

# SKATEBOARDING

## Regolamento Tecnico 2020



## Sommario

1. STREET & PARK	5
1.1 LA GARA	5
1.1.1 Formati di Gara	5
1.1.2 Attribuzione dei punteggi	5
2. FASI DI GARA	5
2.1. Pratica/Practice	5
2.1.1. Practice Pre gara	5
2.1.2. Practice di gara	5
2.2. Qualifiche	6
2.3. Semi Finali e Finali	6
2.4 Turno di Gara	6
3. SICUREZZA	6
3.1. Servizio Medico	6
3.2. Accesso al campo di gara	6
3.3. Numero massimo di atleti nel campo di gara	7
3.4. Protezioni di sicurezza dell'Atleta	7
3.5. Obblighi e Codici di Condotta	7
4. UFFICIALI DI GARA	8
4.1. Giuria	8
4.1.1 Head Judge	8
4.1.2 Ufficiali di Gara	8
4.1.3 Segretario di Gara e Calcolatore	8
4.1.4 Cronometrista	9
4.1.5 Speaker o Annunciatore	9
5. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI	9
5.1. Skateboard	9
5.2. Casco	9
6. IMPIANTI	10
7. ISCRIZIONI	10
8. RISULTATI DI GARA	10
8.1 Classifiche	10
8.1.1 Classifica di Gara	10
8.1.2 Classifica Generale	10
8.1.3 Punteggi attribuiti nella Classifica Generale	11
8.2 Ex equo	12
8.2.1 Parimerito in Classifica Generale	12
8.2.2 Parimerito in Classifica di Gara Park o Street	13
9. DOWNHILL	13
9.1 Gli atleti partecipanti	13
9.1.1 Obblighi e Codici di Condotta	13
9.1.2 Ispezione tecnica	13
10 UFFICIALI DI GARA	13
10.1 Direttore di Gara	13
10.2 L'Ufficiale di Gara	14
10.3 Starter	14
10.4 Cronometrista	14
10.5 Corner Marshals	14
10.6 Ispettore Tecnico	15

10.7 Rapporto di Gara	16
11. SICUREZZA	16
11.1 Ispezione Tecnica dei mezzi	16
11.1.1 Skateboard	16
11.1.2 Luge	16
11.2 Incidenti	17
11.3 Emergenza Medica	17
11.4 Accesso al percorso	17
11.5 Protezioni di sicurezza dell'Atleta	17
11.5.1 Casco	17
11.5.2 Tuta	18
11.5.3 Speedsuits	18
11.5.4 Guanti	18
11.5.5 Calzature	18
11.5.6 Gomitiere e ginocchiere	18
11.5.7 Visiera/Occhiali	18
11.5.8 Paraschiena	18
12. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI	18
12.1 Skateboard	18
12.1.1 Tavola	18
12.1.2 Peso	18
12.1.3 Lunghezza	18
12.1.5 Trucks	19
12.1.6 Rotelle	19
12.1.7 Cuscinetti	19
12.1.8 Freni	19
12.1.9 Area Numero	19
12.1.10 Numeri	19
12.1.11 Masse addizionali	19
12.2 Streetluge	19
12.2.1 Lo chassis del Luge	19
12.2.2 Peso	20
12.2.3 Lunghezza	20
12.2.4 Larghezza	20
12.2.5 Fronte	20
12.2.6 Retro Luge	20
12.2.7 Carenature	20
12.2.8 Trucks	20
12.2.9 Rotelle	20
12.2.11 Freni	21
12.2.12 Area Numero	21
12.1.13 Numeri	21
12.2.14 Masse addizionali	21
13 PROCEDURE DI GARA	21
13.1 Pratica	21
13.2 Qualifiche	21
13.2.1 Discese Cronometrate	21
13.2.2 Sistema di cronometraggio	22
13.3 Formato di Gara	22
13.4 Procedure di Partenza	22
13.4.1 Sequenza di Partenza	22
13.4.2 Posizione di partenza degli Atleti	23

13.5 Corsie di Partenza	23
13.5.1 Violazione delle Corsie di Partenza	23
13.5.2 Falsa Partenza	23
13.6 Spinta in Corsa	23
13.7 Procedure di Arrivo	24
13.8 Contestazione posizioni finali	24
14. REGOLE DI GARA	24
14.1 Downhill Skateboard	24
14.2 Streetluge	24
14.3 Contatto	24
14.4 Sorpassi	24
14.5 Contatto Intenzionale	24
14.8 Spinta Illegale	24
14.9 Ripartenza dopo una caduta	25
14.10 Arrivo	25
14.11 Interferenze	25
14.12 Abilità Compromesse	25

# 1. STREET & PARK

---

## 1.1 LA GARA

### 1.1.1 Formati di Gara

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

- **JAM** - La Jam Session prevede la presenza contemporanea di più atleti all'interno del campo di gara. La Jam dura un periodo di tempo variabile definito in base al numero di atleti contemporaneamente in gara e alla caratteristica della struttura ed al formato di gara
- **JAM ORGANIZZATA** - Rappresenta una soluzione di compromesso tra la RUN e la JAM. Gli atleti divisi in gruppi, vengono chiamati a skateare in un ordine prestabilito dando loro facoltà di usare la struttura rimanendo soli nel campo di gara. Ogni atleta può proseguire nella propria performance fino a quando non compie il primo errore oppure raggiunge un tempo massimo di permanenza nella struttura.
- **RUN** - La procedura di gara "Run" prevede la presenza di un solo atleta nel campo di gara per un periodo di tempo che varia a seconda delle caratteristiche della struttura e del formato di gara.

### 1.1.2 Attribuzione dei punteggi

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

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

## 2. FASI DI GARA

---

### 2.1. Pratica/Practice

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. Practice Pre gara

Almeno 2 ore di pratica dovranno essere permesse agli atleti prima che l'evento abbia inizio. Durante le practice pre gara potranno accedere allo skatepark solo e soltanto gli iscritti alla competizione fino ad un massimo di 30 atleti contemporaneamente presenti nel campo di gara.

#### 2.1.2. Practice di gara

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

## **2.2. Qualifiche**

Le qualifiche sono quella fase dell'evento a cui tutti gli atleti devono partecipare per accedere alle fasi successive di gara. Il formato, la durata ed il numero di batterie delle sessioni di qualifica, dovrà essere strutturato così da consentire agli atleti pari condizioni ed opportunità di gara. Particolare attenzione dovrà essere riposta nell'organizzazione delle practice di gara.

Per nessuno degli atleti partecipanti alla qualifica dovranno trascorrere più di 60 minuti tra la practice di gara e la performance di gara. La competizione potrà procedere solo se tutti gli iscritti in gara avranno disputato la sessione di qualifica.

La mancata disputa della sessione di qualifica non dà diritto a nessun posizionamento nella classifica finale dell'evento.

## **2.3. Semi Finali e Finali**

In base al numero di iscritti varieranno il numero di fasi di gara da disputare:

- A. *numero di iscritti < 12*: è fatta prescrizione di utilizzare solo due fasi di gara **Qualifica e Finale con 8 atleti (se presenti)**.
- B. *numero di iscritti > 12*: dovranno invece tenersi tre fasi successive di gara **Qualifica, Semifinale, Finale con 8 atleti**.

## **2.4 Turno di Gara**

L'atleta dovrà rispettare il suo turno di gara e se questo non dovesse presentarsi, risultasse infortunato o colpito da un malore perderà il diritto a svolgere quel turno di run che non potrà essere posticipata.

# **3. SICUREZZA**

---

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

## **3.1. Servizio Medico**

Per tutta la durata della manifestazione, è obbligatoria la presenza costante in sede di gara di almeno un mezzo di soccorso (ambulanza). Tale mezzo dovrà essere completo del personale qualificato ed equipaggiato a norma di legge, nel rispetto dei regolamenti locali, regionali e nazionali in materia di pubblico spettacolo, per erogare tutte le necessarie prestazioni di primo soccorso durante l'evento. Sarà compito dell'organizzatore predisporre quanto necessario affinché sia possibile un repentino ed efficace accesso dei mezzi di soccorso al campo di gara.

In caso di assenza dell'ambulanza e del personale medico, la gara NON potrà in alcun modo essere svolta (senza eccezione alcuna).

## **3.2. Accesso al campo di gara**

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

- Atleti
- Tecnici
- Operatori Media
- Ufficiali di Gara

- Speaker
- DJ
- Operatori medici e paramedici
- Lo staff dell'organizzazione

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

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

### **3.3. Numero massimo di atleti nel campo di gara**

L'organizzatore dovrà garantire la contemporanea permanenza nel campo di gara di un numero massimo definito di atleti. Tale numero dovrà essere deciso, ed imposto tramite la regolazione degli accessi, in base alla valutazione di un livello di rischio di collisione tra gli atleti ragionevolmente basso. In nessun caso, all'interno di nessuna struttura, in nessuna fase di **gara** o **practice**, potranno praticare contemporaneamente più di 30 atleti. In ogni momento l'Head Judge potrà richiedere il conto dei presenti nel campo di gara e sospendere la manifestazione fino a quando non verranno ristabilite le predette condizioni di sicurezza.

### **3.4. Protezioni di sicurezza dell'Atleta**

Ogni atleta deve praticare lo Skateboarding impiegando le protezioni che ritiene necessarie per garantire a se stesso un adeguato livello di sicurezza. Tale scelta deve essere effettuata in base alla valutazione del proprio livello di abilità, della disciplina praticata e della propria tecnica di caduta. E' fatta prescrizione d'uso del casco agli atleti minorenni che non potranno partecipare alla competizione se non dotati di adeguata protezione per il capo, come indicato nell'Art. 5.2. Tale prescrizione dovrà essere applicata dall'organizzatore durante le sessioni di allenamento/practice/gara. L'Head Judge non darà il via alle sessioni di gara qualora atleti minorenni non dovessero indossare il casco. Per quanto riguarda le altre protezioni (ginocchiere, gomitiere, polsiere ed altro ancora), il loro utilizzo è a discrezione del singolo atleta o del genitore/tutore nel caso di minorenni.

### **3.5. Obblighi e Codici di Condotta**

Tutti gli atleti hanno obblighi e responsabilità di seguito riportati:

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

## **4. UFFICIALI DI GARA**

---

### **4.1. Giuria**

La giuria è composta da 3 o 5 giudici (Ufficiali di Gara), a seconda dell'importanza dell'evento, di cui un Head Judge che si occupa di finalizzare il punteggio della giuria stessa.

La giuria presente il giorno dell'evento verrà nominata dal CUG (Comitato Ufficiali di Gara) sotto indicazione del responsabile CUG Skateboarding.

#### **4.1.1 Head Judge**

Il Capo della Giuria (Head Judge) è l'autorità più alta presente sul campo di gara e nel caso di eventi importanti potrebbe ricoprire solo tale ruolo in affiancamento ai 3 o 5 giudici. Tra le sue prerogative c'è la facoltà di confrontarsi con gli ufficiali di gara, l'organizzatore e le autorità per prendere decisioni determinanti per lo svolgimento della manifestazione.

- a) Può partecipare al giudizio della competizione laddove la sua presenza non infici la disparità dei membri di giuria.
- b) E' ultimo decisore in riguardo a qualsiasi problematica legata alla messa in sicurezza del campo di gara.
- c) Impone il rispetto del regolamento di gara e sanziona con la squalifica di comportamenti irregolari degli atleti.
- d) Si interfaccia al Giudice Calcolatore per il conferimento dei fogli gara.
- e) Verifica e approva i documenti di gara, di concerto con gli ufficiali di gara, prima che questi possano essere impiegati o diffusi.

#### **4.1.2 Ufficiali di Gara**

Gli Ufficiali di Gara (UDG) convocati ad ogni evento rappresentano la federazione sul campo di gara. Di seguito elencati i compiti loro deputati:

- a) Giudicano le performance degli atleti al fine di stilare una classifica di gara.
- b) Devono tenere un codice di comportamento decoroso e consono al proprio ruolo.
- c) Riferiscono al capo giudice eventuali trasgressioni ai regolamenti federali, situazioni di ostacolo per lo svolgimento della gara, situazioni di pericolo per gli atleti, lo staff ed il pubblico.
- d) Devono avere familiarità con tutte le norme ed i regolamenti in vigore sia in federazione che ad ogni evento.

#### **4.1.3 Segretario di Gara e Calcolatore**

Al Segretario di Gara, spetta la redazione di tutti i documenti di gara necessari allo svolgimento della manifestazione. Si interfaccia con l'organizzazione dalla quale riceve l'elenco degli iscritti verificati ed ammessi alla gara. Riceve tale elenco in formato elettronico (foglio di calcolo) organizzato per disciplina e categoria di gara.

Le sue competenze includono:

- a) Redazione degli ordini di partenza
- b) Stampa dei fogli gara per giuria, speaker e DJ
- c) Riceve dall'Head Judge i fogli gara compilati
- d) Elabora le graduatorie per ogni turno di gara



- e) Riceve dall'Head Judge parere positivo alla formalizzazione e diffusione dei risultati di gara

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

#### **4.1.4 Cronometrista**

Il Cronometrista è il responsabile della tenuta dei tempi di gara. Opera attraverso un cronometro con precisione al centesimo di secondo e comunica a Speaker ed Head Judge con la cadenza decisa da quest'ultimo.

#### **4.1.5 Speaker o Annunciatore**

Lo speaker è deputato alla comunicazione dell'organizzazione con pubblico e atleti:

- a) Annuncia gli ordini di partenza e presenta gli atleti
- b) Annuncia i risultati di gara
- c) Scandisce i tempi di gara di concerto con l'Head Judge
- d) Effettua annunci di interesse per il pubblico e per l'organizzatore
- e) Su indicazione dell'Head Judge effettua annunci riguardanti le decisioni della giuria

## **5. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI**

---

### **5.1. Skateboard**

La tavola deve essere strutturalmente robusta e non deve costituire un pericolo per la sicurezza propria e altrui: la tavola non deve avere estremità taglienti che potrebbero arrecare danni ad altri atleti. Non viene posto limite alle forme, materiali e dimensioni degli skateboard o delle sue parti a patto che l'attrezzo si componga come segue:

- a) Tavola con superficie superiore antisdrucchiolo
- b) Ruote con cuscinetti a sfera
- c) Truck/Carrelli sterzanti con relativi dispositivi di fissaggio alla tavola

Ogni eventuale altro componente (es. rails) dovrà essere autorizzato dall'Head Judge prima di poter essere impiegato per la gara.

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

### **5.2. Casco**

Sono ammesse solamente queste tre categorie di casco:

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

## 6. IMPIANTI

---

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

I dettagli della struttura dovranno essere comunicati ed approvati dalla FISR e dalla commissione di settore prima dell'organizzazione e della conferma della gara stessa.

In linea di principio gli impianti dovranno essere conformi alla norma EN14974 e con strutture fisse al pavimento.

## 7. ISCRIZIONI

---

Sarà cura di ogni associazione organizzatrice, stabilire:

- a) le modalità e i termini d'iscrizione;
- b) le quote d'iscrizione;
- c) 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 Head Judge di riferimento alla mail [skateboarding@fisir.it](mailto:skateboarding@fisir.it) e alla Commissione Skateboard della Federazione [info@italianskateboarding.org](mailto:info@italianskateboarding.org).

I risultati di gara verranno omologati e pubblicati a seguito dell'evento solo e solamente se tutti i partecipanti saranno tesserati prima dell'inizio delle fasi di gara (prove libere, qualifiche, semifinali, finali).

### **8.1 Classifiche**

#### **8.1.1 Classifica di Gara**

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

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

Nel caso in cui vengano individuati nelle classifiche di gara atleti sprovvisti di tesseramento, l'intera classifica verrà invalidata.

La classifica verrà comunicata sul sito della FISR per il tramite di comunicato ufficiale e su quello di Italian Skateboarding ed andrà ad aggiornare la Classifica Generale del campionato di riferimento.

#### **8.1.2 Classifica Generale**

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

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

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

### 8.1.3 Punteggi attribuiti nella Classifica Generale

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

Di seguito i punteggi assegnati nelle gare regionali Street e Park Under 14 e Over 14:

Posizione	Punti assegnati
1	800
2	640
3	320
4	250
5	220
6	200
7	180
8	160
9	140
10	120
11	110
12	100
13	75
14	60
15	50
16	40
17	30
18	30
19	20
20	10

Posizione	Punti assegnati
1	1000
2	800
3	700
4	650
5	600
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

## **8.2 Ex equo**

### **8.2.1 Parimerito in Classifica Generale**

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

- verrà considerato il successivo miglior posizionamento fra i due, oppure;
- se vi è ancora un ex equo, si guarda il successivo miglior piazzamento fra i due.

## 8.2.2 Parimerito in Classifica di Gara Park o Street

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

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

## 9. DOWNHILL

---

### 9.1 Gli atleti partecipanti

#### 9.1.1 Obblighi e Codici di Condotta

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

- devono familiarizzare con il percorso e valutare le difficoltà delle pendenze fin dalla prima discesa;
- non devono superare gli altri atleti se non esclusivamente tramite una traiettoria che eviti il contatto fra gli stessi. Maggiori dettagli a riguardo verranno sono previsti alla norma 14;
- 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;

#### 9.1.2 Ispezione tecnica

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

## 10 UFFICIALI DI GARA

---

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

### 10.1 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.

## **10.2 L'Ufficiale di Gara**

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

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

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

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

## **10.3 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.

## **10.4 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.

## **10.5 Corner Marshalls**

Il Corner Marshal (CM) è responsabile dell'area nella quale viene posizionato e svolge anche una funzione di ufficiale assieme all'Ufficiale di Gara, aiutandolo a prendere una

decisione nel caso in cui ci sia una protesta da parte degli atleti riguardo anomalie presenti durante lo svolgimento della gara. Più Corner Marshals potranno essere dislocati strategicamente lungo il percorso per notificare eventuali infrazioni del regolamento, incidenti o eventuali condizioni di pericolo all'Ufficiale di Gara. Dovranno utilizzare, ove necessario, le apposite bandiere segnaletiche per notificare eventuali incidenti, detriti sul percorso o qualsiasi pericolo che leda l'andamento della discesa.

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

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

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

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

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

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

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

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

I CM sono, di fatto, gli occhi e le orecchie del D.d.G. e dell'U.d.G. lungo il tracciato di gara. Il D.d.G. e l'U.d.G. si devono consultare con tutti i CM prima di iniziare la gara per accertarsi che siano chiare le rispettive postazioni lungo il percorso e il regolamento ufficiale di gara. Prima di ogni discesa lungo il tracciato di gara, il D.d.G. condurrà un controllo via radio accertandosi che tutti i CM siano presenti e che il tracciato di gara sia in sicurezza.

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

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

- devono tenere la gente fuori pista (un fischiotto è un ottimo strumento per questo lavoro);
- assicurarsi che tutti i dispositivi di sicurezza, tra cui eventuali balle di paglia o protezioni in gomma, siano collocati correttamente e non spostati altrove.
- devono inoltre eliminare eventuali detriti degli incidenti, confermando via radio e tramite bandiere quando il tracciato di gara è pulito.

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

## **10.6 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 in accordo con l'organizzatore. 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.

## **10.7 Rapporto di Gara**

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

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

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

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

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

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

## **11. 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.

### **11.1 Ispezione Tecnica dei mezzi**

#### **11.1.1 Skateboard**

Tutto il materiale protettivo incluso il casco, la tuta di pelle e i guanti, devono essere sottoposti all'Ispezione Tecnica 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.

#### **11.1.2 Luge**

Tutto il materiale protettivo incluso il casco, la tuta di pelle e i guanti, deve essere sottoposto all'Ispezione Tecnica 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'Ispezione Tecnica 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.

## **11.2 Incidenti**

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

## **11.3 Emergenza Medica**

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

## **11.4 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.

## **11.5 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.

### **11.5.1 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:

- a) Avere una mentoniera rimovibile;
- b) Avere eventuali componenti aggiuntivi per favorire l'aerodinamica.

Sono ammesse solamente queste tre categorie di casco:

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

### **11.5.2 Tuta**

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

### **11.5.3 Speedsuits**

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

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.

### **11.5.4 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.

### **11.5.5 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.

### **11.5.6 Gomitiere e ginocchiere**

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

### **11.5.7 Visiera/Occhiali**

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

### **11.5.8 Paraschiama**

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

## **12. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI**

---

### **12.1 Skateboard**

#### **12.1.1 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.

#### **12.1.2 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;

#### **12.1.3 Lunghezza**

La lunghezza non deve superare i 122cm

#### **12.1.4 Larghezza**

La larghezza non deve superare i 30,5cm

### **12.1.5 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.

### **12.1.6 Rotelle**

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

### **12.1.7 Cuscinetti**

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

### **12.1.8 Freni**

Non sono ammessi freni meccanici.

### **12.1.9 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.

### **12.1.10 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.

### **12.1.11 Masse addizionali**

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

## **12.2 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.

### **12.2.1 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.

### **12.2.2 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.

### **12.2.3 Lunghezza**

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

### **12.2.4 Larghezza**

La larghezza del luge non deve eccedere i 61cm.

### **12.2.5 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.

### **12.2.6 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.

### **12.2.7 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.

### **12.2.8 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.

### **12.2.9 Rotelle**

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

#### **4.2.10 Cuscinetti**

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

### **12.2.11 Freni**

Non sono ammessi freni meccanici.

### **12.2.12 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.

### **12.1.13 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.

### **12.2.14 Masse addizionali**

L'applicazione di una massa addizionale sul corpo dell'atleta è proibita. Ogni peso addizionale 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.

## **13 PROCEDURE DI GARA**

---

### **13.1 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.

### **13.2 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;

#### **13.2.1 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.

### **13.2.2 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.<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>

### **13.3 Formato di Gara**

I formati di gara approvati dalla federazione ed elencati di seguito sono disponibili sul sito [www.fisr.it](http://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.

### **13.4 Procedure di Partenza**

#### **13.4.1 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.

### **13.4.2 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 il piede 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.

## **13.5 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.

### **13.5.1 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.

### **13.5.2 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.

## **13.6 Spinta in Corsa**

Non c'è limite alla distanza o al momento di spinta di un concorrente durante la gara (vedi regola 6.9)

### **13.7 Procedure di Arrivo**

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

### **13.8 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.

## **14. REGOLE DI GARA**

---

### **14.1 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.

### **14.2 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).

### **14.3 Contatto**

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

### **14.4 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.

### **14.5 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

### **14.8 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



### **14.9 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.

### **14.10 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.

### **14.11 Interferenze**

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

### **14.12 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.