



SKATEBOARDING

Regolamento

Tecnico

Street - Park - Vert - Freestyle



1. FORMATI DI GARA	4
1.1 LA GARA	4
1.1.1 Formati di Gara	4
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. Riscaldamento pre gara (Warm Up)	6
2.2. Qualifiche	6
2.3. Semi Finali e Finali	6
2.4 Turno di Gara	7
3. SICUREZZA	7
3.1. Servizio Medico	7
3.2. Accesso al campo di gara	7
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	7
4. UFFICIALI DI GARA	9
4.1 Delegato Tecnico (DT) o Direttore di Gara	9
4.2 Direttore dell'Evento (DE)	9
4.3. Course Manager (CM) o Vice-Direttore di Gara	10
4.4. Speaker o Annunciatore	10
4.5. Giuria	10
4.5.1 Capo della Giuria (Head Judge)	10
4.5.2 Ufficiali di Gara	11
4.5.3 Segretario di Gara	11
4.5.4 Responsabile IT	11
4.5.5 Cronometrista	111
5. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI	12
5.1. Skateboard	12
5.2. Casco	12
6. IMPIANTI	12
7. ISCRIZIONI	12
8. RISULTATI DI GARA	13
8.1 Classifiche	13
8.1.1 Classifica di Gara	13
8.1.2 Classifica Generale	13

8.1.3 Punteggi attribuiti nella Classifica Generale	13
8.2.2 Parimerito in Classifica di Gara Park o Street	13
8.2.3 Richiesta chiarimento del giudizio	13
8.2.4 Protocollo di chiarimento	14
9. PROCEDURE RELATIVE ALL'EVENTO	15
9.1 Procedure di Gara	15
10. SIGLE IRREGOLARI DI CLASSIFICA	16
11. DINAMICHE DELLE COMPETIZIONI	16
12. RICHIESTA DI RE-RUN DA PARTE DI UN'ATLETA	17
13. STATI DELL'EVENTO	18
14. PROCEDURA DI CONVALIDA DEI RISULTATI DELL'EVENTO E PROTOCOLLO DI EMERGENZA	19
14.1 Le run/i trick non possono essere tutti eseguiti.	19
14.2 La finale non può aver luogo/non può essere completata	19
14.3 Fattori che causano modifiche al programma	20
14.4 Protocollo di contingenza per la Competizione	20

SI PREGA DI COSULTARE IL COMUNICATO UFFICIALE DELLA STAGIONE IN CORSO PER SCOPRIRE I PUNTEGGI ASSEGNATI AI SINGOLI PIAZZAMENTI PER TUTTE LE TIPOLOGIE DI EVENTI FEDERALI

1. FORMATI DI GARA

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 nelle varie discipline 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 discipline, le 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 e Trick Singoli. Gli Atleti eseguono 2 Run, 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.
- **2/3/2** - Nel formato 2/3/2, la competizione è composta da due fasi che vanno a comporre il punteggio per atleta: Run e Trick Singoli. Gli Atleti eseguono 2 Run, seguiti da 3 tentativi di Trick singoli. Il punteggio complessivo finale per ogni atleta viene stabilito dalla somma di 2 punteggi composti da 1 Run e 1 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 3 tentativi di Best Trick individuali. Nel formato 2/3/2, ogni singola Run e ciascuno dei tre 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 cinque punteggi. I migliori 2 punteggi composti da una Run e da 1 Trick vengono sommati per stabilire il punteggio di classifica "complessivo" dell'Atleta in ogni fase dell'evento.

- **3/3/2** - Nel formato 3/3/2, la competizione è composta da due fasi che vanno a comporre il punteggio per atleta: Run e Trick Singoli. Gli Atleti eseguono 3 Run, seguiti da 3 tentativi di Trick singoli. Il punteggio complessivo finale per ogni atleta viene stabilito dalla somma di 2 punteggi composti da 1 Run e 1 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 3 Run e 3 tentativi di Best Trick individuali. Nel formato 3/3/2, ogni singola Run e ciascuno dei tre 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 cinque punteggi. I migliori 2 punteggi composti da una Run e da 1 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 Skate Italia
- Rispettare le regole e i regolamenti Skate Italia;
- 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 Skate Italia 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 Skate Italia
- 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 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 la 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, oppure in ragione di specifiche restrizioni al programma di gara imposte sulla base del numero di atleti iscritti, il tempo di pratica potrebbe essere ridotto.

2.1.2. Riscaldamento pre gara (Warm Up)

Almeno 10 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. Solo in seguito all'approvazione della CdS e limitatamente a competizioni specifiche, un numero limitato di atleti "pre-qualificati" potrà essere esentato dal competere nelle qualifiche accedendo direttamente alla seguente fase di gara. Tale esenzione dovrà basarsi sui meriti sportivi acquisiti attraverso la partecipazione ad altri eventi sanciti da Skate Italia - FISR (d'ora in avanti semplicemente Skate Italia) o World Skate. In ogni caso i criteri di prequalifica dovranno essere annunciati preventivamente all'evento con un comunicato ufficiale pubblicato sul sito Skate Italia. Il formato, la durata ed il numero di batterie (Heat) 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.

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 3 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 3 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 Skate Italia. 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) con 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. Per le competizioni regionali e trofei è possibile prevedere la presenza costante in sede di gara di un medico in alternativa al mezzo di soccorso. 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 o 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 Skate Italia in regola con il tesseramento e registrati all'evento
- Operatori Media - Autorizzati dall'organizzazione
- Ufficiali di Gara
- Speaker
- DJ
- Operatori medici e paramedici in servizio all'evento
- Lo staff Skate Italia e 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 nelle aree designate** e a patto che ciò non interferisca con la performance degli atleti che stanno competendo. **I criteri di accesso all'area di gara sono stabiliti a discrezione dell'organizzazione di gara.**

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.

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 sé stesso un adeguato livello di sicurezza. Tale scelta deve essere effettuata in base alla valutazione del proprio livello di abilità, della disciplina praticata e della propria tecnica di caduta. È 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 **preferibilmente** 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 Skate Italia 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 di Skate Italia 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 di Skate Italia 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 Skate Italia e il COL. Il DE opera sotto la responsabilità del COL.

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

Il Course Manager è un funzionario tecnico nominato dalla Commissione Skateboarding Skate Italia 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.

4.4 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 dall'Head Judge, 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

4.5. 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.

4.5.1 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)

4.5.2 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.

4.5.3 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.

4.5.4 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.

4.5.5 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.

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 dall'Head Judge prima di poter essere impiegato per la gara.

È 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 da Skate Italia.

6. IMPIANTI

Gli eventi Skate Italia sono organizzati in via preferenziale su impianti omologati dalla Federazione.

Tuttavia, se l'impianto non risulta omologato, la Commissione di Settore può approvare lo svolgimento della competizione. La dichiarazione di idoneità avverrà a seguito di una valutazione oggettiva delle caratteristiche tecnico-sportive della struttura e dopo aver acquisito il parere del Settore Impianti Skate Italia.

Resta inteso che è responsabilità dell'organizzazione garantire che l'impianto sia conforme alla normativa di sicurezza EN 14974 in occasione dell'evento.

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.

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 **sui siti federali tramite comunicato ufficiale e notizie dedicate.**

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 di appartenenza della gara disputata.

Ogni Classifica Generale si può comporre di una o più gare sulla base del tipo di circuito 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

Definiamo classifica generale una classifica che raduna i risultati di una serie di eventi raggruppati secondo i criteri stabiliti dalla CdS. I valori, il meccanismo di attribuzione e di calcolo, nonché le diverse tipologie delle classifiche generali vengono definiti attraverso comunicato ufficiale pubblicato nella sezione dedicata del sito federale:

<https://www.fisir.it/skateboarding/comunicati-ufficiali.html>

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 Skate Italia.

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 Skate Italia al banco di registrazione dell'evento o all'ufficio gare. In nessun caso, il DT, il Capo della Giuria oppure 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
 - **Un tecnico** 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	Questo è il primo passo della procedura utile per partecipare ad un evento sancito dalla Commissione Skateboarding Skate Italia 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.
Accreditamento all'evento	L'accREDITamento all'evento avviene durante un periodo 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. Solo a seguito dell'accREDITamento l'atleta verrà inserito nella lista di partenza della gara. DOVE: Area accREDITamento QUANDO: Al primo arrivo CHI: L'Atleta o chi ne fa le veci.
Check in Atleta	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.
Ritiro dalla competizione	Gli atleti possono ritirarsi dall'evento per qualsiasi motivo ed in qualsiasi momento. Il ritiro deve essere comunicato al Delegato Tecnico direttamente o tramite il Segretario di Gara in forma di nota scritta. DOVE: Area AccREDITamento QUANDO: In qualsiasi momento CHI: Atleta o chi ne fa le veci. Le tempistiche e i criteri per la richiesta del rimborso delle spese di iscrizione vengono stabiliti attraverso il comunicato ufficiale della competizione.
Classifica Generale	Soltanto gli atleti che hanno conseguito una posizione nella classifica dell'evento otterranno il punteggio valido per le Classifiche Generali. Gli atleti identificati con le sigle DNS o DSQ non riceveranno alcun punteggio.

10. SIGLE IRREGOLARI DI CLASSIFICA

SIGLA	DESCRIZIONE
DNS	Did Not Start. Nella classifica generale Questa sigla viene utilizzata per riferirsi ad atleti che hanno completato un accreditamento all'evento ma che in seguito non hanno skateato in nessuna delle run, delle jam session e/o dei turni disponibili della competizione. 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 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. 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.
DSQ	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

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	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. • 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. Nel caso in cui l'Atleta si fermi: La run viene conteggiata fino al momento del ritiro.
Malfunzionamento del sistema di punteggio/orologio	In caso di interruzione a causa di un guasto all'attrezzatura di cronometraggio o di segnapunti, la competizione può essere ripresa utilizzando i sistemi manuali di cronometraggio e punteggio. Gli output interessati verranno prodotti normalmente.
Infrazione minore al Regolamento Tecnico	Il Delegato Tecnico della Commissione Skateboard Skate Italia 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 dell'Head Judge.

La decisione dell'Head Judge sarà comunicata dallo Speaker.

13. STATI DELL'EVENTO

RITARDATO	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. Se il ritardo supera il giorno di gara in corso, lo stato dell'evento verrà modificato in riprogrammato o annullato.
INTERROTTO	Una fase di gara può essere soggetta a un'interruzione non pianificata dopo che è stata avviata. Il momento della ripresa è ancora sconosciuto. 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. 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.
RIPROGRAMMATO	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. Se non è possibile riprogrammare una fase di gara entro un determinato intervallo di tempo, lo stato può essere modificato in "annullato".
ANNULLATO	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. 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.
RINVIATO	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. Se non è possibile posticipare, lo stato verrà successivamente modificato in riprogrammato o annullato. 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.

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.

FORMATI 2/5/3, 2/3/2 e 3/3/2

- 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	• Problemi strutturali del campo di gara (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	• 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	• 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 **con Run e Trick singoli** in Street, dove lo scarto del punteggio viene applicato dopo che tutti i concorrenti hanno completato il **primo (2/3/2 e 3/3/2) oppure il secondo trick (2/5/3)**. 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.
