

# SKATEBOARDING

## Regolamento Tecnico Surf Skate 2023



## Sommario

<b>1. SURFSKATE</b> .....	<b>3</b>
1.1 -LA GARA .....	3
<b>2. FASI DI GARA</b> .....	<b>4</b>
2.1. PRATICA .....	4
2.2. QUALIFICHE.....	4
2.3. ROUND DI GARA .....	5
2.4. TURNO DI GARA .....	5
<b>3. SICUREZZA</b> .....	<b>5</b>
3.1. SERVIZIO MEDICO.....	5
3.2. ACCESSO AL CAMPO DI GARA.....	6
3.3. NUMERO MASSIMO DI ATLETI NEL CAMPO DI GARA .....	6
3.4. PROTEZIONI DI SICUREZZA DEGLI ATLETI.....	6
3.5. OBBLIGHI E CODICI DI CONDOTTA.....	7
<b>4. UFFICIALI DI GARA</b> .....	<b>7</b>
4.1 DIRETTORE DELL'EVENTO (DE) .....	7
4.2 ISPETTORE TECNICO.....	7
4.3 GIURIA .....	7
<b>5. SPECIFICHE TECNICHE DEI MATERIALI</b> .....	<b>8</b>
5.1. SURF SKATEBOARD.....	8
5.2. CASCO .....	8
<b>6. IMPIANTI</b> .....	<b>9</b>
<b>7. ISCRIZIONI</b> .....	<b>9</b>
<b>8. RISULTATI DI GARA</b> .....	<b>9</b>
8.1 CLASSIFICHE.....	9
8.2 EX AEQUO .....	10
<b>9. PROCEDURE RELATIVE ALL'EVENTO</b> .....	<b>12</b>
9.1 PROCEDURE DI GARA .....	12
<b>10. SIGLE DELLE IRREGOLARITÀ</b> .....	<b>13</b>
<b>11. DINAMICHE DELLE COMPETIZIONI</b> .....	<b>13</b>
<b>12. RICHIESTA DI RE-RUN DA PARTE DI UN ATLETA</b> .....	<b>14</b>
<b>13. STATI DELL'EVENTO</b> .....	<b>14</b>
<b>14. PROCEDURA DI CONVALIDA DEI RISULTATI DELL'EVENTO E PROTOCOLLO DI EMERGENZA</b> .....	<b>15</b>

# 1. SURFSKATE

---

## 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 settore.

- **HEAT:** Il sistema di gara "HEAD TO HEAD"; un atleta gareggia contro un altro atleta; una HEAT prevede n.02 performance di gara o RUN per ogni atleta;
- **RUN:** ogni singola performance di gara di un atleta, all'interno di una HEAT prevede la presenza di un solo atleta nel campo di gara, per un tempo continuato di 30 secondi, da condurre obbligatoriamente fino al termine, nonostante la presenza di una o più cadute di un atleta; ogni Run riceve un punteggio da ogni Giudice di gara, a meno di penalità;

Il termine della Run di un atleta stabilisce l'immediato inizio Run dell'altro atleta. la conclusione di tutte le Run darà termine alla Heat, in attesa della nomina del vincitore della gara. Il tempo, la quantità e le modalità di svolgimento e giudizio di una Run saranno modificabili a discrezione della commissione tecnica di settore.

### 1.1.2 Attribuzione dei punteggi di gara

- **RUN SCORE** - Il punteggio di gara attribuito ad ogni Run di un atleta; ha un valore numerico da 0,0 a 10, approssimato al decimo (0,0); Il Run Score 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).
- **HEAT SCORE** – la media dei 2 Run Score di un atleta, approssimata al decimo (0,0); alla fine della Heat ogni giudice consegnerà alla direzione l'Heat Score dei 2 atleti;
- **HEAT RANKING** – per ogni atleta è la media degli Heat Score dei giudici, approssimata al decimo (0,0); rappresenta il punteggio di gara definitivo di ognuno dei 2 atleti; La direzione di giuria ha la facoltà di decidere all'inizio dell'evento se l'Heat ranking dovrà essere espresso dalla stessa direzione mediante il valore numerico di entrambi gli atleti o mediante il solo valore qualitativo dell'atleta che ha superato la Heat come "atleta vincente".

La giuria di gara è composta da 3 giudici. I punteggi di gara, quindi il Run Score di ogni giudice per atleta, l'Heat Score di ogni giudice per atleta, l'Heat Ranking della giuria per ogni atleta, quando approvati e resi pubblici dalla giuria e dalla sua direzione, non sono appellabili.

### 1.1.3 L'atleta

Tutti gli atleti hanno le seguenti responsabilità:

- Essere in possesso di un tesseramento valido con la FISR;
- Rispettare le regole e i regolamenti FISR;
- 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 FISR nei bollettini o comunicazioni ufficiali e nelle Norme di Attività;

- **devono presentarsi obbligatoriamente in fase di accredito all'ispezione tecnica con tutta l'attrezzatura che utilizzeranno;**
- partecipare alle prove ufficiali seguendo il programma ufficiale rilasciato dalla Commissione Skateboarding FISR;
- 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 è nella wave ramp, nell'impianto sportivo nominato per la competizione o nello skatepark (FOP), 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 Surfskate 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.

## **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.

b) fino ad un massimo di 30 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.

### **2.2. QUALIFICHE**

Le qualifiche sono quella fase dell'evento a cui tutti gli atleti devono partecipare per accedere alle fasi successive di gara.

Il formato e la durata delle sessioni di qualifica dovranno essere strutturati così da consentire agli atleti pari condizioni ed opportunità 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.

La sessione di qualifica dovrà prevedere, per categoria, che ogni atleta esegua una prova di qualifica mediante una Run da 30 secondi, anche spezzata da pause e cadute, a cui la giuria attribuirà un punteggio finale, definito Qualifying Score.

- **QUALIFYING SCORE** – è il punteggio attribuito ad ogni atleta nelle fasi di qualifiche; alla fine delle qualifiche la direzione di giuria redigerà un documento di classifica dei Qualifying score, per categoria, definito Qualifying Ranking;
- **QUALIFYING RANKING** – è la classifica dei Qualifying score di tutti gli atleti, per categoria, con cui strutturare il successivo sistema di gara di tutte le Heat, definito Calendario dei Round o dei Gironi; avranno accesso alla gara le prime 16 posizioni del Qualifying Ranking in caso di più di 16 posizioni classificate ed in assenza di uno o più atleti classificati si procederà ad inserire i rispettivi atleti non qualificati dalla posizione 17 in poi; avranno accesso alla gara le prime 08 posizioni del Qualifying Ranking in caso di meno di 16 posizioni classificate e si procederà ad inserire i rispettivi atleti non qualificati dalla posizione 09 in poi.

## 2.3. ROUND DI GARA

**CALENDARIO DEI ROUND:** è il sistema di gara di tutte le Heat, che consentirà a tutti gli atleti qualificati le medesime condizioni ed opportunità di gara.

Se un atleta non supera la sua prima Heat, viene inserito nei Round dei perdenti (Elimination Round).

Se un atleta non supera la sua prima Heat nei Round dei perdenti, termina definitivamente la partecipazione alla gara, acquisendo il suo ranking in classifica.

**ROUND DI GARA:** I Round di Gara dipenderanno dalla quantità di posizioni raccolte nel Qualifying Ranking, per categoria, e verranno ad essere così strutturati:

Round of 16 (Qualifying Ranking con 16 posizioni);

Round of 08 (Qualifying Ranking con 8 posizioni);

## 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.

Le fasi di gara varieranno a seconda del numero di iscritti seguendo i seguenti criteri:

- numero di iscritti **maggiore di 16**: gli atleti disputeranno le **Qualifiche** e i **primi 16** le fasi di gara.
- numero di iscritti **minore di 16**: gli atleti disputeranno le **Qualifiche** e fino ai **primi 08** le fasi di gara.

## 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

E' sempre consigliata la presenza costante dell'ambulanza all'interno del campo di gara, rimettendosi agli obblighi disciplinati dal regolamento in essere nella regione di disputa della gara.

Se ritenuto obbligatorio il presidio del 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. 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 DEGLI ATLETI

Ogni atleta deve praticare il Surf skate impiegando le protezioni che ritiene necessarie per garantire a sé stesso un adeguato livello di sicurezza. Tale scelta deve essere effettuata in base alla valutazione del proprio livello di abilità, della disciplina praticata e della propria tecnica di caduta. 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. La giuria 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;
- devono familiarizzare con l'area di gara e le strutture eseguendo adeguate sessioni di riscaldamento e pratica (practice);
- 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 FISR 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 giudici (Ufficiali di Gara)

#### 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, anche direttore di giuria, 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 avere familiarità con tutte le norme ed i regolamenti in vigore sia in federazione che ad ogni evento.

### 4.3.2 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.

### 4.3.3 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. SURF SKATEBOARD

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

- Tavola con superficie superiore antisdrucchiolo
- Ruote con cuscinetti a sfera
- Truck/Carrelli sterzanti (2) con relativi dispositivi di fissaggio alla tavola. Tra i due truck, quello è richiesto abbia geometria e costruzione comunemente definita da "Surfskate"

Il truck frontale deve obbligatoriamente appartenere alla famiglia dei truck da Surfskate, che sia esso un truck da surfskate a bushing, a piastra, a piastra e bushing, sarà riconosciuto tale purchè la struttura del king pin e dell'hangar appartenga ad una produzione riconosciuta; in generale un surfskate è uno skate che abbia il truck frontale con un angolo di rotazione ampiamente maggiore del truck posteriore.

E' fatto divieto di impiego di equipaggiare il proprio Surfskate 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.

#### 5.1.1 Freni

Non sono ammessi freni meccanici.

### 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 FISR.

## 6. IMPIANTI

---

Lo svolgimento delle gare avviene all'interno di strutture da Surfskate approvate dalla commissione tecnica di settore, da definire per il maggiore dei casi Wave Ramp o Wave Park, che siano fissi al suolo o in prefabbricazione leggera  
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:

- le modalità e i termini d'iscrizione;
- la "quota campo" aggiuntiva rispetto a quella d'iscrizione dovuta alla Fisr ;
- 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 DE 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 sui siti federali.

### 8.1 CLASSIFICHE

#### 8.1.1 Classifica di Gara

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

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

Nel caso in cui vengano individuati nelle classifiche di gara atleti per qualsiasi ragione sprovvisti di tesseramento, questi verranno esclusi dalla classifica ufficiale dell'evento.

La classifica sarà disponibile 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.

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.

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; oltre la 33' posizione il punteggio assegnato sarà zero.

1	<b>1000</b>	17	200
2	<b>800</b>	18	192
3	<b>650</b>	19	186
4	<b>600</b>	20	180
5	<b>500</b>	21	174
6	<b>483</b>	22	168
7	<b>445</b>	23	162
8	<b>403</b>	24	156
9	<b>371</b>	25	150
10	<b>352</b>	26	140
11	<b>333</b>	27	130
12	<b>314</b>	28	120
13	<b>295</b>	29	110
14	<b>276</b>	30	100
15	<b>258</b>	31	90
16	<b>239</b>	32	80
		33	66

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

Questi atleti avranno assegnato il medesimo scoring corrispondente e manterranno tutti lo stesso ranking. Il successivo atleta o più atleti se anch'essi in ex equo, slitteranno in classifica con un ranking corrispondente al ranking dei precedenti ex equo a scendere di tante posizioni quanto la somma dei preced. atleti in ex equo (es. 04 Ex Equo: AtletaA 12' -AtletaB 12' -AtletaC 12' – AtletaD 12' -> Atleta E 16' )

### 8.2.2 Parimerito in Classifica di Gara durante una Heat

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, verrà utilizzato il seguente criterio per risolvere il pari merito:

- il punteggio più alto della terza run risolve il pari merito;
- si procede così fino a quando il pareggio non viene risolto;

Se il pareggio non viene risolto applicando questi passaggi, toccherà alla giuria votare per risolvere il pari merito. Ogni giudice esprimerà il proprio voto.

### 8.2.3 Richiesta chiarimento del giudizio

Una volta che i punteggi della competizione sono stati approvati 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 FISR: "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 FISR.

Per richiedere un chiarimento è necessario tenere presente le seguenti norme:

- La richiesta di chiarimento può essere presentata solo in forma scritta utilizzando il formulario dedicato disponibile al desk di registrazione dell'evento (durante l'orario dell'evento) o online al seguente indirizzo: [info@italianskateboarding.org](mailto:info@italianskateboarding.org)
- Le richieste di chiarimento possono essere presentate in qualsiasi momento durante ed entro 24 ore dalla fine della gara, al più tardi.
- Le richieste di chiarimento devono essere presentate alla Commissione Skateboarding FISR 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 [info@italianskateboarding.org](mailto:info@italianskateboarding.org)
- 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 DE 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.

### 8.2.5 Modulo di richiesta di chiarimenti

Elenco delle informazioni 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	<p>Questo è il primo passo della procedura utile per partecipare ad un evento sancito dalla Commissione Skateboarding FISR</p> <p>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.</p>
Accreditamento all'evento	<p>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.</p> <p>DOVE: Area accREDITamento QUANDO: Al primo arrivo CHI: L'Atleta o chi ne fa le veci.</p>
Check in Atleta	<p>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.</p>
Ritiro dalla competizione	<p>Gli atleti possono ritirarsi dall'evento per qualsiasi motivo prima dell'accREDITamento di Gara.</p> <p>Il ritiro deve essere comunicato al Delegato Tecnico direttamente o tramite il Segretario di Gara in forma di nota scritta.</p> <p>DOVE: Area AccREDITamento QUANDO: Prima dell'accREDITamento della gara CHI: Atleta o chi ne fa le veci.</p>
Classifica Generale	<p>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.</p>

## 10. SIGLE DELLE IRREGOLARITÀ

SIGLA	DESCRIZIONE
<b>DNS</b>	<p>Did Not Start. Questa sigla viene utilizzata per riferirsi ad atleti che hanno completato un accreditamento all'evento ma che in seguito non hanno skaterato in nessuna delle run e/o dei turni disponibili della competizione.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>In nessun caso sarà possibile recuperare la propria run trascorsi i 5 secondi da quando il responsabile di gara dà il segnale di inizio.</p>
<b>DSQ</b>	<p>Squalificato dalla competizione per violazione delle regole.</p> <p>Gli atleti DSQ saranno elencati in fondo alla run di gara e in fondo alla classifica finale.</p> <p>Gli atleti DSQ sono elencati nei risultati della competizione senza una posizione in classifica.</p>

## 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) (surfskate) 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 FISR 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.

## 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	<p>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.</p> <p>Se il ritardo supera il giorno di gara in corso, lo stato verrà modificato in riprogrammato o annullato.</p>
INTERROTTO	<p>Una sessione può essere soggetta a un'interruzione non pianificata dopo che è stata avviata. Il momento della ripresa è ancora sconosciuto.</p> <p>Se la sessione non può essere completata entro il giorno di gara in corso, lo stato verrà modificato in riprogrammato o annullato.</p>

	<p>I risultati delle prestazioni atleti precedentemente completate verranno riportati alla nuova data e ora di inizio.</p> <p>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.</p>
RIPROGRAMMATO	<p>Una sessione può essere riprogrammata se non può essere tenuta alla data/ora di inizio originariamente pianificata.</p> <p>La nuova data e l'ora di inizio sono note.</p> <p>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".</p>
ANNULLATO	<p>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.</p> <p>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.</p>
RINVIATO	<p>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.</p> <p>Se non è possibile posticipare, lo stato verrà successivamente modificato in riprogrammato o annullato.</p> <p>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.</p>

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

---

**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 almeno una la loro run per convalidare i risultati del turno.

### **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.

### **Fattori che causano modifiche al programma**

Relativi a Location / FOP	<p>Problemi strutturali del FOP o potenziali rischi per l'integrità strutturale</p> <p>Alterazioni della superficie di rotolamento del FOP</p> <p>Comportamento del pubblico/spettatore che causano problemi organizzativi</p>
---------------------------	--

	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

### **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 nel primo turno in un'unica batteria con la loro prima run, quindi proveranno a completare la seconda run e così via. Qualora la gara dovesse essere interrotta, la classifica della fase di gara sarà stilata sulla base delle run completate (es. si considera lo stesso numero di run per tutti gli Atleti). 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.