



SURFSKATE

Regolamento Tecnico



Delibera Consiglio Federale n. 149 del 7 luglio 2026

Sommario

1. SURFSKATE	4
1.1 LA GARA	4
1.1.1 Sistema di Gara	4
Qualifica	4
Bracket	4
Round di Gara	5
HEAT - il sistema di gara "HEAD TO HEAD"	5
Run di gara	5
1.1.2 Attribuzione dei punteggi di gara	5
1.1.3 Obblighi dell'atleta	6
1.1.4 Identificazione visiva	7
2. FASI DI GARA	7
2.1. Pratica	7
2.1.1. Pratica pre gara (Practice)	7
2.1.2. Pratica di gara (Warm Up)	7
2.2. Qualifiche e Sistema di Qualifica	7
2. 3 Turno di Gara	9
3. SICUREZZA	9
3.1. Servizio Medico	9
3.2. Accesso al campo di gara	9
3.3. Numero massimo di atleti nel campo di gara	10
3.4. Protezioni di sicurezza dell'Atleta	10
3.5. Obblighi e Codici di Condotta	10
4. UFFICIALI DI GARA	10
4.1 Direttore dell'Evento (DE)	10
4.2 Ispettore Tecnico	11
4.3 Giuria	11
4.3.1 Ufficiali di Gara	11
4.4 Speaker o Annunciatore	11
4.5 Cronometrista	11
5. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI	12
5.1. Surfskate board	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 Nazionale	13
8.2 Ex aequo	14
8.2.1 Pari Merito in Classifica Generale	14
8.2.2 Pari merito in Classifica di Gara	15
8.2.3 Richiesta chiarimento del giudizio	15
8.2.4 Protocollo di chiarimento	15
Modulo di richiesta di chiarimenti	16
9. PROCEDURE RELATIVE ALL'EVENTO	16
9.1. Procedure di Gara	16
10. SIGLE DELLE IRREGOLARITÀ	17
11. DINAMICHE DELLE COMPETIZIONI	18
12. RICHIESTA DI RE-RUN DA PARTE DI UN ATLETA	19
13. STATI DELL'EVENTO	20
14. PROCEDURA DI CONVALIDA DEI RISULTATI DELL'EVENTO E PROTOCOLLO DI CONTINGENZA	21
14.1 Le run/i trick non possono essere tutti eseguiti.	21
14.2 La finale non può aver luogo/non può essere completata	21
14.3 Fattori che causano modifiche al programma	21
14.4 Protocollo di contingenza per la Competizione	22
15. NORMA TRANSITORIA	22

1. SURFSKATE

1.1 LA GARA

1.1.1 Sistema di Gara

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

Il sistema di gara deve sempre prevedere che gli atleti gareggino in un impianto sportivo adeguato, di fronte una giuria, che assegnerà all'atleta un punteggio per la propria performance individuale, in un tempo stabilito, oltre il quale partirà l'atleta successivo.

Il Sistema di gara si articolerà generalmente attraverso tre diverse fasi di gara, per ogni categoria. Qualora questo non fosse possibile in ragione del numero di partecipanti, l'organizzazione di gara provvederà alla riduzione delle fasi di gara,

Qualifica

La prima fase, definita **Qualifica**, attribuisce un punteggio ad ogni singolo atleta in gara e di conseguenza stila una classifica.

Bracket

La seconda fase, definita **Bracket** (tabellone dei round), assegna ad ogni atleta un concorrente, sulla base della posizione nella classifica di Qualifica con cui si costruirà il Tabellone dei Round organizzato per coppie che si confronteranno per lo scontro diretto (Head to Head). Ciascun confronto Head to Head può solo concludersi con un atleta vincitore ed uno perdente.

Il Tabellone dei Round consente a tutti gli atleti qualificati, condizioni ed opportunità di gara per "Merito di Qualifica", per cui l'atleta più in alto in classifica di Qualifica gareggia contro l'atleta più in basso in classifica di Qualifica, e così via a scalare.

Il Bracket assegnerà ad ogni atleta un numero da 01 a max ultimo classificato, corrispondente alla propria posizione in Classifica di Qualifica, dalla più alta verso la più bassa. L'atleta con la posizione più alta in classifica di Qualifica gareggia contro l'atleta con la posizione più bassa in classifica di Qualifica (Atleta N.01 vs Atleta N. Ultimo); l'atleta con la seconda posizione più alta in classifica di Qualifica gareggia contro l'atleta con la penultima posizione in classifica di Qualifica (Atleta N.02 vs Atleta N. Penultimo); così scorrendo, fino all'atleta con la posizione di metà classifica di Qualifica gareggiare contro l'atleta con la posizione successiva in classifica di Qualifica (es. Atleta N.08 vs Atleta N.09). In ogni caso, Il sistema del tabellone dei round di gara assegnerà sempre gli atleti ai round di gara organizzati secondo l'algoritmo matematico / software con lo scalare dei trentaduesimi, sedicesimi, ottavi, quarti, semifinali e finali.

Round di Gara

La terza fase, definita **I Round di Gara** (Turni di Gara o Gironi di Gara o Round delle Heat), è l'apertura del Tabellone dei Round per l'inizio e l'evolversi dei confronti agonistici secondo lo scalare dei **Round di Gara dei vincenti** e dei **Round di Gara dei perdenti**; termineranno con l'ultimo Round o Finale, con cui si stabilirà la definitiva classifica di gara.

I Round di Gara possono prevedere un numero di Round secondo il Tabellone di Gara.

Ogni atleta avanzerà nel Round di Gara successivo, scalando la propria posizione agonistica nei Round di Gara dei Vincenti o nei Round di Gara dei Perdenti. Un atleta che vince nel primo Round di Gara, viene inserito nei Round dei vincenti. Un atleta che perde nel primo Round di Gara, viene inserito nei Round dei perdenti (Round dei Ripescaggi o Elimination Round); un atleta che perde nel Round dei Perdenti termina definitivamente la partecipazione alla gara, determinando la propria posizione in classifica con il punteggio di gara fin lì ottenuto, secondo il **"Sistema di Classifica"**.

Heat - il sistema di gara "Head to Head"

due atleti gareggiano uno contro l'altro; la Heat (anche Manche o Batteria) è un periodo di tempo predeterminato in cui due atleti competono nello stesso impianto di gara, uno dopo l'altro, per ottenere i propri punteggi migliori. Durante una Heat i giudici valutano le prestazioni di ognuno dei concorrenti per determinare il vincitore; Una Heat prevede per ogni atleta due performance di gara individuali o RUN, che verranno singolarmente giudicate con un punteggio dalla giuria; il punteggio finale di una Heat di un atleta sarà la media della somma dei punteggi. Alla fine di un heat, l'atleta con il punteggio più alto passerà al Turno di gara successivo nel Round dei Vincenti; l'atleta con il punteggio più basso passerà al Turno di gara successivo nel Round dei Perdenti, per interrompere la propria gara se perderà una seconda volta, con la relativa posizione in classifica.

Run di gara

Una Run di gara è la singola performance di gara di un atleta all'interno di una HEAT. Prevede la presenza di un solo atleta nel campo di gara; Il tempo di una Run è stabilito in 30 secondi. La fine di una Run determina la possibilità del concorrente successivo di dare inizio alla propria Run dopo aver ricevuto un ok a procedere da parte dell'ufficiale di gara preposto.

Ogni Run riceve un punteggio da ogni Giudice di gara, incluse eventuali penalità, solo dopo il termine della Run del secondo atleta;
Ogni atleta avrà a disposizione lo stesso numero di Run dell'atleta concorrente.
La conclusione di tutte le Run previste darà termine alla Heat.

Il tempo di una Run, la quantità di Run in una Heat, le modalità e le caratteristiche di svolgimento e di giudizio di una Run potranno essere diversamente stabilite e ridefinite all'interno del comunicato ufficiale prima della gara.

1.1.2 Attribuzione dei punteggi di gara

Ogni giudice attribuisce un punteggio di gara numerico ad ogni performance (Run) di un atleta; viene assegnato al termine della Run del secondo atleta; questo punteggio viene definito **RUN SCORE** e deriva da una valutazione complessiva

della performance dell'atleta, effettuata da ciascuno dei giudici, basata su criteri oggettivi (quantitativi e qualitativi, di utilizzo dell'area di gara) e soggettivi (estetici, interpretativi e di espressione personale e creatività).

Il Run Score è assegnato da ogni giudice secondo una scala numerica crescente da 0,0 a 10; si definisce **Heat Score** la media della somma dei Run Score, con approssimazione al centesimo (0,00).

La giuria di gara è composta da un numero minimo di tre o cinque giudici. Qualora la giuria sia composta da tre giudici l'Heat Score verrà calcolato da tutti i Run Score attribuiti dai giudici. Nel caso i giudici siano cinque l'Heat Score verrà calcolato scartando il punteggio più basso e più alto attribuito, prima di mediare. Se due atleti terminano la heat con lo stesso punteggio totale, la vittoria viene assegnata a chi detiene la più alta posizione in Classifica di Qualificazione o Qualifying Ranking.

I punteggi di gara finali, una volta approvati dalla giuria, sono insindacabili e inappellabili; vengono resi pubblici alla fine di una Heat comunicando sempre e solo l'Atleta Vincente.

Caduta

Si definisce caduta la perdita di contatto con la tavola da surf skate di uno o entrambi i piedi dell'atleta, che renda necessario un nuovo appoggio sulla superficie dell'area di gara per proseguire. All'atleta è consentito continuare la propria Run dopo una caduta, tenendo presente che tale evento inciderà negativamente sul punteggio assegnato.

1.1.3 Obblighi dell'atleta

Tutti gli atleti hanno i seguenti obblighi:

- Essere in possesso di un tesseramento valido con la 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 la propria attrezzatura sportiva per verificarne l'idoneità.
- 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 di età inferiore ai 18 anni devono indossare il casco durante la pratica e la gara.
- Essere consapevoli di ciò che li circonda in ogni momento mentre si trova nell'impianto sportivo di gara, al fine di evitare collisioni durante tutto il tempo di pratica e di gara. Non è raccomandato indossare le cuffie 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 usare le cuffie.

- Il concorrente deve condurre il Surf skate con il corpo 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.

1.1.4 Identificazione visiva

Nessuna identificazione visiva per gli Atleti come pettorali, numeri, targhette o altra identificazione fisica deve essere applicata ai concorrenti se non diversamente espresso dalla Direzione di Gara a tutti gli atleti o per specifiche categorie, prima delle Qualifiche.

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 l'evento abbia inizio. Durante la pratica pre gara potranno accedere alle strutture dedicate alla gara solo e soltanto gli iscritti alla competizione, con turni di un solo atleta per volta se l'impianto sportivo è una Wave Ramp, con turni di più atleti fino ad un massimo di 8 atleti contemporaneamente presenti nel campo di gara se l'impianto sportivo è diverso.

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

2.1.2. Pratica di gara (Warm Up)

Durante la pratica di gara potranno accedere alle strutture dedicate alla gara soltanto gli atleti che stanno per disputare la seguente fase di gara della propria categoria. All'apertura del Tabellone dei Round di una categoria, potrà essere comunicato dalla direzione di giuria un Warm Up dai 10 ai 30 minuti, per tutti gli atleti della categoria in appello, con turni liberi di un solo atleta alla volta, da effettuarsi prima dell'inizio dei Round di Gara. Ulteriori momenti di Warm up potranno essere facoltativamente concessi prima dei singoli Round di Gara.

2.2. Qualifiche e Sistema di Qualifica

La CDS definisce per ciascun evento le modalità di svolgimento della fase di Qualifica della competizione, questa potrà avvenire quale parte del programma di gara mediante criteri stabiliti dal Regolamento o diversamente dal comunicato federale di pre gara, oppure con riferimento ad un ranking di qualifica composto attraverso punteggi e meriti acquisiti per mezzo della partecipazione a competizioni precedenti. Sistemi di qualifica misti che includono entrambe le modalità sono possibili ed in questo caso, gli atleti che godono di un punteggio di "pre Qualifica", potranno decidere di saltare la fase della Qualifica della competizione. In questo caso il proprio ranking di pre Qualifica corrisponderà al proprio ranking in Qualifica di gara. Qualora un atleta pre qualificato decida di competere nella fase di qualifica dell'evento, rinuncia al proprio punteggio di prequalifica ed accetta il rimpiazzo di questo in favore del punteggio conferitogli

dai giudici attraverso la disputa della fase di qualifica. L'eventuale Ranking di Pre Qualificazione verrà ufficializzato all'interno del comunicato ufficiale relativo alla competizione, nella sezione denominata "CISS Qualifying Ranking". Tale ranking determinerà la posizione degli atleti interessati nel Tabellone dei Round della gara.

Il formato e la durata delle sessioni di qualifica, dovrà essere strutturato così da consentire agli atleti pari condizioni ed opportunità di gara.

- **Run Di Qualifica** - La sessione di qualifica di ogni atleta, per categoria, prevede che ogni atleta debba eseguire una performance o prova di qualifica mediante una o due run, ognuna da 30/45/60 secondi, a discrezione della direzione di giuria. L'ordine di partecipazione degli atleti alle Run di Qualifica verrà definito secondo vari criteri a disposizione della direzione di giuria: Alfabetico, data di iscrizione, ranking, casuale.
- **Qualifying Score** – Ogni giudice attribuisce un punteggio di gara numerico ad ogni performance (Run) di qualifica di un atleta; deriva da una valutazione complessiva della performance dell'atleta, effettuata da ciascuno dei giudici, basata su criteri oggettivi (quantitativi e qualitativi, di utilizzo dell'area di gara) e soggettivi (estetici, interpretativi e di espressione personale e creatività).
Il Qualifying Score è assegnato da ogni giudice secondo una scala numerica crescente da 0,0 a 10; è la media della somma dei punteggi attribuiti dai giudici alla run dell'atleta;
L'ordine in classifica dei Qualifying Score, per categoria, viene definito Qualifying Ranking.
- **Qualifying Ranking** – è la classifica finale dei Qualifying Score di tutti gli atleti; corrisponde all'attribuzione delle posizioni degli atleti tra loro, definendo il Qualifying Ranking. Il Qualifying Ranking definisce il successivo Tabellone dei Round.

La competizione potrà procedere solo se tutti gli iscritti in gara avranno disputato la sessione di qualifica, eccezione fatta per gli atleti pre qualificati.

La mancata partecipazione alla sessione di qualifica preclude l'accesso alla gara e la relativa classificazione, se non per motivi che il capo giudice possa ritenere giustificabili; in questo caso accesso alla gara verrà consentito accedendo con l'ultima posizione in classifica.

Fanno eccezione gli atleti in possesso di un punteggio di "Pre-Qualifica" (Qualifying Ranking Series), maturato tramite la partecipazione ad eventi pre-qualificanti. Tali atleti:

- Possono accedere alla gara senza disputare le qualifiche, utilizzando il proprio punteggio di Pre-Qualifica.
- Hanno la facoltà di partecipare comunque alle qualifiche di gara: in tal caso, il punteggio finale di qualifica sarà il migliore tra quello di Pre-Qualifica e quello ottenuto nell'evento in corso.
- Devono in ogni caso essere presenti in campo gara.

In caso di parità nel punteggio finale di qualifica tra un atleta che ha disputato solo le qualifiche di gara e un atleta Pre-Qualificato, quest'ultimo otterrà la posizione migliore, comportando lo slittamento in classifica dell'altro atleta.

2. 3 Turno di Gara

L'atleta è tenuto a rispettare il proprio ordine di partenza. In caso di mancata presentazione, infortunio o malore, l'atleta perderà il diritto a disputare la run, che non potrà essere posticipata. La mancata esecuzione della prova comporterà l'assegnazione di un punteggio pari a 0.00.

3. SICUREZZA

La sicurezza è un aspetto imprescindibile per la 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
- Operatori Media
- Ufficiali di Gara
- Speaker
- DJ
- Operatori medici e paramedici
- Lo staff dell'organizzazione

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

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

3.3. Numero massimo di atleti nel campo di gara

L'organizzatore dovrà garantire la contemporanea permanenza nel campo di gara di un numero massimo definito di atleti. Tale numero dovrà essere deciso, ed imposto tramite la regolazione degli accessi, in base alla valutazione di un livello di rischio di collisione tra gli atleti ragionevolmente basso. Durante le fasi di **gara** o **practice** gli atleti dovranno attendere il proprio turno al di fuori della struttura di gara per garantire alla giuria una corretta visione delle Run in corso ed evitare di ostacolare l'avversario durante lo svolgimento della propria run.

In ogni momento la giuria potrà sospendere la manifestazione fino a quando non verranno ristabilite le predette condizioni di sicurezza.

3.4. Protezioni di sicurezza dell'Atleta

Ogni atleta è responsabile della propria sicurezza e deve indossare le protezioni adeguate in base al proprio livello di abilità, alla disciplina praticata e alla propria tecnica di caduta.

- **Obbligo del casco per i minorenni:** Per tutti gli atleti minorenni è obbligatorio indossare il casco (conforme all'Art. 5.2) durante tutte le fasi: allenamento, practice, qualifiche e gara.
- **Enforcement e Sanzioni:** La giuria non autorizzerà la partenza di atleti minorenni privi di casco. Il mancato utilizzo di tale protezione determinerà l'esclusione dalla gara o l'invalidazione dei risultati ottenuti, a discrezione della direzione di gara. Tale controllo sarà applicato dall'organizzatore in ogni sessione.
- **Altre protezioni:** L'utilizzo di ginocchiere, gomitiere, polsiere ed altre protezioni è facoltativo. La decisione sull'uso è rimessa alla discrezionalità del singolo atleta o, in caso di minorenni, del genitore o tutore.

3.5. Obblighi e Codici di Condotta

Tutti gli atleti hanno obblighi e responsabilità di seguito riportati:

- Devono presentarsi all'ufficio gara almeno due ore prima dell'inizio della competizione in ciascuno dei giorni di gara o comunque entro l'orario prestabilito nel programma di gara;
- I concorrenti devono familiarizzare con l'area di gara e le strutture eseguendo adeguate sessioni di riscaldamento e pratica (practice);
- I concorrenti hanno l'obbligo di liberare il campo di gara prima dell'inizio di una sessione di gara evitando, di interferire con le performance in corso durante la competizione ufficiale;
- Devono rispettare ed accettare il giudizio della giuria;

4. UFFICIALI DI GARA

4.1 Direttore dell'Evento (DE)

Il Direttore dell'Evento lavora all'interno del Comitato Organizzatore Locale (LOC) con la responsabilità completa della produzione dell'evento.

Il DE è responsabile dell'infrastruttura del luogo di gara, delle attrezzature e della sicurezza e funzionalità complessive del personale.

La posizione deve essere concordata tra la Commissione Skateboarding Skate Italia e il LOC, una volta assegnata la posizione, il DE lavora sotto la responsabilità legale e finanziaria del LOC.

4.2 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 soddisfi i termini dell'ispezione tecnica, potranno essere penalizzati e/o squalificati.

4.3 Giuria

La giuria è composta da 3 o 5 giudici (Ufficiali di Gara), a seconda dell'importanza dell'evento.

4.3.1 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:

- giudicano le performance degli atleti al fine di stilare una classifica di gara;
- devono tenere un codice di comportamento decoroso e consono al proprio ruolo;
- 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;
- devono essere a conoscenza di tutte le norme ed i regolamenti in vigore.

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 dal Capo Arbitro, al pubblico e agli Atleti, inoltre:

- Annuncia gli ordini di partenza e presenta gli Atleti
- Annuncia i risultati di gara
- Scandisce i tempi di gara di concerto con la giuria
- Effettua annunci di interesse per il pubblico e per l'organizzatore
- Su indicazione della giuria effettua annunci riguardanti le decisioni di gara

4.5 Cronometrista

Il Cronometrista è il responsabile della tenuta dei tempi dell'Atleta durante la gara. Opera attraverso un cronometro con precisione a un decimo di secondo e comunica a Speaker e Giuria con la cadenza decisa da quest'ultimo.

Può essere effettuato vocalmente dallo Speaker una scadenza di tempo che varia dai 10 ai 5 secondi rimanenti.

5. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI

5.1. Surfskate board

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 dei surfskate board 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 (2) con relativi dispositivi di fissaggio alla tavola. Tra i due truck, quello anteriore è richiesto abbia geometria e costruzione specifica per la pratica del Surfskate. Questo prevede o un "reverse kingpin truck" il cui meccanismo di sterzata si basi sui "bushings" o un sistema definito a piastra contenente "molle" o diversi sistemi che permettano sempre e comunque una tecnologia tale per cui il truck anteriore sterzi maggiormente rispetto al truck posteriore

E' fatto divieto di impiego di equipaggiare il proprio Surfskate board con motori (elettrici o combustione interna) o sistemi di ancoraggio dei piedi alla tavola.

La tavola, i truck e tutta l'attrezzatura utilizzata dovrà essere sottoposta a controllo da parte dell'Ispettore Tecnico.

5.2. Casco

Sono ammesse solamente queste tre categorie di casco:

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

6. IMPIANTI

Lo svolgimento delle gare avviene all'interno di strutture definite "WaveRamp" o più in generale in impianti sportivi dedicati allo skateboarding ma adatti alla pratica competitiva del Surfskate ed approvati dalla commissione tecnica di settore.

Tale approvazione dovrà avvenire prima dell'organizzazione e della conferma della gara stessa.

7. ISCRIZIONI

Sarà cura di ogni associazione organizzatrice, stabilire assieme alla Commissione di Settore:

1. le modalità e i termini d'iscrizione;
2. le quote d'iscrizione;
3. eventuali ammende in caso di mancata partecipazione dell'atleta.

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

8. RISULTATI DI GARA

I risultati (comprensivi anche del punteggio) delle singole gare saranno comunicate dagli DT di riferimento alla mail skateboarding@fisir.it. 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, le posizioni finali di gara. Nel caso in cui vengano individuati nelle classifiche di gara atleti per qualsiasi ragione sprovvisti di tesseramento, questi verranno esclusi dalla classifica ufficiale dell'evento.

La classifica sarà disponibile sul sito della Skate Italia per il tramite di comunicato ufficiale e su quello di Italian Skateboarding ed andrà ad aggiornare la Classifica Generale del campionato di riferimento.

I risultati di gara sono considerati definitivi nel momento in cui la giuria li approva.

8.1.2 Classifica Generale

Le Classifiche di Gara permettono all'atleta di entrare nella Classifica Generale del campionato di appartenenza della gara disputata, se previsto ed in allineamento con Norme di Attività della stagione sportiva in corso.

In tal caso la Classifica Generale riporta i punteggi attribuiti in base al posizionamento di gara finale.

8.1.3 Punteggi attribuiti nella Classifica Generale Nazionale

Nelle stagioni sportive in cui è istituita una classifica generale nazionale, il punteggio di ogni atleta è determinato dal piazzamento ottenuto in ciascuna singola gara. I dettagli relativi al calcolo dei punteggi nella classifica viene stabilito nelle norme di attività della stagione di riferimento.

Posizione	Punteggio
1	1000
2	800
3	700
4	650
5	600

Posizione	Punteggio
6	550
7	500
8	450
9	400
10	380
11	360
12	340
13	320
14	300
15	280
16	260
17	240
18	220
19	200
20	180
21	160
22	140
23	120
24	100
25	80
26	60
27	40
28	20
29	10
30	10
31 e successivi	5

8.2 Ex aequo

8.2.1 Pari Merito in Classifica Generale

In caso di ex aequo tra due atleti o più atleti nella Classifica Generale:

- verrà considerato il successivo miglior posizionamento fra i due, oppure, se la gara di campionato è di tipo assoluto, l'ex equo verrà risolto considerando il miglior avanzamento nel girone dei round di gara;

- se vi è ancora un ex equo, si guarda il successivo miglior piazzamento fra i due.

8.2.2 Pari merito in Classifica di Gara

Gli Ufficiali di Gara devono fare in modo che non vi siano casi di pari merito nei punteggi di gara. Nel caso in cui vengano individuati due punteggi uguali per due o più atleti, si considera vincente l'atleta più in alto nella Classifica di Qualifica o Qualifying Ranking (v.1.1.2)

8.2.3 Richiesta chiarimento del giudizio

Una volta che i punteggi della competizione sono stati approvati dalla giuria 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

Come da Regolamento Tecnico Skateboarding Skate Italia: "Una volta che i punteggi della competizione sono approvati dalla giuria e pubblicati, sono definitivi e non soggetti ad alcun appello."

Gli atleti possono richiedere una spiegazione 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: skateboarding@fisr.it
- 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 o i Giudici devono essere contattati direttamente. Dopo l'orario di gara, le richieste di chiarimento possono essere inoltrate via email scrivendo a skateboarding@fisr.it
- La richiesta di chiarimento può essere presentata esclusivamente da:
 - L'Atleta o il suo tutore legale se minore di 18 anni
 - Responsabile della ASD presso cui l'atleta è tesserato

In caso di richiesta di chiarimento presentata dal Responsabile della ASD, l'Atleta o il suo tutore legale deve fornire il consenso alla presentazione mediante firma del modulo.

Tutte le Richieste di Chiarimento devono essere debitamente compilate in ogni loro parte, fornendo dettagli e contesto da chiarire. Le richieste generiche verranno respinte.

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

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

Modulo di richiesta di chiarimenti

Elenco campi che dovranno essere presenti nel modulo

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

9. PROCEDURE RELATIVE ALL'EVENTO

9.1. Procedure di Gara

Registrazione 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 registrarsi 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 uno slot di tempo determinato e viene svolto sul posto all'evento per confermare la partecipazione di un Atleta alla competizione. Un documento valido viene sempre richiesto. 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 in gara 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 prima dell'accREDITAMENTO di Gara. Il ritiro deve essere comunicato al Delegato Tecnico direttamente o tramite il Segretario di Gara in forma di nota scritta. DOVE: Area AccREDITAMENTO QUANDO: Prima dell'accREDITAMENTO della gara CHI: Atleta o chi ne fa le veci.
Classifica Generale	Verrà attribuito un punteggio valido per la Classifica Generale Nazionale all'Atleta con almeno una valutazione durante la competizione che si rifletta nella classifica dell'evento stesso.

10. SIGLE DELLE IRREGOLARITÀ

SIGLA	DESCRIZIONE
DNS	Did Not Start. 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 e/o dei turni disponibili della competizione. Gli atleti DNS sono normalmente classificati in fondo alla run di competizione in cui si sono rifiutati o non sono stati in grado di skateare. Attribuzione del punteggio Il DNS viene concesso come punteggio nel caso in cui un atleta non sia riuscito a iniziare una prestazione entro 5 secondi da quando il responsabile di gara gli fornisce il segnale di inizio. In nessun caso sarà possibile recuperare la propria run trascorsi i 5 secondi da quando il responsabile di gara dà il segnale di inizio.
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.

11. DINAMICHE DELLE COMPETIZIONI

Un atleta presentato non inizia una heat	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 heat.		
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 un surfskate sostitutivo. Il tempo non viene interrotto. • La run viene conteggiata fino alla fine della stessa. Nel caso in cui l'Atleta si fermi: La heat viene conteggiata fino al momento del ritiro.		
Fallimento 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 con un "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. <table border="1" data-bbox="603 1912 1495 2002"> <tr> <td>To</td> <td>Person Person Person</td> </tr> </table>	To	Person Person Person
To	Person Person Person		

	Cc	Person
	Bcc	Person
	Subject	

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

Un Atleta può richiedere una ripetizione della propria Run solo quando:

- Le condizioni della 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 alla 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 su 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,
- Alzare la mano e avvicinarsi alla giuria per richiedere la sua richiesta di ripetizione,
- Descrivere l'incidente e la sua richiesta per un nuovo tentativo di Trick o Run.

La giuria deciderà se la richiesta sarà accolta. Le repliche possono essere concesse immediatamente o differite a discrezione della giuria.

La decisione della giuria sarà comunicata dall'Annunciatore/Speaker.

13. STATI DELL'EVENTO

RITARDATO	Potrebbe verificarsi un ritardo se una sessione non inizia come programmato ma dovrebbe iniziare entro il segmento corrente dello stesso giorno di gara. 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 verrà modificato in riprogrammato o annullato.
INTERROTTO	Una sessione 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 sessione 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 sessione o un round di competizione entro un determinato intervallo di tempo, lo stato può essere modificato in "annullato".
ANNULLATO	Una fase dell'evento che non può essere riprogrammata entro il tempo disponibile nel programma di gara, inclusi i 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 sessione 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.	
	To	Person Person Person
	Cc	Person
	Bcc	Person
	Subject	

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

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

- **FORMATI SURFSKATE**

- **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 1vs1:** Tutti gli Atleti devono aver completato la loro 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, hanno avuto pari possibilità di gareggiare nelle precedenti manche di gara.

14.3 Fattori che causano modifiche al programma

Relativi a	● Problemi strutturali del FOP o potenziali rischi per l'integrità
------------	--

Location / FOP	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 • Il 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 formato di gara previsto, il Direttore dell'evento potrebbe scegliere di applicare un formato 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 nella 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). Se la competizione deve essere interrotta, tutti gli Atleti saranno contrassegnati come DNS nella run interrotta e la classifica finale sarà stabilita in base al numero di run che tutti gli Atleti hanno completato.

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

15. Norma transitoria

In attesa che venga costituito l'organigramma CUG della disciplina, sarà consentita la designazione di Tecnici e Dirigenti, regolarmente tesserati, quali Ufficiali di Gara in deroga all'art. 27 del Regolamento Organico.

