



REGOLAMENTO TECNICO DI PATTINAGGIO “INLINE FREESTYLE 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.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 COMPETENZA E CATEGORIE

Le competizioni di pattinaggio inline freestyle 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’ATLETA 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.

Art.3 - CLASSIFICAZIONE FUNZIONALE DEGLI ATLETI CON DISABILITÀ MOTORIA

La disciplina del pattinaggio inline freestyle si svolgono in posizione eretta e richiedono, 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, S)** che specificano l'eventuale utilizzo di protesi o ortesi, oppure la partecipazione senza ausili, durante la competizione.

a) Classi per amputazione degli arti inferiori

- **Classe AF1 SP**
Riservata ad atleti con amputazione transfemorale monolaterale (sopra il ginocchio) di un arto inferiore. L'indicazione **SP** (*Skating Prosthesis*) specifica l'impiego di protesi durante la competizione.
- **Classe AF2 SP**
Riservata ad atleti con amputazione transfemorale bilaterale (sopra il ginocchio) degli arti inferiori. L'indicazione **SP** segnala l'utilizzo di protesi durante la gara.

- **Classe AT1 SP**

Riservata ad atleti con amputazione transtibiale monolaterale (sotto il ginocchio) di un arto inferiore. L'indicazione **SP** segnala l'utilizzo di protesi durante la competizione.

- **Classe AT2 SP**

Riservata ad atleti con amputazione transtibiale bilaterale (sotto il ginocchio) degli arti inferiori. L'indicazione **SP** specifica l'impiego di protesi durante la competizione.

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**

Riservata ad atleti con compromissione funzionale di un arto inferiore (ridotta forza muscolare e/o limitata escursione articolare passiva). L'indicazione **SO** (*Skating Orthosis*) segnala l'utilizzo di ortesi (plantari, tutori, ecc.) durante la competizione.

- **Classe DAI2 SO**

Riservata ad atleti con compromissione funzionale bilaterale degli arti inferiori, caratterizzata da deficit muscolare o limitazioni articolari passive. È previsto l'impiego di ortesi (**SO**) in gara.

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** (*Skating*) indica la partecipazione in assenza di ortesi.

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, visiva e uditiva 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 potenzialità 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 e in forma autonoma la maggior parte degli ostacoli del gruppo RAMPE;
- di eseguire in forma autonoma un salto a piedi pari per superare barriere come il Salto a secco o il Salto triplo;
- di eseguire in forma autonoma cambi di pendenza a salire e a scendere una struttura in scorrimento su entrambi i pattini;

- di eseguire un salto a piedi pari con un cambio di pendenza, ossia quello necessario a scendere da una rampa dritta (bank) dopo averla percorsa.

Livello D

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

- di eseguire un salto a piedi pari per superare barriere come il Salto a secco o il Salto triplo;
- di eseguire in forma autonoma cambi di pendenza a salire e a scendere una struttura in scorrimento su entrambi i pattini;
- di eseguire un salto a piedi pari con un cambio di pendenza, ossia quello necessario a scendere da una rampa dritta (bank) dopo averla percorsa.

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 Inline Freestyle 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 - ATTIVITA' SPORTIVA

Art.1 - IL CAMPO DI GARA, LE STRUTTURE, LE ATTREZZATURE E I SERVIZI

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. 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.

Nella scelta dell'area destinata all'attività sportiva devono essere tenute in considerazione, oltre alle esigenze di pratica sportiva, quelle connesse all'accessibilità e alla fruibilità anche per le persone con disabilità. Deve essere prevista una area "premiazioni", limitrofa al campo di gara, al fine di consentire l'effettuazione delle premiazioni al termine di ogni categoria o specialità, a discrezione dell'organizzazione.

Deve essere prevista un'area "coach" in una posizione funzionale alla specialità da disputare, che permetta agli allenatori di svolgere il proprio lavoro senza intralciare la competizione.

Il campo di gara deve essere dotato di strutture, attrezzature e servizi in base al tipo di manifestazione.

Per manifestazioni Nazionali, se outdoor, deve essere prevista una struttura coperta che, in caso di pioggia o altri eventi che rendano impraticabile il campo gara scoperto (vento, buio, ecc.), consenta il proseguimento della manifestazione.

Per manifestazioni indoor e outdoor devono essere predisposti e disponibili:

- Servizi igienici separati e adeguati al numero di persone e alla struttura.
- Spogliatoi separati per atleti donne, uomini, e per i giudici.

- Medico per gare di livello provinciale, regionale, trofei. Ambulanza con personale paramedico per le specialità di Roller Cross, Skate Cross e High Jump di qualsiasi livello. Medico e ambulanza con personale paramedico per le gare nazionali. 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.
- Punto ristoro sul campo gara o nei suoi pressi. L'organizzatore deve provvedere affinché alla Giuria e al Commissario di Gara sia garantito un pasto e il posto per poterlo consumare.
- Area riservata alla Giuria, adeguatamente delimitata e inaccessibile a terzi, dotata di corrente, tavoli e sedie.
- Area riservata al DJ e alla stampa.
- Area riservata a pubblico ed accompagnatori.
- Area riservata agli atleti.
- Area attesa risultati
- Area di riscaldamento adeguata alle specialità da disputare.
- Badge per gli allenatori con il livello acquisito.
- Impianto di amplificazione e diffusione sonora con altoparlanti, mixer, radio- microfono che ricopra l'intera area, lettore MP3 con adattatori, cavi audio, walkie- talkie con caricatori.
- Impianto elettrico con quadro corrente, prolunghe e ciabatte.
- Impianto di illuminazione per gare in notturna, idoneo ad assicurare il regolare svolgimento della manifestazione; gli impianti di illuminazione devono essere realizzati in modo da evitare fenomeni di abbagliamento per atleti, giudici e spettatori.
- Sistema di cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, unitamente ad un dispositivo per la visualizzazione dei tempi.
- N.2 cronometri manuali.
- Bandierine rosse in numero adeguato ai giudici designati.
- N.2 cordelle metriche da m 50.
- Nastro adesivo non scivoloso larghezza cm 5.
- Nastro segnaletico.
- Personal Computer, stampante con toner di riserva, fotocopiatrice.
- Connessione internet WIFI.
- Cancelleria (risme di carta, penne, cucitrice con punti, colla, forbici, scotch).
- bacheca per affissione risultati.
- Podio per le premiazioni, sufficientemente spazioso e ricoperto con materiale antiscivolo.
- Premi (coppe, medaglie, attestati, gadget ecc.)

Art.2 - I SISTEMI DI GARA NEL PATTINAGGIO INLINE FREESTYLE ADATTATO

Si definisce sistema di gara il metodo impiegato affinché gli atleti possano eseguire la propria performance di gara ed essere valutati dalla giuria. Nel pattinaggio inline freestyle adattato verranno svolte solo competizioni di Roller Cross le cui difficoltà verranno calibrate sul Livello di competenza tecnica dell'atleta con disabilità intellettivo relazionale, visiva, motoria e uditiva (Livello A; B; C; D).

Art.3 - ISCRIZIONE ALLE GARE DI ROLLER CROSS ADATTATO

Possono iscriversi alle gare di Roller Cross 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.
3. che l'atleta sia accompagnato e presentato in gara da un Maestro Inclusivo.

Art.4 - IL ROLLER CROSS ADATTATO

Nel Roller Cross adattato ogni atleta, gareggiando da solo, deve percorrere l'intero tracciato di gara nel minor tempo possibile, superando correttamente tutti gli ostacoli presenti. Le gare di Roller Cross possono essere indoor o outdoor e si devono svolgere su superfici piane idonee alle discipline del pattinaggio Inline Freestyle (parquet, cemento, asfalto, resine, ecc.). Tutti i percorsi di gara devono essere omologati dai competenti Organi della FISR. Le gare di Roller Cross adattato prevedono: una fase di prova, una fase di qualifica e una fase finale.

Fase di Prova

Gli organizzatori devono prevedere un minimo di tempo indispensabile per la pratica e la familiarizzazione con il percorso di gara. Potranno accedere alla zona di gara solo gli atleti iscritti alla competizione e i loro Maestri Inclusivi. Gli atleti, in relazione al numero degli iscritti, al proprio livello di competenza e alle caratteristiche del percorso, 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. Ogni atleta entrerà a turno con un massimo di 2 Maestri Inclusivi nel percorso di gara e lo proverà per un massimo di 3 minuti a turno.

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

Fase di qualifica

Possono essere previste 1 o 2 manche a tempo per ciascun atleta, a discrezione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara, in considerazione dei tempi e delle contingenze della gara. Ogni atleta gareggerà da solo, coadiuvato da un massimo di 2 Maestri Inclusivi.

Nel caso di due manche di qualifica, l'ordine di partenza degli atleti per la prima manche è casuale. Per la seconda manche l'ordine di partenza è basato sulla classifica della prima manche, a cominciare dal peggior classificato. Viene così stipulata una classifica di merito in base al miglior tempo ottenuto da ogni atleta, tra le due manche disputate. Se due atleti hanno lo stesso miglior tempo, per la posizione da attribuire si terrà conto di chi tra i due ha il migliore secondo tempo. In caso di secondo tempo uguale la migliore posizione sarà assegnata in base all'ordine di partenza. Viene stilata una classifica di merito in base al miglior tempo ottenuto da ogni atleta. Con una manche di qualifica, se due atleti, hanno lo stesso tempo, le posizioni in classifica saranno assegnate in base all'ordine di partenza. Gli atleti che non ottengono un tempo valido sono estromessi della classifica.

Fase finale

La fase finale prevede la partecipazione degli atleti che hanno disputato la fase di qualifica ottenendo un tempo valido per l'ammissione alla finale:

1. per tutte le categorie, fino a 11 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 4 atleti;
2. da 12 a 23 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 8 atleti;
3. da 24 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 16 atleti.

Ogni atleta gareggerà da solo in 1 manche a tempo coadiuvato da un massimo di 2 Maestri Inclusivi.

I comandi di partenza

Sia per la qualifica che per la finale i comandi di partenza sono TRE:

1. **“ai posti”** gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza;
2. **“pronti”** viene dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso gli atleti devono rimanere immobili nella posizione assunta;
3. **“via”** viene decretato tramite segnale acustico, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando “pronti”.

Se l'atleta si muove dopo il **“pronti”** e prima del **“via”**, viene chiamata la falsa partenza. Due false partenze determinano la nullità della manche.

Per quanto riguarda la disabilità uditiva, al posto dei comandi verbali e del segnale acustico l'arbitro – o il giudice designato – userà una bandiera per indicare:

- 1) **“ai posti”**, posizionando la sommità della bandiera verso il basso

- 2) **“pronti”** , posizionando la sommità della bandiera verso l’alto
- 3) **“via”**, riportando la sommità della bandiera verso il basso, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando “pronti”.

Art.5 - LA ZONA DI GARA

La lunghezza del tracciato varia dai 250 ai 350 metri. Queste misure sono puramente indicative, e possono variare in funzione dello spazio a disposizione.

La larghezza minima del tracciato è 5 metri per le gare outdoor e 2,5 metri per le gare indoor.

La linea di partenza deve essere posta a 2 m di distanza dal bordo della pista e la linea di arrivo a non meno di 10 m di distanza dall’ultimo ostacolo.

Il rettilineo di partenza, privo di ostacoli, deve raggiungere una lunghezza minima di 15 metri per il Livello A e di 20 metri per i Livelli B; C; D.

Gli ostacoli devono essere posti a minimo 3 m di distanza dai bordi della pista e a una distanza variabile tra loro compresa tra i 5 m e i 25 m

Devono essere presenti nel tracciato per i livelli B; C; D, almeno due tratti curvilinei in opposte direzioni. Il numero, le dimensioni e la difficoltà degli ostacoli da superare sono in relazione al livello di competenza dell’atleta, variando da un percorso molto semplice per il Livello A a un percorso di gara standard per un livello D.

Art.6 - L’ ATTREZZATURA NECESSARIE PER LE COMPETIZIONI DI ROLLER CROSS ADATTATO

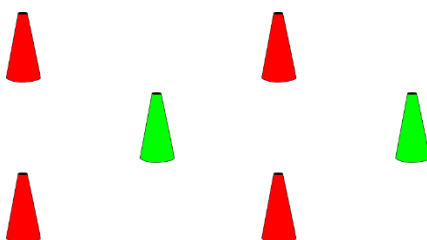
Il materiale necessario è il seguente:

1. nastro adesivo di carta e di tipo americano;
2. coni;
3. gessi;
4. sistema di cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, unitamente a un dispositivo per la visualizzazione dei tempi;
5. ostacoli del gruppo Gimkana;
6. ostacoli del gruppo Barriere;
7. ostacoli del gruppo Rampe.

CONI

I coni utilizzati nel Roller Cross adattato sono di diverse dimensioni e variano in relazione all’utilizzo che se ne fa:

a) Coni sfalsati:



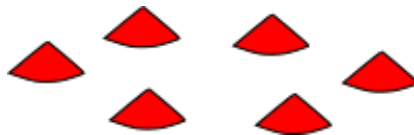
Si utilizzano coni da psicomotricità alti 50 cm da disporre a coppie e servono per fare lo slalom con le porte sfalsate. il numero minimo di coppie presenti nel percorso di gara è tre. I coni di ogni coppia vanno distanziati dai 2,5 ai 5 m e ogni coppia di coni deve essere distante 5 m dalla successiva e spostata rispetto a questa di 2,5 m a destra o a sinistra. L'atleta dovrà superare ogni porta passandoci dentro, varcando la prima porta dal lato corretto (sx o dx), ossia quello stabilito dal Giudice Arbitro e dal Commissario di Gara. Le coppie di coni possono essere tutte dello stesso colore o di 2 colori diversi alternati.

b) Coni in linea



Si utilizza un numero variabile di coni da freestyle di altezza variabile dai 7,6 cm agli 8 cm, disposti in linea retta e distanziati 2 m l'uno dall'altro. L'atleta dovrà eseguire la serpentina tra i coni senza l'obbligo di varcare il primo cono da un lato prestabilito. I coni possono essere tutti dello stesso colore o di 2 colori diversi alternati

c) Coni in cerchio



Si utilizza un numero variabile di cinesini o coni da freestyle di altezza variabile dai 7,6 cm agli 8 cm, disposti a cerchio così che ogni atleta possa compirvi un giro completo scegliendo liberamente il verso di rotazione.

d) Coni a semicerchio



Si utilizza un numero variabile di cinesini o coni da freestyle di altezza variabile dai 7,6 cm agli 8 cm, disposti a semicerchio così da indicare all'atleta la curva da compiere, passando all'esterno dei coni. In relazione alla curva il colore dei coni potrà cambiare. Se la curva ha un raggio inferiore ai 5 metri, diventa essa stessa un ostacolo.

e) Coni per la catena avanti



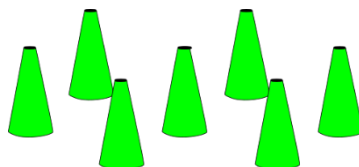
Si utilizza un numero variabile di cinesini o coni da freestyle di altezza variabile dai 7,6 cm agli 8 cm, disposti a terne e coppie alternate, distanziate tra loro dai 2,5 m ai 3 m. I coni disposti a coppia dovranno essere distanti l'uno dall'altro circa 70 cm. L'atleta dovrà passare con i pattini all'esterno dei tre coni e all'interno dei successivi due. I coni possono essere tutti dello stesso colore o di 2 colori diversi alternati.

LE CARATTERISTICHE DEGLI OSTACOLI

GIMKANA	BARRIERE	RAMPE
Campo minato ** Solo per livello D	Salto a secco Per livelli A; B; C; D	Dosso Solo per livello C; D
Imbuto Solo per livello D	Sottopasso ** Per livelli A; B; C; D	Bank to bank ** Solo per livello D
Gimkana Per livelli A; B; C; D	Tunnel** Per livelli A; B; C; D	Curva h 45 cm ** Solo per livello D
	Salto triplo** Per livelli A; B; C; D	Rampa dritta ** Solo per livello D

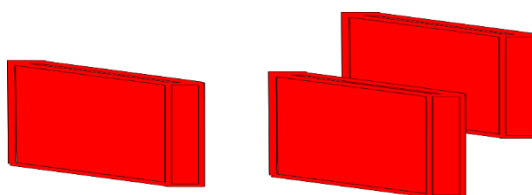
Il simbolo ** posto accanto a ogni struttura indica misure diverse da quella che normalmente si utilizzano nelle gare di Roller Cross, così da potersi adattare alle necessità degli atleti con disabilità.

a) Campo minato



Il campo minato deve essere costituito da un numero di elementi non facilmente abbattibili, tipo i coni da psicomotricità alti 50 cm, distanziati 1,40 m l'uno dall'altro sia in senso longitudinale che laterale. Per quanto riguarda la disabilità visiva sui coni deve essere previsto un incasso o un supporto rimovibile dove alloggiare l'avvisatore acustico.

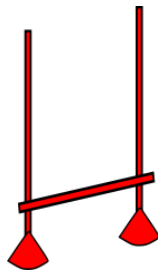
b) Gimkana



La gimkana comporta l'aggiramento di tre ostacoli posti tra loro a una distanza variabile, che occupano la sede del tracciato di gara dal bordo fino poco oltre la mezzeria della pista. Gli ostacoli devono essere alti almeno 50 cm e la distanza tra loro varia in funzione di quanto viene oltrepassata la linea di mezzeria come riportato di seguito:

Superamento della linea di mezzeria	Distanza minima tra gli elementi	Distanza massima tra gli elementi
0,50 m	5 m	6 m
0,70 m	6 m	7 m
1 m	6 m	8 m

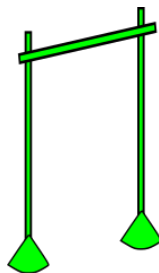
a) **Salto a secco**



Il salto a secco è formato da due ritti muniti di supporti graduabili in altezza sui quali è appoggiata un'asticella orizzontale che deve cadere al contatto con i pattini dell'atleta. L'altezza da terra dell'asticella orizzontale che deve essere oltrepassata dall'atleta varia fino a un massimo di 40 cm. L'asticella può essere valicata prima con un piede e poi con l'altro, ossia senza la fase aerea dell'atleta, oppure con un salto a piedi pari.

Per quanto riguarda le disabilità motorie, in base alla classe di appartenenza dell'atleta: l'asticella della barriera potrà essere posizionata all'altezza minima; all'atleta potrà essere fatta assistenza durante il valicamento della barriera senza penalità; la barriera potrà aggirata senza alcuna penalità.

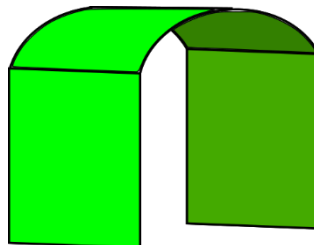
b) **Sottopasso**



Il sottopasso è costituito da due ritti muniti di supporti graduabili in altezza sui quali è posta un'asticella orizzontale. L'altezza dell'asticella da terra sotto la quale deve passare l'atleta facendo il carrellino, può variare da 90 cm a 120 cm.

Per quanto riguarda le disabilità motorie, in base alla classe di appartenenza dell'atleta: l'asticella della barriera potrà essere posizionata all'altezza minima; all'atleta potrà essere fatta assistenza durante il valicamento della barriera senza penalità; la barriera potrà aggirata senza alcuna penalità.

c) **Tunnel**



Il tunnel è una struttura lunga 1,50 m, larga 2 m chiusa da una copertura ad arco di 180° alta 1,20 m all'interno della quale deve passare l'atleta facendo il carrellino.

Per quanto riguarda le disabilità motorie, in base alla classe di appartenenza dell'atleta: l'asticella del sottopasso potrà essere posizionata a un'altezza maggiore di 120 cm, così da

permettergli di passarci sotto; all'atleta potrà essere fatta assistenza durante il superamento della barriera senza penalità; la barriera potrà aggirata senza alcuna penalità.

d) **Salto triplo**



Il salto triplo è costituito da tre ostacoli posti a 5 m l'uno dall'altro. L'ostacolo dovrà avere la sezione triangolare e il triangolo dovrà essere regolare (equilatero ed equiangolo), dal centro del lato all'angolo opposto dovrà avere una misura variabile dai 15 cm ai 30 cm (+o-2cm). Dovrà essere in gommapiuma e dovrà presentare ai lati della sua sommità un incasso piatto per l'alloggiamento degli avvisatori acustici per gli atleti con disabilità visiva. A discrezione, potrà essere rivestito di tessuto. L'atleta potrà oltrepassarli valicandoli prima con un piede poi con l'altro oppure saltandoli a piedi pari.

Per quanto riguarda le disabilità motorie, in base alla classe di appartenenza dell'atleta: gli ostacoli avranno l'altezza di 15 cm; all'atleta potrà essere fatta assistenza durante il superamento della barriera senza penalità; la barriera potrà aggirata senza alcuna penalità.

e) **Dosso**



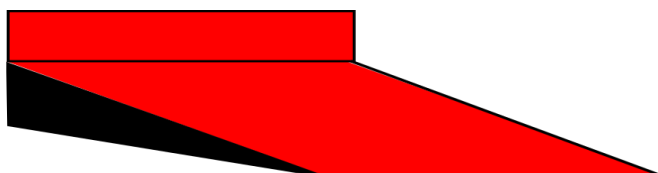
il dosso è una struttura curvilinea larga minimo 1,80 m, lunga 300 m e alta nella sua parte centrale 40 cm che dovrà essere percorsa dall'atleta in scorrimento sui pattini.

f) **Bank to bank**



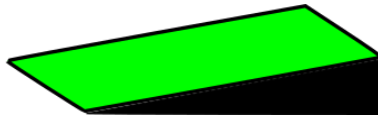
La bank to bank è una struttura formata da due piani inclinati rettilinei contrapposti di 2 m, raccordati da un piano rettilineo orizzontale di 2 m. La struttura, che dovrà essere percorsa dall'atleta, ha un'altezza da terra di 40 cm e una larghezza minima di 1,80 m.

g) **Piano inclinato per curva h 45**



È una struttura costituita da un piano inclinato alto 45 cm, largo 8 m e lungo 2 m, con un parapetto posto alla sommità sulla quale l'atleta deve compiere una curva caratterizzata da una fase ascendente e una discendente.

h) Rampa dritta



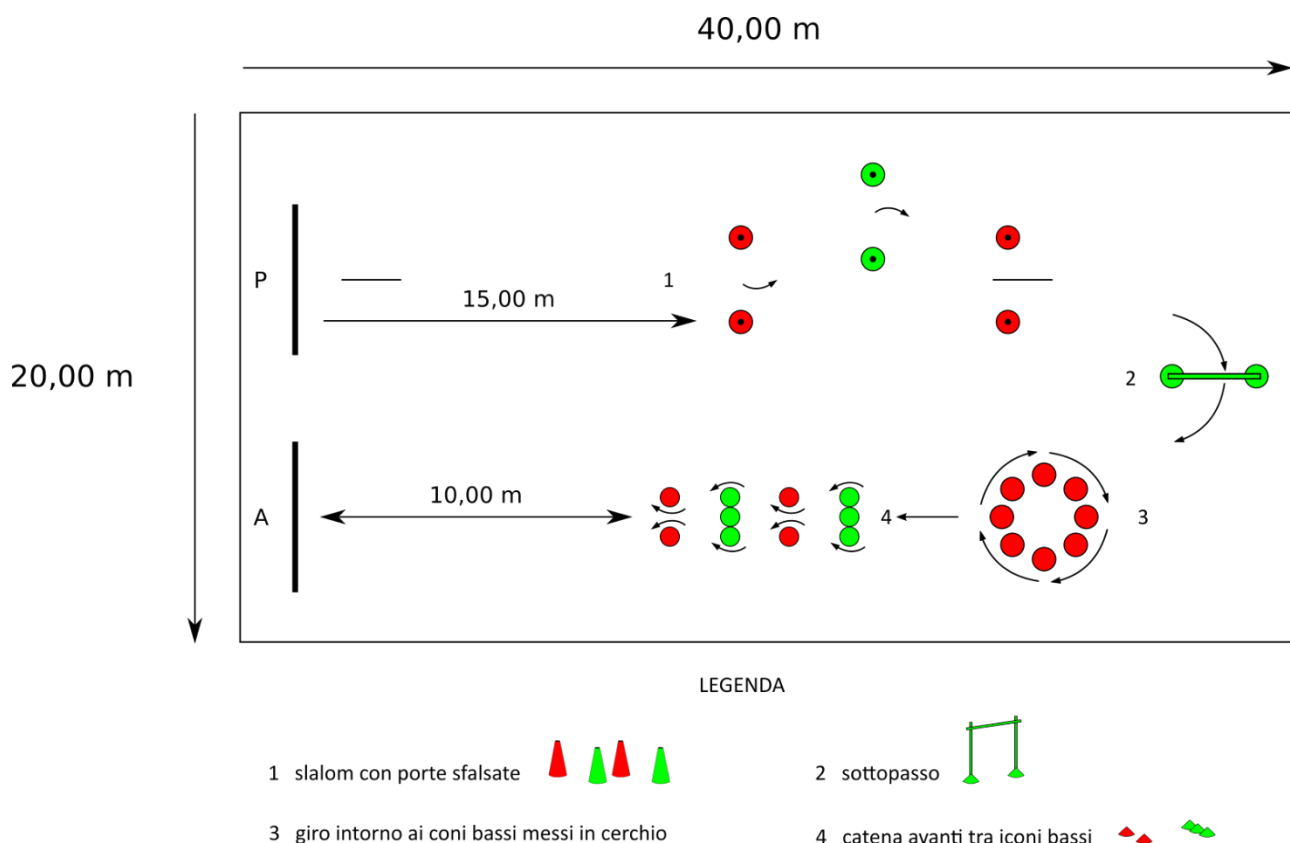
La rampa dritta è una struttura formata da un piano inclinato rettilineo lungo 2 m e alto 20 cm, necessaria a effettuare un salto. Questa struttura, a differenza delle altre che possono essere percorse in entrambi i sensi, va percorsa dalla parte più bassa a quella più alta.

**Art.7 - I PASSI DI GARA IN RELAZIONE AL LIVELLO DI COMPETENZA
DELL' ATLETA NEL PATTINAGGIO INLINE FREESTYLE ROLLER CROSS**

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 passi considerati riguardano quelli sviluppati dai tecnici federali nel corso di progetti sperimentali sull'insegnamento del pattinaggio alle persone con disabilità e sono ripartiti in quattro categorie di livello crescente: Livello A; Livello B; Livello C; Livello D.

Livello A

- a) Il passo spinta convenzionale.
- b) La frenata avanti a T.
- c) La curva in conduzione o carrellamento.
- d) Il carrellino #.
- e) La catena avanti.
- f) La mezza catena avanti.
- g) Il passo spinta in curva.
- h) I cambi di direzione in successione o serpentina (slalom) #.
- i) Lo scorrimento in posizione base su un solo pattino.



Gli atleti, disputando 1 o 2 manche cronometrate per ogni turno di gara, dovranno completare il percorso superando tutti gli ostacoli. Se un atleta inavvertitamente salta un ostacolo, può tornare indietro e rifarlo in modo da completare il percorso. Se un atleta mostra difficoltà nell'affrontare una o più parti del percorso, può richiedere l'assistenza del proprio o dei propri Maestri Inclusivi che gli presteranno assistenza guidandolo e sorreggendolo.

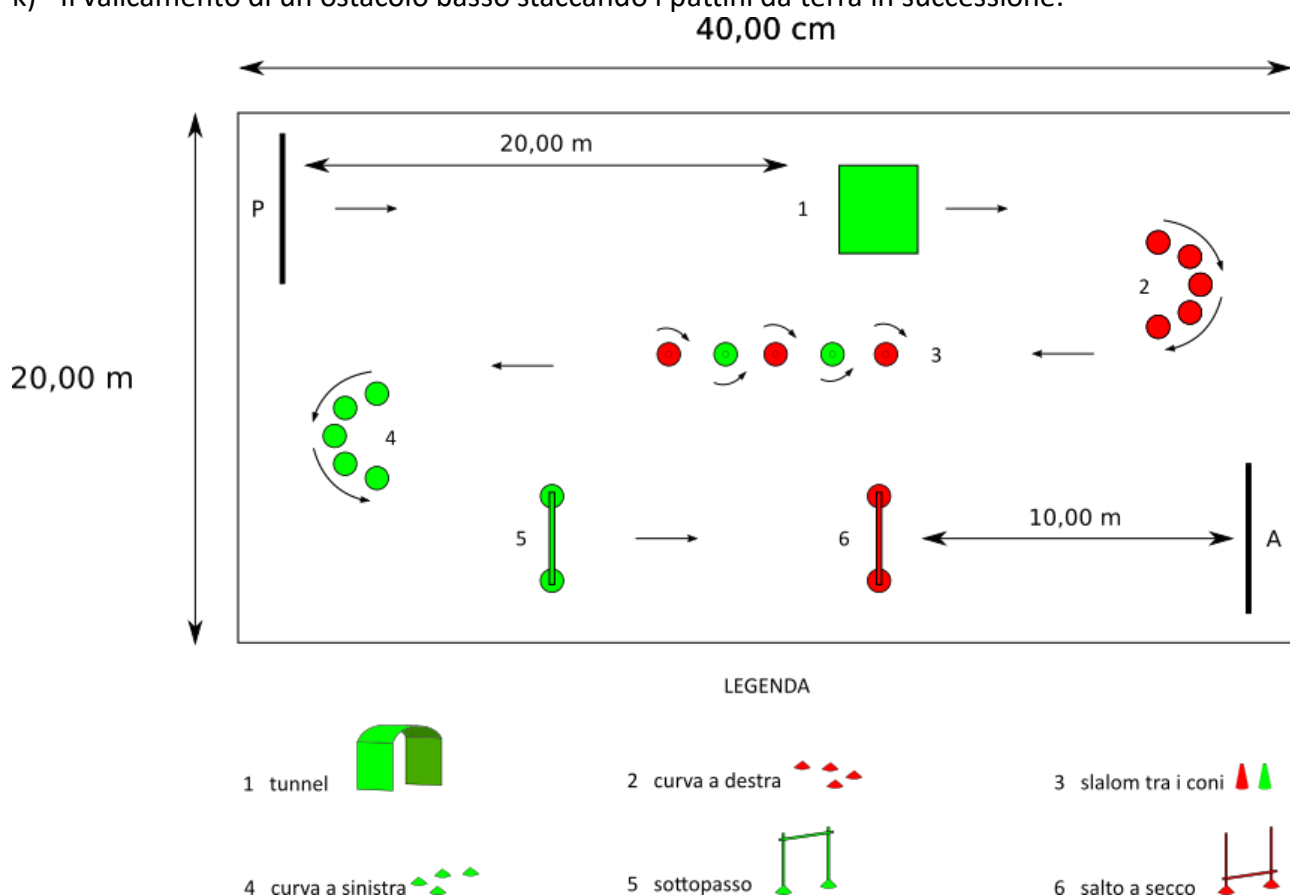
Nei passi contrassegnati con il simbolo # non è prevista penalità dal momento che l'atleta dovrà avere obbligatoriamente il Maestro Inclusivo accanto che non esegue assistenze, pronto però a intervenire in caso di necessità.

Nel caso gli atleti con disabilità intellettivo relazionale durante le prove mostrassero difficoltà nel seguire il tracciato di gara correttamente, si dovranno disporre dei coni a coppie – intervallati gli uni dagli altri di una distanza che verrà stabilita sul posto dai giudici di gara – così da creare un corridoio che dalla linea di partenza guidi l'atleta da un ostacolo all'altro fino alla linea di arrivo.

Per gli atleti con disabilità visiva vale quanto appena detto sulla disabilità intellettivo relazionale, solo che tutti i coni andranno sostituiti con gli avvisatori acustici. Per quanto riguarda il sottopasso, anche su questa barriera andranno sistemati gli avvisatori acustici alla base degli staggi e sull'asta orizzontale, così da fornire all'atleta altezza e larghezza della struttura sotto la quale dovrà passare. In mancanza di avvisatori acustici l'atleta potrà avvalersi della guida vocale del Maestro Inclusivo senza incorrere in penalità. Per gli atleti affetti da patologie che comportano la perdita parziale o totale della vista e dell'udito come la Sindrome di Huscher, è prevista la guida del Maestro Inclusivo che non comporta alcuna penalità. Sempre per gli atleti con disabilità visiva, alla fine del percorso di gara, andranno poste due casse acustiche ad altezza uomo ai lati della linea di arrivo così da segnalarne inequivocabilmente la posizione. Il suono che uscirà dalle casse dovrà essere diverso da quello degli avvisatori acustici.

Livello B

- Il passo spinta convenzionale.
- La frenata avanti a T.
- La curva in conduzione o carrellamento.
- Il carrellino #.
- La catena avanti.
- La mezza catena avanti.
- Il passo spinta in curva.
- I cambi di direzione in successione o serpentina #.
- Lo scorrimento in posizione base su un solo pattino.
- Il salto a piedi pari in scorrimento sui pattini.
- Il valicamento di un ostacolo basso staccando i pattini da terra in successione.



Gli atleti, disputando 1 o 2 manche cronometrate per ogni turno di gara, dovranno completare il percorso superando tutti gli ostacoli. Se un atleta inavvertitamente salta un ostacolo, può tornare indietro e rifarlo in modo da completare il percorso. Se un atleta mostra difficoltà nell'affrontare una o più parti del percorso, può richiedere l'assistenza del proprio o dei propri Maestri Inclusivi che gli presteranno assistenza guidandolo e sorreggendolo.

Nei passi contrassegnati con il simbolo # non è prevista penalità dal momento che l'atleta dovrà avere obbligatoriamente il Maestro Inclusivo accanto che non esegue assistenze, pronto però a intervenire in caso di necessità.

In relazione alle capacità tecniche individuali dimostrate e al giudizio degli ufficiali di gara, nei passi contrassegnati con il simbolo # potrebbe non essere richiesta l'assistenza dei Maestri Inclusivi.

In relazione alle capacità tecniche individuali dimostrate e al giudizio degli ufficiali di gara, nei passi contrassegnati con il simbolo # potrebbe non essere richiesta l'assistenza dei Maestri Inclusivi.

Nel caso gli atleti con disabilità intellettivo relazionale durante le prove mostrassero difficoltà nel seguire il tracciato di gara correttamente, si dovranno disporre dei coni a coppie – intervallati gli uni dagli altri di una distanza che verrà stabilita sul posto dai giudici di gara – così da creare un corridoio che dalla linea di partenza guidi l'atleta da un ostacolo all'altro fino alla linea di arrivo.

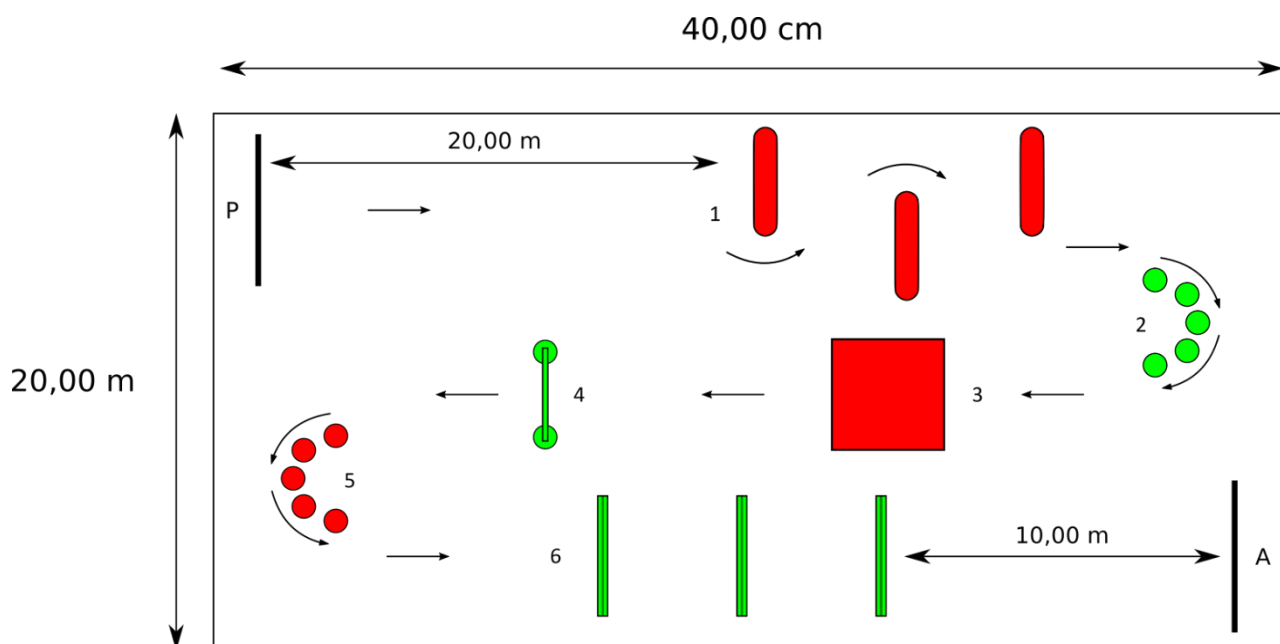
Per gli atleti con disabilità visiva vale quanto appena detto sulla disabilità intellettivo relazionale, solo che tutti i coni andranno sostituiti con gli avvisatori acustici. Per quanto riguarda le altre strutture, gli avvisatori acustici andranno sistemati:

1. alla base degli staggi e sull'asta orizzontale per il sottopasso;
2. alla base degli staggi e sull'asta orizzontale per il salto a secco;
3. alle basi del tunnel (due all'ingresso orientati in fuori e due all'uscita orientati in dentro) e alla sommità dell'arco del tunnel così da fornire all'atleta con disabilità visiva altezza, larghezza e lunghezza della struttura dentro la quale dovrà passare;

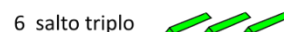
In mancanza di avvisatori acustici l'atleta con disabilità visiva potrà avvalersi della guida vocale del Maestro Inclusivo senza incorrere in penalità. Per gli atleti affetti da patologie che comportano la perdita parziale o totale della vista e dell'udito come la Sindrome di Huscher, è prevista la guida del Maestro Inclusivo che non comporta alcuna penalità. Sempre per gli atleti con disabilità visiva, alla fine del percorso di gara, andranno poste due casse acustiche ad altezza uomo ai lati della linea di arrivo così da segnalarne inequivocabilmente la posizione. Il suono che uscirà dalle casse dovrà essere diverso da quello degli avvisatori acustici.

Livello C

- a) Il passo spinta convenzionale.
- b) La frenata avanti a T.
- c) La curva in conduzione o carrellamento.
- d) Il carrellino # * (per il tunnel).
- e) La catena avanti.
- f) La mezza catena avanti.
- g) Il passo spinta in curva.
- h) I cambi di direzione in successione o serpentina #.
- i) Lo scorrimento in posizione base su un solo pattino.
- j) Il salto a piedi pari in scorrimento sui pattini.
- k) Il valicamento di un ostacolo basso staccando i pattini da terra in successione #.
- l) I cambi di pendenza in scorrimento su entrambi i pattini*.
- m) Il salto a piedi pari per superare le barriere (Salto a secco o il Salto triplo)*.



LEGENDA



Gli atleti, disputando 1 o 2 manche cronometrate per ogni turno di gara, dovranno completare il percorso superando tutti gli ostacoli. Se un atleta inavvertitamente salta un ostacolo, può tornare indietro e rifarlo in modo da completare il percorso. Se un atleta mostra difficoltà nell'affrontare una o più parti del percorso, può richiedere l'assistenza del proprio o dei propri Maestri Inclusivi che gli presteranno assistenza guidandolo e sorreggendolo.

Nei passi contrassegnati con il simbolo # l'atleta dovrà avere il Maestro Inclusivo accanto che non esegue assistenze, pronto però a intervenire in caso di necessità.

Nei passi contrassegnati con il simbolo * saranno obbligatorie le assistenze.

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

In relazione alle capacità tecniche individuali dimostrate e al giudizio degli ufficiali di gara, nei passi contrassegnati con i simboli # e * potrebbe non essere richiesta l'assistenza dei Maestri Inclusivi.

Nel caso gli atleti con disabilità intellettivo relazionale durante le prove mostrassero difficoltà nel seguire il tracciato di gara correttamente, si dovranno disporre dei coni a coppie – intervallati gli uni dagli altri di una distanza che verrà stabilita sul posto dai giudici di gara – così da creare un corridoio che dalla linea di partenza guidi l'atleta da un ostacolo all'altro fino alla linea di arrivo.

Per gli atleti con disabilità visiva vale quanto appena detto sulla disabilità intellettivo relazionale, solo che tutti i coni andranno sostituiti con gli avvisatori acustici. Per quanto riguarda le altre strutture, gli avvisatori acustici andranno sistemati:

1. quattro avvisatori acustici per ogni barriera della gimkana, disposti due agli angoli inferiori e due a quelli superiori di ogni pannello, così da indicarne la posizione e il percorso da seguire all'interno della struttura;
2. alla base degli staggi e sull'asta orizzontale per il sottopasso;
3. alla base degli staggi e sull'asta orizzontale per il salto a secco;
4. alle basi del tunnel (due all'ingresso orientati in fuori e due all'uscita orientati in dentro) e alla sommità dell'arco del tunnel così da fornire all'atleta con disabilità visiva altezza, larghezza e lunghezza della struttura dentro la quale dovrà passare;
5. tre avvisatori acustici per lato sul dosso, così da segnalarne l'altezza, la larghezza, la lunghezza e la pendenza;
6. due avvisatori posti ai lati di ogni barriera del salto triplo e appoggiati sulla sommità della struttura, così da segnalarne la posizione e l'ingombro.

In mancanza di avvisatori acustici l'atleta potrà avvalersi della guida vocale del Maestro Inclusivo senza incorrere in penalità. Per gli atleti affetti da patologie che comportano la perdita parziale o totale della vista e dell'udito come la Sindrome di Huscher, è prevista la guida del Maestro Inclusivo che non comporta alcuna penalità. Sempre per gli atleti con disabilità visiva, alla fine del percorso di gara, andranno poste due casse acustiche ad altezza uomo ai lati della linea di arrivo così da segnalarne inequivocabilmente la posizione. Il suono che uscirà dalle casse dovrà essere diverso da quello degli avvisatori acustici.

Livello D

- a) Il passo spinta convenzionale.
- b) La frenata avanti a T.
- c) La curva in conduzione o carrellamento.
- d) Il carrellino.
- e) La catena avanti.
- f) La mezza catena avanti.
- g) Il passo spinta in curva.
- h) I cambi di direzione in successione o serpentina.
- i) Lo scorrimento in posizione base su un solo pattino.
- j) Il salto a piedi pari in scorrimento sui pattini.
- k) Il valicamento di un ostacolo basso staccando i pattini da terra in successione #.
- l) I cambi di pendenza in scorrimento su entrambi i pattini.
- m) Il salto a piedi pari per superare le barriere.
- n) Il salto a piedi pari con cambio di pendenza, ossia quello necessario a scendere da una rampa dritta (bank) dopo averla percorsa.

Nei passi contrassegnati con il simbolo # non è prevista penalità dal momento che l'atleta dovrà avere obbligatoriamente il Maestro Inclusivo accanto che non esegue assistenze, pronto però a intervenire in caso di necessità.

In relazione alle capacità tecniche individuali dimostrate e al giudizio degli ufficiali di gara, nei passi contrassegnati con il simbolo # potrebbe non essere richiesta l'assistenza dei Maestri Inclusivi.

Gli atleti di questo livello possono partecipare alle competizioni di Roller Cross adattato utilizzando percorsi di gara standard. Nel caso gli atleti con disabilità intellettivo relazionale durante le prove mostrassero difficoltà nel seguire il tracciato di gara correttamente, si dovranno disporre dei coni a coppie – intervallati gli uni dagli altri di una distanza che verrà stabilita sul posto dai giudici di gara – così da creare un corridoio che dalla linea di partenza guidi l'atleta da un ostacolo all'altro fino alla linea di arrivo.

Per gli atleti con disabilità visiva vale quanto appena detto sulla disabilità intellettivo relazionale, solo che tutti i coni andranno sostituiti con gli avvisatori acustici.

Sempre in riferimento alla disabilità visiva, tutte le strutture dovranno essere munite di avvisatori acustici necessari a fornire all'atleta indicazioni:

1. sul tipo di strutture;
2. sulla sua posizione lungo il percorso;
3. sulla sua altezza, larghezza;
4. sull'eventuale presenza di piani inclinati e sulla loro inclinazione.

In mancanza di avvisatori acustici l'atleta potrà avvalersi della guida vocale del Maestro Inclusivo senza incorrere in penalità. Per gli atleti affetti da patologie che comportano la perdita parziale o totale della vista e dell'udito come la Sindrome di Huscher, è prevista la guida del Maestro Inclusivo che non comporta alcuna penalità. Sempre per gli atleti con disabilità visiva, alla fine del percorso di gara, andranno poste due casse acustiche ad altezza uomo ai lati della linea di arrivo così da segnalarne inequivocabilmente la posizione. Il suono che uscirà dalle casse dovrà essere diverso da quello degli avvisatori acustici.

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 struttura o salto. In questo caso verranno aggiunti:

- 1 secondo per ogni struttura sulla quale viene richiesta l'assistenza fisica.
- 1/2 secondo per la presenza fisica del Maestro Inclusivo che pattina accanto all'allievo senza sostenerlo fisicamente.

Art.8 - COMPOSIZIONE DELLA GIURIA

La giuria è formata da:

- Giudice Arbitro inclusivo.
- Segretario.
- Giudice di partenza.
- Giudice controstarter.
- Giudici addetti alle penalità.
- Giudice di arrivo.

Giudice Arbitro inclusivo

Al Giudice Arbitro compete il controllo tecnico-disciplinare dell'intera manifestazione. Il Giudice Arbitro deve:

1. 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;
2. 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.;
3. 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;
4. sottoscrivere il verbale di gara redatto dal Segretario di Giuria e trasmetterlo con sollecitudine all'organo federale competente all'omologazione, corredato degli eventuali rapporti che l'andamento delle gare avessero reso necessari.

In ogni caso il Giudice Arbitro deve prodigarsi affinché tutte le gare in programma siano portate a termine con esclusione di quei casi in cui venga messa in pericolo la sicurezza degli atleti.

Segretario

Al Segretario di Giuria, oltre che coadiuvare il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari relative alla manifestazione, spetta l'organizzazione del servizio di Segreteria per un regolare svolgimento del programma previsto dalla manifestazione stessa. Utilizza il programma gare ufficiale per la gestione della manifestazione. Al termine delle gare il Segretario consegna al Giudice Arbitro tutta la documentazione da inviare agli Organi competenti. La funzione di segretario può essere assunta anche da un componente della società organizzatrice, opportunamente formato sull'uso del programma di gare e sulle procedure di segreteria con appositi corsi.

Il Giudice di partenza e Giudice controstarter

Controllano la corrispondenza dei pettorali ai nominativi, l'equipaggiamento dell'atleta (protezioni dove previste) e la posizione di partenza. Controllano la regolarità della partenza. Collaborano con i cronometristi.

Giudici addetti alle penalità

Occorrono almeno due Giudici o più a seconda delle caratteristiche del tracciato. Questi controllano eventuali scorrettezze o irregolarità intercorse durante lo svolgimento della competizione. Ognuno di questi è munito di una bandierina rossa che deve essere alzata al termine della prova (o della batteria) in caso di irregolarità o scorrettezza.

Giudice di arrivo

Il Giudice di arrivo ha il compito di stabilire l'ordine di arrivo dei concorrenti.

Art.9 - LE PENALITÀ

Le penalità nel Roller Cross adattato vengono calcolate sia per gli errori commessi dall'atleta nello svolgimento del percorso, sia per la richiesta di assistenza operata dal Maestro Inclusivo ove non espressamente richiesto in base al livello di competenza dell'atleta.

Tutti gli ostacoli posti sul percorso devono essere affrontati e non possono essere aggirati, pena la retrocessione.

a) Slalom con coni sfalsati

Per ogni coppia di coni saltata, ossia una porta, verrà applicata una penalità di 1 secondo.

Se l'atleta esegue lo slalom correttamente ma oltrepassa la prima coppia di coni dal lato sbagliato, verrà applicata una penalità di 0,5 secondi. L'aggiramento dell'ostacolo comporta la retrocessione.

b) Coni disposti in cerchio

Per ogni cono abbattuto o spostato verrà applicata una penalità di 0,5 secondi. L'evitamento dell'ostacolo comporta la retrocessione.

c) Slalom con coni in linea

Per ogni cono saltato, abbattuto o spostato verrà applicata una penalità di 0,5 secondi.

d) Sottopasso

Il sottopasso è un passaggio obbligatorio e il suo aggiramento comporta la retrocessione. Verrà conteggiata una penalità di:

- 0,5 secondi se l'atleta tocca i ritti per aiutarsi a superare la struttura;
- 1 secondo se fa cadere l'asticella.

e) Tunnel

Il tunnel è un passaggio obbligatorio e chi lo aggira senza passarvi dentro verrà retrocesso. Verrà conteggiata una penalità di:

- 0,5 secondi se l'atleta tocca la struttura per aiutarsi a superarla;
- 1 secondo se ne provoca lo spostamento o la caduta.

f) Salto a secco

Il salto a secco è un passaggio obbligatorio e il suo aggiramento comporta la retrocessione. Verrà conteggiata una penalità di 1 secondo se l'atleta fa cadere l'asticella orizzontale.

g) Gimkana

La gimkana è un passaggio obbligatorio e il suo aggiramento comporta la retrocessione. Verrà conteggiata una penalità di:

- 0,5 secondi se l'atleta tocca la struttura per aiutarsi a superarla;
- 1 secondo per ogni pannello che sposta o fa cadere.

h) Bank to bank, Dosso e Rampa dritta

Sono tutti ostacoli obbligatorie il loro aggiramento comporta la retrocessione.

i) Richiesta di assistenza del Maestro Inclusivo

L'intervento del Maestro Inclusivo comporterà il conteggio di una penalità di:

- 0,2 secondi se il Maestro Inclusivo pattina accanto all'atleta per guidarlo in una parte del percorso di gara o per tranquillizzarlo e permettergli di svolgere al meglio la manche;
- 0,5 secondi per l'assistenza operata dal Maestro Inclusivo che sostiene l'allievo nel superamento di un ostacolo;
- 1 secondo se i Maestri Inclusivi che intervengono nel sorreggere e guidare l'allievo sono 2;

- 0,5 secondi per ogni struttura dove l'atleta richiede l'assistenza del Maestro Inclusivo.

PARTE QUARTA - LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA

Art.1 - IL COMMISSARIO DI GARA

La Commissione di Settore in accordo con la Commissione Disabilità e Inclusione FISR, 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. La designazione del Commissario di Gara è obbligatoria in occasione di Campionati Italiani, Coppa Italia e di Campionati Regionali con oltre 100 atleti iscritti. In tutti gli altri casi la designazione del Commissario di Gara è facoltativa.

Il Commissario di Gara rappresenta la Commissione di Settore sul campo di gara con mandato palese. 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 e al Gruppo di Lavoro Disabilità FISR.

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.

Può prendere visione dell'ordine di arrivo e dei rilevamenti effettuati dalle apparecchiature a disposizione ed è l'unico referente di ogni istanza eventualmente avanzata dagli accompagnatori ufficiali accreditati.

Art.2 - GLI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI

Le società possono avvalersi, in qualità di Dirigente accompagnatore ufficiale, di:

- dirigenti e soci regolarmente tesserati in possesso della qualifica di Maestro Inclusivo valida per l'anno sportivo in corso;
- tecnici regolarmente tesserati in possesso della qualifica di Maestro Inclusivo valida per l'anno sportivo in corso;
- accompagnatori di altre Società su espressa delega della Società di appartenenza, purché in possesso della qualifica di Maestro Inclusivo valida per l'anno sportivo in corso.

La società ha l'obbligo di indicare con esattezza il nome ed il cognome del Dirigente accompagnatore, nonché il numero di tessera federale. Il Dirigente accompagnatore ha l'obbligo di presentarsi sul campo di gara con un documento di riconoscimento in corso di validità e con la propria tessera federale. Possono altresì essere portati bene in vista documenti attestanti la qualifica di accompagnatore (badge), eventualmente rilasciati dagli organizzatori della manifestazione. In nessun caso incarichi di rappresentante di società possono essere svolti da persone che non siano tesserati della FISR e privi della qualifica di Maestro Inclusivo in corso di validità.

Art.3 - GLI ALLENATORI

Gli Allenatori regolarmente tesserati per l'anno in corso in possesso della qualifica di Maestro Inclusivo, possono presentare gli atleti in Campionati e Manifestazioni Provinciali, Regionali e Nazionali. Durante tutte le competizioni e le prove ufficiali, nell'area riservata agli atleti, possono assistere fino ad un massimo di due allenatori in possesso della qualifica di Maestro Inclusivo accreditati per Società. Gli atleti con disabilità potranno essere presentati in gara da un Maestro Inclusivo sprovvisto della qualifica di Allenatore corsa FISR, solo se coadiuvato nella sua funzione da un Allenatore di pattinaggio corsa di 1°, 2° 3° livello.

Gli allenatori ammessi sul campo di gara devono indossare divisa societaria e scarpe da ginnastica. Le Società dovranno assicurare che i propri allenatori siano qualificati ad accompagnare in pista gli atleti a norma dei regolamenti federali in materia e se ciò non dovesse verificarsi saranno soggette a provvedimenti disciplinari e a un'ammenda di € 300,00.

Art.4 - IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE

Il Direttore dell'organizzazione è designato dalla Società organizzatrice, che rappresenta a tutti gli effetti. È responsabile dell'operato di tutto il personale impiegato per lo svolgimento della manifestazione (addetti di pista, servizio d'ordine, speaker, DJ).

È la figura di riferimento per il Giudice Arbitro. Controlla che le strutture ed i servizi predisposti sul campo di gara siano efficienti ed assicurino il regolare svolgimento delle gare. Controlla che il personale preposto alle strutture e ai servizi sia riconoscibile ed efficiente. Verifica che il personale preposto all'ordine pubblico, in assenza o in supporto all'Autorità presente sul campo di gara, assicuri il servizio d'ordine, munito di apposito segno di riconoscimento. Prende tutte le decisioni che ritiene necessarie per assicurare il regolare svolgimento della gara e che non siano di esclusiva competenza della Giuria. Ha la facoltà di chiedere al Giudice Arbitro ed al Commissario di Gara la sospensione della manifestazione, fino al ripristino delle condizioni di regolarità previste per la stessa, in presenza di condizioni dell'impianto che pongano a repentaglio l'incolumità degli atleti e degli spettatori.

Art.5- I CRONOMETRISTI

È obbligatorio l'operato dei cronometristi della FICr solo per le gare nazionali. Per le altre gare tale funzione può essere espletata dagli ufficiali di gara o dagli addetti di pista dell'organizzazione sotto la supervisione del giudice arbitro.

Si può ovviare all'uso dei cronometristi utilizzando il sistema di rilevamento dei tempi ufficiale usato nella Federazione internazionale World Skate (sistema U-Timing), messo a disposizione dall'organizzazione. In tal caso, il suo utilizzo sarà affidato a personale qualificato o ai Giudici designati.

Richiesti dalla FISR alla FICr, i Cronometristi collaborano con la Giuria. Sono previsti almeno due cronometristi dotati del sotto indicato materiale:

una coppia di fotocellule. Fotofinish (opzionale);
un tabellone per l'indicazione del tempo finale al millesimo di secondo;
una stampante.

Le disposizioni tecniche vengono impartite ai Cronometristi direttamente dal Giudice Arbitro. I cronometristi registrano i tempi impiegati dai concorrenti in ciascuna prova, riportandoli su appositi verbali che il Capo Servizio Cronometristi consegna al Giudice Arbitro.

Art.6 - GLI ADDETTI ALLA PISTA

Gli Addetti di Pista sono messi a disposizione dall'organizzazione con funzione di:

1. mantenimento delle condizioni ottimali delle aree e dei tracciati di gara durante l'intera manifestazione;
2. eventuale sostituzione funzioni di giuria
3. eventuale gestione delle apparecchiature per il rilevamento dei tempi (art.26).

L'organizzatore deve assicurarsi che siano presenti durante la manifestazione almeno 4 addetti di pista che saranno preventivamente identificati dal Giudice Arbitro. Gli addetti di pista, durante la loro permanenza sul campo di gara, dovranno essere riconoscibili (con badge o maglia dello staff). Il Giudice Arbitro assegna i ruoli agli addetti di pista in base alle esigenze riscontrate. Tra i loro compiti figura, tra gli altri, il riposizionamento dei coni sul tracciato, da effettuarsi dopo l'assenso del giudice delle penalità. Durante il loro servizio, gli addetti di pista non possono indossare i pattini. Nel caso in cui, durante la gara, gli addetti di pista necessari non siano più disponibili, l'organizzatore dovrà provvedere a rimpiazzarli con altro personale. Se ciò non fosse possibile la manifestazione verrà sospesa fintanto che non sarà ripristinato il numero di addetti richiesto.

Art.7 - LO SPEAKER E IL DJ

Nelle gare di Inline Freestyle lo speaker ha un ruolo estremamente importante. Lo speaker deve:

- attenersi alle disposizioni del Giudice Arbitro relativamente a comunicazioni di carattere tecnico/disciplinare;
- coordinarsi con il DJ per l'utilizzo della musica;
- tenere un comportamento equilibrato ed imparziale durante tutta la manifestazione;
- utilizzare un abbigliamento presentabile ed un linguaggio chiaro ed educato;
- mantenere un'attenzione costante ed avere la perfetta conoscenza delle varie fasi di gara in quanto la sua conduzione incide direttamente sulla durata dell'evento.

Lo Speaker può posizionarsi all'interno del campo di gara, purché non impedisca il regolare svolgimento delle esecuzioni e non sia di intralcio alla giuria.

Nelle gare di Roller Cross lo Speaker presenta gli atleti alla partenza, commenta lo svolgimento della gara, comunica l'ordine di arrivo ed eventuali provvedimenti disciplinari.

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. Si coordina con lo Speaker per far partire la musica e per alzare, abbassare o azzerare il volume in funzione delle caratteristiche dell'atleta con disabilità nelle varie fasi di gara.

PARTE QUINTA - LA SICUREZZA NELLE COMPETIZIONI DI ROLLER CROSS ADATTATO

Art.1 - IL SERVIZIO D'ORDINE

La società organizzatrice è responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico durante la manifestazione, nonché della tutela della Giuria, degli atleti e degli accompagnatori ufficiali. La società organizzatrice è tenuta a richiedere alle competenti Autorità l'intervento degli agenti necessari per il mantenimento dell'ordine pubblico.

In mancanza della Forza Pubblica, la società predispone e presenta al Giudice Arbitro un elenco e i documenti di identità delle persone che andranno a comporre il servizio d'ordine e di cui è direttamente responsabile, i quali, muniti di apposito segno di riconoscimento, assicureranno il servizio d'ordine.

I documenti di identità degli addetti al servizio d'ordine dovranno essere consegnati al Giudice Arbitro, che li restituirà agli interessati al termine della manifestazione.

Art.2 - IL 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.3 - 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. 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.4 - EQUIPAGGIAMENTO E SICUREZZA DEGLI ATLETI IN GARA

L'uso di dispositivi di sicurezza individuale è obbligatorio solo per le gare Roller Cross. Questi devono essere saldamente agganciati ed indossati, per tutto il tempo che l'atleta rimane sul percorso di gara, in maniera idonea e corretta. Sono previsti come dispositivi di sicurezza omologati:

- Casco;
- Polsiere;
- Ginocchiere.

L'atleta durante la gara può indossare gli occhiali da vista o da sole, purché non creino difficoltà, pericolo o danno all'atleta che li indossa. Non è consentita la partecipazione, a qualsiasi gara, ad atleti che presentino parti del corpo coperte con materiali o protettivi sanitari rigidi (plastica, metallo, gesso, sanitario od altro). L'utilizzo di ulteriori protezioni (gomitiere, pantaloncini protettivi, ecc.) è facoltativo in tutte le competizioni.

Il numero di gara deve essere applicato o stampato sulla maglia di gara lato schiena e applicato anche su entrambi i lati del casco e su entrambe le cosce. Le dimensioni dei numeri di gara sono: 10 cm di altezza minima per le cifre della schiena; 5 cm di altezza per il pantaloncino e 5 cm per il casco.

È consentito l'uso di qualsiasi tipo di **pattino in linea**. Il Giudice Arbitro ha facoltà di ritenere inaccettabili i pattini che siano considerati non sicuri o che diano un vantaggio iniquo.

PARTE SESTA - L'INCLUSIVITÀ NELLE GARE DI ROLLER CROSS ADATTATO

Al fine di favorire una maggiore inclusività, le competizioni di Roller Cross 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 "normodotati". Le competizioni di Roller Cross adattato per atleti con disabilità intellettuale, relazionale, visiva, motoria e uditiva saranno le seguenti: Campionato Provinciale e Interprovinciale; Campionato Regionale e Interregionale; Coppa Italia e Campionato Italiano.

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

Campionato Provinciale e Interprovinciale: la partecipazione è libera sia indoor che outdoor per tutte le categorie.

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

Coppa Italia: la partecipazione è libera per tutte le categorie e garantisce il diritto di partecipazione al Campionato Italiano al 25% degli atleti non qualificati dalle fasi regionali.

Campionato Italiano: il diritto di partecipazione al Campionato Italiano si acquisisce con la partecipazione ai Campionati Regionali, salvo diversa deroga concessa dalla Commissione Disabilità e Inclusione.

SkateAmo: è una manifestazione nazionale non agonistica per Società riservata all'inclusione, 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.

Sebbene gli atleti normodotati e quelli con disabilità intellettivo-relazionali, visive e motorie gareggeranno congiuntamente alle competizioni, le classifiche parziali e finali saranno redatte separatamente per ciascuna categoria.

Ogni classifica riporterà i punteggi ottenuti dagli atleti, determinati in base ai piazzamenti conseguiti nelle diverse tappe del circuito.

Tutti gli atleti saranno premiati indipendentemente dal piazzamento ottenuto nelle singole gare.

Al termine del circuito, la classifica finale determinerà:

- Amatori Roller Cross 1°; 2° e 3° classificato di ogni categoria e livello di **SkateAmo** disabilità intellettivo relazionale.
- Amatori Roller Cross 1°; 2° e 3° classificato di ogni categoria e livello di **SkateAmo** disabilità visiva.
- Amatori Roller Cross 1°; 2° e 3° classificato di ogni categoria e livello di **SkateAmo** disabilità motoria.
- Amatori Roller Cross 1°; 2° e 3° classificato di ogni categoria e livello di **SkateAmo** disabilità uditiva.
- Amatori Roller Cross "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 informazioni e la proficua collaborazione;
- b) un momento di scoperta e di inclusività, attraverso workshop svolti da Maestri Inclusivi con lezioni di pattinaggio freestyle inline rivolte a persone con disabilità e "normodotate."

PER QUANTO NON CONTEMPLATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO SI FA RIFERIMENTO ALLE NORME PER LE ATTIVITA' E AL REGOLAMENTO TECNICO INLINE FREESTYLE