



SKATEBOARDING

Regolamento

Tecnico

Slalom



1. INTRODUZIONE	3
2. ATTREZZATURA	4
2.1 Attrezzatura Obbligatoria	4
Skateboard	4
Equipaggiamento Protettivo / Abbigliamento	4
2.2 Attrezzatura Consentita	4
2.3 Attrezzatura Proibita	5
3. DESCRIZIONE DELLA GARA DI SLALOM	5
3.1 Single-Lane (Corsia Singola)	5
3.2 Dual-Lane (Doppia Corsia)	5
3.2.1 Qualificazione	5
3.2.2 Gare Head-to-Head	5
3.3 Cross	5
3.4 Altri Formati	5
4. SPECIFICHE DEL PERCORSO	6
4.1 Tracciatura del Percorso	6
4.2 Sistema di Cronometraggio	6
4.3 Partenza (Start)	6
4.4 Rampa di Partenza	6
4.5 Coni e Percorso	6
4.6 Arrivo (Finish)	6
5. DISCIPLINE DELLO SLALOM	7
5.1 Tight Slalom (TS)	7
5.2 Straight Slalom (SPS)	7
5.3 Hybrid Slalom (HS) / Special Slalom (SS)	7
5.4 Giant Slalom (GS)	7
5.5 Super-GS (SGS)	7
6. MANCHES DI GARA (RUNS)	7
6.1 Prove (Practice)	7
6.2 Partenza della Manche	7
6.2.2 Regular Beep (Alternativo)	8
6.3 Superamento Corretto del Percorso	8
6.4 Spostamento dei Coni	8
6.5 Squalifiche (DQ)	8
7. CALCOLO DEI TEMPI	8
7.1 Formula del Tempo Risultante	8
7.2 Squalifica e Assenza (Senza H2H)	8
7.3 Squalifica e Differenza Massima (H2H)	8
7.4 Spareggi (Ties)	9

8. TABELLONI HEAD-TO-HEAD	9
8.1 Dimensione dei Tabelloni	9
8.2 Posizionamento Finale	9
9. SITUAZIONI SPECIALI	9
9.1 Re-Run (Ripetizione della manche)	9
9.2 Proteste (Solo per gare Major/Main)	9
10. CLASSIFICAZIONI E PREMI	9
10.1 Classificazioni Atleti	9
10.2 Vincitore Assoluto (Overall)	10
10.3 Ufficiali di Gara	10
11. ALTRI FORMATI DI GARA	10

1. INTRODUZIONE

Queste sono le Regole per lo Slalom Skateboarding di **Skate Italia**. Gli obiettivi di questo regolamento sono:

- Fornire ai direttori di gara e agli atleti un insieme uniforme di regole scritte.
- Consentire variazioni agli organizzatori degli eventi per personalizzare le competizioni in base alle esigenze locali.
- Prevedere un metodo per modificare queste regole in futuro.

Una gara di slalom consiste in un percorso prestabilito tracciato su una superficie dura, contrassegnato da coni. L'atleta attraversa il percorso superando i coni alternativamente a sinistra e a destra. La prestazione viene cronometrata. Vengono applicate penalità di tempo se l'atleta non completa il percorso o sposta i coni. Queste regole saranno aggiornate secondo necessità. I membri della Commissione Skateboard Nazionale possono proporre modifiche in qualsiasi momento. La Federazione Nazionale può apportare chiarimenti, modifiche d'urgenza o alterazioni prima o durante la stagione agonistica previa votazione a maggioranza.

2. ATTREZZATURA

2.1 Attrezzatura Obbligatoria

Skateboard

- **Tavola (Deck):** Deve essere strutturalmente integra e non rappresentare un pericolo per la sicurezza. Può essere di qualsiasi forma, dimensione o costruzione.
- **Ruote:** Esattamente quattro (4). Devono avere un diametro compreso tra 40 e 90 mm. Nessun'altra restrizione.
- **Trucks:** Devono essere attivati tramite inclinazione (lean-steer).
- I concorrenti sono tenuti a gareggiare in posizione eretta (standing).

Equipaggiamento Protettivo / Abbigliamento

- **Casco:** Omologato per skateboarding, ciclismo o motociclismo.
- **Scarpe:** Infradito o simili non sono accettabili.
- **Maglietta:** Non è ammesso gareggiare a torso nudo o solo in reggiseno sportivo.
- **Pantaloni:** Di qualsiasi tipo, purché non sia solo biancheria intima.
- **Protezioni opzionali:** Ginocchiere, gomitiere e guanti sono caldamente raccomandati.

2.2 Attrezzatura Consentita

- Grip tape, foot stops o altri dispositivi per limitare il movimento laterale dei piedi sulla tavola. Non devono intrappolare o fissare il piede alla tavola.
- Concave, kicktail, camber e altre modifiche alla forma della tavola.

2.3 Attrezzatura Proibita

- Dispositivi o meccanismi di propulsione.
- Freni, frizioni o altri dispositivi che forniscono coppia alle ruote.
- Attacchi (bindings), toe-straps o altri dispositivi che fissano le scarpe alla tavola.
- Carenature aerodinamiche, paracadute, vele o dispositivi simili.
- Maniglie, sedili o supporti che forniscano un'interfaccia tra atleta e tavola diversa dalla suola della scarpa.
- Attrezzatura che venga consumata, scartata o lasciata cadere durante la gara.
- Meccanismi di sterzata attivati con mezzi diversi dall'inclinazione (lean-to-steer).

3. DESCRIZIONE DELLA GARA DI SLALOM

3.1 Single-Lane (Corsia Singola)

Gare disputate da un atleta alla volta.

- **Format standard:** Ogni atleta effettua due o più manche. Il piazzamento finale è determinato dal miglior tempo singolo (o dalla somma dei due migliori tempi).

3.2 Dual-Lane (Doppia Corsia)

Due percorsi identici (paralleli o speculari). Due atleti gareggiano contemporaneamente.

- **Format standard:** Diviso in una fase di Qualificazione e una o più fasi a eliminazione diretta (Head-to-Head - H2H).

3.2.1 Qualificazione

- Gli atleti effettuano una manche su ogni corsia.
- La posizione in classifica è determinata dal singolo miglior tempo ottenuto.

3.2.2 Gare Head-to-Head

- Gli atleti sono inseriti in un tabellone e corrono una manche in ogni corsia contro l'avversario.
- Il vincitore del turno è determinato dalla somma dei tempi di entrambe le manche.
- Lo sconfitto viene eliminato.
- Si procede per turni fino alla finale per il primo posto.

3.3 Cross

Mix di corsia singola e doppia. Due o più rider condividono parte del percorso.

- **Format standard:** Head-to-Head con tabellone di recupero (losers bracket).

3.4 Altri Formati

Possono essere utilizzati altri formati previa approvazione della Federazione Nazionale (vedere Sezione 10).

4. SPECIFICHE DEL PERCORSO

4.1 Tracciatura del Percorso

L'organizzatore è responsabile della tracciatura. Il metodo deve essere indicato nella domanda di gara. I tracciatori e/o rider selezionati possono testare brevemente il percorso per verificarne l'idoneità, riducendo i test al minimo assoluto. Qualsiasi altro allenamento sul percorso prima dell'evento, eccetto il riscaldamento ufficiale, è vietato.

4.2 Sistema di Cronometraggio

Sistemi accurati al 1/100 o 1/1000 di secondo. Si raccomanda l'uso di Trackmate (v6.8+) con segnale acustico casuale (random beep) per le gare dual.

4.3 Partenza (Start)

Solitamente consiste in una rampa sopraelevata. L'atleta sta fermo sulla piattaforma con entrambi i piedi sulla tavola e parte al segnale. Le quattro ruote devono mantenere il contatto con la superficie durante la partenza.

4.4 Rampa di Partenza

- Altezza minima: 0,75 metri; massima: 2 metri.
- Angolo massimo: 45 gradi rispetto all'orizzontale.
- Dotata di fermo posteriore (backstop) alto tra 4 e 7 cm.
- Raggi di transizione minimi di 1 metro.
- Posizionata ad almeno 4 metri dal primo cono.
- Deve fornire appigli (hand-holds) per la spinta.

4.5 Coni e Percorso

I coni indicano i punti di virata in sequenza sinistra/destra. L'obiettivo è superare ogni punto nel minor tempo possibile.

- **Coni ciechi (Gimme cones):** Ammessi solo se toccano la linea retta tra il cono precedente e quello successivo. Non ammessi in Tight, Straight o Hybrid se estremi.
- Il primo cono va superato a destra (eccetto corsia speculare in dual).
- Ogni cono deve avere un cerchio segnato a terra per verificarne il posizionamento e lo spostamento.

Specifiche Coni:

- Diametro base: 140 mm +/- 20mm.
- Altezza: 230 mm +/- 30mm.
- Materiale: Plastica cava leggera.
- Nessuna flangia alla base o aperture laterali.

4.6 Arrivo (Finish)

Linea perpendicolare al percorso dotata di sensore per fermare il cronometro al Passaggio dell'atleta.

5. DISCIPLINE DELLO SLALOM

5.1 Tight Slalom (TS)

- **Intento:** Testare la rapidità di virata con interruzioni di ritmo. Percorso lungo la linea di massima pendenza. Virate a raggio corto.
- Spaziatura coni: da 1,5m a 3,0m (Suggerita: 1,7m - 2,0m).
- Lunghezza: 25-100 coni (Suggerita: 50).

5.2 Straight Slalom (SPS)

- **Intento:** Massima velocità di virata su linea retta senza interruzioni di ritmo.
- Spaziatura coni: da 1,6m a 2,5m (Suggerita: 1,8m - 2,1m).
- Lunghezza: 25-100 coni (Suggerita: 50).

5.3 Hybrid Slalom (HS) / Special Slalom (SS)

- **Intento:** Cambi di ritmo costanti e offset. Mix di raggi corto e medio.
- Spaziatura coni: da 1,5m a 4,5m (Suggerita: 2,0m - 3,0m).
- Lunghezza: 25-100 coni (Suggerita: 50).

5.4 Giant Slalom (GS)

- **Intento:** Virate a raggio corto, medio e lungo. Utilizza tutta la larghezza della superficie. Velocità elevate.
- Spaziatura coni: da 2,0m a 10m (Suggerita: 3,0m - 5,0m).
- Lunghezza: 20-60 coni (Suggerita: 40).

5.5 Super-GS (SGS)

- **Intento:** Altissima velocità, raggio lungo. L'atleta rimane spesso in posizione "tuck".
- Spaziatura coni: da 3,0m a 20m (Suggerita: 5m - 15m).
- Lunghezza: 20-50 coni (Suggerita: 30).

6. MANCHES DI GARA (RUNS)

6.1 Prove (Practice)

Almeno 1 prova per corsia prima delle qualificazioni.

6.2 Partenza della Manche

6.2.1 Random Beep (Obbligatorio in H2H e qualifiche ufficiali)

- a) Segnale di "ready" seguito dallo Start a intervallo casuale tra 1 e 4 secondi.
- b) Se l'atleta parte prima del segnale: Squalifica (DQ) per quella manche.
- c) Se parte dopo: nessun extra penalità, ma il tempo di reazione è incluso nel tempo totale.

6.2.2 Regular Beep (Alternativo)

- a) Toni a intervalli di 1 secondo (3-2-1-Start). Il cronometro parte al passaggio della linea di partenza.

6.3 Superamento Corretto del Percorso

La manche è valida se l'atleta:

- a) Attiva il cronometro in partenza.
- b) Supera i coni dal lato corretto (o li sposta correttamente).
- c) Taglia il traguardo con entrambi i piedi sulla tavola.

6.4 Spostamento dei Coni

Un cono è considerato spostato se:

- a) La base è completamente fuori dal cerchio segnato.
- b) Il cono è abbattuto.
- c) **Penalità:** 0,1s per Slalom (TS, SPS, HS); 0,2s per GS; 0,3s per Super-GS e Banked Slalom.

6.5 Squalifiche (DQ)

- a) Falsa partenza con random beep.
- b) Superamento errato dei coni.
- c) Spostamento di più di 9 coni.
- d) Spostamento di un cono tramite contatto sopra le ginocchia.
- e) Contatto di qualsiasi parte del corpo (eccetto le mani) con la superficie di gara.
- f) Condotta antisportiva.

7. CALCOLO DEI TEMPI

7.1 Formula del Tempo Risultante

RT = ET + (Coni Spostati * Penalità Cono)

- A. RT: Tempo finale.
- B. ET: Tempo trascorso (Elapsed Time).

7.2 Squalifica e Assenza (Senza H2H)

Se DQ, il tempo è registrato come DQ. Se assente, DNR.

7.3 Squalifica e Differenza Massima (H2H)

Nelle finali H2H, se un atleta subisce una DQ o DNR, il suo tempo RT è fissato al tempo del vincitore più la **Differenza Massima**:

- 1 secondo (Tight, Straight, Hybrid).
- 1,5 secondi (Giant).

7.4 Spareggi (Ties)

In caso di parità, si considerano in ordine:

1. Confronto della manche più lenta.
2. Minor numero di coni abbattuti.
3. Per H2H: miglior tempo in qualifica.

8. TABELLONI HEAD-TO-HEAD

8.1 Dimensione dei Tabelloni

Basata sul numero di atleti qualificati (che hanno almeno un tempo valido):

- 2-3 atleti: Tabellone da 2 (Finale).
- 4-7 atleti: Tabellone da 4.
- 8-15 atleti: Tabellone da 8.
- 16+ atleti: Tabellone da 16 o gruppi ABC.

8.2 Posizionamento Finale

Gli atleti eliminati nei vari turni (ottavi, quarti) sono classificati in base alla loro posizione in qualifica tra i pari-turno.

9. SITUAZIONI SPECIALI

9.1 Re-Run (Ripetizione della manche)

Concesso per: Malfunzionamento cronometro, rampa danneggiata, percorso non a norma, interferenza esterna (persone, animali, vento). L'atleta deve fermarsi subito e alzare la mano. Non concesso per: Interferenza di un proprio cono o dell'avversario, guasto alla propria attrezzatura.

9.2 Proteste (Solo per gare Major/Main)

1. Modulo di protesta compilato entro 10 minuti dalla fine del turno.
2. Giuria: Giudice Capo, Rappresentante Atleti, terzo membro neutrale.
3. La decisione della giuria è inappellabile.

10. CLASSIFICAZIONI E PREMI

10.1 Classificazioni Atleti

- **Livello:** Pro / Amateur (autodichiarato).
- **Genere:** Femminile / Maschile.
- **Età:** Juniors (≤ 17), Teens (≤ 14), Kids (≤ 11), Masters (≥ 45), Grand Master (≥ 55).
- **Open:** Tutti insieme.

10.2 Vincitore Assoluto (Overall)

Punti assegnati: 1° (200), 2° (180), 3° (160), 4° (150)... DQ (50), DNR (0).

10.3 Ufficiali di Gara

- **Giudice Capo:** Decisioni sul campo e presidenza Giuria Proteste.
- **Cronometrista Capo:** Gestione tempi e conteggio con.
- **Giudici dei Coni:** Verifica spostamenti e correttezza passaggio.

11. ALTRI FORMATI DI GARA

In Italia, per ragioni di visibilità media e webcast, si incoraggia l'uso di formati dinamici:

- **Single lane con Semifinali e Finali:** Solo i top 6 accedono alla manche finale trasmessa.
 - **Dual lane Intertwined:** Finali maschili e femminili alternate per garantire tempi di recupero agli atleti e ritmo allo spettacolo.
-