

REGOLAMENTO TECNICO DI “SKATEBOARDING ADATTATO”

PARTE PRIMA - LA TUTELA SANITARIA DELLE ATTIVITA' SPORTIVE

Art.1 - NORME GENERALI

Ai fini della tutela della salute, gli atleti con disabilità che praticano attività sportiva sono tenuti al rispetto della normativa vigente in materia di tutela sanitaria delle attività sportive, con particolare riferimento agli accertamenti periodici previsti per l'idoneità alla pratica sportiva sia in ambito non agonistico sia agonistico.

In tale contesto, le associazioni e società sportive assumono la responsabilità dell'osservanza delle disposizioni normative vigenti, garantendo che ciascun atleta tesserato sia in possesso della prescritta certificazione di idoneità alla pratica sportiva, in relazione alla tipologia di attività svolta (agonistica o non agonistica).

Le società sportive sono altresì tenute a conservare, sotto la propria responsabilità, la documentazione sanitaria attestante l'idoneità sportiva di ciascun atleta tesserato, assicurandone l'archiviazione e l'aggiornamento secondo i termini di validità previsti dalla normativa.

Art.2 – ATTIVITÀ SPORTIVA NON AGONISTICA

Gli atleti con disabilità che praticano attività sportiva non agonistica sono tenuti a possedere un certificato medico di idoneità alla pratica sportiva non agonistica, in conformità a quanto previsto dal Decreto del Ministero della Salute dell'8 agosto 2014. [Consulta la normativa sul sito federale.](#)

Art.3 – ATTIVITÀ SPORTIVA AGONISTICA

Gli atleti con disabilità che intendono praticare attività sportiva agonistica sono tenuti a sottoporsi preventivamente alla visita di idoneità specifica, secondo le disposizioni del Decreto del Ministero della Sanità del 4 marzo 1993, recante *“Determinazione dei protocolli per la concessione dell'idoneità alla pratica sportiva agonistica alle persone handicappate”* (pubblicato nella Gazzetta Ufficiale del 18 marzo 1993, n. 64).

La valutazione medico-sportiva finalizzata al rilascio della certificazione di idoneità alla pratica sportiva agonistica prevede l'effettuazione di accertamenti clinico-diagnostici specifici, modulati in funzione della tipologia di disabilità dell'atleta, al fine di garantire una corretta e completa valutazione dello stato di salute e della compatibilità con l'attività sportiva praticata.

In particolare:

1. In riferimento alla disabilità intellettivo-relazionale, la certificazione deve essere rilasciata in conformità a quanto previsto dagli articoli da 1 a 10 del *“Regolamento Sanitario e dalle classificazioni”* adottate dalla F.I.S.D.I.R. (Federazione Italiana Sport Paralimpici degli Intellettivo Relazionali) che disciplinano criteri, modalità e protocolli specifici per la valutazione dell'idoneità degli atleti appartenenti a tale categoria.

[Consulta il regolamento sul sito federale.](#)

2. In riferimento alla disabilità uditiva, la certificazione deve essere rilasciata in conformità a quanto

previsto all'art. 17.2, lettera c), del "*Regolamento Organico della F.S.I.*" (Federazione Sport Sordi Italia), che disciplina i requisiti sanitari e le modalità di accertamento dell'idoneità per gli atleti affetti da deficit uditivi.

[Consulta il regolamento sul sito federale.](#)

3. In riferimento alla disabilità visiva, la certificazione deve essere rilasciata in conformità a quanto previsto indicati dal "*Regolamento Sanitario e delle Classificazioni*" della F.I.S.P.I.C. (Federazione Italiana Sport Paralimpici per Ipovedenti e Ciechi), come indicato nella Parte Prima del medesimo regolamento che disciplina criteri, modalità e protocolli specifici per la valutazione dell'idoneità degli atleti appartenenti a tale categoria.

[Consulta la normativa della federazione.](#)

PARTE SECONDA - LA CLASSIFICAZIONE, LIVELLI DI COMPETENZE E CATEGORIE

Le competizioni di skateboarding adattato prevedono la suddivisione degli atleti con disabilità intellettivo relazionale, visiva, motoria e uditiva in categorie, in base alla classificazione della disabilità; al livello di competenza tecnica; all'età e al sesso.

Art.1 - LA CLASSIFICAZIONI DELL'ATELTA CON DISABILITÀ INTELLETTIVO RELAZIONALE

Gli atleti con disabilità intellettivo relazionale attualmente sono divisi nelle seguenti classi: II1; II2; II3; IIQ.

II1 - atleti con disabilità intellettiva riconosciuta

I criteri di ammissibilità si basano sulle linee guida della Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) e dell'American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD) in base ai quali un atleta deve dimostrare:

- 1- Di possedere un QI (quoziente intellettivo) di 75 o inferiore;
- 2- Limitazioni significative nel comportamento adattivo espresse nelle capacità di adattamento concettuali, sociali e pratiche;
- 3- La disabilità deve essere stata diagnosticata prima dei 18 anni (cioè nella fase di sviluppo della loro vita).

Gli atleti con una condizione di "mosaicismo" sono inseriti in questa classe.

II2 - atleti con disabilità intellettiva significativa (sindrome di Down)

L'OMS definisce la sindrome di Down come "una disabilità intellettiva" causata da materiale genetico "extra" nel cromosoma 21. Sulla base di questa definizione, i criteri di ammissibilità per gli atleti II2 sono:

- 1- Una diagnosi ufficiale di Trisomia 21 Down Syndrome;
- 2- Una dichiarazione che l'atleta è esente da instabilità atlanto-assiale sintomatica (AAI).

II3 - atleti autistici ad alto funzionamento (IQ>75)

Il disturbo dello spettro autistico (ASD), come è ora comunemente noto, è definito dall'OMS come un gruppo di disturbi dello sviluppo cerebrale complessi situati su un continuum di gravità. Questi sono caratterizzati da difficoltà di interazione sociale e comunicazione e interessi e attività limitati e ripetitivi. I criteri di ammissibilità per gli atleti II3 sono:

- 1- Un punteggio di QI superiore a 75 e / o nessuna diagnosi di compromissione intellettiva (evidenza di funzionamento cognitivo a livelli medi o superiori alla media),
- 2- Una diagnosi formale di autismo, ASD o sindrome di Asperger, eseguita da un professionista qualificato utilizzando tecniche diagnostiche accettate.

IIQ - Rientrano in questa classe tutti gli atleti che non possiedono i requisiti stabiliti da VIRTUS per essere inseriti nelle classi sopra elencate.

Art.2 - LA CLASSIFICAZIONI DELL'ATLETA CON DISABILITÀ VISIVA

Gli atleti con disabilità visiva sono inquadrati nelle seguenti classi: B1; B2; B3.

CLASSE B1

Comprende atleti che NON hanno alcuna percezione della luce in nessuno dei due occhi. Vi rientrano anche quegli atleti che, pur avendo una percezione della luce, non sono in grado di distinguere la forma di una mano a qualsiasi distanza dall'occhio ed in qualsiasi direzione.

CLASSE B2

Comprende atleti che hanno un'acuità visiva sufficiente a riconoscere la forma di una mano, ma, comunque, con visus non superiore ai 2/60 e/o un campo visivo inferiore a cinque gradi.

CLASSE B3

Comprende atleti con acuità visiva da 2/60 a 6/60 e/o un campo visivo da cinque a venti gradi.

Nell'attribuzione delle classi, che è esclusivo compito di un medico specialista in oftalmologia, si terrà conto dell'occhio migliore con l'ausilio della migliore correzione ottica possibile.

Nelle competizioni di skateboarding agli atleti ipovedenti non sarà chiesto di indossare maschere oscuranti perché ogni classe verrà giudicata separatamente dalle altre.

Art. 3 - CLASSIFICAZIONE FUNZIONALE DEGLI ATLETI CON DISABILITÀ MOTORIA

La disciplina dello skateboarding si può svolgere sia in posizione eretta che seduta e richiede, ai fini della classificazione funzionale degli atleti con disabilità motoria, l'assegnazione a specifiche classi identificate secondo un sistema alfanumerico. Tale sistema prevede:

- **lettere iniziali** indicanti la tipologia di disabilità (es. amputazione, deficit motorio, ecc.);
- **numeri (1 o 2)** che distinguono se la compromissione riguarda un solo arto o entrambi;

- **sigle aggiuntive (es. SP, SO, W, S)** che specificano l'eventuale utilizzo di protesi, ortesi, sedie a rotelle da skateboarding – WCMX – oppure la partecipazione senza ausili, durante la competizione.

a) Classi per amputazione degli arti inferiori

- **Classe AF1 SP / W**

Riservata ad atleti con amputazione transfemorale monolaterale (sopra il ginocchio) di un arto inferiore, con facoltà di partecipazione con ausilio protesico (SP) o su sedia a rotelle da skateboarding (W), da confermare all'inizio della stagione sportiva.

- **Classe AF2 SP / W / S**

Riservata ad atleti con amputazione transfemorale bilaterale (sopra il ginocchio) degli arti inferiori, con facoltà di partecipazione con: ausilio protesico (SP), su sedia a rotelle da skateboarding (W) senza protesi (S). Tale scelta è vincolante per l'intera stagione sportiva in corso.

- **Classe AT1 SP / W**

Riservata ad atleti con amputazione transtibiale monolaterale (sotto il ginocchio) di un arto inferiore, con facoltà di partecipazione con ausilio protesico (SP) o su sedia a rotelle da skateboarding (W), da confermare all'inizio della stagione sportiva.

- **Classe AT2 SP / W**

Riservata ad atleti con amputazione transtibiale bilaterale (sotto il ginocchio) degli arti inferiori, con facoltà di partecipazione con ausilio protesico (SP) o su sedia a rotelle da skateboarding (W). Tale scelta è vincolante per l'intera stagione sportiva in corso.

b) Classi per amputazione degli arti superiori

- **Classe AO1 SP / S**

Riservata ad atleti con amputazione sopra il gomito di un solo arto superiore (amputazione transomerale monolaterale). L'atleta può optare per la competizione con protesi (SP) o senza protesi (S); tale scelta è vincolante per l'intera stagione sportiva in corso.

- **Classe AO2 SP / S**

Riservata ad atleti con amputazione transomerale bilaterale (sopra il gomito di entrambi gli arti superiori). È consentita la partecipazione con (SP) o senza protesi (S), con obbligo di confermare la scelta per l'intera durata della stagione sportiva.

- **Classe AR1 SP / S**

Riservata ad atleti con amputazione transradiale monolaterale (sotto il gomito). L'atleta può scegliere se gareggiare con (SP) o senza protesi (S), con validità della scelta per tutta la stagione agonistica.

- **Classe AR2 SP / S**

Riservata ad atleti con amputazione transradiale bilaterale (sotto il gomito di entrambi gli arti superiori), con facoltà di partecipazione con ausilio protesico (SP) o senza (S), da confermare all'inizio della stagione sportiva.

- **Classe AM SP**

Riservata ad atleti con amputazioni multiple, interessanti due o più arti, che gareggiano con l'utilizzo di protesi (SP).

c) Classi per deficit motori non amputativi degli arti inferiori

- **Classe DAI1 SO / W**

Riservata ad atleti con compromissione funzionale di un arto inferiore (ridotta forza muscolare e/o limitata escursione articolare passiva), con facoltà di partecipazione con l'impiego di ortesi (SO) o su sedia a rotelle da skateboarding (W), da confermare all'inizio della stagione sportiva.

- **Classe DAI2 SO / W**

Riservata ad atleti con compromissione funzionale bilaterale degli arti inferiori, caratterizzata da deficit muscolare o limitazioni articolari passive, con facoltà di partecipazione con l'impiego di ortesi (SO) o su sedia a rotelle da skateboarding (W). Tale scelta è vincolante per l'intera stagione sportiva in corso.

d) Classi per deficit motori misti o multipli

- **Classe DAM SO**

Riservata ad atleti con deficit motorio a carico di uno o più arti, inclusi:

- arto superiore singolo;
- entrambi gli arti superiori;
- combinazione tra arto superiore e arto inferiore.

La classificazione prevede l'utilizzo di ortesi (SO) durante la competizione per compensare la ridotta potenza muscolare o la limitazione del range articolare passivo.

e) Classe per disturbi del controllo motorio

- **Classe DC S**

Comprende atleti affetti da disturbi del movimento (es. ipertonìa, atassia, atetosi) che, nonostante la compromissione neurologica, presentano un livello di funzionalità sufficiente a consentire la partecipazione alle gare senza l'ausilio di supporti ortesici. La sigla S (*Skateboarding*) indica la partecipazione in assenza di ortesi.

- **Classe PC W**

Riservata ad atleti con paraplegia completa, ossia assenza di movimento degli arti inferiori, che conservino potenza addominale e un buon controllo dei movimenti del tronco. L'indicazione W (*Wheelchair Motocross*) specifica l'impiego di una sedia a rotelle da skateboarding.

Art. 4 - CLASSIFICAZIONE FUNZIONALE DEGLI ATLETI CON DISABILITÀ UDITIVA

Non esiste una classificazione per gli atleti con disabilità uditiva, l'unico requisito richiesto è che presentino una perdita uditiva media di almeno 55 dB nell'orecchio migliore – calcolata sulle frequenze di 500, 1000 e 2000 Hz. – e che gareggino senza apparecchi acustici o impianti cocleari.

Art.5 - I LIVELLI DI COMPETENZA PER GLI ATLETI CON DISABILITÀ INTELLETTIVO RELAZIONALE, VISIVA, MOTORIA E UDITIVA

In relazione alle capacità tecniche possedute, sia gli atleti con disabilità intellettivo relazionale che visiva vengono inquadrati in quattro livelli: A; B; C.; D.

Gli atleti con disabilità motoria, in attesa di studi più approfonditi sulla metodologia di insegnamento, vengono inquadrati nella categoria A e potranno gareggiare solo con l'assistenza di un Maestro Inclusivo. In base a ciò non va attribuita all'atleta nessuna penalità.

Livello A

Rientrano in questa categoria gli atleti – di qualsiasi sesso ed età – che non hanno la capacità di svolgere completamente gesti tecnici complessi e non sono ancora ritenuti tecnicamente idonei a partecipare alle gare della categoria B.

Livello B

Rientrano in questa categoria gli atleti – di qualsiasi sesso ed età – che, sia per il grado di apprendimento che per espressione motoria, sono in grado di compiere gesti tecnici più complessi rispetto a quelli della categoria A.

Livello C

Rientrano in questa categoria gli atleti – di qualsiasi sesso ed età – che hanno raggiunto buone capacità tecniche e sono in grado di compiere gesti tecnici complessi di difficoltà superiore a quelli previsti per le categorie precedenti, ma che ancora non sono in grado:

- di utilizzare appieno la maggior parte delle strutture presenti in uno skatepark;
- di eseguire trick in fase aerea in andatura sul nose, ossia in nollie;
- di eseguire trick in fase aerea dove la tavola ruota attorno a uno o più assi mediali;
- di eseguire trick in fase aerea dove tavola e skater ruotano contemporaneamente.

Livello D

Rientrano in questa categoria gli atleti – di qualsiasi sesso ed età – che sono in grado:

- di eseguire trick in fase aerea dove la tavola ruota attorno a uno o più assi mediali;
- di eseguire trick in fase aerea dove la tavola e skater ruotano contemporaneamente attorno all'asse verticale;
- di utilizzare tutte le strutture dello skatepark compiendo grind e slide sulle diverse strutture.

Art.6 - LE CATEGORIE PER LE DISABILITÀ INTELLETTIVO RELAZIONALE, VISIVA, MOTORIA E Uditiva

Le categorie di appartenenza sono quelle previste dalle *Norme per l'Attività / Regolamento Tecnico Skateboarding* in vigore per l'anno federale agonistico di riferimento.

Accorpamento delle categorie

Qualora il numero dei partecipanti in una categoria risulti inferiore a tre (3) atleti, potrà essere disposto l'accorpamento con la categoria immediatamente consecutiva. In tal caso sarà redatta una classifica unificata, mantenendo tuttavia l'indicazione della classificazione di appartenenza di ciascun atleta.

PARTE TERZA – ATTIVITÀ SPORTIVA

Art.1 - I SISTEMI DI GARA NELLO SKATEBOARDING ADATTATO

Si definisce 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 e in accordo con la Commissione di Settore. La competizione, in relazione alle capacità tecniche dell'atleta, potrà svolgersi con diverse procedure di gara.

Jam Organizzata

Rappresenta una soluzione di compromesso tra la Run e la Jam Session. 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. Questo tipo di gara è indicato per gli atleti di Livello D

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. Questo tipo di gara

è indicato per gli atleti di Livello A; B; C e D

Art.2 - ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI DI GARA

In tutti i formati di gara escluso il 2/5/3, 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.

Art.3 - ISCRIZIONE ALLE GARE DI SKATEBOARDING ADATTATO

Possono iscriversi alle gare di skateboarding adattato solo gli atleti tesserati per il tramite di ASD e SSD regolarmente affiliate alla FISR per la stagione in corso. In gara l'atleta dovrà essere accompagnato da un istruttore di pattinaggio Corsa di 1°, 2°, 3° livello in possesso della qualifica di Maestro Inclusivo regolarmente tesserato alla FISR per la stagione in corso, o in alternativa un istruttore di pattinaggio Corsa di 1°, 2°, 3° livello coadiuvato da un Maestro Inclusivo, regolarmente tesserato alla FISR per la stagione in corso.

Figura dell'Accompagnatore / Guida

Si precisa che, all'interno del presente regolamento, i termini "Accompagnatore" e "Guida" si riferiscono esclusivamente al Maestro Inclusivo.

Solo il Maestro Inclusivo è autorizzato ad accompagnare in gara l'atleta con disabilità, assumendo a tutti gli effetti il ruolo di accompagnatore/guida.

La SSD o ASD organizzatrice della gara prima e la Segreteria di Giuria poi, si impegneranno a controllare:

1. che il tesseramento dell'atleta presente alla gara sia in regola con la stagione in corso;
2. che la società di appartenenza dell'atleta risulti regolarmente affiliata per la stagione sportiva in corso e che il nominativo indicato nel modulo di iscrizione quale accompagnatore sia:
 - un istruttore di Pattinaggio Corsa di 1°, 2° o 3° livello in possesso della qualifica di Maestro Inclusivo valida per la stagione in corso;
 - oppure, in alternativa,
 - un istruttore di Pattinaggio Corsa di 1°, 2° o 3° livello coadiuvato da un Maestro Inclusivo, entrambi regolarmente tesserati alla FISR per la stagione sportiva in corso.

che l'atleta sia accompagnato e presentato in gara da un Maestro Inclusivo.

Art.4 - I CRITERI DI GIUDIZIO

Difficoltà e varietà dei trick eseguiti

Riguarda sia il numero dei trick eseguiti da uno skater che la loro diversità, originalità e difficoltà, che viene influenzata dalla scelta delle strutture sulle quali eseguirli.

Qualità di esecuzione

Riguarda la qualità complessiva nell'esecuzione di un trick, che va dalla fase di impostazione a quella di atterraggio. Nella valutazione qualitativa del trick ne vanno presi in considerazione anche la velocità (di percorrenza del campo di gara e di esecuzione del trick), l'altezza e la lunghezza del trick, la fluidità dei movimenti che lo caratterizzano, la potenza.

Uso del campo di gara

Riguarda l'utilizzo complessivo del campo di gara che uno skater fa per eseguire la propria run variando il più possibile le strutture sulle quali eseguire i diversi trick.

Ripetizione

Riguarda la ripetizione dello stesso trick oppure i componenti base di uno stesso trick durante la run. L'esecuzione di run composte da trick molto simili tra loro, determinerà un punteggio inferiore.

Art.5 - I TRICK DI GARA IN RELAZIONE AL LIVELLO DI COMPETENZA DELL'ATLETA NELLO STREET SKATEBOARDING

Il livello di competenza esprime le capacità tecniche effettive dell'atleta e consente una più ampia partecipazione alle attività agonistiche e amatoriali promosse dalla Federazione Italiana Sport Rotellistici. I trick considerati riguardano quelli sviluppati dai tecnici federali nel corso di progetti sperimentali sull'insegnamento dello skateboarding alle persone con disabilità e sono ripartiti in quattro categorie di livello crescente: Livello A; Livello B; Livello C; Livello D.

Livello A

- a) La spinta al suolo.
- b) Le curve in flat o cambi di direzione al suolo in conduzione.
- c) La frenata.
- d) La curva backside con il sollevamento del nose.
- e) La curva frontside con il sollevamento del nose.
- f) Il tic tac (tip tap).
- g) I cambi di pendenza in andatura normale * **.

In relazione al numero degli iscritti, gli atleti disputeranno 2 run da 45 secondi per ogni turno di gara. Gli skater, sfruttando le zone flat dello skatepark – e le piramidi, i funbox e i vari piani inclinati che raccordano i piani orizzontali del park posti a diverse altezze per i cambi di pendenza in andatura normale – saranno liberi di concatenare tra loro i trick sopra elencati. La run si intenderà conclusa allo scadere dei 45 secondi. Saranno obbligatorie le assistenze per i trick contrassegnati con * per i quali il contrassegno ** indica, in caso di non praticabilità delle strutture dello skatepark, l'utilizzo di strutture apposite descritte nel paragrafo: LE STRUTTURE PER LO SKATEBOARDING ADATTATO.

Nei trick contrassegnati con i simboli * # l'assistenza singola e/o doppia o la vicinanza del Maestro Inclusivo è obbligatoria e non comporta penalità.

Per gli skater che sono abituati a skateare con il bastone, in relazione alle capacità tecniche individuali dimostrate e al giudizio degli ufficiali di gara, nei trick contrassegnati con e * potrebbe non essere richiesta l'assistenza dei Maestri Inclusivi.

Livello B

- a) La spinta al suolo.
- b) Le andature.
- c) Le curve in flat o cambi di direzione al suolo in conduzione.
- d) La frenata.
- e) Il manual .
- f) La curva backside con il sollevamento del nose.
- g) La curva frontside con il sollevamento del nose.
- h) Il tic tac (tip tap).
- i) I cambi di pendenza # **.
- j) Le curve bs. e fs sui piani inclinati* **.
- k) Gli alleggerimenti del nose e del tail per salire e scendere dai piani rialzati * **.
- l) Il drop* **.
- m) Il frontside revert in andatura sul nose.
- n) Il fakie backside revert.
- o) L'ollie.

Questa categoria utilizza lo stesso formato di gara del Livello A, ma saranno obbligatorie le assistenze per i trick contrassegnati con * per i quali il contrassegno ** indica l'utilizzo di strutture apposite descritte nel paragrafo: LE STRUTTURE PER LO SKATEBOARDING ADATTATO. Per i trick contrassegnati con # l'atleta dovrà avere il Maestro Inclusivo accanto che non esegue assistenze, pronto però a intervenire in caso di necessità.

Nei trick contrassegnati con i simboli * # l'assistenza singola e/o doppia o la vicinanza del Maestro Inclusivo è obbligatoria e non comporta penalità.

Per gli skater che sono abituati a skateare con il bastone, in relazione alle capacità tecniche individuali dimostrate e al giudizio degli ufficiali di gara, nei trick contrassegnati con # e * potrebbe non essere richiesta l'assistenza dei Maestri Inclusivi.

Livello C

- a) La spinta al suolo.
- b) Le andature.
- c) Le curve in flat o cambi di direzione al suolo in conduzione.
- d) La frenata.
- e) Il manual.
- f) La curva backside con il sollevamento del nose.
- g) La curva frontside con il sollevamento del nose.
- h) Il tic tac (tip tap) .
- i) I cambi di pendenza .
- j) Le curve bs. e fs sui piani inclinati # **.

- k) Gli alleggerimenti del nose e del tail per salire e scendere dai piani rialzati # **.
- l) Il drop # **.
- m) Il frontside revert in andatura sul nose..
- n) Il fakie backside revert
- o) L'ollie.
- p) L'ollie verso un piano rialzato orizzontale* **.
- q) L'ollie da un piano rialzato orizzontale* **.
- r) Lo slappy boardslide sopra un flat rail* **.
- s) Il fifty-fifty grind in alleggerimento del nose e del tail sopra un piano rialzato* **.

Questa categoria utilizza lo stesso formato di gara del Livello B. ma saranno obbligatorie le assistenze per i trick contrassegnati con * per i quali il contrassegno ** indica l'utilizzo di strutture apposite descritte nel paragrafo: LE STRUTTURE PER LO SKATEBOARDING ADATTATO Per i trick contrassegnati con # l'atleta dovrà avere il Maestro Inclusivo accanto che non esegue assistenze, pronto però a intervenire in caso di necessità.

Nei trick contrassegnati con i simboli * # l'assistenza singola e/o doppia o la vicinanza del Maestro Inclusivo è obbligatoria e non comporta penalità.

Per gli skater che sono abituati a skateare con il bastone, in relazione alle capacità tecniche individuali dimostrate e al giudizio degli ufficiali di gara, nei trick contrassegnati con # e * potrebbe non essere richiesta l'assistenza dei Maestri Inclusivi.

Livello D

- a) Il nollie.
- b) I bs e fs pop shove-it..
- c) I kickflip
- d) Gli heelflip.
- e) I varial flip.
- f) I 360° flip.
- g) Grind di vario genere su diverse strutture.
- h) Slide di vario genere su diverse strutture.

Gli atleti di questo livello possono partecipare a tutti i sistemi di gara previsti per lo skateboarding adattato.

Vista la mancanza di skatepark attrezzati per la disabilità visiva con sistemi sonori di perimetrazione degli spazi e individuazione delle strutture e delle loro caratteristiche (altezza, larghezza, lunghezza), gli skater con disabilità visiva che praticano skateboarding senza il bastone perché abituati all'utilizzo degli avvisatori acustici, potranno richiedere la guida del Maestro Inclusivo senza incorrere in penalità. In osservanza all'incolumità dell'atleta, nella categoria D, in relazione alla sicurezza mostrata dagli skater nell'eseguire i trick sulle varie strutture, potrà essere deciso dagli ufficiali di gara il ricorso alle assistenze fatte svolgere al o ai Maestri Inclusivi che ha o hanno accompagnato in gara i propri atleti.

Nelle categorie di Livello A; B; C; D ove non espressamente richiesto, l'atleta in relazione allo stato d'animo momentaneo, o per qualunque altro motivo, può richiedere l'assistenza di un Maestro Inclusivo su qualunque trick eseguito. In questo caso verranno detratti:

1 punto per ogni trick sul quale viene richiesta l'assistenza fisica.

0,5 punti per la presenza fisica del Maestro Inclusivo che skaeta accanto all'allievo senza sostenerlo fisicamente.

Art.6 - PARAMETRI DI VALUTAZIONE GIUDICI

Il punteggio per ogni run sarà dato in centesimi, ogni trick realizzato avrà un punteggio fisso prestabilito, con la possibilità di ottenere punti bonus (in base allo stile) e dei punti malus in base all'assistenza e all'entità di essa.

Livello A

- La spinta al suolo

Ha il valore di 10 punti se eseguita, fino a 20 punti se eseguita in maniera impeccabile

- La curva in flat o cambio di direzione al suolo in conduzione

Ha il valore di 10 punti se eseguita, fino a 15 punti se eseguita in maniera impeccabile

- La frenata

Ha il valore di 10 punti se eseguita, fino a 15 punti se eseguita in maniera impeccabile

- La curva backside con il sollevamento del nose

Ha il valore di 10 punti se eseguita, fino a 15 punti se eseguita in maniera impeccabile

- La curva frontside con il sollevamento del nose

Ha il valore di 10 punti se eseguita, fino a 15 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il tic tac (tip tap)

Ha il valore di 10 punti se eseguita, fino a 20 punti se eseguita in maniera impeccabile

Malus:

assistenza lieve -3 punti a trick

assistenza singola -6 punti a trick

assistenza doppia -8 punti a trick

Per assistenza lieve si intende la presenza del Maestro Inclusivo che skaeta accanto all'allievo senza sostenerlo fisicamente.

Livello B

- La spinta al suolo

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 7 punti se eseguita in maniera impeccabile

- La curva in flat o cambio di direzione al suolo in conduzione

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 7 punti se eseguita in maniera impeccabile

- La frenata

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 7 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il manual

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 7 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il tic tac (tip tap)

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 7 punti se eseguita in maniera impeccabile

- I cambi di pendenza # **

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 9 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Le curve bs. e fs sui piani inclinati* **

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 7 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Gli alleggerimenti del nose e del tail per salire e scendere dai piani rialzati * **

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 9 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il drop* **

Ha il valore di 8 punti se eseguita, fino a 10 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il frontside revert in andatura sul nose

Ha il valore di 8 punti se eseguita, fino a 10 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il fakie backside revert

Ha il valore di 8 punti se eseguita, fino a 10 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Ollie

Ha il valore di 8 punti se eseguita, fino a 10 punti se eseguita in maniera impeccabile

Malus:

assistenza lieve -2 punti a trick

assistenza singola -3 punti a trick

assistenza doppia -4 punti a trick

Per assistenza lieve si intende la presenza del Maestro Inclusivo che skaeta accanto all'allievo senza sostenerlo fisicamente.

Livello C

- La spinta al suolo

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- La curva in flat o cambio di direzione al suolo in conduzione

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- La frenata

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il manual

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il tic tac (tip tap)

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- I cambi di pendenza # **

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Le curve bs. e fs sui piani inclinati* **

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Gli alleggerimenti del nose e del tail per salire e scendere dai piani rialzati * **

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il drop* **

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il frontside revert in andatura sul nose

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il fakie backside revert

Ha il valore di 3 punti se eseguita, fino a 5 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Ollie

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 8 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Ollie verso un piano rialzato orizzontale* **

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 9 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Ollie da un piano rialzato orizzontale* **

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 9 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Slappy boardslide sopra un flat rail* **

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 9 punti se eseguita in maniera impeccabile

- Il fifty-fifty grind in alleggerimento del nose e del tail sopra un piano rialzato* **

Ha il valore di 5 punti se eseguita, fino a 10 punti se eseguita in maniera impeccabile

Malus:

assistenza lieve -2 punti a trick

assistenza singola -3 punti a trick

assistenza doppia -4 punti a trick

Per assistenza lieve si intende la presenza del Maestro Inclusivo che skaeta accanto all'allievo senza sostenerlo fisicamente.

Livello D

Per quanto riguarda il livello D, la valutazione verrà effettuata in maniera tradizionale dai giudici dato che i requisiti richiesti agli atleti per far parte della categoria sono molto alti e in linea con i giudizi dello skateboard tradizionale.

L'obiettivo è quello di dare un giudizio più trasparente possibile e mettere in grado ogni atleta di raggiungere il miglior punteggio in base alle proprie conoscenze e alle proprie competenze.

Ovviamente essendo la disciplina ancora in fase sperimentale il metro di giudizio potrà e dovrà essere modificato con l'esperienza e la crescita.

Art.7 - GLI UFFICIALI DI GARA

Il Delegato Tecnico (DT): è una funzione stabilita per tutte le competizioni nazionali parte del Campionato Italiano di Skateboard. Il DT è nominato dalla Commissione di Settore per garantire che la competizione sia organizzata e condotta in conformità con le regole e gli standard tecnici.

Il DT è responsabile dell'applicazione di tutte le regole della FISR relative alla competizione e ai suoi partecipanti. Il DT conduce i Rider Meeting insieme al Capo della Giuria. Il DT ha l'ultima parola/potere decisionale connesso alle squalifiche degli atleti in competizione o per questioni relative alla sicurezza/salute. Il DT rilascia l'approvazione finale dei seguenti documenti di gara dell'evento prima che possano essere rilasciati, annunciati e distribuiti:

- liste degli iscritti
- gruppi di pratica
- lista di partenza
- risultati parziali, finali e completi

Nel caso in cui si presentasse qualsiasi situazione che abbia un impatto significativo sullo svolgimento di un evento, il Delegato Tecnico della FISR completerà una descrizione dell'accaduto fatta sull'apposito modulo nel più breve tempo possibile. Debbono essere incluse le seguenti informazioni:

- chi ha preso la decisione – il nome del DT
- l'evento e/o l'atleta interessato
- la data e l'ora della decisione
- la descrizione della decisione
- l'area interessata (risultati, programma o altro)
- la firma del decisore che attesta l'esattezza della descrizione dell'incidente da parte del dt

Il DT stabilirà insieme all'Organizzatore il numero massimo di atleti presenti nell'area di gara. Il numero deve essere stabilito per consentire un rischio di collisione di livello ragionevolmente basso tra gli atleti. In caso di mancato rispetto, l'evento potrebbe essere sospeso fino al ripristino delle condizioni di sicurezza.

Il Direttore dell'Evento (DE): opera all'interno del Comitato Organizzatore Locale (COL) con la responsabilità completa della organizzazione dell'evento. Il DE è responsabile dell'infrastruttura del luogo di gara, delle attrezzature e della sicurezza e funzionalità complessive del personale. La posizione del DE durante la gara deve essere concordata tra la Commissione di Settore e il COL. Il DE opera sotto la responsabilità del COL.

La giuria: è composta da 3 o 5 giudici (Ufficiali di Gara), a seconda dell'importanza dell'evento, ed un Head Judge che si occupa di finalizzare il punteggio della giuria stessa. La giuria presente il giorno dell'evento viene designata dal responsabile CUG Skateboarding.

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.

- a) Può partecipare al giudizio della competizione laddove la sua presenza non infici la disparità dei membri di giuria.
- b) Valida il trick qualora sia dubbia la propria esecuzione entro il tempo limite di gara.

- c) E' ultimo decisore in riguardo a qualsiasi problematica legata alla messa in sicurezza del campo di gara.
- d) Impone il rispetto del regolamento di gara e sanziona con la squalifica di comportamenti irregolari degli atleti.
- e) Si interfaccia al Giudice Calcolatore per il conferimento dei fogli gara.
- f) Verifica e approva i documenti di gara, di concerto con gli ufficiali di gara, prima che questi possano essere firmati dal Delegato Tecnico.
- g) Rappresenta la Giuria quando deve interagire con il Direttore dell'Evento, il DT, gli atleti e l'Organizzazione Locale (COL)

Gli Ufficiali di Gara (UDG): convocati ad ogni evento, rappresentano la federazione sul campo di gara. Di seguito elencati i compiti loro deputati:

- a) giudicano le performance degli atleti al fine di stilare una classifica di gara;
- b) devono tenere un codice di comportamento decoroso e consono al proprio ruolo;
- c) riferiscono al capo giudice eventuali trasgressioni ai regolamenti federali, situazioni di ostacolo per lo svolgimento della gara, situazioni di pericolo per gli atleti, lo staff ed il pubblico;
- d) devono avere familiarità con tutte le norme ed i regolamenti in vigore sia in federazione che ad ogni evento.

Al Segretario di Gara: spetta validare le iscrizioni degli atleti in fase di accreditamento e consegnarli al Segretario Calcolatore.

Le sue competenze includono:

- a) collaborare con l'organizzazione locale per la gestione delle pre-iscrizioni;
- b) controllare la compilazione dei moduli necessari all'accREDITamento;
- c) gestire eventuali rimborsi richiesti secondo le modalità che verranno indicate dalla FISR.

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

Al Responsabile IT: spetta la gestione dell'infrastruttura tecnologica necessaria alla conduzione della gara. Imposta il software ad uso della giuria e redige tutti i documenti di gara necessari allo svolgimento della manifestazione. Si interfaccia con l'organizzazione ed il Segretario di Gara dal 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 Responsabile IT opera per mezzo di un personal computer e stampante messa a disposizione dall'organizzatore.

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

Il Course Manager: è un funzionario tecnico nominato dalla Commissione di Settore con il Comitato Organizzatore Locale con la responsabilità di supervisionare e gestire le operazioni in qualsiasi momento gli atleti abbiano accesso al Field of Play (FOP). Tutti gli atleti, i media, lo staff di supporto e tutti gli altri presenti all'interno della FOP sono soggetti alla responsabilità e al regolamento del Course Manager. Il lavoro del Course Manager è supportato dallo staff di sicurezza dell'evento, un gruppo dedicato alla gestione delle persone e della loro sicurezza all'interno della FOP.

Lo Speaker o Annunciatore: (uno o più) fornisce commenti, nonché comunicazioni dal Delegato Tecnico, dal Direttore dell'Evento, dal Comitato Organizzatore Locale e dal Capo Arbitro, al pubblico e agli atleti, inoltre:

- 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.

L'Ispettore Tecnico: è l'incaricato all'ispezione tecnica del materiale utilizzato. L'Ispettore Tecnico deve designare un'area adibita a questo controllo. Tutti gli atleti sono responsabili di fronte all'Ispettore Tecnico durante la permanenza nell'area di ispezione e possono essere soggetti a squalifica se dovessero abbandonare l'area senza l'approvazione dell'Ispettore.

I concorrenti che verranno trovati in possesso di materiale che non soddisfa i termini dell'ispezione tecnica, potranno essere penalizzati e/o squalificati.

Art.8 - LE FASI DI GARA

Pratica

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: pratica pre gara (Practice) e Pratica di gara (Warm Up).

Pratica pre gara (Practice): potranno accedere alla zona di gara solo gli atleti iscritti alla competizione e i loro Maestri Inclusivi. Gli atleti, in relazione al proprio livello di competenza e alle caratteristiche del campo di gara, prima dell'inizio della competizione avranno a disposizione un tempo variabile da 2 ore e 30 minuti a 4 ore per provare il percorso di gara.

Agli atleti del Livello A, B e C è concesso un tempo di prova massimo di 4 ore indipendentemente dalle caratteristiche del capo di gara (skatepark, palazzetto, pista di pattinaggio, ecc.). Ogni atleta entrerà a turno con un massimo di 2 Maestri Inclusivi nel campo di gara e lo proverà per un massimo di 3 minuti a turno.

Agli atleti di livello D è concesso un tempo di prova di 2 ore e 30 minuti. Potranno entrare a turno nel campo di gara 5 skater contemporaneamente, ognuno con un massimo di 2 Maestri Inclusivi, e provare il percorso per un massimo di 3 minuti a turno.

Pratica di gara (Warm Up): gli atleti, prima della propria manche di gara, avranno a disposizione almeno 15 minuti di pratica. Durante il Warm Up potranno accedere capo di gara soltanto gli atleti che stanno per disputare la seguente fase di gara con i propri Maestri Inclusivi.

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) con un numero di iscritti compreso tra 5 e 8, gli atleti disputeranno direttamente la Finale;
- b) con un numero di iscritti compreso tra 9 e 15 è fatta prescrizione di utilizzare due fasi di gara Qualifica e Finale con i migliori 5 atleti delle qualifiche;
- c) con un numero di iscritti compreso tra 16 e 30 è fatta prescrizione di utilizzare due fasi di gara Qualifica e Finale con i migliori 8 atleti delle qualifiche;
- d) con un 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 5 e 8	Finale
Tra 9 e 15	Qualifica e Finale con 5 atleti
Tra 16 e 30	Qualifica e Finale con 8 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.

Art.9 - LE CLASSIFICA DI GARA NELLO SKATEBOARDING ADATTATO

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). 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 risolve il pari merito;
- se è ancora in parità, il punteggio più alto di ulteriore run successiva risolve il pari merito e questo continua fino a quando il pareggio non viene risolto;
- se il pareggio non viene risolto applicando questi passaggi, toccherà alla giuria votare per risolvere il pari merito. Ogni giudice esprimerà il proprio voto.

Nel caso in cui vengano individuati nelle classifiche di gara atleti per qualsiasi ragione sprovvisti di tesseramento, questi verranno esclusi dalla classifica ufficiale dell'evento. La classifica sarà disponibile sul sito della FISR tramite comunicato ufficiale, e andrà ad aggiornare la Classifica Generale del campionato di riferimento.

I risultati di gara sono considerati definitivi nel momento in cui l'Head Judge li approva.

Art.10 - 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. In caso di ex equo tra due atleti o più atleti nella Classifica Generale:

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

PARTE QUARTA - LA SICUREZZA NELLE GARE DI SKATEBOARDING ADATTATO

Art.1 -SERVIZIO MEDICO

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. 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).

Art.2 -ACCESSO AL CAMPO DI GARA

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

- Atleti
- Maestri Inclusivi
- Interprete di Lingua dei Segni
- Operatori Media
- Ufficiali di Gara
- Speaker
- DJ
- Operatori medici e paramedici
- Lo staff dell'organizzazione

L'interprete di Lingua dei Segni verrà scelto e convocato dalla Commissione di Settore e dal Gruppo di Lavoro Disabilità FISR nel caso in cui in una competizione fossero iscritti atleti con disabilità uditiva.

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.

Art.3 - NUMERO MASSIMO DI ATLETI NEL CAMPO DI GARA

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 base a questo, nelle fasi di practice, potrà provare il tracciato:

- 1 atleta alla volta con un massimo di 2 Maestri Inclusivi per i Livelli A; B; C;
- 5 skater contemporaneamente, ognuno con un massimo di 2 Maestri Inclusivi, per il Livello D.

Durante la competizione, ogni atleta starà da solo nel campo di gara fatta eccezione per i trick dove l'assistenza dei Maestri Inclusivi è obbligatoria, viene richiesta dall'atleta o dagli ufficiali di gara.

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.

Art.4 - MATERIALI E PROTEZIONI DI SICUREZZA DELL'ATLETA

Skateboard

La tavola deve essere strutturalmente robusta e non deve costituire un pericolo per la sicurezza propria e altrui: la tavola non deve avere estremità taglienti che potrebbero arrecare danni ad altri atleti. Non viene posto limite alle forme, materiali e dimensioni degli skateboard o delle sue parti a patto che

l'attrezzo si compone come segue:

- tavola con superficie superiore antisdrucciolo;
- ruote con cuscinetti a sfera;
- truck/carrelli sterzanti con relativi dispositivi di fissaggio alla tavola.

Ogni eventuale altro componente (es. rails) dovrà essere autorizzato dall'Head Judge prima di poter essere impiegato per la gara.

E' fatto divieto di impiego di equipaggiare il proprio skateboard con motori (elettrici o combustione interna) o sistemi di ancoraggio dei piedi alla tavola.

Casco

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.

Sono consigliate ma non obbligatorie ginocchiere, gomitiere polsiere e/o guanti.

Abbigliamento

Non è richiesto un abbigliamento specifico ed è ammesso gareggiare anche indossando jeans e t-shirt. Non è consentito prendere parte alla gara a petto nudo. Per quanto riguarda le calzature sono consigliate quelle da skateboarding e sono ammesse le scarpe da ginnastica. Non è consentito prendere parte alla gara con gli infradito, con scarpe aperte o con calzature diverse da quelle descritte.

Ogni atleta deve praticare lo Skateboarding impiegando le protezioni che ritiene necessarie per garantire a sé stesso un adeguato livello di sicurezza. Tale scelta deve essere effettuata in base alla valutazione del proprio livello di abilità, della disciplina praticata e della propria tecnica di caduta. E' fatta prescrizione d'uso del casco agli atleti minorenni che non potranno partecipare alla competizione se non dotati di adeguata protezione per il capo, come indicato nell'Art.5.2. 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 o del genitore/tutore nel caso di minorenni.

Art.5 - OBBLIGHI E CODICI DI CONDOTTA

Tutti gli atleti hanno obblighi e responsabilità di seguito riportati:

- devono presentarsi all'ufficio 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 e pratica (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 giuria;

PARTE QUINTA - GLI IMPIANTI PER LO STREET SKATEBOARDING ADATTATO

Lo svolgimento delle gare avviene all'interno di strutture e/o skatepark regolarmente dichiarate dalla ASD in fase di affiliazione. I dettagli della struttura dovranno essere comunicati ed approvati dal Settore Impianti FISR e dalla Commissione di Settore prima dell'organizzazione e della conferma della gara stessa. In linea di principio gli impianti dovranno essere conformi alla norma EN 14974. In relazione alla presenza sul territorio italiano di skatepark accessibili alle persone con disabilità intellettivo relazionale, visiva e motoria (ossia la praticabilità delle strutture che compongono il park in funzione della loro altezza, della loro complessità, della pendenza dei piani inclinati lineari e curvilinei, della loro accessibilità alle persone in sedia a rotelle o con protesi e ortesi, ecc.) o al tipo di manifestazione, la gara potrà svolgersi in uno skatepark, in una pista di pattinaggio all'aperto, in un palazzetto dello sport o in altre strutture coperte, utilizzando strutture da skateboarding apposite, modulari e graduabili in altezza o di altro tipo, concordate con la commissione di settore.

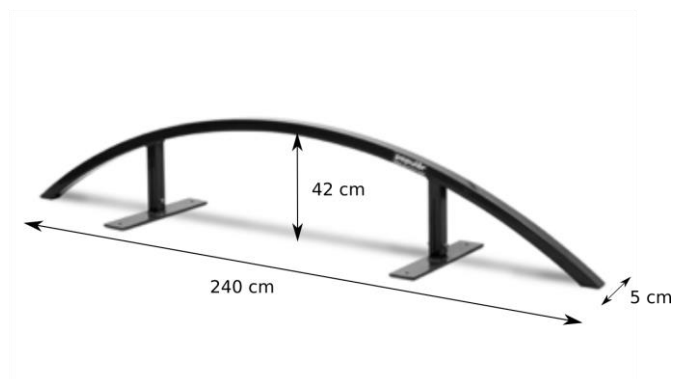
Art.1 - LE STRUTTURE PER LO STREET SKATEBOARDING ADATTATO

Nel caso la manifestazione si svolgesse in una pista di pattinaggio, all'interno di un palazzetto o in uno skatepark dove quarter pipe, manual pad, piramidi bank e rail non fossero praticabili dalle persone con disabilità, per la disciplina dello street skateboarding potranno essere utilizzate una o più strutture modulari, come ad esempio quelle di seguito riportate, soggette all'approvazione della FISR:

Flat rail



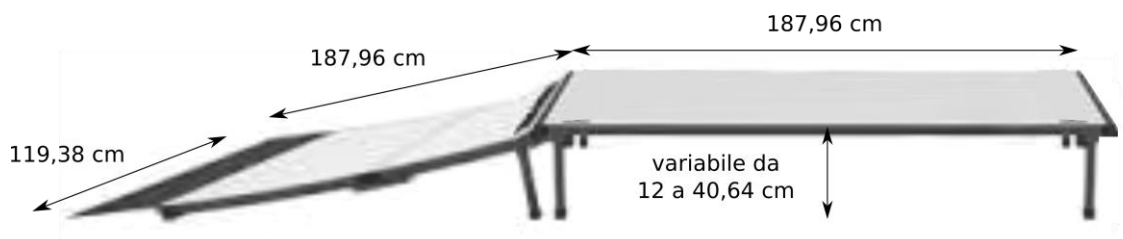
Rainbow rail



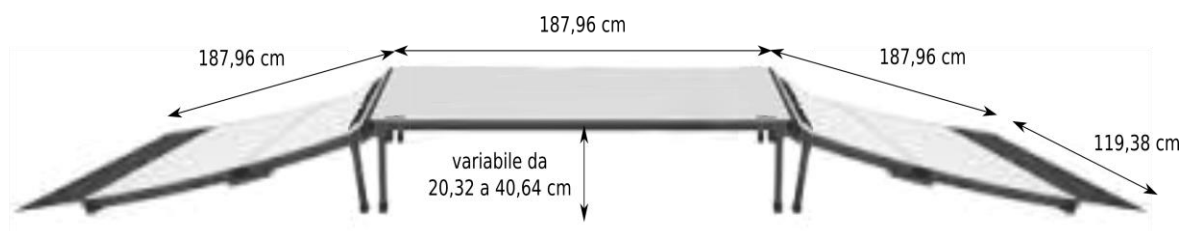
Manual Pad



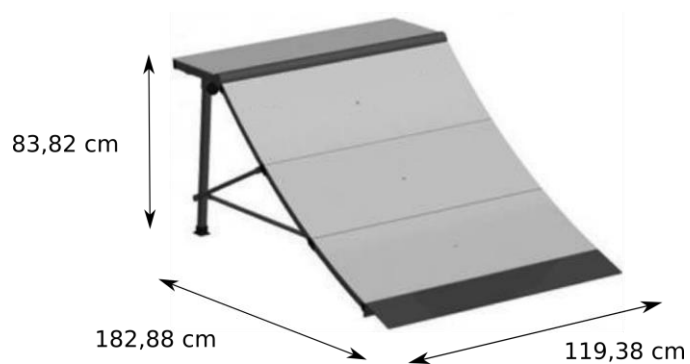
Bank



Piramide



Quarter pipe



Bank Pyramid



Per quanto riguarda le disabilità motorie, il quarter pipe nella sua parte posteriore dovrà avere un bank con una lunghezza e un'inclinazione tale da consentire l'accesso alle WCMX o – in assenza di queste – una scala o una pedana che consenta un accesso alla struttura degli atleti con protesi od ortesi.

PARTE SESTA - L'INCLUSIVITÀ NELLE GARE DI STREET SKATEBOARDING ADATTATO

Al fine di favorire una maggiore inclusività, le competizioni Street Skateboarding adattato possono essere svolte sia tra atleti con disabilità, in relazione al tipo di disabilità e al livello di competenza tecnica, che tra atleti con disabilità e atleti "normodotati".

Le competizioni di Street Skateboarding adattato per atleti con disabilità intellettivo relazionale, visiva, motoria e uditiva saranno le seguenti: Campionato regionale e Campionato Italiano.

SkateAmo, viceversa, è aperto sia alle persone "normodotate" che alle persone con disabilità.

Campionato Regionale e Interregionale: la partecipazione è libera sia indoor che outdoor per tutte le categorie agonistiche.

Campionato Italiano: il diritto di partecipazione al Campionato Italiano si acquisisce con la partecipazione ai Campionati Regionali.

SkateAmo: è una manifestazione nazionale non agonistica per Società riservata all'inclusività, sviluppata in più tappe sul territorio italiano dove atleti "normodotati" Amatori di tutte le categorie e atleti con disabilità Amatori di tutte le categorie gareggeranno insieme. Anche se persone "normodotati" e persone con disabilità intellettivo relazionale, visiva, motoria e uditiva gareggeranno insieme, verranno stilate classifiche parziali e finali separate. Ogni classifica riporterà il punteggio degli atleti in base ai piazzamenti ottenuti nelle diverse tappe e in ogni gara tutti gli atleti verranno premiati indipendentemente dal piazzamento ottenuto nella competizione. Alla fine del circuito la classifica finale decreterà:

- Amatori Street Skateboarding 1°; 2° e 3° classificato di ogni categoria e livello di **SkateAmo** disabilità intellettivo relazionale.

- Amatori Street Skateboarding 1°; 2° e 3° classificato di ogni categoria e livello di **SkateAmo** disabilità visiva.
- Amatori Street Skateboarding 1°; 2° e 3° classificato di ogni categoria e livello di **SkateAmo** disabilità motoria.
- Amatori Street Skateboarding 1°; 2° e 3° classificato di ogni categoria e livello di **SkateAmo** disabilità uditiva.
- Amatori Street Skateboarding “normodotati” 1°; 2° e 3° classificato di ogni categoria di **SkateAmo**.

Le gare dei diversi Campionati e di **SkateAmo** oltre a permettere la pratica degli sport rotellistici possono rappresentare:

- a) un valido momento d’incontro tra le diverse realtà presenti sul territorio che operano nell’ambito della disabilità che ne incrementi lo scambio di informazione e la proficua collaborazione;
- b) un momento di scoperta e di inclusività, attraverso workshop svolti da Maestri Inclusivi con lezioni di skateboarding rivolte a persone con disabilità e persone “normodotate.”

PER QUANTO NON CONTEMPLATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO SI FA RIFERIMENTO ALLE NORME PER LE ATTIVITA’ E AL REGOLAMENTO TECNICO DELLO SKATEBOARDING.