



SKATEBOARDING

Regolamento Tecnico 2024/25

Street – Park - Downhill



Sommario

Sommario

1. STREET & PARK	5
1.1 LA GARA	5
1.1.1 Formati di Gara	5
1.1.2 Attribuzione dei punteggi di gara	5
1.1.3 L'atleta	5
1.1.4 Identificazione visiva	6
2. FASI DI GARA	6
2.1. Pratica	6
2.1.1. Pratica pre gara (Practice)	6
2.1.2. Practica di gara (Warm Up)	6
2.2. Qualifiche	6
2.3. Semi Finali e Finali	7
2.4 Turno di Gara	7
3. SICUREZZA	8
3.1. Servizio Medico	8
3.2. Accesso al campo di gara	8
3.3. Numero massimo di atleti nel campo di gara	8
3.4. Protezioni di sicurezza dell'Atleta	8
3.5. Obblighi e Codici di Condotta	9
4. UFFICIALI DI GARA	10
4.1 Delegato Tecnico (DT) o Direttore di Gara	10
4.2 Direttore dell'Evento (DE)	10
4.3. Giuria	11
4.3.1 Capo della Giuria (Head Judge)	11
4.3.2 Ufficiali di Gara	11
4.3.3 Segretario di Gara	11
4.3.4 Responsabile IT	12
4.3.5 Cronometrista	12
4.3.6 Course Manager (CM) o Vice-Direttore di Gara	12
4.3.7 Speaker o Annunciatore	12
4.3.8 Ispettore Tecnico	13
5. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI	13
5.1. Skateboard	13
5.2. Casco	13
6. IMPIANTI	14
7. ISCRIZIONI	14
8. RISULTATI DI GARA	14
8.1 Classifiche	14
8.1.1 Classifica di Gara	14
8.1.2 Classifica Generale	14
8.1.3 Punteggi attribuiti nella Classifica Generale	15
8.2 Ex equo	16
8.2.1 Parimerito in Classifica Generale	16
8.2.2 Parimerito in Classifica di Gara Park o Street	16
8.2.3 Richiesta chiarimento del giudizio	16
8.2.4 Protocollo di chiarimento	16
9. PROCEDURE RELATIVE ALL'EVENTO	18
9.1 Procedure di Gara	18

10. SIGLE IRREGOLARI DI CLASSIFICA	19
11. DINAMICHE DELLE COMPETIZIONI.....	20
12. RICHIESTA DI RE-RUN DA PARTE DI UN ATLETA.....	21
13. STATI DELL'EVENTO	22
14. PROCEDURA DI CONVALIDA DEI RISULTATI DELL'EVENTO E PROTOCOLLO DI EMERGENZA	23
14.1 Le run/i trick non possono essere tutti eseguiti.....	23
14.2 La finale non può aver luogo/non può essere completata.....	23
14.3 Fattori che causano modifiche al programma.....	23
14.4 Protocollo di contingenza per la Competizione	24
15. DOWNHILL E STREET LUGE	25
15.1 Gli atleti partecipanti.....	25
15.1.1 Obblighi e Codici di Condotta.....	25
15.1.2 Ispezione tecnica	25
16 UFFICIALI DI GARA	26
16.1 Direttore di Gara	26
16.2 L'Ufficiale di Gara	26
16.4 Cronometrista.....	27
16.5 Corner Marshals.....	27
16.6 Ispettore Tecnico.....	28
16.7 Rapporto di Gara.....	28
17. SICUREZZA.....	29
17.1 Ispezione Tecnica dei mezzi.....	29
17.1.1 Skateboard.....	29
17.1.2 Luge	29
17.2 Incidenti	29
17.3 Emergenza Medica	29
17.4 Accesso al percorso	30
17.5 Protezioni di sicurezza dell'Atleta.....	30
17.5.1 Casco	30
17.5.2 Tuta	30
17.5.3 Speedsuits.....	30
17.5.4 Guanti.....	30
17.5.5 Calzature	30
17.5.6 Gomitiere e ginocchiere	31
17.5.7 Visiera/Occhiali.....	31
17.5.8 Paraschiene	31
18. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI	32
18.1 Skateboard.....	32
18.1.1 Tavola	32
18.1.2 Peso.....	32
18.1.3 Lunghezza	32
18.1.4 Trucks	32
18.1.5 Rotelle	32
18.1.6 Cuscinetti.....	32
18.1.7 Freni.....	32
18.1.9 Numeri	32
18.1.10 Masse addizionali.....	32
18.2 Streetluge.....	33
18.2.1 Lo chassis del Luge	33
18.2.2 Peso.....	33
18.2.3 Lunghezza	33
18.2.4 Larghezza	33

18.2.5 Fronte	33
18.2.6 Retro Luge	33
18.2.7 Carenature	33
18.2.8 Trucks	34
18.2.9 Rotelle	34
18.2.10 Freni.....	34
18.2.11 Area Numero.....	34
18.1.12 Numeri.....	34
18.2.13 Masse addizionali.....	34
19 PROCEDURE DI GARA.....	35
19.1 Pratica.....	35
19.2 Qualifiche	35
19.2.1 Discese Cronometrate	35
19.2.2 Sistema di cronometraggio	35
19.3 Formato di Gara.....	35
19.4 Procedure di Partenza.....	36
19.4.1 Sequenza di Partenza	36
19.4.2 Posizione di partenza degli atleti.....	36
19.5 Corsie di Partenza	37
19.5.1 Violazione delle Corsie di Partenza	37
19.5.2 Falsa Partenza	37
19.6 Spinta in Corsa.....	37
19.7 Procedure di Arrivo	37
19.8 Contestazione posizioni finali	37
20. REGOLE DI GARA	38
20.1 Downhill Skateboard.....	38
20.2 Streetluge.....	38
20.3 Contatto	38
20.4 Sorpassi.....	38
20.5 Contatto Intenzionale.....	38
20.6 Spinta Illegale	38
20.7 Ripartenza dopo una caduta.....	38
20.8 Arrivo	38
20.9 Interferenze.....	39
20.10 Abilità Compromesse	39

1. STREET & PARK

1.1 LA GARA

1.1.1 Formati di Gara

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

- **JAM** - La Jam Session prevede la presenza contemporanea di più atleti all'interno del campo di gara. La Jam dura un periodo di tempo variabile definito in base al numero di atleti contemporaneamente in gara e alla caratteristica della struttura ed al formato di gara
- **JAM ORGANIZZATA** - Rappresenta una soluzione di compromesso tra la RUN e la JAM. Gli atleti divisi in gruppi, vengono chiamati a skateare in un ordine prestabilito dando loro facoltà di usare la struttura rimanendo soli nel campo di gara. Ogni atleta può proseguire nella propria performance fino a quando non compie il primo errore oppure raggiunge un tempo massimo di permanenza nella struttura.
- **RUN** - La procedura di gara "Run" prevede la presenza di un solo atleta nel campo di gara per un periodo di tempo che varia a seconda delle caratteristiche della struttura e del formato di gara.
- **2/5/3** - Nel formato 2/5/3, la competizione è composta da due fasi che vanno a comporre il punteggio per atleta: Run di gara e Best Trick. Gli Atleti eseguono 2 Run di 45 secondi ciascuno, seguiti da 5 tentativi di Trick singoli. Il punteggio complessivo finale per ogni atleta viene stabilito dalla somma di 3 punteggi composti da 1 Run e 2 Best Trick. Ogni Atleta in una heat di gara esegue un solo tentativo alla volta; l'Atleta successivo lo segue nell'ordine di partenza della heat. Questo continua fino a quando tutti gli atleti terminano le loro 2 Run e 5 tentativi di Best Trick individuali. Nel formato 2/5/3, ogni singola Run e ciascuno dei cinque singoli Best Trick, sono giudicati secondo una scala di punteggio che va da 0.00 - 100.00. Ad ogni Atleta viene assegnato un punteggio per ogni Run e per ogni singolo Best Trick. Gli atleti avranno un totale di sette punteggi. I migliori 3 punteggi composti da una Run e da 2 Trick vengono sommati per stabilire il punteggio di classifica "complessivo" dell'Atleta in ogni fase dell'evento.

1.1.2 Attribuzione dei punteggi di gara

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

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

1.1.3 L'atleta

Tutti gli atleti hanno le seguenti responsabilità:

- Avere certezza di essere tesserati, tramite una società sportiva, con la FISR;
- Rispettare le regole e i regolamenti FISR;

- Effettuare obbligatoriamente la pre-iscrizione sulla piattaforma definita dalla CDS
- Effettuare obbligatoriamente l'accreditamento presso l'ufficio gare secondo le scadenze e gli orari definiti da FISR nei bollettini o comunicazioni ufficiali e nelle Norme di Attività.
- **Gli atleti devono presentarsi obbligatoriamente in fase di accredito all'ispezione tecnica con tutta l'attrezzatura che utilizzeranno.**
- Partecipare alle prove ufficiali seguendo il programma ufficiale rilasciato dalla Commissione Skateboarding FISR
- Liberare l'area di gara prima dell'inizio della competizione ed evitare di interferire in alcun modo con l'andamento della competizione.
- Rispettare e accettare il giudizio della Giuria.
- Gli atleti Street di età inferiore ai 18 anni devono indossare il casco durante la pratica e la gara.
- Tutti gli atleti Park, Vert e Downhill, indipendentemente dalla loro età, devono indossare il casco durante gli allenamenti e le gare.
- Essere consapevoli di ciò che li circonda in ogni momento mentre si è nello skatepark (FOP) al fine di evitare collisioni durante tutto il tempo di pratica e di gara. Non è raccomandato indossare le cuffie audio durante le prove ufficiali e la competizione e, a discrezione del Delegato Tecnico per motivi di sicurezza, agli atleti può essere richiesto di smettere di utilizzarle.

1.1.4 Identificazione visiva

Nessuna identificazione visiva come pettorali, numeri, targhette o altra identificazione fisica deve essere applicata agli atleti partecipanti.

2. FASI DI GARA

2.1. 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:

2.1.1. Pratica pre gara (Practice)

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

In caso di condizioni meteo avverse, il tempo di pratica potrebbe essere ridotto.

2.1.2. Pratica di gara (Warm Up)

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

2.2. 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.

2.3. Semi Finali e Finali

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

- A. *numero di iscritti* **compreso tra 5 e 8**: gli atleti disputeranno direttamente la **Finale**.
- B. *numero di iscritti* **compreso tra 9 e 15**: è fatta prescrizione di utilizzare due fasi di gara **Qualifica** e **Finale** con i migliori **5 atleti** delle qualifiche.
- C. *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. *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

2.4 Turno di Gara

L'atleta è tenuto a rispettare il proprio turno di gara. In caso di mancata presentazione al check-in, o se dopo aver effettuato il check-in non fosse pronto a partire al momento della chiamata, perderà il diritto di eseguire la propria run o trick, senza possibilità di recupero.

3. SICUREZZA

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

3.1. Servizio Medico

Per tutta la durata della manifestazione, è obbligatoria la presenza costante in sede di gara di almeno un mezzo di soccorso (ambulanza). Tale mezzo dovrà essere completo del personale qualificato ed equipaggiato a norma di legge, nel rispetto dei regolamenti locali, regionali e nazionali in materia di eventi sportivi, 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).

3.2. Accesso al campo di gara

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

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

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

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

3.3. 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 nessun caso, all'interno di nessuna struttura, in nessuna fase di **gara** o **practice**, potranno praticare contemporaneamente più di 30 atleti. In ogni momento l'Head Judge potrà richiedere il conto dei presenti nel campo di gara e sospendere la manifestazione fino a quando non verranno ristabilite le predette condizioni di sicurezza.

3.4. Protezioni di sicurezza dell'Atleta

Ogni atleta deve praticare lo Skateboarding impiegando le protezioni che ritiene necessarie per garantire a se 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.

3.5. 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;

4. UFFICIALI DI GARA

4.1 Delegato Tecnico (DT) o Direttore di Gara

Il Delegato Tecnico è una funzione stabilita per tutte le competizioni nazionali parte del Campionato Italiano di Skateboard. Il DT è nominato dalla Commissione Skateboarding FISR 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.

4.2 Direttore dell'Evento (DE)

Il Direttore dell'Evento opera all'interno del Comitato Organizzatore Locale (COL) con la responsabilità completa dell'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 Skateboarding FISR e il COL. Il DE opera sotto la responsabilità del COL.

4.3. Giuria

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.

4.3.1 Capo della Giuria (Head Judge)

Il Capo della Giuria 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) è 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)

4.3.2 Ufficiali di Gara

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.

4.3.3 Segretario di Gara

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 presenti nelle Norme di Attività Skateboarding **in corso di validità**

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

4.3.4 Responsabile IT

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.

4.3.5 Cronometrista

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.

4.3.6 Course Manager (CM) o Vice-Direttore di Gara

Il Course Manager è un funzionario tecnico nominato dalla Commissione Skateboarding FISR in accordo con il COL 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 del 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 del FOP.

4.3.7 Speaker o Annunciatore

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

4.3.8 Ispettore Tecnico

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.

5. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI

5.1. 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 antisdrucchiolo
- Ruote con cuscinetti a sfera
- Truck/Carrelli sterzanti con relativi dispositivi di fissaggio alla tavola

Ogni eventuale altro componente (es. rails) dovrà essere autorizzato dal 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.

5.2. 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.

6. IMPIANTI

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

Le strutture ed 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.

7. ISCRIZIONI

Per le iscrizioni alle gare la società sportiva organizzatrice dovrà prestare massima attenzione a quanto previsto nelle Norme di Attività **in corso di validità**, a cui si rimanda.

Ogni associazione organizzatrice si impegnerà a controllare che il tesseramento dell'atleta presente alla gara sia in regola con la stagione in corso. Nel caso si presenti un atleta sprovvisto di tesseramento per la stagione sportiva in corso, l'ASD organizzatrice dovrà provvedere al suo tesseramento **entro l'inizio della competizione**.

8. RISULTATI DI GARA

I risultati (comprensivi anche del punteggio) delle singole gare saranno comunicate dagli UDG di riferimento alla mail skateboarding@fisir.it tramite file in formato foglio elettronico e alla Commissione Skateboard della Federazione info@italianskateboarding.org I risultati di gara verranno omologati e pubblicati a seguito dell'evento sui siti federali.

8.1 Classifiche

8.1.1 Classifica di Gara

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

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

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 per il tramite di comunicato ufficiale e su quello di Italian Skateboarding ed 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.

8.1.2 Classifica Generale

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

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

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

8.1.3 Punteggi attribuiti nella Classifica Generale

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

Di seguito i punteggi assegnati nei Campionati Italiani e nei Campionati Regionali per tutte le specialità.

Posizione	Campionati Regionali	Campionati Italiani
1	1000	1500
2	800	1200
3	700	1050
4	650	975
5	600	900
6	550	825
7	500	750
8	450	675
9	400	600
10	380	570
11	360	540
12	340	510
13	320	480
14	300	450
15	280	420
16	260	390
17	240	360
18	220	330
19	200	300
20	180	270
21	160	240
22	140	210
23	120	180
24	100	150
25	80	120
26	60	90
27	40	60

28	20	30
29	10	20
30	10	10
31 e successivi	5	5

8.2 Ex equo

8.2.1 Parimerito in Classifica Generale

- In caso di parità in classifica, l'atleta con il miglior piazzamento nella gara più recente sarà posizionato davanti all'altro nella graduatoria.

8.2.2 Parimerito in Classifica di Gara Park o Street

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

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

8.2.3 Richiesta chiarimento del giudizio

Una volta che i punteggi della competizione sono stati approvati dal Head Judge e pubblicati, sono definitivi e non soggetti ad alcun ricorso/appello. Gli atleti possono richiedere una spiegazione sul giudizio inviando una richiesta di chiarimento alla CDS.

8.2.4 Protocollo di chiarimento

Gli atleti possono richiedere un chiarimento sul giudizio e sulle questioni relative alla competizione seguendo il protocollo di chiarimento FISR.

Per richiedere un chiarimento è necessario seguire i seguenti passaggi:

- La richiesta di chiarimento può essere presentata solo in forma scritta utilizzando il formulario dedicato disponibile al desk di registrazione dell'evento (durante l'orario dell'evento) o online al seguente indirizzo: info@italianskateboarding.org
- Le richieste di chiarimento possono essere presentate in qualsiasi momento durante ed entro 24 ore dalla fine della gara, al più tardi.
- Le richieste di chiarimento devono essere presentate alla Commissione Skateboarding FISR al banco di registrazione dell'evento o all'ufficio gare. In nessun caso, il DT, il Capo della Giuria o i Giudici devono essere contattati direttamente. Dopo l'orario di gara, le richieste di chiarimento possono essere inoltrate via email scrivendo a info@italianskateboarding.org
- La richiesta di chiarimento può essere presentata esclusivamente da:
 - L'Atleta o il suo tutore legale se minore di 18 anni
 - Responsabile della ASD presso cui l'atleta è tesserato

In caso di richiesta di chiarimento presentata dal Responsabile della ASD, l'Atleta o il suo tutore legale deve fornire il consenso alla presentazione mediante firma del modulo. Tutte le Richieste di Chiarimento devono essere debitamente compilate in ogni loro parte, fornendo dettagli e contesto da chiarire. Le richieste generiche verranno respinte.

Una volta ricevuta la richiesta di chiarimento da parte del Segretario di gara, il documento sarà passato al Delegato tecnico che si coordinerà con l'Head Judge e altri ufficiali di gara interessati per elaborare la richiesta.

Mentre l'esecuzione della competizione ha la priorità sulla risposta alle richieste di chiarimento, il DT farà del suo meglio per elaborare la richiesta entro 24 ore durante la competizione ed entro una settimana dalla presentazione della richiesta di chiarimento dopo che la competizione è stata completata.

Modulo di richiesta di chiarimenti

Elenco campi che dovranno essere presenti nel modulo

- Nome Atleta:
- Città di Residenza:
- Data e ora della compilazione:
- Nome evento, disciplina, fase di gara:
- Richiesta di chiarimenti (spiegare nei dettagli il tipo di chiarimento):
- Email:
- Telefono:
- Nome e ruolo (nel caso di un soggetto diverso da un Atleta):
- Firma

9. PROCEDURE RELATIVE ALL'EVENTO

9.1 Procedure di Gara

Iscrizioni all'evento	<p>Questo è il primo passo della procedura utile per partecipare ad un evento sancito dalla Commissione Skateboarding FISR</p> <p>DOVE: Esclusivamente Online QUANDO: Durante la finestra temporale messa a disposizione per iscriversi che termina non più tardi di 72 ore prima dell'evento. CHI: Gli atleti o chi ne fa le veci.</p>
Accreditamento all'evento	<p>L'accREDITAMENTO all'evento avviene durante uno slot di tempo determinato e viene svolto sul posto all'evento per confermare la partecipazione di un Atleta alla competizione. Un documento valido viene sempre richiesto.</p> <p>Solo a seguito dell'accREDITAMENTO l'atleta verrà inserito nella lista di partenza della gara.</p> <p>DOVE: Area accREDITAMENTO QUANDO: Al primo arrivo CHI: L'Atleta o chi ne fa le veci.</p>
Check in Atleta	<p>L'atleta è tenuto in ogni fase di gara ad eseguire il check in sul campo di gara con il Course Manager per confermare la propria presenza nella fase di competizione annunciata.</p>
Ritiro dalla competizione	<p>Gli atleti possono ritirarsi dall'evento per qualsiasi motivo prima dell'accREDITAMENTO di Gara.</p> <p>Il ritiro deve essere comunicato al Delegato Tecnico direttamente o tramite il Segretario di Gara in forma di nota scritta.</p> <p>DOVE: Area AccREDITAMENTO QUANDO: Prima dell'accREDITAMENTO della gara CHI: Atleta o chi ne fa le veci.</p>
Classifica Generale	<p>Verrà attribuito un punteggio valido per la Classifica Generale Nazionale all'Atleta con almeno una valutazione durante la competizione che si rifletta nella classifica dell'evento stesso.</p>

10. SIGLE IRREGOLARI DI CLASSIFICA

SIGLA	DESCRIZIONE
DNS	<p>Nella classifica generale Questa sigla viene utilizzata per riferirsi ad atleti che hanno completato un accreditamento all'evento ma che in seguito non hanno eseguito nessuna delle run, delle jam session e/o dei turni disponibili della competizione.</p> <p>Nella classifica di una singola fase di gara Gli atleti DNS in una singola fase di gara sono elencati in fondo alla classifica della specifica fase della gara</p> <p>Nel punteggio di una tornata di Run o Tricks Il DNS viene attribuito come punteggio nel caso in cui un atleta non sia riuscito a iniziare una prestazione entro 5 secondi da quando il Course Manager gli fornisce il segnale di inizio.</p> <p>Nel caso in cui più di un atleta vada elencato in classifica con un DNS, il loro ordine seguirà quello di classifica nell'ultima fase di gara in cui tutti hanno partecipato oppure in secondo la propria posizione nella classifica generale, là dove disponibile. In finale Istanza si ricorre all'ordine alfabetico di Cognome e Nome.</p>
DSQ	<p>Squalificato dalla competizione per violazione delle regole. Gli atleti DSQ saranno elencati in fondo alla run di gara e in fondo alla classifica finale. Gli atleti DSQ sono elencati nei risultati della competizione senza una posizione in classifica secondo l'ordine alfabetico di Cognome e Nome</p>

11. DINAMICHE DELLE COMPETIZIONI

Un atleta presentato non inizia una Run, una jam session o un tentativo di trick	Se un atleta non inizia una run o un tentativo di trick entro 5 secondi dal segnale di partenza fornito dal responsabile del corso, il DNS verrà utilizzato come punteggio per la run, jam o nel singolo trick.
Interruzione della gara durante una prestazione dell'Atleta	La gara riprenderà dal punto in cui era stata interrotta e all'atleta/i interrotto/i verrà concesso un riavvio o un Re-Run all'interno della stessa o di una sessione successiva della stessa batteria di gara.
Interferenza esterna durante una prestazione dell'Atleta	In caso di interferenze esterne che potrebbero compromettere la prestazione dell'atleta, il Delegato Tecnico o il Direttore della Manifestazione, a sua discrezione, può concedere all'atleta l'opzione di ripartenza o Re-Run.
Guasto all'attrezzatura (skateboard) durante la run dell'atleta o una jam session	<p>Se si verifica un guasto all'attrezzatura durante una run o una jam session, l'atleta può provare a continuare con l'attrezzatura rotta o altrimenti danneggiata.</p> <ul style="list-style-type: none">● Il tempo non viene interrotto.● La run viene conteggiata fino al ritiro o alla fine della corsa.● All'Atleta può essere fornito uno skateboard sostitutivo. Il tempo non viene interrotto.● La run viene conteggiata fino alla fine della stessa. <p>Nel caso in cui l'Atleta si fermi: La run viene conteggiata fino al momento del ritiro.</p>
Malfunzionamento del sistema di punteggio/orologio	In caso di interruzione a causa di un guasto all'attrezzatura di cronometrando o di segnapunti, la competizione può essere ripresa utilizzando i sistemi manuali di cronometrando e punteggio. Gli output interessati verranno prodotti normalmente.
Infrazione minore al Regolamento Tecnico	Il Delegato Tecnico della Commissione Skateboard FISR può decidere di segnare una run o un tentativo di trick con uno "0" - ZERO punti. L'Atleta rimane idoneo per la classifica con le sue altre prestazioni.
Un atleta qualificato per la fase finale dell'evento viene squalificato prima dell'inizio della finale.	Se un Atleta che si è qualificato per la Finale viene contrassegnato come squalificato prima dell'inizio della fase finale, l'Atleta non qualificato con il punteggio più alto della fase precedente della competizione passerà alla Finale.

12. RICHIESTA DI RE-RUN DA PARTE DI UN ATLETA

Un Atleta può richiedere una ripetizione della propria Run o del tentativo di un Trick solo quando:

- Le condizioni del FOP sono cambiate drasticamente e inaspettatamente durante la prestazione dell'Atleta e hanno influenzato negativamente la sua prestazione (meteo)
- Le condizioni tecniche sovrastanti o intorno al FOP hanno impedito all'Atleta la sua piena prestazione (cavi e telecamere nel percorso, luci del locale spente, cemento dell'ostacolo scheggiato, ecc.)
- Interferenze di terze parti durante le prestazioni degli atleti (sicurezza in esecuzione sul FOP, fan che sono saltati dentro, flash del fotografo da una distanza ravvicinata, ecc.)

Nella situazione sopra descritta o simile, un Atleta deve:

- Fermarsi durante o immediatamente dopo che si è verificata la sua interferenza o cambiamento di condizione,
- Alza la mano e avvicinati al Course Manager per richiedere la sua richiesta di ripetizione,
- Descrivere l'incidente e la sua richiesta per un nuovo tentativo di Trick o Run.

L'Head Judge deciderà se la richiesta sarà accolta. Le repliche possono essere concesse immediatamente o differite a discrezione del Head Judge.

La decisione del Head Judge sarà comunicata dallo Speaker.

13. STATI DELL'EVENTO

RITARDATO	<p>Se una fase di gara non inizia come programmato ma potrebbe cominciare entro lo stesso giorno nelle 2 ore successive. La nuova ora esatta di inizio è sconosciuta. Tutti gli atleti dovranno restare in attesa nell'area di gara.</p> <p>Se il ritardo supera il giorno di gara in corso, lo stato dell'evento verrà modificato in riprogrammato o annullato.</p>
INTERROTTO	<p>Una fase di gara può essere soggetta a un'interruzione non pianificata dopo che è stata avviata. Il momento della ripresa è ancora sconosciuto.</p> <p>Se la sessione non può essere completata entro il giorno di gara in corso, lo stato verrà modificato in riprogrammato o annullato. I risultati delle prestazioni atleti precedentemente completate verranno riportati alla nuova data e ora di inizio.</p> <p>Una performance non completata continuerà dal punto di interruzione (punteggio e tempo) o sarà assegnata con uno stato di Re-Run. Il Delegato Tecnico decide l'opzione più equa per gli atleti interessati considerando ogni singola situazione.</p>
RIPROGRAMMATO	<p>Una fase di gara può essere riprogrammata se non può essere tenuta alla data/ora di inizio originariamente pianificata. La nuova data e l'ora di inizio sono note.</p> <p>Se non è possibile riprogrammare una fase di gara entro un determinato intervallo di tempo, lo stato può essere modificato in "annullato".</p>
ANNULLATO	<p>Una fase di gara che non può essere riprogrammata entro il tempo disponibile nel programma di gara, inclusi gli eventuali giorni di riserva meteorologica, viene annullata.</p> <p>In tal caso, il delegato tecnico della Commissione di Settore deve seguire i passaggi del protocollo di emergenza dell'evento e decidere se i risultati possono essere convalidati e annunciati.</p>
RINVIATO	<p>Una fase di gara non è iniziata come previsto ed è stata rinviata a una fascia oraria successiva della stessa giornata di gara. La nuova data e l'ora di inizio sono ancora sconosciute ma verranno annunciate e pubblicate il prima possibile.</p> <p>Se non è possibile posticipare, lo stato verrà successivamente modificato in riprogrammato o annullato.</p> <p>Se una sessione posticipata non può essere ripresa entro il giorno di gara corrente e la nuova data e ora di inizio sono sconosciute, lo stato verrà modificato in riprogrammato o annullato.</p>

14. PROCEDURA DI CONVALIDA DEI RISULTATI DELL'EVENTO E PROTOCOLLO DI EMERGENZA

14.1 Le run/i trick non possono essere tutti eseguiti.

STREET

- **FORMATI STREET NON OLIMPICI**

- **Formato RUN:** è necessario completare almeno una run per convalidare i risultati del turno. In semifinale e finale: è necessario completare almeno una run per convalidare i risultati della finale.
- **Formato Jam Session:** Tutti gli atleti devono aver completato la loro Jam Session per convalidare i risultati del turno.

- **FORMATO 2/5/3 SISTEMA OLIMPICO**

- Se non è stato annunciato alcun protocollo di contingenza per la competizione, le run e i tentativi dei trick individuali devono essere completati per convalidare i risultati del round.

PARK

Nella disciplina Park - Qualificazione, Semifinale e Finale: devono essere completate almeno due run per convalidare i risultati del turno.

14.2 La finale non può aver luogo/non può essere completata

I risultati di un evento possono essere considerati definitivi e utilizzati per la distribuzione di medaglie e trofei se tutti i concorrenti, inclusi gli atleti Pre-Qualificati qualora previsti, hanno avuto pari possibilità di gareggiare nelle precedenti manche di gara.

14.3 Fattori che causano modifiche al programma

Relativi a Location / FOP	<ul style="list-style-type: none">● Problemi strutturali del FOP o potenziali rischi per l'integrità strutturale● Alterazioni della superficie di rotolamento del FOP● Comportamento del pubblico/spettatore che causano problemi organizzativi● Problemi generali di sicurezza e protezione● Interruzione di corrente● Imprevisti significativi del trasporto di atleti/funzionari● Le modifiche al programma raggiungono le ore 22:00
---------------------------	---

Relativi alle condizioni meteorologiche	<ul style="list-style-type: none"> ● Le prestazioni sono influenzate da forti venti ● L'FOP si bagna spesso a causa della pioggia, indipendentemente dalla quantità di pioggia ● Un'alta probabilità che si verifichino fulmini sulla FOP durante la tempesta ● La qualità dell'aria, la bassa temperatura o il calore intenso causano potenziali rischi per la salute degli atleti ● Disastri naturali o altri avvisi di forza maggiore rilasciati dalle autorità locali
Tecnico sportivo relative all'attrezzatura	<ul style="list-style-type: none"> ● Si verifica un grave errore nel sistema di punteggio - risultato ● Incidente critico che coinvolge gli atleti nel FOP durante la competizione

14.4 Protocollo di contingenza per la Competizione

Nel caso in cui sia chiaro che il tempo, o altre condizioni esterne, non consentiranno il completamento del format di gara previsto, il Delegato Tecnico, dopo aver consultato il Direttore dell'Evento, potrebbe scegliere di applicare un format di gara alternativo.

A seconda della fase di gara in questione e a condizione che siano state concesse pari opportunità a tutti i concorrenti, tutti gli atleti gareggeranno nel primo turno in un'unica batteria con la loro prima run, quindi proveranno a completare la seconda run e così via.

Qualora la gara dovesse essere interrotta, la classifica della fase di gara sarà stilata sulla base delle run completate (es. si considera lo stesso numero di run per tutti gli atleti).

Questo sistema applica anche il formato di competizione **2/5/3** in Street, dove lo scarto del punteggio viene applicato dopo che tutti i concorrenti hanno completato il **secondo** trick. Se la competizione deve essere interrotta, tutti gli atleti saranno contrassegnati come DNS nella run o nel trick interrotto e la classifica finale sarà stabilita in base al numero di run o trick che tutti gli atleti hanno completato.

L'applicazione dei protocolli di contingenza per la competizione deve essere annunciata e definita in dettaglio almeno 1 ora prima dell'inizio della fase di gara interessata.

15. DOWNHILL E STREET LUGE

Tutti gli articoli che seguono il presente vanno considerati per la propria applicazione alle sole discipline del Downhill e dello Street Luge

15.1 Gli atleti partecipanti

15.1.1 Obblighi e Codici di Condotta

Tutti gli atleti partecipanti hanno obblighi e responsabilità di seguito riportati:

- devono familiarizzare con il percorso e valutare le difficoltà delle pendenze fin dalla prima discesa;
- non devono superare gli altri atleti se non esclusivamente tramite una traiettoria che eviti il contatto fra gli stessi. Maggiori dettagli a riguardo verranno sono previsti negli articoli successivi;
- se dovessero essere coinvolti in un grave incidente, non dovranno allontanarsi dalla zona del fatto senza aver lasciato, ove possibile, i propri dati personali;
- Se un atleta si dovesse fare male, ove possibile, dovrà avvertire un qualsiasi operatore riguardo l'accaduto prima di abbandonare l'area di gara;
- non devono salire o scendere dai mezzi di trasporto designati se non nelle zone autorizzate dagli operatori dell'evento;

15.1.2 Ispezione tecnica

Gli atleti devono presentarsi obbligatoriamente prima dell'inizio delle prove libere all'ispezione tecnica con tutta l'attrezzatura che utilizzeranno.

16 UFFICIALI DI GARA

Gli ufficiali di Gara designati per ogni evento FISR hanno il dovere e il potere di far rispettare le regole oltre ad essere i supervisor della gara per tutta la durata dell'evento. Gli Ufficiali di Gara si riservano il diritto di impedire a qualsiasi iscritto alla FISR di partecipare ad un evento FISR. I funzionari definiti di seguito devono avere familiarità con tutte le norme e i regolamenti in vigore ad ogni evento.

16.1 Direttore di Gara

Il Direttore di Gara (D.d.G.), che solitamente si riconosce nella figura del responsabile dell'evento, affianca l'Ufficiale di Gara, dovrà fornire su richiesta tutte le informazioni utili, inoltre potrà predisporre autonomamente un rapporto della gara al Comitato Direttivo. Al D.d.G. competono responsabilità organizzative quali:

- Il rispetto degli orari e la verifica delle relative autorizzazioni con possibilità di annullare una o più manche per comprovati motivi.
- La messa in sicurezza del percorso seguendo le indicazioni stabilite nel "piano di sicurezza" precedentemente elaborato.
- Nel caso della disciplina Downhill, la nomina e direzione di un gruppo di Corner Marshalls e la comunicazione dello stesso al U.d.G. incaricato.
- La Direzione logistica dei mezzi di supporto quali quelli da risalita, da sgombero, le ambulanze e quelli per la pubblica sicurezza.
- La Direzione del personale da supporto quale i conducenti mezzi di cui sopra, incaricati al servizio di pubblica sicurezza, incaricati di pulizia e mantenimento del percorso.
- La Direzione degli impianti e degli addetti fonici (speaker).
- La Direzione dell'apripista e il controllo sulla mantenuta inalterata conformità del percorso (che non venga spostato o variato anche in piccola parte).
- È il responsabile delle autorizzazioni concesse dagli Enti preposti e pertanto ha il dovere di intervenire quando queste non sono valide o sono scadute.
- Può sospendere, annullare e/o chiudere in qualsiasi istante, per motivi di sicurezza, la gara ed è il portavoce ufficiale del comitato organizzatore, risponde verso terzi per qualsiasi problematica civile e penale causata dalla manifestazione.

16.2 L'Ufficiale di Gara

L'Ufficiale di Gara ha a proprio carico tutti gli atleti presenti sul tracciato di gara e si riserva il diritto di essere ultimo decisore su qualsiasi problematica legata alla messa in sicurezza del percorso di gara, sul rispetto delle regole e sull'assunzione di provvedimenti per eventuali penalità.

L'Ufficiale di Gara può squalificare in qualsiasi momento un atleta che, a suo avviso o secondo l'opinione dei Corner Marshalls, non rispetti il regolamento o che denoti un calo della sicurezza nel proprio equipaggiamento di gara.

L'Ufficiale di Gara è anche responsabile di tutti i Corner Marshalls presenti lungo il percorso. L'Ufficiale di Gara ed i suoi delegati devono rispettare tutte le previsioni del regolamento FISR.

L'Ufficiale di Gara supervisionerà tutti gli atleti presenti ad un evento autorizzato da FISR e stenderà un rapporto di fine gara per la FISR dove verranno menzionate tutte le infrazioni di condotta e sportive da parte di qualsiasi partecipante.

16.3 Starter

Lo Starter deve avere il totale controllo della zona di partenza e deve sottostare alle istruzioni dell'Ufficiale di Gara. Qualsiasi comando verbale dello Starter deve essere rispettato dai concorrenti senza eccezioni.

Lo Starter o l'Ufficiale di Gara devono riunire tutti i concorrenti prima dell'inizio della manifestazione per spiegare l'uso delle bandiere, il loro utilizzo e le regole del percorso.

Lo Starter prima di dare il via deve controllare che tutti gli atleti abbiano il casco bene allacciato per preservare la loro sicurezza.

Lo Starter è responsabile del controllo zona partenza e deve segnalare qualsiasi violazione all'Ufficiale di Gara.

16.4 Cronometrista

Il Cronometrista è il responsabile dei tempi di qualifica, dei punteggi e delle classifiche generali. Il Cronometrista deve prendere nota delle eventuali proteste che potrebbero provenire da parte degli atleti e riferirle tempestivamente all'Ufficiale di Gara.

16.5 Corner Marshals

Il Corner Marshal (CM) è responsabile dell'area nella quale viene posizionato e svolge anche una funzione di ufficiale assieme all'Ufficiale di Gara, aiutandolo a prendere una decisione nel caso in cui ci sia una protesta da parte degli atleti riguardo anomalie presenti durante lo svolgimento della gara. Più Corner Marshals potranno essere dislocati strategicamente lungo il percorso per notificare eventuali infrazioni del regolamento, incidenti o eventuali condizioni di pericolo all'Ufficiale di Gara. Dovranno utilizzare, ove necessario, le apposite bandiere segnaletiche per notificare eventuali incidenti, detriti sul percorso o qualsiasi pericolo che leda l'andamento della discesa.

I CM nominati dal Direttore di Gara devono essere comunicati all'Ufficiale di Gara almeno 24 ore prima della gara per verificare la corretta preparazione degli stessi.

I CM devono essere posti all'ingresso di ogni curva sul tracciato, le loro posizioni fisiche debbono consentire una visione chiara della discesa per poter vedere chiaramente gli atleti sul tracciato.

Ogni CM è responsabile della curva dove viene posizionato, idealmente ogni CM dovrebbe essere in grado di vedere il vicino CM, tuttavia, su piste con lunghi tratti rettilinei questo non è sempre possibile.

I CM devono essere persone serie ed affidabili che abbiano letto il Regolamento di Gara FISR e devono essere fisicamente in forma, con una buona vista e con capacità di formulare giudizi in caso di incidenti di gara.

I CM dovranno essere al loro posto per tutto il tempo in cui la pista è in uso da parte di atleti, comprese le sessioni di pratica.

I CM devono avere una radio e devono essere sempre in contatto con il Direttore di Gara. Tutti dovrebbero indossare un gilet ad alta visibilità o una maglia distintiva.

Ogni CM deve essere fornito di un fischiotto e tre bandiere con i colori rosso, verde e giallo:

- A. quando la pista è sicura il CM deve tenere chiaramente la bandiera verde;
- B. se c'è un incidente nella zona del CM che richiede una discreta attenzione verso gli atleti, dovrà esporre la bandiera gialla in modo chiaro;
- C. nel caso di un incidente grave il quale richieda ai piloti in discesa di fermarsi, deve essere chiaramente visualizzata una bandiera rossa.

I CM sono, di fatto, gli occhi e le orecchie del D.d.G. e dell'U.d.G. lungo il tracciato di gara. Il D.d.G. e l'U.d.G. si devono consultare con tutti i CM prima di iniziare la gara per accertarsi che siano chiare le rispettive postazioni lungo il percorso e il regolamento ufficiale di gara.

Prima di ogni discesa lungo il tracciato di gara, il D.d.G. condurrà un controllo via radio accertandosi che tutti i CM siano presenti e che il tracciato di gara sia in sicurezza.

I CM devono segnalare sempre via radio gli incidenti che si presentano lungo il tracciato.

I CM hanno anche la responsabilità della sicurezza di eventuali spettatori, pertanto:

- devono tenere la gente fuori pista (un fischiotto è un ottimo strumento per questo lavoro);
- assicurarsi che tutti i dispositivi di sicurezza, tra cui eventuali balle di paglia o protezioni in gomma, siano collocati correttamente e non spostati altrove.

- devono inoltre eliminare eventuali detriti degli incidenti, confermando via radio e tramite bandiere quando il tracciato di gara è pulito.

L'organizzatore può scegliere di mettere due CM sui tratti più pericolosi dove si prevede solitamente incidenti e/o un gran numero di spettatori, ma questo, è a discrezione del D.d.G.

16.6 Ispettore Tecnico

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.

16.7 Rapporto di Gara

Le gare presidiate dalla FISR sono controllate da un Ufficiale di Gara regolarmente designato.

Al termine della gara l'U.d.G. redige il rapporto di gara il quale è una relazione sull'andamento della gara con l'indicazione dei principali fatti accaduti con particolare riguardo a fatti eccezionali o anomali o irregolari quali:

- A. le notizie relative all'andamento della gara;
- B. i provvedimenti disciplinari assunti;
- C. gli eventuali incidenti avvenuti;
- D. ogni altra utile notizia relativa alla gara stessa.

Il rapporto viene controllato e validato mediante sottoscrizione da parte dell'U.d.G.

Al rapporto vanno allegati gli elenchi dei tesserati che hanno partecipato alla manifestazione anche sotto forma di classifica finale così come esposta all'albo della manifestazione.

Gli altri ufficiali di gara (Commissari, Cronometristi, Direttore di gara), tenuto conto delle loro specifiche responsabilità, possono integrare il rapporto con proprie autonome osservazioni.

17. SICUREZZA

La sicurezza è un aspetto imprescindibile per la FISR. I modus operandi, i mezzi di trasporto, le strutture lungo il percorso e le dinamiche della competizione sono costantemente sotto controllo per proteggere gli atleti e per mantenere elevati gli standard di sicurezza della disciplina. La sicurezza deve essere il primo impegno di un atleta e deve essere applicata costantemente da ogni atleta di Downhill Skateboarding.

17.1 Ispezione Tecnica dei mezzi

17.1.1 Skateboard

Tutto il materiale protettivo incluso il casco, la tuta di pelle e i guanti, devono essere sottoposti all'Ispettore Tecnico durante l'Ispezione Tecnica pre-gara che verificherà la conformità degli stessi seguendo il regolamento FISR. In nessun caso verranno ammessi a partecipare concorrenti con materiale che non abbia superato l'Ispezione Tecnica. È obbligo dell'atleta assicurarsi che il proprio materiale da corsa sia in linea con le regole FISR. Ogni atleta che, in ogni caso, utilizza materiale pericoloso o non contemplato nel regolamento FISR verrà sanzionato ed eventualmente squalificato.

17.1.2 Luge

Tutto il materiale protettivo incluso il casco, la tuta di pelle e i guanti, deve essere sottoposto all'Ispettore Tecnico durante l'Ispezione Tecnica pre-gara che verificherà la conformità degli stessi seguendo il regolamento FISR.

In nessun caso verranno ammessi a partecipare concorrenti con materiale che non abbia superato l'Ispezione Tecnica.

L'Ispezione Tecnica consiste nel:

1. Ispezione visiva della sicurezza del materiale utilizzato in ogni sua parte;
 - a. Ispezione visiva del materiale di protezione utilizzato;
 - b. Misura della larghezza e lunghezza del mezzo, delle rotelle, del peso e di ogni altra specifica applicabile.
2. Non è responsabilità dell'Ispettore Tecnico identificare o correggere problemi che potrebbero influire sulle performance del mezzo o sulla sicurezza del materiale protettivo;
3. È responsabilità dell'atleta assicurarsi che il proprio materiale utilizzato sia pronto, in linea con il regolamento FISR e sicuro per competere.
4. Se ci dovessero essere dubbi a riguardo della validità del proprio materiale, si dovranno sollevare questi dubbi con l'Ispettore Tecnico prima di sottoporre i propri materiali al controllo.
5. Il materiale non idoneo al controllo dell'Ispezione Tecnica dovrà essere sistemato dal concorrente e sottoposto nuovamente a verifica prima che venga immesso nel campo di gara.
6. Ogni cambiamento apportato al proprio materiale a seguito dell'Ispezione Tecnica dovrà sempre rispettare il regolamento FISR.
7. L'utilizzo di materiale non conforme alle regole comporta la squalifica immediata dell'atleta.

17.2 Incidenti

Tutto il materiale coinvolto in un incidente potrebbe essere controllato nuovamente tramite un'ispezione tecnica prima di continuare con la competizione

17.3 Emergenza Medica

E' consigliata la presenza di un medico, paramedico o qualsiasi persona qualificata in merito durante tutto lo svolgimento della competizione.

17.4 Accesso al percorso

Nessuna persona, inclusi gli Ufficiali di Gara e lo staff organizzativo, può accedere al tracciato di gara a seguito del segnale di via libera indicato dalla bandiera verde.

17.5 Protezioni di sicurezza dell'Atleta

Tutto il materiale protettivo richiesto dal regolamento deve essere utilizzato senza eccezioni durante le sessioni di pratica, qualifiche e gara di ogni evento FISR.

Si ricorda che le gare di Downhill Skateboard e Luge sono competizioni pericolose con alto rischio di incidenti. Il responsabile dell'utilizzo di protezioni appropriate ad un evento è esclusivamente l'atleta.

17.5.1 Casco

Il casco deve:

- A. Essere integrale, composto da un unico pezzo e con scocca esterna rigida;
- B. Essere indossato secondo le istruzioni del fabbricante;
- C. Essere strutturalmente integro;

Essere provvisto di una cinghia di sicurezza/chiusura ben stretta;

Il casco NON deve:

1. Avere una mentoniera rimovibile;
2. Avere eventuali componenti aggiuntivi per favorire l'aerodinamica.

Sono ammesse solamente queste tre categorie di casco:

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

17.5.2 Tuta

Tutti gli atleti devono indossare una tuta di pelle a uno (1) o due (2) pezzi e / o di Kevlar. Se la tuta a due (2) pezzi risulta essere danneggiata, deve almeno potersi unire nei due pezzi all'altezza della vita.

17.5.3 Speedsuits

Vengono definite speedsuits tutte quelle coperture integrali e che non garantiscono un vantaggio aerodinamico.

La superficie esteriore della tuta di gara deve essere di pelle o kevlar. Non sono ammesse speedsuits di alcun genere.

Sono ammesse le magliette in lycra o affini eventualmente distribuite dall'organizzatore di gara a tutti i concorrenti.

17.5.4 Guanti

Gli atleti devono indossare guanti fino alla punta delle dita, che siano guanti di pelle e/o guanti in Kevlar.

Qualsiasi tipo di guanti costruiti con gomma, nylon, cotone, ecc. possono essere indossati sopra i guanti sopra citati.

17.5.5 Calzature

Le scarpe devono essere in buone condizioni ed essere allacciate propriamente come previsto dalla scarpa stessa. Le caviglie devono essere protette contro possibili infortuni da abrasione. Le scarpe alte sono fortemente raccomandate.

17.5.6 Gomitiere e ginocchiere

L'imbottitura di protezione per le ginocchia ed i gomiti è raccomandata ma allo stesso tempo non obbligatoria.

17.5.7 Visiera/Occhiali

Sono consigliati, ma non obbligatori, degli occhiali protettivi o la visiera sul casco.

17.5.8 Paraschiena

L'utilizzo del paraschiena non è obbligatorio ma viene consigliato il suo utilizzo.

18. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI

18.1 Skateboard

18.1.1 Tavola

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. La tavola può essere di qualsiasi forma, nei limiti delle misure designate dal regolamento.

18.1.2 Peso

Il peso della tavola completa non deve eccedere i cinque (5 Kg) chilogrammi e questa regola verrà severamente applicata con un margine di errore di 0,5 Kg attribuito alla bilancia;

18.1.3 Lunghezza

La lunghezza non deve superare i 122cm, la larghezza non deve superare i 30,5cm

18.1.4 Trucks

I trucks devono essere sterzanti e devono essere presenti due (2) truck sulla tavola. Non possono avere una larghezza maggiore di trecentocinque (305mm) millimetri e la misura viene valutata sulla base delle estremità dell'asse del truck. L'asse non può essere più largo della rotella in modo tale da non essere considerato una protuberanza.

18.1.5 Rotelle

Le rotelle possono avere un diametro massimo di centotrenta (130mm) millimetri.

18.1.6 Cuscinetti

E' ammesso qualsiasi tipo di cuscinetto che entri dentro il core della rotella, come previsto dallo standard dei cuscinetti SKF 608 (OD Race 22mm, Larghezza 7mm). Il diametro interno del cuscinetto non è né specificato né regolamentato.

18.1.7 Freni

Non sono ammessi freni meccanici.

18.1.8 Area Numero

Ogni atleta deve disporre di un numero rilasciato dalla federazione FISR e questo deve essere apposto sul proprio casco. I numeri apposti sul casco devono essere posizionati su entrambi i lati per permetterne la visibilità anche durante la corsa. L'area dove verrà apposto il numero di gara dovrà essere fatta con colori visibilmente in contrasto tra loro, in modo tale da poter essere visibili da almeno sei (6m) metri. L'area occupata del numero deve essere alta almeno sette virgola sei (7,6cm) centimetri. Il numero di gara ricevuto non deve essere tagliato o modificato in nessun modo.

18.1.9 Numeri

I numeri devono essere di una dimensione minima di 7,6 centimetri di altezza per ciascun numero. Quando viene rilasciato all'Atleta il numero di gara, questo deve essere utilizzato senza essere manomesso o rifilato in alcun modo. Nel caso in cui un concorrente si trovi a dover cambiare il proprio casco con quello di un altro concorrente, dovrà apporre il numero assegnatogli sul nuovo casco.

18.1.10 Masse addizionali

Ogni peso addizionale sulla tavola è permesso fino al raggiungimento del peso limite di 7 Kg. L'applicazione di una massa addizionale sul corpo dell'atleta è proibita.

18.2 Streetluge

In questa disciplina è ammessa la totale creatività nella costruzione del mezzo con restrizioni minime. Le uniche restrizioni riguardano la sicurezza dello street luge verso gli altri atleti. In questa disciplina gli atleti devono gareggiare supini (sdraiati sulla schiena) con i piedi rivolti verso il senso di marcia.

18.2.1 Lo chassis del Luge

Lo chassis del mezzo deve essere strutturalmente solido senza costituire un pericolo per gli altri e non deve avere spigoli appuntiti che possano danneggiare gli altri atleti. Nessuna parte del luge deve presentare visibili sbavature o tagli che possano essere considerate come pericolose. La struttura del luge può essere controllata tramite svariate simulazioni di stress che possano simulare un reale scenario di competizione. Nessuna parte del luge include il corpo dell'atleta o la sua abilità nel frenare. Non ci deve essere nessuna protuberanza fra le gambe dell'atleta. In ogni caso, il giudizio a seguito dell'Ispezione Tecnica sarà quello decisivo per partecipare alla competizione.

18.2.2 Peso

Un luge completo non deve pesare più di 25Kg e questa regola verrà applicata tassativamente. Viene concesso in ogni caso un margine di 0,5 Kg dovuto alla possibile precisione della bilancia utilizzata.

18.2.3 Lunghezza

La lunghezza massima di un luge non deve superare i 3 metri e non vi è una misura minima di costruzione.

18.2.4 Larghezza

La larghezza del luge non deve eccedere i 61cm.

18.2.5 Fronte

Luge La parte anteriore del luge deve essere rinforzata con paraurti che permetta l'impatto senza lesioni verso altri atleti in caso di incidente. I paraurti devono essere composti da gomma morbida, neoprene, foam, plastica o altri materiali che possano assorbire l'energia d'urto.

Le dimensioni minime di un paraurti sono: larghezza 77 mm, altezza 26 mm e spessore di 39mm. Il fronte luge deve avere dei tubolari o struttura simile che possa deviare gli altri atleti, eventuali oggetti o le protezioni lungo il percorso. Tutti gli spigoli esposti dovranno essere coperti con dei paraurti. Se il luge complessivamente non supera i 6.5 Kg, i paraurti non sono richiesti se non ci sono spigoli vivi o evidenti sporgenze.

18.2.6 Retro Luge

La parte posteriore del luge non deve presentare parti non protette che potrebbero danneggiare un atleta che urta il luge da dietro. La protezione dovrebbe essere costruita in modo tale da minimizzare l'impatto con la parte anteriore di altri luges.

Se il luge complessivamente non supera i 6.5Kg, i paraurti non sono richiesti se non ci sono spigoli vivi o evidenti sporgenze.

18.2.7 Carenature

Sono ammesse eventuali carene coniche davanti i piedi o dietro la testa dell'atleta. Nel caso in cui venissero utilizzate delle carene, dovranno prevedere un area d'impatto di almeno 8 cm nella parte anteriore del luge. Tutte le carene devono essere costruite in modo tale da minimizzare gli urti in caso di collisione. In ogni caso il proprio luge deve essere disegnato in modo tale da non presentare evidenti pericolosità dal cedimento delle carene.

18.2.8 Trucks

I trucks devono essere sterzanti e non possono avere una larghezza maggiore di seicentouno (601mm) millimetri e la misura viene valutata sulla base delle estremità dell'asse del truck. L'asse non può essere più largo della rotella in modo tale da non essere considerato una protuberanza.

18.2.9 Rotelle

Le rotelle possono avere un diametro massimo di centotrenta (130mm) millimetri.

4.2.10 Cuscinetti

E' ammesso qualsiasi tipo di cuscinetto che entri dentro il core della rotella, come previsto dallo standard dei cuscinetti SKF 608 (OD Race 22mm, Larghezza 7mm). Il diametro interno del cuscinetto non è specificato nel regolamento.

18.2.10 Freni

Non sono ammessi freni meccanici.

18.2.11 Area Numero

Ogni atleta deve disporre di un numero rilasciato dalla federazione FISR e questo deve essere apposto sul proprio casco. I numeri apposti sul casco devono essere posizionati su entrambi i lati per permetterne la visibilità anche durante la corsa. L'area dove verrà apposto il numero di gara dovrà essere fatta con colori visibilmente in contrasto tra loro, in modo tale da poter essere visibili da almeno sei (6m) metri. L'area occupata del numero deve essere alta almeno sette virgola sei (7,6cm) centimetri.

18.1.12 Numeri

I numeri devono essere di una dimensione minima di 7,6 centimetri di altezza per ciascun numero. Quando viene rilasciato all'Atleta il numero di gara, questo deve essere utilizzato senza essere manomesso o rifilato in alcun modo. Nel caso in cui un concorrente si trovi a dover cambiare il proprio casco con quello di un altro concorrente, dovrà apporre il numero assegnatogli sul nuovo casco.

18.2.13 Masse aggiuntive

L'applicazione di una massa aggiuntiva sul corpo dell'atleta è proibita. Ogni peso aggiuntivo sulla struttura del luge è permesso se propriamente fissato al telaio con viti di almeno 6mm e dadi autobloccanti ben protetti una volta fissati. Gli ispettori tecnici provvederanno al controllo della corretta applicazione delle masse.

19 PROCEDURE DI GARA

19.1 Pratica

Gli organizzatori devono prevedere un minimo di due (2) discese di pratica prima che i concorrenti possano accedere alle qualifiche o alla gara finale.

Gli atleti, in ogni caso, possono scegliere a propria discrezione se prendere parte ad entrambe le discese di pratica.

19.2 Qualifiche

Le qualifiche sono quella parte dell'evento a cui tutti gli atleti devono partecipare per accedere alle Gare Finali.

Le qualifiche cronometrate, previo accordo con la Commissione Skateboard, possono essere:

- A. Discese cronometrate: almeno una run di qualifica cronometrata per ogni singolo atleta;
- B. Race-to-qualify: una serie di almeno 3 run a batterie da 2/4/6 persone in base al formato di gara prestabilito, assegnando un punteggio ad ogni atleta in base all'ordine d'arrivo; la sommatoria dei risultati di ogni singoli atleti permetterà di avere una classifica per le batterie di gara;
- C. Automatico: Viene svolta la Gara Finale tenendo in considerazione il piazzamento nel campionato dell'anno precedente;

19.2.1 Discese Cronometrate

Quando vengono utilizzati dei sistemi di cronometraggio per le qualifiche, è necessario rilevare almeno un (1) tempo di qualifica per ogni atleta iscritto alla gara.

Nel caso in cui venissero rilevati due tempi per ogni atleta, verrà stilata la classifica di qualifica per l'accesso alla Gara Finale prendendo in considerazione il tempo migliore fra i due.

Nel caso in cui il sistema di cronometraggio non dovesse funzionare, dovrà essere adottato il metodo Race-to-Qualify e se non fosse possibile, dovrà essere adottato il metodo Automatico.

19.2.2 Sistema di cronometraggio

Il sistema di cronometraggio elettronico dovrà prevedere una precisione di un millesimo (1/1000) di secondo per essere approvato dalla FISR. Se c'è un pareggio nei tempi si ovvierà la qualifica:

- tenendo in considerazione la seconda run di qualifica nel caso in cui fosse stata effettuata;
- in caso di mancanza del tempo della seconda run di qualifica, si guarda il piazzamento nella classifica generale FISR;
- se c'è ancora una situazione di pareggio si lancia una moneta;

19.3 Formato di Gara

I formati di gara approvati dalla federazione ed elencati di seguito sono disponibili sul sito www.fisr.it.

Ogni formato alternativo potrà essere utilizzato per la gara previa autorizzazione da parte della federazione.

Formati di gara ad eliminazione riconosciuti:

1. Mass 8: Matrice di partenza per 8 atleti partecipanti composta da 2 batterie di 4 atleti;
2. Mass 16: Matrice di partenza per 16 atleti partecipanti composta da 4 batterie di 4 atleti;

3. Mass 32: Matrice di partenza per 32 atleti partecipanti composta da 8 batterie di 4 atleti;
4. Mass 64: Matrice di partenza per 64 atleti partecipanti composta da 16 batterie di 4 atleti;

Quando il numero di concorrenti supera i 64 atleti, si compongono due gruppi nel seguente modo:

Gruppo A: I primi 60 atleti, secondo l'ordine di qualifica, accedono direttamente alla Gara Finale;

Gruppo B: Gli atleti dal 61°(sessantunesimo) in poi, secondo l'ordine di qualifica, competeranno fra loro secondo uno dei formati ad eliminazione presenti ed i 4 finalisti del Gruppo B accederanno al Gruppo A per svolgere la Gara Finale.

19.4 Procedure di Partenza

19.4.1 Sequenza di Partenza

L'incaricato alla partenza (denominato "Starter"), dopo aver verificato con il Direttore di Gara che il tracciato sia libero, deve procedere alla sequenza di partenza con il seguente criterio:

Procedura manuale:

1. Lo Starter pronuncia "Racers Ready" controllando la linea di spinta (nel caso in cui fosse prevista). A seguito di questo comando, gli atleti devono assumere la posizione di preparazione alla partenza. Nessun movimento eccessivo è permesso fino al comando di partenza;
2. Lo Starter pronuncia "Racers Set". Nessun movimento è permesso fino al comando di partenza;
3. A seguito di un'attesa fra gli 1,5 e i 4 secondi dal comando "Racers Set", tramite un elastico di partenza, un suono riconoscibile o un semplice "VIA", viene decretata la partenza ufficiale della gara.
- 4.

Procedura con APP Android "Endostarter":

1. Lo Starter pronuncia "Racers Ready" controllando la linea di spinta (nel caso in cui fosse prevista). A seguito di questo comando, gli atleti devono assumere la posizione di preparazione alla partenza. Nessun movimento eccessivo è permesso fino al comando di partenza;
2. Lo Starter dà inizio alla sequenza dei segnali acustici. Dopo il terzo segnale acustico non è permesso nessun movimento.
3. Il quarto segnale acustico che sancisce la partenza, verrà emesso in un tempo fra 1.5 e 4 secondi.

19.4.2 Posizione di partenza degli atleti

- A. Qualifiche: Si può utilizzare un'ulteriore linea di qualifica oltre a quella definita come linea di partenza. L'atleta deve effettuare le qualifiche con il piede di spinta sulla linea di qualifica, nel luge invece devono essere posizionate entrambe le mani sulla linea di qualifica.
- B. Downhill Skateboard: Durante la procedura di partenza, sia per le qualifiche che per la Gara Finale, il concorrente deve avere un piede sulla tavola e uno a terra per spingersi. Il concorrente dovrà avere sia la tavola che tutto il corpo dietro la linea di partenza o di qualifica e tutte le rotelle devono toccare terra al momento della partenza.
- C. Street Luge: Durante la procedura di partenza, sia per le qualifiche che per la Gara Finale, il concorrente deve essere seduto sulla tavola e dovrà spingersi remando con braccia e mani. Il concorrente dovrà posizionare sia la propria tavola che i piedi prima della linea di partenza o di qualifica.

19.5 Corsie di Partenza

La lunghezza delle Corsie di Partenza è a discrezione del Giudice di Gara. Una volta superate le linee delle Corsie di Partenza, i concorrenti possono muoversi liberamente fuori dalla loro corsia. Non c'è limite di spinta sia in partenza che durante tutta la gara.

19.5.1 Violazione delle Corsie di Partenza

Ogni concorrente che esce dalla propria corsia di partenza prima che sia terminata verrà penalizzato.

Se viene notificata un'infrazione da parte dell'Ufficiale di Gara, verrà emesso un suono o un altro espediente per notificare l'interruzione della gara.

A seguito dell'interruzione, i concorrenti verranno riposizionati sulla linea di partenza e si procederà di nuovo con la procedura di partenza.

L'Ufficiale di Gara può, a sua discrezione, ripetere la partenza in caso di incidente nell'area di partenza: Se ci fosse, ad esempio, una caduta durante la fase di partenza che penalizza più di un concorrente, l'ufficiale di Gara può, a sua discrezione, ripetere la partenza.

19.5.2 Falsa Partenza

Verrà considerata "Falsa Partenza" il caso in cui un atleta attraversa la linea di partenza fra il "Racer Set" e il segnale di partenza. Questo implicherà l'assegnazione di una falsa partenza al concorrente.

A seguito di due (2) false partenze da parte dello stesso atleta ci sarà la squalifica dalla gara.

19.6 Spinta in Corsa

Non c'è limite alla distanza o al momento di spinta di un concorrente durante la gara.

19.7 Procedure di Arrivo

Gli atleti dovranno gareggiare fino alla linea di arrivo, punto in cui viene definita "terminata" una run.

19.8 Contestazione posizioni finali

La sequenza di arrivo può essere contestata dall'atleta nel caso di incongruenze con i fatti. Nel caso di una contestazione, è necessaria una prova foto o video per verificare l'incongruenza.

20. REGOLE DI GARA

20.1 Downhill Skateboard

Il concorrente deve guidare lo skateboard in posizione verticale. Non è permesso né stare distesi sulla tavola con i piedi in avanti né in posizione prona (a pancia in giù) con la testa in avanti.

20.2 Streetluge

I concorrenti devono essere in posizione supina (a pancia in su) distesi con i piedi in avanti. Non è permesso stare in posizione prona (a pancia in giù).

20.3 Contatto

Il concorrente che volutamente cerca il contatto con altri piloti per "rubare la loro velocità" saranno sanzionati.

20.4 Sorpassi

I concorrenti in fase di sorpasso devono evitare il contatto con il concorrente davanti. Tuttavia, nella fase di sorpasso, il concorrente che è davanti non può prendere misure difensive, come muoversi verso la corsia del pilota che sta facendo il sorpasso per evitare di essere sorpassato. A sua volta, il pilota che sta sorpassando, dovrà lasciare **COMPLETAMENTE** libera la linea dell'altro pilota prima di posizionarsi nella corsia di quest'ultimo. Il pilota che viola questo protocollo sarà sanzionato.

20.5 Contatto Intenzionale

Nelle gare dove la competizione è molto ravvicinata un certo contatto potrebbe essere naturale. I concorrenti che però intenzionalmente bloccano o causano la caduta di un altro saranno sanzionati. Il concorrente è sempre responsabile della propria frenata in prossimità di una curva e deve evitare in ogni modo di toccare il pilota davanti. Non è permesso né tollerato, un contatto voluto, ripetitivo o aggressivo.

6.6 Blocco Intenzionale

Il bloccaggio intenzionale è vietato

6.7 Condotta Aggressiva

Una condotta di gara eccessivamente aggressiva, pericolosa e brusca è vietata e il concorrente sarà sanzionato e/o squalificato

20.6 Spinta Illegale

Nello street luge, qualsiasi spinta effettuata in una posizione eretta, in ginocchio, accovacciato o con la testa davanti, comporterà la squalifica automatica del concorrente

20.7 Ripartenza dopo una caduta

A seguito di una caduta, il concorrente dovrebbe rientrare in pista in un punto abbastanza vicino a dove l'incidente si è verificato. Nel caso dello street luge, il pilota dovrà sedersi sul mezzo e spingersi con le mani. Non è possibile utilizzare l'attrezzatura di un altro concorrente dopo una caduta e non è permesso l'aiuto di nessuno.

20.8 Arrivo

I piloti devono terminare la gara con lo stesso mezzo con il quale hanno cominciato. I piloti devono essere sul loro mezzo e con il casco indossato nel momento in cui tagliano il traguardo. La rimozione intenzionale dell'attrezzatura protettiva prima del completamento della gara non è consentita.

20.9 Interferenze

Se un concorrente interferisce con un altro concorrente in corsa, il pilota che ha commesso l'interferenza sarà sanzionato con una penalità.

20.10 Abilità Compromesse

Se a giudizio degli Ufficiali di Gara, un atleta risulta inabile a competere per motivi quali consumo di alcol, droghe, per malattie, infortunio o stress emotivo, non gli sarà permesso di continuare l'evento.