II - IL CAMPO GARA, LE DOTAZIONE ED I SERVIZI**

### **Art. 5 - Il campo gara**

1. Si definisce "campo di gara" l'insieme delle strutture e dei servizi predisposti intorno al percorso di gara e necessari per il regolare svolgimento delle gare.
2. Il campo di gara deve essere adeguatamente inserito nel contesto ambientale, integrato con le infrastrutture dei servizi presenti nel territorio, e deve consentire lo svolgimento dell'attività sportiva in condizioni di igiene e sicurezza per tutti gli utenti.
3. Nella scelta dell'area destinata all'attività sportiva devono essere tenute in considerazione, oltre alle esigenze di pratica sportiva, quelle connesse all'accessibilità ed alla fruibilità anche per disabili.
4. Deve essere prevista un'area "premiazioni".
5. Deve essere prevista un'area allenatori in una posizione funzionale alla specialità da disputare, che permetta agli allenatori di svolgere il proprio lavoro senza intralciare la competizione.
6. Deve essere prevista un'area "giudici" che permetta la migliore visuale possibile del campo gare da parte dei giudici (meglio se sopraelevata).

## Art. 6 - Strutture, Dotazioni e servizi

1. Un campo gara deve essere dotato di strutture, attrezzature e servizi:  
**OBBLIGATORI**
  - servizi igienici e adeguati al numero di persone e alla struttura;
  - ambulanza con personale paramedico presente sul percorso di gara. In caso di soccorso ad atleta infortunato la gara può proseguire ed essere portata a termine purché sia presente altro personale paramedico o un medico; il medico è obbligatorio per le sole gare di livello nazionale;
  - area riservata alla giuria di gara dotata di corrente **con ciabatta multipresa**, tavoli, sedie, Gazebo;
  - area riservata al DJ e Speaker **posizionata accanto all'area riservata alla giuria dotata presa di corrente**.
  - area riservata al pubblico ed accompagnatori;
  - area riservata agli atleti;
  - area per affissione dei risultati;
  - un impianto di amplificazione e diffusione sonora con altoparlanti che ricopra l'intera area dotata di mixer e radiomicrofoni;
  - un impianto di illuminazione per gare in notturna, idoneo ad assicurare il regolare svolgimento della manifestazione; gli impianti di illuminazione devono essere realizzati in modo da evitare fenomeni di abbagliamento per atleti, giudici e spettatori;
  - **rullina metrica da 50 m**
  - **Nastro adesivo non scivoloso larghezza cm 5**
  - personal computer, stampante con toner di riserva, fotocopiatrice.
  - cancelleria (risme di carta, penne, cucitrice con punti, forbici, scotch).
  - podio per le premiazioni sufficientemente spazioso e ricoperto con materiale antiscivolo.

- premi per gli atleti (Medaglie, **Attestati**).

#### CONSIGLIATI

- un televisore min. 27" posizionato nell'area giudici collegato ad un computer per visualizzare il timer durante le Run della specialità park, Vert e Mini/Bowl;
- premi per gli atleti (Coppe, Gadget, Materiali forniti da sponsor ecc.).

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

### Cap. III - Gli ufficiali di gara

#### Art. 7 - La giuria

1. La Giuria si compone di:
  - Giudice Arbitro
  - Segretario di giuria
  - Un numero di Giudici, variabile a seconda dell'importanza della manifestazione e delle specialità in programma, che andranno a ricoprire i ruoli di giudice presentatore e giudice valutatore.
2. La giuria è composta da giudici selezionati e convocati dalla Commissione di settore.

#### Art. 8 - Il Giudice arbitro

1. Al Giudice Arbitro, oltre alle attribuzioni indicate dal presente Regolamento Tecnico, compete il controllo tecnico-disciplinare dell'intera manifestazione.
2. Il Giudice Arbitro deve:
  - Assicurare l'osservanza delle norme regolamentari e decidere su tutte le questioni tecniche che possono verificarsi durante una gara, anche se non previste dai regolamenti;
  - Guidare, coordinare e controllare l'operato dei Giudici, decidendo in caso di divergenza tra loro, e riferire sull'operato della Giuria con apposito rapporto ai competenti organi del C.U.G.;
  - Esercitare la potestà disciplinare nei confronti di quei concorrenti e di quei rappresentanti di Società il cui comportamento rendesse necessaria l'adozione dei provvedimenti previsti;
  - Sottoscrivere il verbale di gara redatto dal Segretario di Giuria e trasmettere con sollecitudine all'organo federale competente all'omologazione, corredato degli eventuali rapporti che l'andamento delle gare avessero reso necessari.
  - In ogni caso il Giudice Arbitro deve prodigarsi affinché tutte le gare in programma siano portate a termine con esclusione di quei casi in cui venga messa in discussione la sicurezza degli atleti.

## Art. 9 - Il Segretario di Giuria

1. Al Segretario di giuria, oltre che coadiuvare il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari relative alla manifestazione, spetta la redazione di tutti i documenti di gara necessari allo svolgimento della manifestazione. Si interfaccia con l'organizzazione e la cds dalla quale riceve l'elenco degli iscritti verificati ed ammessi alla gara. Riceve tale elenco in formato elettronico (foglio di calcolo) organizzato per specialità in alternativa, gestisce il software gara FISR.
2. Le sue competenze includono:
  - La redazione degli ordini di partenza;
  - Stampa dei fogli gara per giudici valutatori **ed il giudice presentatore**;
  - Ricevere dal Giudice arbitro parere positivo alla formalizzazione e diffusione dei risultati di gara.
  - Al termine delle gare il Segretario consegna al Giudice Arbitro tutta la documentazione da inviare agli Organi competenti.
  - Il Segretario opera per mezzo di un personal computer e stampante messa a disposizione dall'organizzatore.

## Art. 10 - I Giudici Valutatori

1. Compito di ogni giudice valutatore è quello di valutare ogni esercizio in base alle norme del presente regolamento.
2. Ciascun giudice agisce in assoluta indipendenza di giudizio e con piena autonomia rispetto agli altri componenti di giuria, astenendosi nel corso della gara da ogni scambio di opinioni con i colleghi in merito ai punteggi attribuiti o da attribuire.
3. Per le gare di Jump i giudici interagiscono tra di loro.
4. I giudici valutatori non devono discutere o comunque commentare con gli accompagnatori ufficiali, i concorrenti, gli allenatori o con terzi, i piazzamenti ed i punteggi attribuiti nel corso della gara.
5. In ogni caso ed in qualsiasi momento il Giudice Arbitro, essendo il responsabile tecnico della gara, potrà riunire la giuria per chiedere delucidazioni in merito ai piazzamenti e ai punteggi attribuiti.

## Art. 11 - Il Giudice Presentatore

1. **Controlla la corrispondenza dei pettorali ai nominativi, l'equipaggiamento dell'atleta (protezioni dove previste) e la posizione di partenza.**
2. **Annuncia le fasi di gara al microfono.**
3. **Annuncia il nome ed il numero di pettorale dell'atleta al microfono.**
4. **Attiva e disattiva il timer della run annunciando al microfono partenza tempo rimanente e stop skating.**
5. **Annuncia i risultati ricevuti dalla segreteria di gara.**
6. **Effettua comunicazioni di carattere tecnico/disciplinare e si coordina con il DJ per l'utilizzo della musica.**



## Art. 12 - Composizione delle Giurie

1. Park: La giuria è composta da:
  - Giudice Arbitro.
  - Segretario.
  - 3 Giudici valutatori per gare di Campionato Regionale e Trofei. 5 Giudici valutatori per gare di Campionato Italiano.
  - Giudice Presentatore.
2. Pipe: La giuria è composta da:
  - Giudice Arbitro.
  - Segretario.
  - 3 Giudici valutatori per gare di Campionato Regionale e Trofei. 5 Giudici valutatori per gare di Campionato Italiano.
  - Giudice Presentatore.
3. Mini/Bowl: La giuria è composta da:
  - Giudice Arbitro.
  - Segretario.
  - 3 Giudici valutatori
  - Giudice Presentatore.
4. Jump: La giuria è composta da:
  - Giudice Arbitro.
  - Segretario.
  - 3 Giudici valutatori.
  - Giudice Presentatore.

## Cap. IV - Le figure tecniche di gara

### Art. 13 - Il Commissario di Gara

1. La Commissione di Settore, in occasione di gare preventivamente autorizzate, può designare il Commissario di Gara, scelto tra i propri componenti o tra persone qualificate e competenti, purché in regola con il tesseramento alla FISR.
2. Il Commissario di Gara rappresenta la Commissione di Settore sul campo di gara con mandato palese.
3. Il Commissario di Gara ha il compito di riferire sull'andamento delle gare in genere ed in particolare sul comportamento del pubblico, degli accompagnatori e dei concorrenti durante la manifestazione, nonché sul rispetto del Regolamento Tecnico vigente, redigendo apposita relazione da inviare alla Commissione di Settore.
4. Il Commissario di Gara collabora con il Giudice Arbitro per la buona riuscita della manifestazione ed interviene in tutti quei casi in cui si renda necessario tutelare la gara e, dove occorra, invitare il responsabile dell'organizzazione a prendere provvedimenti atti al mantenimento dell'ordine pubblico.
5. Il Commissario di gara è l'unico referente di ogni istanza eventualmente avanzata dagli accompagnatori ufficiali accreditati e dovrà riportare la decisione della giuria al diretto interessato dopo un confronto/verifica con gli altri giudici
6. Il Commissario di gara è l'autorità più alta presente sul campo di gara. 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.

- è ultimo decisore 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;
- verifica e approva i documenti di gara insieme agli ufficiali di gara, prima che questi possano essere impiegati o diffusi;
- scandisce i tempi di gara stabilendo le pause necessarie allo svolgimento del lavoro della giuria o dell'organizzazione;

## Art. 14 - Lo Speaker

1. Nelle gare di Roller Freestyle lo speaker ha un ruolo estremamente importante per il coinvolgimento del pubblico e la diffusione della disciplina, ma non è una figura tecnica indispensabile per lo svolgimento di una gara.
2. Lo speaker deve:
  - Attenersi alle disposizioni **del giudice presentatore**.
  - Commentare lo svolgimento della gara e le esecuzioni dei trick durante le run, si coordina con il DJ per l'utilizzo della musica. Durante tutta la manifestazione deve tenere un comportamento equilibrato ed imparziale, deve utilizzare un abbigliamento presentabile ed un linguaggio chiaro ed educato. La sua conduzione incide direttamente sulla durata dell'evento per cui è richiesta una attenzione costante e la perfetta conoscenza delle varie fasi di gara e dei trick.
  - Lo Speaker può posizionarsi all'interno del campo di gara, purché non impedisca il regolare svolgimento delle esecuzioni e non sia di intralcio **agli atleti ed** alla giuria.

## Art. 15 - Il Dj

1. Il Dj è l'addetto all'impianto di diffusione sonora.
  - Accompagna musicalmente le gare avendo cura di abbassare il volume durante le comunicazioni dello Speaker **e del giudice presentatore**.
  - Si coordina **con il giudice presentatore** e lo Speaker per far partire la musica e per alzare/abbassare o togliere il volume in funzione delle varie fasi di gara.

## Art. 16 - Gli Allenatori

1. Durante tutte le competizioni e le prove ufficiali, nell'area riservata agli atleti, possono assistere fino ad un massimo di due allenatori accreditati per società.
2. Le Società dovranno assicurare che i propri allenatori siano qualificati ad accompagnare in pista gli atleti (devono possedere la qualifica di allenatore roller freestyle), a norma dei regolamenti federali in materia e se ciò non dovesse

verificarsi saranno soggette a provvedimenti disciplinari e ad un'ammenda di € 300,00.

3. Gli Aspiranti Maestri, i Maestri e gli Aspiranti Allenatori non possono **assistere** atleti ai Campionati o Manifestazioni agonistiche federali, ma solo a gare amatoriali.
4. La qualifica di allenatore si ottiene con la partecipazione al corso Tecnici SIRI Roller Freestyle ed il superamento del relativo esame.
5. **Gli allenatori che accompagnano in campo gara gli atleti devono essere in possesso e tenere appeso al collo il tesserino FISR di allenatore per il riconoscimento da parte della giuria.**
6. Solo il Commissario Tecnico Roller Freestyle della Nazionale Italiana potrà rappresentare e assistere gli atleti sul campo gara in manifestazioni internazionali.

## Cap. V - Gli Atleti

### Art.17 - Tesseramento

1. Possono svolgere attività agonistica e partecipare alle gare tutti gli atleti regolarmente tesserati per una società sportiva affiliata alla FISR per la disciplina Roller freestyle.
2. I tesserati alla FISR sono inquadrati nelle categorie indicate nelle Norme per L'attività
3. Gli atleti devono essere in regola con la visita medica.
4. I tesserati FISR sono tenuti all'osservanza delle vigenti leggi sulla tutela sanitaria delle attività sportive, specialmente in ordine agli accertamenti periodici della idoneità sportiva.
5. Le richieste di tesseramento di ciascun atleta devono essere effettuate tramite l'applicativo online raggiungibile dal sito FISR ([www.fisr.it](http://www.fisr.it)), seguendo quanto indicato nella procedura del tesseramento.
6. La partecipazione al campionato è aperta a tutti i tesserati compresi i cittadini stranieri.
7. In caso risulti primo classificato un cittadino straniero si procederà regolarmente alla premiazione per i primi tre classificati mentre il titolo di Campione Italiano viene assegnato al primo cittadino italiano classificato.

### Art. 18 - Equipaggiamento degli atleti in gara

1. È consentito l'uso di qualsiasi tipologia di pattino inline senza limitazioni.
2. Ogni atleta deve essere riconoscibile tramite il N° di gara stampato ed applicato su casco.
3. I numeri di gara devono essere stampati dalla società sportiva di tesseramento dell'atleta o dall'atleta stesso con carattere alto **4 cm.** di colore in contrasto con il colore di fondo.
4. I numeri di gara possono essere richiesti via mail dalle società sportive alla commissione di settore.

5. È previsto l'uso di dispositivi di sicurezza individuale, ogni atleta all'interno del campo di gara deve indossare le proprie protezioni che devono essere saldamente agganciate in maniera idonea e corretta.
6. **Gli atleti minorenni dovranno indossare obbligatoriamente casco e ginocchiere. possono impiegare altre protezioni che ritengono necessarie a garantire a sé stessi un adeguato livello di sicurezza.**
7. Gli atleti maggiorenni hanno il solo obbligo del casco, possono impiegare altre protezioni che ritengono necessarie a garantire a sé stessi un adeguato livello di sicurezza.
8. **L'assenza di protezioni obbligatorie o di numero di gara come previsto nei paragrafi precedenti non permette la partecipazione alla competizione con conseguente squalifica.**

## Art. 19 - Obblighi e codici di condotta

Tutti i concorrenti hanno gli obblighi e le responsabilità di seguito riportati:

1. devono presentarsi alla giuria della gara almeno un'ora prima dell'inizio della competizione in ciascuno dei giorni di gara.
2. hanno l'obbligo di liberare il campo di gara prima dell'inizio di una sessione di gara, evitando ha competizione iniziata, di interferire con le performance in corso. Nel periodo di tempo che intercorre tra le competizioni è possibile continuare il riscaldamento fino al segnale di stop skating dato giudice presentatore, l'atleta che non rispetta lo stop liberando il campo gare nel minor tempo possibile verrà richiamato fino a 3 volte poi verrà squalificato. La squalifica è immediata se un atleta utilizza il campo gare durante una competizione in cui non è stato chiamato;
3. devono partecipare alla gara con lealtà ed impegno, qualora sia manifestato da parte dell'atleta "scarso agonismo" il commissario di gara può estromettere l'atleta dalla classifica;
4. devono rispettare ed accettare il giudizio della giuria;
5. il linguaggio ed il comportamento tenuto durante la performance saranno perseguibili con sanzioni moratorie o squalifica.

## TITOLO III - DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI

### Cap. VI - PARK

#### Art. 20 - La Giuria ed il metodo di valutazione

1. La Giuria è composta da:
  - Giudice Arbitro.
  - Segretario.
  - **3 Giudici valutatori per gare di Campionato Regionale e Trofei. 5 Giudici valutatori per gare di Campionato Italiano.**

- **Giudice Presentatore.**
2. Metodo di valutazione:  
I giudici valuteranno le performance mediante un punteggio variabile da 0 a 100 punti suddivisi tra:
    - **TECNICA** (0 - 85 Punti senza decimali).  
Tiene conto di: difficoltà, velocità, altezza, pulizia e chiusura dei trick presentati.
    - **CREATIVITA'** (0 - 5 Punti senza decimali)  
Questo criterio tiene conto dell'interpretazione creativa del campo gara e del suo più completo utilizzo.
    - **STILE** (0 - 10 Punti senza decimali).  
Questo criterio tiene conto della continuità e fluidità dei movimenti, della tecnica di pattinata, della postura del corpo e delle braccia durante tutta la run.
  3. Ogni giudice esprimerà il proprio personale giudizio per ogni atleta.
  4. **Per costituire il punteggio finale di ogni atleta verranno tenute in considerazione:**
    - **PER CAMPIONATI REGIONALI E TROFEI** le due valutazioni più alte ed eliminata quella più bassa della migliore delle due Run.
    - **PER CAMPIONATO ITALIANO** verranno escluse: la valutazione più alta e quella più bassa della migliore delle due run tra i 5 giudici.

In caso la valutazione finale produca un pari ex aequo tra più partecipanti della batteria verrà preso in considerazione:

    - **PER REGIONALI E TROFEI** il punteggio del terzo giudice della migliore Run eseguita.
    - **PER CAMPIONATO ITALIANO** la valutazione scartata più bassa tra i 5 giudici della migliore delle due run.
  5. I giudici comunicano alla segreteria le valutazioni in modo da generare i risultati.
  6. **Alla fine di ogni fase di gara saranno comunicati i nomi degli atleti che la hanno superata.**

## Art. 21 - Svolgimento della gara

1. Definiamo "Run" il metodo impiegato affinché gli atleti possano eseguire la propria performance di gara ed essere valutati dalla giuria.
2. Verranno creati gruppi di 4/5 atleti in base al numero di iscritti;
  - nel caso in cui sono iscritti 9 atleti, si fanno tre gruppi da 3 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 7 atleti, si fanno due gruppi uno da 3 e uno da 4 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 6 atleti, si fanno due gruppi da 3 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 5 o meno atleti, si disputa direttamente la finale;
  - nel caso in cui sia iscritto un unico atleta questi può essere aggregato ad un gruppo di altra categoria, ma la classifica sarà comunque separata.
3. ogni atleta gareggia singolarmente;
4. verranno effettuate 2 run **in qualsiasi fase di gara.**

5. La durata di ogni run è di 60 secondi.
6. In nessuna fase di gara è previsto il "last trick" ma verranno annunciati dal giudice presentatore o da un suono emesso dal timer gli ultimi 15 secondi che possono essere utilizzati dall'atleta per continuare la sua run oppure per tentare un singolo trick.
7. L'atleta può concludere la sua run prima che finisca il tempo a disposizione manifestando l'intenzione alla giuria.
8. Se un atleta è in movimento allo scadere del tempo, sarà tenuto in considerazione qualsiasi trick completato entro 2 secondi dallo scadere del tempo.
9. Il trick si definisce completo quando entrambi i pattini sono a contatto con una superficie orizzontale dello Skatepark.

## Art. 22 - Fasi di gara

1. Tutte le fasi di gara verranno svolte in sequenza per ogni categoria.
2. La specialità PARK si articola in più fasi:
  - **PROVA CAMPO GARA NON UFFICIALE (NON OBBLIGATORIA)**  
In base agli accordi dell'organizzazione con la struttura ospitante l'evento nei giorni precedenti alla competizione si potrà rendere accessibile il campo gara agli atleti iscritti.
  - **PROVA CAMPO GARA**  
Il Commissario di gara dividerà in gruppi gli atleti in base al numero di iscritti e alla capienza massima stabilita di atleti all'interno del campo gara.  
Almeno 30 minuti di pratica dovranno essere garantiti a tutti i gruppi di atleti prima che l'evento abbia inizio. Durante la prova potranno accedere al campo gara solo e soltanto gli iscritti alla competizione e i rispettivi allenatori.
  - **RISCALDAMENTO**  
Ad ogni categoria verrà garantita una fase di riscaldamento commisurata al numero dei partecipanti e alle tempistiche di gara.  
Se una categoria è numerosa si può dividere il gruppo in 2 effettuando due differenti momenti di riscaldamento.
  - **QUALIFICHE**  
Le qualifiche sono quella fase dell'evento a cui tutti gli atleti devono partecipare per accedere alle fasi successive di gara.
  - **FINALE**  
La finale verrà disputata dai i 5 atleti che supereranno le fasi di qualifica con il maggiore punteggio.
3. All'inizio di ogni fase di gara saranno chiamati gli atleti, un gruppo per volta, che potranno posizionarsi all'interno del campo di gara in attesa di essere chiamati dallo speaker per effettuare la propria Run.
4. Se l'atleta non si presenta nel campo gara dopo la terza chiamata verrà squalificato.
5. Una volta terminata la Run gli atleti dovranno abbandonare il campo gara nel minor tempo possibile.

## Art. 23 - Premiazione

1. Per tutte le categorie, sia maschili che femminili vengono premiati i primi 3 atleti classificati.
2. Le premiazioni vengono effettuate al termine di ogni categoria oppure in fasi della giornata debitamente.
3. Durante le premiazioni, **a discrezione dell'organizzazione**, potranno essere inserite anche premiazioni che non creano punteggio per il ranking ma che sono limitate alla competizione:
  - Best Trick (Miglior trick della gara)
  - Best Line (Migliore performance dell'evento durante la Run)
  - Best Fall (la caduta più eclatante della gara)

## Art. 24 - Classifica

1. La classifica completa non prevede punteggi a pari merito tra tutti gli iscritti alla competizione, generando così un ranking nazionale.

## Cap. VII - VERT

### Art. 25 - La Giuria ed il metodo di valutazione

1. La Giuria è composta da:
  - **Giudice Arbitro.**
  - **Segretario.**
  - **3 Giudici valutatori per gare di Campionato Regionale e Trofei. 5 Giudici valutatori per gare di Campionato Italiano.**
  - **Giudice Presentatore.**
2. Metodo di valutazione:

I giudici valuteranno le performance mediante un punteggio variabile da 0 a 100 punti suddivisi tra:

  - **TECNICA (0 - 85 Punti senza decimali).**  
Tiene conto di: difficoltà, velocità, altezza, pulizia e chiusura dei trick presentati.
  - **CREATIVITA' (0 - 5 Punti senza decimali)**  
Questo criterio tiene conto dell'interpretazione creativa del campo gara e del suo più completo utilizzo.
  - **STILE (0 - 10 Punti senza decimali).**  
Questo criterio tiene conto della continuità e fluidità dei movimenti, della tecnica di pattinata, della postura del corpo e delle braccia durante tutta la run.
3. Ogni giudice esprimerà il proprio personale giudizio per ogni atleta.
4. **Per costituire il punteggio finale di ogni atleta verranno tenute in considerazione:**

- PER REGIONALI E TROFEI le due valutazioni più alte ed eliminata quella più bassa della migliore delle due Run.
- PER CAMPIONATO ITALIANO verranno escluse: la valutazione più alta e quella più bassa della migliore delle due run tra i 5 giudici.

In caso la valutazione finale produca un pari ex equo tra più partecipanti della batteria verrà preso in considerazione:

- PER REGIONALI E TROFEI il punteggio del terzo giudice della migliore Run eseguita.
  - PER CAMPIONATO ITALIANO la valutazione scartata più bassa tra i 5 giudici della migliore delle due run.
5. I giudici comunicano alla segreteria le valutazioni in modo da generare i risultati.
  6. Alla fine di ogni fase di gara saranno comunicati i nomi degli atleti che la hanno superata.

## Art. 26 - Svolgimento della gara

1. Definiamo "Run" il metodo impiegato affinché gli atleti possano eseguire la propria performance di gara ed essere valutati dalla giuria.
2. Verranno creati gruppi di 4/5 atleti in base al numero di iscritti;
  - nel caso in cui sono iscritti 9 atleti, si fanno tre gruppi da 3 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 7 atleti, si fanno due gruppi uno da 3 e uno da 4 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 6 atleti, si fanno due gruppi da 3 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 5 o meno atleti, si disputa direttamente la finale;
  - nel caso in cui sia iscritto un unico atleta questi può essere aggregato ad un gruppo di altra categoria, ma la classifica sarà comunque separata.
3. Ogni atleta gareggia singolarmente;
4. Verranno effettuate 2 run **in qualsiasi fase di gara.**
5. La durata di ogni run **è di 45 secondi;**
6. In nessuna fase di gara è previsto il "last trick" ma verranno annunciati dallo giudice presentatore **o da un suono emesso dal timer gli ultimi 15 secondi** che possono essere utilizzati dall'atleta per continuare la sua run oppure per tentare un singolo trick.
7. **L'atleta può concludere la sua run prima che finisca il tempo a disposizione manifestando l'intenzione alla giuria.**

## Art. 27 - Fasi di gara

1. Tutte le fasi di gara verranno svolte in sequenza per ogni categoria.
2. La specialità VERT si articola in più fasi:
  - **PROVA CAMPO GARA NON UFFICIALE**



In base agli accordi dell'organizzazione con la struttura ospitante l'evento nei giorni precedenti alla competizione si potrà rendere accessibile il campo gara agli atleti iscritti.

- **PROVA CAMPO GARA**  
Il Commissario di gara dividerà in gruppi gli atleti in base al numero di iscritti e alla capienza massima stabilita di atleti all'interno del campo gara.  
Almeno **30 minuti** di pratica dovranno essere garantiti a tutti i gruppi di atleti prima che l'evento abbia inizio. Durante la prova potranno accedere al campo gara solo e soltanto gli iscritti alla competizione e i rispettivi allenatori.
  - **RISCALDAMENTO**  
Ad ogni categoria verrà garantita una fase di riscaldamento commisurata al numero dei partecipanti e alle tempistiche di gara. Se una categoria è numerosa si può dividere il gruppo in 2 effettuando due differenti momenti di riscaldamento.
  - **QUALIFICHE**  
Le qualifiche sono quella fase dell'evento a cui tutti gli atleti devono partecipare per accedere alle fasi successive di gara.
  - **FINALE**  
La finale verrà **disputata dai i 5 atleti** che supereranno le fasi di qualifica con il maggiore punteggio.
3. All'inizio di ogni fase di gara saranno chiamati gli atleti, un gruppo per volta, che potranno posizionarsi all'interno del campo di gara in attesa di essere chiamati dallo speaker per effettuare la propria Run.
  4. Se l'atleta non si presenta nel campo gara dopo la terza chiamata verrà squalificato.
  5. Una volta terminata la Run gli atleti dovranno abbandonare il campo gara nel minor tempo possibile.

## Art. 28 - Premiazione

1. Per tutte le categorie, sia maschili che femminili vengono premiati i primi 3 atleti classificati.
2. Le premiazioni vengono effettuate al termine di ogni categoria oppure in fasi della giornata debitamente.
3. Durante le premiazioni **a discrezione dell'organizzazione** potranno essere inserite anche premiazioni che non creano punteggio per il rank ma che sono limitate alla competizione:
  - Best Trick (Miglior trick della gara)
  - Best Line (Migliore performance dell'evento durante la Run)
  - Best Fall (la caduta più eclatante della gara)

## Art. 29 - Classifica

2. La classifica completa non prevede punteggi a pari merito tra tutti gli iscritti alla competizione, generando così un ranking nazionale.

## Cap. VIII – MINI o BOWL

### Art. 30 - La Giuria ed il metodo di valutazione

1. La Giuria è composta da:
  - Giudice Arbitro.
  - Segretario.
  - 3 Giudici valutatori.
  - Giudice Presentatore.
2. Metodo di valutazione:

I giudici valuteranno le performance mediante un punteggio variabile da 0 a 100 punti suddivisi tra:

  - TECNICA (0 - 85 Punti senza decimali).  
Tiene conto di: difficoltà, velocità, altezza, pulizia e chiusura dei trick presentati.
  - CREATIVITA' (0 - 5 Punti senza decimali)  
Questo criterio tiene conto dell'interpretazione creativa del campo gara e del suo più completo utilizzo.
  - STILE (0 - 10 Punti senza decimali).  
Questo criterio tiene conto della continuità e fluidità dei movimenti, della tecnica di pattinata, della postura del corpo e delle braccia durante tutta la run.
3. Ogni giudice esprimerà il proprio personale giudizio per ogni atleta.
4. Per costituire il punteggio finale di ogni atleta verranno tenute in considerazione le due valutazioni più alte ed eliminata quella più bassa della migliore delle due Run.
5. In caso la valutazione finale produca un pari ex aequo tra più partecipanti della batteria verrà preso in considerazione il punteggio del terzo giudice della migliore Run eseguita.
6. I giudici comunicano alla segreteria le valutazioni in modo da generare i risultati.
7. Alla fine di ogni fase di gara saranno comunicati i nomi degli atleti che la hanno superata.

### Art. 31 - Svolgimento della gara

1. Definiamo "Run" il metodo impiegato affinché gli atleti possano eseguire la propria performance di gara ed essere valutati dalla giuria.
2. Verranno creati gruppi di 4/5 atleti in base al numero di iscritti;
  - nel caso in cui sono iscritti 9 atleti, si fanno tre gruppi da 3 atleti;

- nel caso in cui sono iscritti 7 atleti, si fanno due gruppi uno da 3 e uno da 4 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 6 atleti, si fanno due gruppi da 3 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 5 o meno atleti, si disputa direttamente la finale;
  - nel caso in cui sia iscritto un unico atleta questi può essere aggregato ad un gruppo di altra categoria, ma la classifica sarà comunque separata.
- ogni atleta gareggia singolarmente;
  - verranno effettuate 2 run in qualsiasi fase di gara.
  - la durata di ogni run è di 60 secondi;
  - In nessuna fase di gara è previsto il "last trick" ma verranno annunciati dallo speaker o da un suono emesso dal timer gli ultimi 15 secondi che possono essere utilizzati dall'atleta per continuare la sua run oppure per tentare un singolo trick.
  - L'atleta può concludere la sua run prima che finisca il tempo a disposizione manifestando l'intenzione alla giuria.

## Art. 32 - Fasi di gara

1. Tutte le fasi di gara verranno svolte in sequenza per ogni categoria.
2. La specialità PARK si articola in più fasi:
  - **PROVA CAMPO GARA**  
Il Commissario di gara dividerà in gruppi gli atleti in base al numero di iscritti e alla capienza massima stabilita di atleti all'interno del campo gara.  
Almeno 30 minuti di pratica dovranno essere garantiti a tutti i gruppi di atleti prima che l'evento abbia inizio. Durante la prova potranno accedere al campo gara solo e soltanto gli iscritti alla competizione e i rispettivi allenatori.
  - **RISCALDAMENTO**  
Ad ogni categoria verrà garantita una fase di riscaldamento commisurata al numero dei partecipanti e alle tempistiche di gara.  
Se una categoria è numerosa si può dividere il gruppo in 2 effettuando due differenti momenti di riscaldamento.
  - **QUALIFICHE**  
Le qualifiche sono quella fase dell'evento a cui tutti gli atleti devono partecipare per accedere alle fasi successive di gara.
  - **FINALE**  
La finale verrà disputata dai 5 atleti che supereranno le fasi di qualifica con il maggiore punteggio.
3. All'inizio di ogni fase di gara saranno chiamati gli atleti, un gruppo per volta, che potranno posizionarsi all'interno del campo di gara in attesa di essere chiamati dallo speaker per effettuare la propria Run.
4. Se l'atleta non si presenta nel campo gara dopo la terza chiamata verrà squalificato.

5. Una volta terminata la Run gli atleti dovranno abbandonare il campo gara nel minor tempo possibile.

## Art. 33 - Premiazione

1. Per tutte le categorie, sia maschili che femminili vengono premiati i primi 3 atleti classificati.
2. Le premiazioni vengono effettuate al termine di ogni categoria oppure in fasi della giornata debitamente.

## Art. 34 - Classifica

1. La classifica completa non prevede punteggi a pari merito tra tutti gli iscritti alla competizione.

## Cap. IX - JUMP

### Art. 35 - La Giuria ed il metodo di valutazione

1. La Giuria è composta da:

- Giudice Arbitro.
- Segretario.
- 3 Giudici valutatori.
- Giudice Presentatore.

2. Metodo di valutazione:

I giudici valuteranno le performance mediante un punteggio variabile da 0 a 100 punti suddivisi tra:

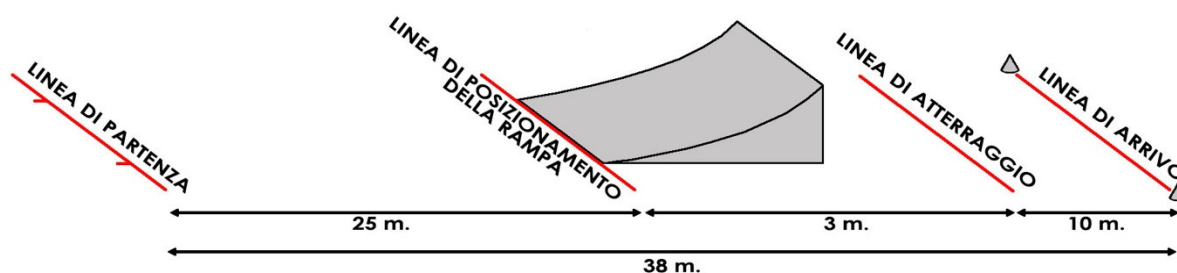
- MANOVRA AEREA (0 - 85 Punti senza decimali).  
Tiene conto della difficoltà della manovra in aria considerando (Figura + Rotazione + Flip). [\(Vedi allegato1\)](#)
- SPRINT E ALTEZZA' (0 - 10 Punti senza decimali)  
Questo criterio tiene conto della velocità d'ingresso nella rampa e dell'altezza con cui viene eseguita la manovra in aria.
- STILE (0 - 5 Punti senza decimali).  
Questo criterio tiene conto della continuità e fluidità dei movimenti, della tecnica di pattinata, della postura del corpo e delle braccia dalla partenza all'atterraggio.

3. Il punteggio viene attribuito con decisione condivisa tra i giudici valutatori.
4. Per costituire il punteggio finale di ogni atleta verranno tenute in considerazione le tre migliori prove su 4.

5. In caso la valutazione finale produca un pari ex equo tra più partecipanti della batteria verrà presa in considerazione la 4 manovra scartata.
6. In caso venga ripetuta la stessa manovra durante le 4 prove, sarà presa in considerazione solo quella con punteggio maggiore.
7. I giudici comunicano le valutazioni alla segreteria di gara in modo da generare i risultati.
8. Alla fine di ogni fase di gara saranno comunicati i nomi degli atleti che l'hanno superata.

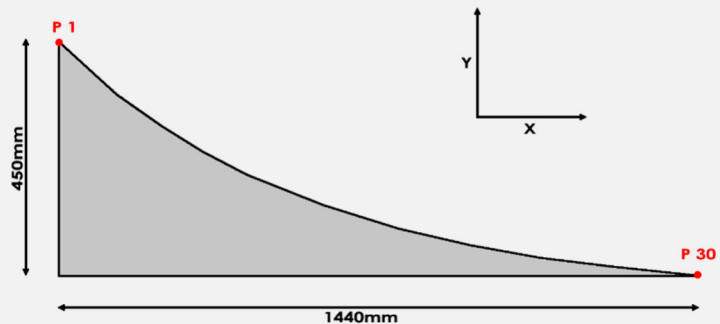
## Art. 36 - Campo di gara

1. Il campo gara **lungo 38 m.** prevede 4 linee parallele perpendicolari al verso di percorrenza:
  - **Linea di partenza** dietro la quale viene predisposto un box largo m 1 in corrispondenza della rampa;
  - **Linea di posizionamento della rampa**, tracciata a m 25 dalla linea di partenza.
  - **Linea di atterraggio**, tracciata a m 3 dalla linea di posizionamento della rampa e lunga 6 m.
  - **Linea di arrivo**, tracciata a m 13 dalla linea di posizionamento della rampa (la riga d'arrivo lunga 6 m. sarà segnalata anche con due coni visibili all'atleta).

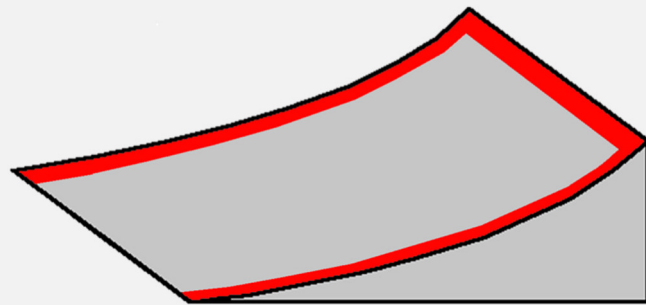


2. Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti almeno 2 metri di spazio libero a fianco del percorso di gara, per tutta la lunghezza della pista e uno spazio di fuga di almeno 2 m oltre la linea di arrivo.
3. Deve essere predisposto un corridoio di m 2 per il ritorno degli atleti all'area di partenza.
4. La rampa deve essere alta (nella parte finale) cm 45 e deve avere una larghezza minima di cm 90, può avere una struttura portante o in legno o in metallo, mentre la superficie di percorrenza deve essere obbligatoriamente in metallo e rimanere rigida quando percorsa. Inoltre sulla rampa devono essere riportate, in colore evidente, tre bande larghe 5 cm, una alla fine della rampa nel punto più alto e due laterali.
5. La curvatura della rampa è standardizzata, secondo la seguente tabella da abbinare al disegno riportato a fianco.

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



Bande di colore a contrasto con la rampa  
(larghezza cm. 5)



## Art. 37 - Svolgimento della gara

1. Prima dell'inizio della competizione il giudice presentatore effettua l'appello degli atleti iscritti alla gara.
2. La gara si svolge con la discesa in pista di una categoria per volta.
3. Ogni atleta ha a disposizione 4 prove.
4. Gli atleti eseguono la manovra uno dopo l'altro.
5. Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona dietro la linea di partenza. Durante la fase che va dalla chiamata al via per il salto dato dal giudice presentatore, l'atleta deve rimanere dietro la linea di partenza; se, viceversa, dovesse superare la linea di partenza, il salto viene ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.
6. Il tentativo di salto si considera iniziato nel momento in cui l'atleta oltrepassa la linea di partenza ma, in caso di rincorsa interrotta volontariamente dall'atleta, il tentativo di salto sarà considerato "nullo" solo se viene toccata la rampa. Se

l'atleta non tocca la rampa potrà ripetere il tentativo di salto, senza alcuna penalizzazione.

7. Il salto è nullo nel momento in cui l'atleta atterra o tocca la linea di atterraggio.
8. Il salto è nullo se prima del superamento della linea d'arrivo l'atleta tocca il terreno con qualsiasi parte del corpo eccetto i pattini.

## Art. 38 - Fasi di gara

1. Tutte le fasi di gara verranno svolte in sequenza per ogni categoria.
2. La specialità JUMP si articola in più fasi:
  - **PROVA CAMPO GARA NON UFFICIALE**  
In base agli accordi dell'organizzazione con la struttura ospitante l'evento nei giorni precedenti alla competizione si potrà rendere accessibile il campo gara agli atleti iscritti.
  - **PROVA CAMPO GARA**  
Il Commissario di gara dividerà in gruppi gli atleti in base al numero di iscritti e alla capienza massima stabilita di atleti all'interno del campo gara.  
Almeno 30 minuti di pratica dovranno essere garantiti a tutti i gruppi di atleti prima che l'evento abbia inizio. Durante la prova potranno accedere al campo gara solo e soltanto gli iscritti alla competizione e i rispettivi allenatori.
  - **QUALIFICHE**  
Le qualifiche sono quella fase dell'evento a cui tutti gli atleti devono partecipare per accedere alle fasi successive di gara.
  - **FINALE**  
La finale verrà disputata dai i 5 atleti che supereranno le fasi di qualifica con il maggiore punteggio.
3. All'inizio di ogni fase di gara saranno chiamati gli atleti, un gruppo per volta, che potranno posizionarsi dietro la linea di partenza in attesa di essere chiamati dal giudice presentatore per effettuare la propria esibizione.
4. Se l'atleta non si presenta nel campo gara dopo la terza chiamata verrà squalificato.
5. Una volta terminate le 4 prove gli atleti dovranno abbandonare il campo gara nel minor tempo possibile.

## Art. 39 - Premiazione

1. Per tutte le categorie, sia maschili che femminili vengono premiati i primi 3 atleti classificati.
2. Le premiazioni vengono effettuate al termine di ogni categoria oppure in fasi della giornata debitamente organizzate.

## Art. 40 - Classifica

1. La classifica completa non prevede punteggi a pari merito tra tutti gli iscritti alla competizione in caso di pari punteggio verrà presa in considerazione la 4 prova scartata.

## **TITOLO IV - LE NORME DISCIPLINARI**

### **Cap. X - LE SANZIONI**

#### **Art. 41 - Tipologia dei provvedimenti**

1. I provvedimenti disciplinari che possono essere adottati durante lo svolgimento delle gare, a carico di quei concorrenti che si rendano responsabili di inosservanza alle disposizioni della giuria o di più gravi infrazioni ai principi dell'etica sportiva, sono:
  - Richiamo Verbale
  - Ammonizione;
  - Diffida di squalifica;
  - Squalifica.

#### **Art. 42 - Sanzioni Motorie**

1. I provvedimenti disciplinari di carattere moratori sono:
  - il richiamo verbale;
  - l'ammonizione;
  - la diffida di squalifica.
2. Il richiamo verbale può essere comminato da qualsiasi giudice addetto allo svolgimento della gara, mentre Ammonizione e Diffida di squalifica sono di competenza del Commissario di gara.
3. Le ammonizioni e la diffida di squalifica saranno immediatamente comunicate a mezzo impianto microfonico e successivamente trascritte in calce nella classifica affissa in bacheca.

#### **Art. 43 - Squalifica**

1. L'inosservanza dei principi dell'etica sportiva viene punita con la squalifica dalla competizione.
2. Il concorrente che durante lo svolgimento della gara si sia reso responsabile, a giudizio di un giudice, di danneggiamento o colluttazione con uno o più atleti viene squalificato dalla competizione.



## TITOLO V - ALLEGATI

Allegato 1

Valutazione principali manovre specialità JUMP

Manovra (Max +85 Punti)

		<b>GRABS (Max +20 punti)</b>			<b>ROTAZIONI (Max +30 Punti)</b>		<b>FLIP (+ Max 30 Punti) Double (+10 Punti)</b>			
Fakie	5	Safety	5	Shifty (90°)	2	180°	5	Front Flip	10	
				Liu-Kang	10			Back Flip	15	
			Rocket	13	360°	10	Misty Flip 180°	17		
		Mute	6	Cross			2	Flat Spin	30	
				Method	8	540°	15			
				Rocket	13					
		Stale	7	Method	8	720°	20			
				Liu-Kang	10					
		Japan								
		<b>NO GRABS (Max +7 Punti)</b>								
		Abstract				5	900°	25		
		Shifty (90°)				2	1080°	30		
		Rocket				7				