



SKATEBOARDING

Regolamento Tecnico

Downhill



Sommario

1. DOWNHILL	4
1.1 Gli atleti partecipanti	4
1.1.1 Obblighi e Codici di Condotta	4
1.1.2 Ispezione tecnica	4
2. UFFICIALI DI GARA	4
2.1 Direttore di Gara	4
2.2 L'Ufficiale di Gara	5
2.3 Starter	5
2.4 Cronometrista	6
2.5 Corner Marshals	6
2.6 Ispettore Tecnico	7
2.7 Rapporto di Gara	7
3. SICUREZZA	8
3.1 Ispezione Tecnica dei mezzi	8
3.1.1 Skateboard	8
3.1.2 Luge	8
3.2 Incidenti	9
3.3 Emergenza Medica	9
3.4 Accesso al percorso	9
3.5 Protezioni di sicurezza dell'Atleta	9
3.5.1 Casco	9
3.5.2 Tuta	10
3.5.3 Speedsuits	10
3.5.4 Guanti	10
3.5.5 Calzature	10
3.5.6 Gomitiere e ginocchiere	10
3.5.7 Visiera/Occhiali	10
3.5.8 Paraschiena	10
4. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI	11
4.1 Skateboard	11
4.1.1 Tavola	11
4.1.2 Peso	11
4.1.3 Lunghezza	11
4.1.4 Trucks	11
4.1.5 Rotelle	11
4.1.6 Cuscinetti	11
4.1.7 Freni	11
4.1.8 Area Numero	11
4.1.9 Numeri	12
4.1.10 Masse addizionali	12
4.2 Streetluge	12
4.2.1 Lo chassis del Luge	12
4.2.2 Peso	12
4.2.3 Lunghezza	12
4.2.4 Larghezza	12
4.2.5 Fronte	13
4.2.6 Retro Luge	13
4.2.7 Carenature	13
4.2.8 Trucks	13
4.2.9 Rotelle	13

4.2.10 Freni	13
4.2.11 Area Numero	13
4.1.12 Numeri	14
4.2.13 Masse addizionali	14
5. PROCEDURE DI GARA	14
5.1 Pratica	14
5.2 Qualifiche	14
5.2.1 Discese Cronometrate	14
5.2.2 Sistema di cronometraggio	15
5.3 Formato di Gara	15
5.4 Procedure di Partenza	15
5.4.1 Sequenza di Partenza	15
5.4.2 Posizione di partenza degli atleti	16
5.5 Corsie di Partenza	16
5.5.1 Violazione delle Corsie di Partenza	16
5.5.2 Falsa Partenza	17
5.6 Spinta in Corsa	17
5.7 Procedure di Arrivo	17
5.8 Contestazione posizioni finali	17
6. REGOLE DI GARA	17
6.1 Downhill Skateboard	17
6.2 Streetluge	17
6.3 Contatto	17
6.4 Sorpassi	18
6.5 Contatto Intenzionale	18
6.6 Spinta Illegale	18
6.7 Ripartenza dopo una caduta	18
6.8 Arrivo	18
6.9 Interferenze	18
6.10 Abilità Compromesse	18

1. 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

1.1 Gli atleti partecipanti

1.1.1 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 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;
- Il casco, la tuta e le altre protezioni non devono essere aperti o tolti fino a quando l'atleta non si sia arrestato completamente dopo aver superato la linea del traguardo. I concorrenti che non rispettano questo codice di condotta, potranno essere penalizzati e/o squalificati.

1.1.2 Ispezione tecnica

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

2 UFFICIALI DI GARA (U.D.G)

Gli ufficiali di Gara designati per ogni evento FISR hanno il dovere e il potere di far rispettare le regole oltre ad essere i supervisori 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.

2.1 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.

2.2 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 Marshals, 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 Marshals 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.

2.3 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.

2.4 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.

2.5 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 fischietto 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 fischietto 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.

2.6 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.

2.7 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 vidimato 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.

3. 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.

3.1 Ispezione Tecnica dei mezzi

3.1.1 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.

3.1.2 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.

3.2 Incidenti

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

3.3 Emergenza Medica

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

3.4 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.

3.5 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.

L' utilizzo del casco, della tuta e del paraschiena è obbligatorio nella pratica di qualifica cronometrata e nella pratica di gara.

3.5.1 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.

3.5.2 Tuta

Tutti gli atleti devono indossare una tuta intera (dal girocollo ai polsi e caviglie in pelle animale o similari sintetici).

La tuta deve essere integra e non deve presentare strappi o rotture. In caso di usura, l'utilizzo della tuta dovrà essere autorizzato dall'Head Judge prima di poter essere impiegato per la gara.

È fatto divieto di utilizzare giacche, pantaloni o qualsiasi altro indumento che non sia total body e che possa mettere a repentaglio l'incolumità dell'atleta.

3.5.3 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.

3.5.4 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.

I guanti devono essere integri e non devono presentare strappi o rotture.

3.5.5 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.

3.5.6 Gomitiere e ginocchiere

L'imbottitura di protezione per le ginocchia ed i gomiti è raccomandata ma allo stesso tempo non obbligatoria, in ogni caso queste devono essere indossate all'interno della tuta.

3.5.7 Visiera/Occhiali

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

3.5.8 Paraschiena

L'utilizzo del paraschiena è obbligatorio e deve essere indossato all' interno della tuta, senza presentare bretelle o lacci esterni ad essa.

4. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI

4.1 Skateboard

4.1.1 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.

4.1.2 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;

4.1.3 Lunghezza

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

4.1.4 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.

4.1.5 Rotelle

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

4.1.6 Cuscinetti

È 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.

4.1.7 Freni

Non sono ammessi freni meccanici.

4.1.8 Foot Stop

È ammesso qualsiasi tipo di accessorio di supporto per bloccare lo scorrimento del piede anteriore e/o posteriore, che sia applicato sopra alla tavola e all' interno della superficie di essa, purché non presenti protuberanze, spigoli e bordi taglienti. Non sono ammessi accessori che fissano il piede alla tavola.

4.1.9 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.

4.1.10 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.

4.1.11 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.

4.2 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.

4.2.1 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.

4.2.2 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.

4.2.3 Lunghezza

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

4.2.4 Larghezza

La larghezza del luge non deve eccedere i 61cm.

4.2.5 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.

4.2.6 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.

4.2.7 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.

4.2.8 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.

4.2.9 Rotelle

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

4.2.10 Cuscinetti

È 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.

4.2.10 Freni

Non sono ammessi freni meccanici.

4.2.11 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.

4.1.12 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.

4.2.13 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.

5 PROCEDURE DI GARA

5.1 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.

5.2 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;

5.2.1 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.

5.2.2 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;

5.3 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.

5.4 Procedure di Partenza

5.4.1 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.

5.4.2 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.

5.5 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.

5.5.1 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.

5.5.2 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.

5.6 Spinta in Corsa

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

5.7 Procedure di Arrivo

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

5.8 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.

6. REGOLE DI GARA

6.1 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.

6.2 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).

6.3 Contatto

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

6.4 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.

6.5 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

6.6 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

6.7 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.

6.8 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.

6.9 Interferenze

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

6.10 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.

6.11 Premiazioni

Verranno premiati i primi 3 atleti con i tempi migliori della crono (time trial) e i primi 3 atleti nei piazzamenti della pratica di gara, valevole per ogni categoria Junior-Senior-Master-Women. Oppure, per la categoria generale Open in caso di mancanza di iscrizioni in alcune delle categorie citate.