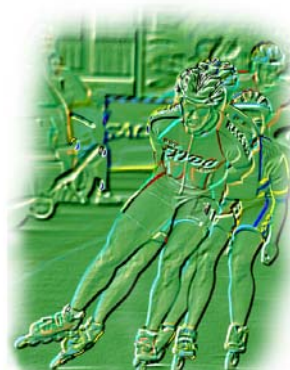


Lega Nazionale Pattinaggio



Regolamenti Tecnici del Pattinaggio Freestyle - Agonisti



Edizione 2009



Regolamenti Tecnici del Pattinaggio Freestyle - Agonisti

REGOLAMENTO TECNICO AGONISTI

CAPITOLO VII – NORME TECNICHE SPEED SLALOM

- ART..32 – TRACCIATO DI GARA
- ART..33 – GIURIA
- ART..34 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 35 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO VIII – NORME TECNICHE STYLE SLALOM Singolo

- ART. 36 – TRACCIATO DI GARA
- ART. 37 – GIURIA
- ART. 38 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 39 – VALUTAZIONE DELLE PROVE
- ART.40 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

CAPITOLO IX – NORME TECNICHE STYLE SLALOM Coppia

- ART. 41- TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 42 - VALUTAZIONE DELLE PROVE
- ART. 43 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

CAPITOLO X – NORME TECNICHE ROLLER CROSS

- ART. 44 – TRACCIATO DI GARA
- ART. 45 – GIURIA
- ART. 46 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 47 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO XI – NORME TECNICHE HIGH JUMP

- ART. 48 – TRACCIATO DI GARA
- ART. 49 – GIURIA
- ART. 50 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 51 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO XII - NORME TECNICHE FREE JUMP

- ART. 52 – TRACCIATO DI GARA
- ART. 53 – GIURIA
- ART. 54 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 55 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO VII

NORME TECNICHE SPEED SLALOM

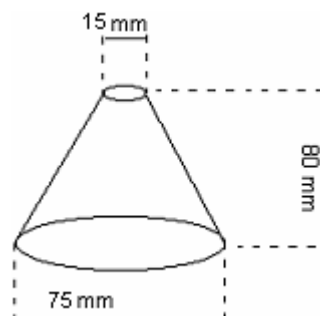
ART.32 - TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuarvi la competizione dopo valutazione ed approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. In tal caso la partenza andrà posizionata nella parte più alta.

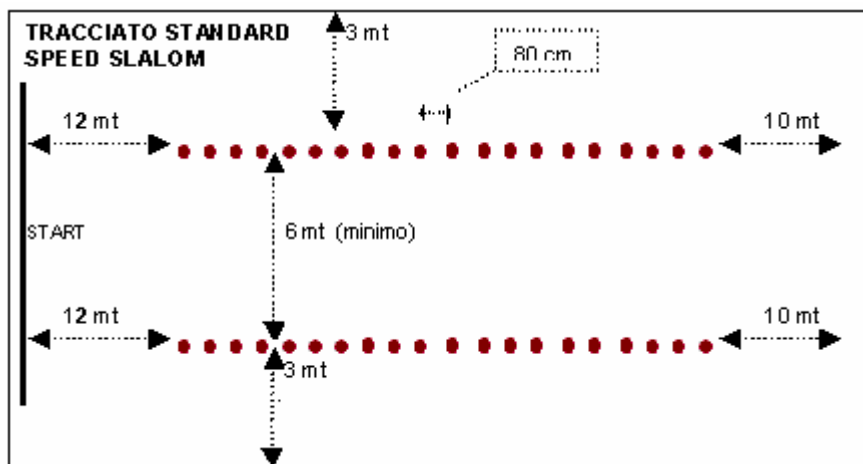
Sul tracciato devono essere tracciate due file di venti cerchi di diametro 80 ± 5 mm, posti tra loro a una distanza di 80 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro); su questi cerchi vengono posizionati 20 coni in poliuretano o altro materiale morbido, onde salvaguardare la sicurezza degli atleti, aventi le seguenti misure standard:

- diametro di base 75 ± 5 mm,
- altezza 80 ± 5 mm,
- diametro superiore 15 ± 5 mm (vedi figura a destra).

La linea di partenza deve essere posta alla distanza di $12 \pm 0,05$ metri dal centro del primo birillo. Inoltre, deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 10 metri dopo l'ultimo birillo e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.



Nella figura che segue è riportato lo schema di un tracciato standard per lo speed slalom.



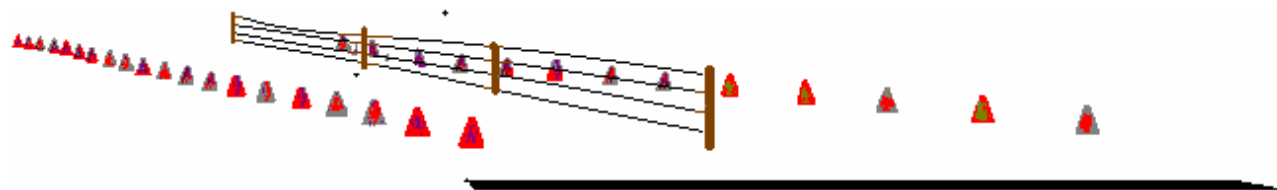
Tutte le gare sono eseguite in parallelo, sia per le qualifiche che per la gara ad eliminazione diretta (KO system).

Le fotocellule sono piazzate in modo da rilevare i tempi dalla partenza fino a 80 cm oltre l'altezza dell'ultimo cono, per uno spazio totale di 28 metri.

Può essere prevista anche una coppia di fotocellule alla

partenza che assicurino il rilevamento della falsa partenza; in caso contrario, viene demandato al giudice Starter il rilevamento delle false partenze.

E' consigliato un divisore tra le due linee di coni per evitare lo sconfinamento di eventuali coni abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro.





ART.33 - GIURIA

La giuria è composta da 6 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Cronometrista,
- Giudice Starter e Giudice di linea.

I loro compiti sono così ripartiti:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti specificati nelle Norme di Attività, deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara.
2. Due Cronometristi: i cronometristi (uno per ciascun percorso) controllano il corretto rilevamento dei tempi e li comunicano al presidente di giuria. E' obbligatorio l'uso di fotocellule per il rilevamento dei tempi.
3. Giudice di partenza (o starter): si posiziona alla partenza; controlla che gli atleti prima dello start non superino la linea di partenza.
4. Due Giudici di area: si posizionano a fianco dei coni del tracciato (un giudice per ogni tracciato). Prima dello start devono assicurarsi che la via di fuga sia libera da intralci e che il posizionamento dei coni sia corretto; dopo lo start devono controllare che i coni del percorso non siano stati spostati o abbattuti o saltati, comunicando, in tal caso, il numero di penalità effettuate al Giudice Arbitro.

il Giudice Arbitro ed i giudici di linea devono anche controllare:

- la tecnica d'esecuzione dello slalom, che deve essere eseguita a scelta o con un solo pattino o con entrambi i pattini appoggiati a terra,
- che non vengano effettuati dei cambi di passo durante l'esecuzione della gara.

Per le gare di campionato regionale il Giudice Arbitro deve far parte del G.N.G.S., gli altri possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

Per le gare nazionali tutti i giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

ART.34 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Il concorrente deve posizionarsi dietro la linea di partenza posta a 12 metri dal tracciato.

Il via viene dato dal giudice Starter con tre ordini:

- ai posti: (gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza)
- pronti (gli atleti devono rimanere immobili, altrimenti viene decretata la falsa partenza),
- il Via viene decretato tramite segnale acustico (tale segnale deve essere posizionato nella zona di partenza).

Se l'atleta si muove dopo aver assunto la posizione e prima del Via, viene chiamata la falsa partenza. All'atleta che esegue due false partenze, in una singola prova, viene accreditato l'annullamento della prova (run nulla).

L'atleta dovrà slalomare i 20 coni utilizzando una tecnica libera: su un piede, e in tal caso l'altro deve rimanere sempre sollevato da terra, oppure su due piedi, e in tal caso entrambi i pattini devono slalomare i coni.

E' possibile affrontare una prima parte del tracciato su due piedi (entrambi i pattini dovranno slalomare i coni) e, ad un certo punto, alzarne uno; in tal caso il pattino alzato non potrà più essere abbassato pena l'annullamento della prova (run nulla).

La competizione è suddivisa in due parti che seguono l'una all'altra: qualificazioni e KO system.

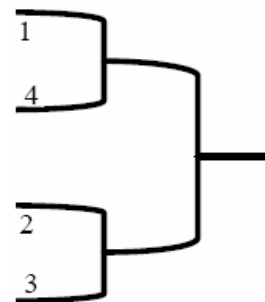
Entrambe le prove sono eseguite in parallelo: se il giudice arbitro non nota alcuna minima differenza tra i due percorsi le prove potranno essere effettuate indifferentemente da ciascun atleta su uno dei due percorsi, viceversa se il giudice arbitro nota una minima differenza (un percorso più illuminato, coni di colore diverso ecc), tra la prima e la seconda prova occorrerà eseguire il cambio di percorso tra i due atleti. In caso di spareggio durante il KO-system la scelta del percorso verrà effettuato tramite lancio della moneta.

Qualificazioni: Ogni atleta deve eseguire due prove, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore. Viene così stipulata una classifica di merito. Passano alla fase KO system i primi 4 atleti di ogni categoria. Per le categorie Giovanissimi ed Esordienti la classifica finale viene stipulata prendendo il miglior tempo delle due prove (non disputano il KO system).

KO system:

Ogni sfida diretta prevede la vittoria di almeno due prove su tre. La prima semifinale vede la sfida diretta del 1° tempo ottenuto nelle qualificazioni con il 4°, mentre l'altra semifinale vede la sfida diretta del 3° tempo con il 2°.

I vincitori delle semifinali si affrontano nella finale per il 1° e 2° posto. Il 3° e 4° posto sono invece stabiliti dal miglior tempo realizzato nella semifinale (non vengono quindi presi in considerazione i tempi delle qualificazioni).



Casi particolari:

- Se sono iscritti 3 atleti, il 1° qualificato passa direttamente alla finale e gli altri due svolgono la semifinale
- Nel caso in cui vi siano due run (o più) pari merito (quindi anche entrambe nulle), la vittoria è assegnata all'atleta che ha vinto la run non pari, basta quindi un'unica vittoria.
- Nel caso in cui siano iscritti 2 atleti, questi passano direttamente al KO-system senza disputare le qualificazioni
- Nel caso in cui sia iscritto un solo atleta alla gara, questi dovrà in ogni modo disputare le qualificazioni e ottenere almeno una run non nulla, viceversa verrà estromesso dalla classifica.

ART.35 - VALUTAZIONE

Per ogni cono saltato (non slalomato), abbattuto o spostato verrà applicata una penalità di 0,2 secondi da aggiungere al tempo finale della singola run.

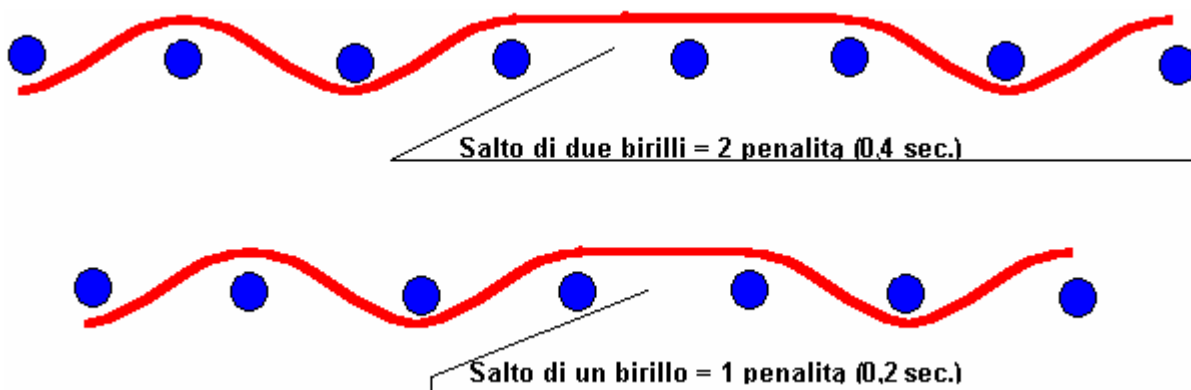
Una run in cui vengono registrate 5 penalità o più è giudicata nulla. Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino l'altro viene abbassato, la run è nulla.

Il pattino può essere abbassato solo dopo il passaggio del pattino a terra dall'ultimo cono.

Se in generale viene cambiata tecnica di esecuzione di una run durante il suo svolgimento, la run è nulla.

Una run nulla comporta l'attribuzione di un tempo di 20 secondi per quella singola run.

All'atleta che effettua due run nulle nella fase di qualifica gli viene attribuito un tempo di qualifica di 20 sec.



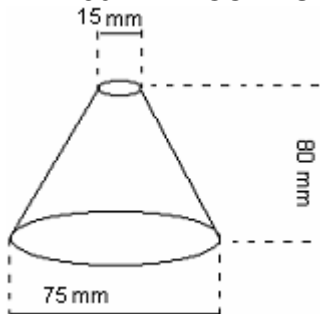
Nella classifica finale, le posizioni dalla 5° (ossia, gli atleti che non passano alla fase KO-system) in giù sono assegnate in base ai tempi rilevati durante la prova a tempo. I posti 1° e 2° sono, invece, ottenuti per eliminazione diretta nelle competizioni finali, il 3° e il 4° dai tempi ottenuti nelle semifinali di KO-system.



CAPITOLO VIII

NORME TECNICHE STYLE SLALOM Singolo

ART. 36 – TRACCIATO DI GARA



Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuarvi la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara.

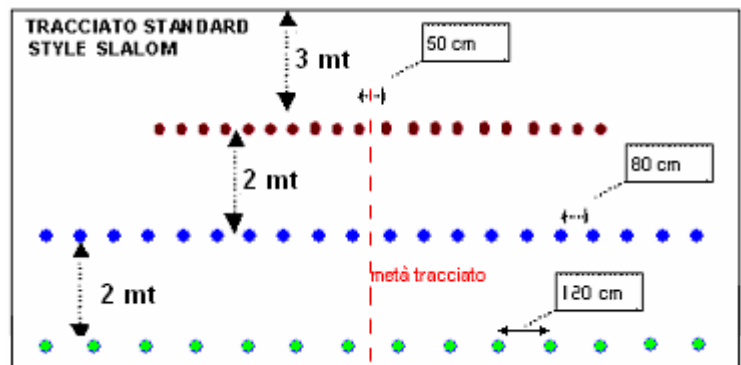
Sul tracciato deve essere tracciata una fila di quattordici cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 120 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro), un'altra fila parallela all'altra distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 80 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di

un cerchio all'altro) e un un'altra fila parallela all'altra distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 50 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro).

Su questi cerchi sono collocati i coni, in poliuretano o altro materiale morbido, onde salvaguardare la sicurezza degli atleti, aventi le seguenti misure standard: diametro di base 75 ± 5 mm, altezza 80 ± 5 mm, diametro superiore 15 ± 5 mm. (vedi figura sopra).

Il tracciato deve presentare uno spazio di fuga di almeno 10 metri prima del primo e dopo l'ultimo cono e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai

lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.



ART.37 - GIURIA

La giuria è composta da 2 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Cronometrista.

Inoltre, per quanto riguarda le gare di Campionato Regionale vi sono tre Giudici Valutatori (Giudici di Style), nominati dal designatore di giuria, mentre per il Campionato Italiano i giudici Valutatori devono essere 5.

I compiti della giuria sono così ripartiti:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, raccoglie le votazioni visualizzate dalla giuria valutatrice e le trascrive sul modulo di gara.
2. Giuria Valutatrice: ha il compito di valutare la prestazione dell'atleta attraverso punteggi; in nessun caso il Giudice Arbitro o il cronometrista potranno far parte della Giuria Valutatrice.
3. Cronometrista: dopo la partenza della base musicale, dà il via alla gara quando l'atleta interseca la linea dei coni. Dopo 1' e 30" di prova, con un fischiotto dà il segnale di fine.
4. Giudice rilevatore delle penalità

In caso di assenza di un giudice, questo dovrà esser sostituito, nell'ordine, da quello di riserva o da altro ufficiale di gara presente sul posto; qualora ciò non sia possibile, né si possa ridurre la composizione della giuria, il Giudice Arbitro assume anche le funzioni del giudice mancante e le conserva per tutta la durata della gara.



I Segretari di giuria ed il Cronometrista possono, in caso di assenza, essere sostituiti, oltre che da altri ufficiali di gara presenti sul posto, da persone designate dal Giudice Arbitro nell'ambito dei suoi poteri discrezionali.

Nel caso in cui, durante una manifestazione in cui siano richiesti 3 giudici valutatori, sia in gara un familiare o un parente di un giudice valutatore (figlio, nipote), tale giudice deve essere sostituito per l'intera durata della gara da altro di riserva della categoria dell'atleta in questione. Nelle gare in cui siano presenti 5 giudici, non viene operata tale sostituzione, poiché, in tal caso, viene operato lo scarto, oltre che del peggior piazzamento, anche del migliore.

Per le gare di campionato regionale il Giudice Arbitro deve far parte del G.N.G.S., gli altri possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

Per le gare nazionali tutti i giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

ART.38 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

L'utilizzo di una base musicale per l'esecuzione dell'esercizio è obbligatoria. Questa deve essere fornita all'addetto all'impianto audio su CD prima dell'inizio di qualunque competizione della manifestazione. Nel caso in cui l'atleta sia sprovvisto di una base musicale, l'organizzazione provvede a fornirgliene una, scelta a caso; l'atleta non può presentare reclami avversi al tipo di base assegnatagli.

All'inizio della gara l'atleta si posiziona fermo in prossimità del tracciato e attende l'inizio della base musicale; il cronometrista inizia il rilevamento del tempo di partenza nel momento in cui viene intersecata la linea immaginaria perpendicolare al tracciato passante per il primo cono intersecato. Dal momento in cui parte la base musicale, l'atleta ha 15" di tempo per iniziare la gara.

La mancata osservanza di questa norma viene sanzionata.

E' facoltà dell'atleta iniziare la gara o sul tracciato a 80 cm o su quello a 50 cm o su quello a 120 cm; inoltre, durante la gara l'atleta ha la facoltà di cambiare fila di coni a piacere.

La prova complessiva ha una durata di 1'30".

In nessun caso i coni abbattuti in gara devono essere rialzati (neppure dagli atleti in gara) se non alla fine della prova e dopo la valutazione dei giudici.

ART.39 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

A ciascuna gara sono assegnati due punteggi: CONTENUTO TECNICO e CONTENUTO STILISTICO.

Per i due parametri è assegnato, da ogni singolo giudice che compone la giuria, un voto da 1 a 60 (senza virgole, o decimali) secondo un criterio di merito crescente. I voti sono esposti su lavagnette o su numeratore al Giudice Arbitro, il quale provvede ad annotare i vari punteggi. L'esposizione dei punti viene effettuata alla fine di ogni prova di ogni singolo atleta, dal momento in cui lo speaker annuncia "atleta n°...", "contenuto tecnico" e "contenuto stilistico".

Il primo punteggio che viene espresso dai giudici è il **Contenuto Tecnico**, proprio per la sua primaria importanza. Esso tiene conto dei seguenti parametri:

1. Tecnica di esecuzione dei passi
2. Padronanza dei mix delle tecniche (transizioni e switch)
3. Difficoltà e quantità dei passi eseguiti
4. Varietà del tipo di passi eseguiti.

Per quanto riguarda la valutazione del contenuto tecnico del programma presentato dall'atleta, la giuria valutatrice potrà avvalersi delle due tabelle tecniche indicative riguardanti le **figure** e i **passi** di style slalom di più frequente esecuzione, ripartite in 3 classi di difficoltà (cominciando dalla più difficile: A, B, C, D, E, F, oltre alla classe A+ per i Trick più complicati in assoluto) e le modalità di esecuzione.

Si definisce "passo" una sequenza che ripetuta porti ad intersecare in modo progressivo i birilli.

Si definisce "figura" una sequenza che anche ripetuta coinvolge un numero limitato di birilli (1 o 2).



Lega Pattinaggio a rotelle UISP

Norme di Attività e Regolamenti Tecnici del Pattinaggio Freestyle

Tali tabelle sono però puramente indicative e si prefiggono come unico scopo di fornire un valido supporto tecnico al giudice valutatore, il quale in prima analisi si affiderà al proprio bagaglio tecnico ed alla propria esperienza per fornire il giudizio più consono alla prova presentata.

Vengono premiati maggiormente gli atleti che presentano un programma ricco di passi e figure a elevata difficoltà, eseguiti nella maniera corretta. Ovviamente acquisiscono una valutazione maggiore le figure eseguite correttamente, anche se di difficoltà bassa rispetto a figure eseguite scorrettamente, ma di difficoltà elevata.



Tabella dei passi (1/3)

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	TIPO	Periodo
Pattini allineati	avanti	F	Snake	E	2
	indietro	E	Back Snake	E	2
Incrociato	avanti	F	Front Cross	E	2
	indietro	E	Back Cross	E	2
	doppio avanti	F	Double Front Cross	C	4
	doppio indietro	E	Double Back Cross	C	4
Tip tap	semplice	E	Crab	E	2
	incrociato	D	Crab cross	E	2
	un piede filo esterno	B	Wiper (external)	E	2
	un piede filo interno	B	Wiper (internal)	E	2
Gamba sola	avanti	F	One Foot	E	2
	indietro	E	One Foot Back	E	2
Affettatrice	avanti	F	Cutter	E	2
	indietro	E	Backward Cutter	E	2
	inversa	C	Cutter Reverse	E	2
	inversa indietro	D	Backward Cutter Reverse	E	2
Papera	semplice	D	Eagle	E	2
	incrociata	D	Eagle Cross	E	2
	assassina	C	Z Eagle	E	2
Antipapera	semplice	B	Reverse Eagle	E	2
	incrociata	B	Reverse Eagle Cross	E	3
Uncinetto	avanti	D	180 Crazy	E	2
	indietro	D	180 Crazy Back	E	2
Italiane	avanti	C	Front Italian	E	2
	indietro	D	Italiane	E	2
Dina		F		E	2
Passo di Zug	---	E	Mix 180 NY	C	4
Front Cross		D	Front Cross	E	2
	Tacco punta	C	Front Cross special		
Slalom sulle punte	avanti	E	toes front snake	E	2
	indietro	D	toes back snake	E	2
	avanti incrociato	C	toes front cross	E	2
	indietro incrociato	C	toes front cross	E	2
	in papera	B	toes eagle	E	2
Slalom tacco-punta	avanti	E	Heel toe front snake	E	2
	indietro	E	Heel toe back snake	E	2
	avanti incrociato	E	Heel toe front cross	E	2
	indietro incrociato	E	Heel toe front cross	E	2
	in papera	B	Heel toe eagle	E	2
X	semplice	E	X	E	2
	sulle punte	C	Toe X	E	2
Camminata	avanti	D	Stroll	E	2
	indietro	D	Back Stroll	E	2
	in papera	D	Eagle Stroll	E	2
	in papera incrociata	D	Crossed Eagle Stroll	E	2
	doppia avanti	C	Double Stroll	E	1
	doppia indietro	C	Double Back Stroll	E	1
	laterale	D	Side Stroll	E	2
	laterale sulle punte	C	Special	E	2
laterale sul tacco	B	Heel Special	E	2	



Tabella dei passi (2/3)

DENOMINAZIONE PASSI	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	TIPO	Periodo
Passo di Alà	Sui coni	D	Crazy	E	2
	Tra i coni	D		E	2
Antialà		C	Anticrazy	E	2
2 Fiori di Alà	avanti	D	2 Crazy Flowers Forward	C	6
	indietro	D	2 Crazy Flowers Backwards	C	6
Gamba sola in grab	avanti - grab avanti	D	Grabbed wheeling	E	2
	avanti - grab indietro	E		E	2
	indietro - grab avanti	C		E	2
	indietro - grab indietro	D		E	2
Passo di Mabrouk		D	Mabrouk	C	4
2 Fiori di Mabrouk	avanti	D	2 Mabrouk Flowers Forward	C	10
	indietro	D	2 Mabrouk Flowers Backward	C	10
4 Fiori	Di Alà	D	4 Crazy Flowers	C	10
	di Mabrouk	D	4 Mabrouk Flowers	C	10
Whisky		D		C	3
Forbice		D	Jumping X	E	2
		D	Cutter Jumping X	E	2
Nelson	avanti	F	Nelson	E	2
	indietro	E	Nelson Back	E	2
	inversa	C	Nelson Reverse	E	2
	inversa indietro	C	Nelson Back Reverse	E	2
Mix	di Camminate	D	Crazy Sun	C	4
	di X	D	X Mix	C	2
Volte	normal	C	Volte	E	2
	front	C	Front volte		
	great	C	Great volte		
Tre ripetuti		B	Foot spin	E	4
Caffettiera	avanti	B	Footgun / Rocket	E	2
	indietro	B	Back Footgun /Back Rocket	E	2
	alternata	A	Kazatchok	E	2
	indietro alternata	A	Back Kazatchok	E	2
	incrociata avanti	A	Tea Pot	E	2
	incrociata indietro	A+		E	2
	In grab avanti	B	Christie	E	2
	In grab indietro	A	Christie Back	E	2
Teiera		A+	Theiere	E	s
Otto avanzato		D	Crazy Legs Advance	E	2
Total Cross		C	Total Cross	E	2
Half Cross		C	Half Cross	E	2
Messicano		D	Mexican	E	3
Brush		D	Brush	E	2
	Piede avanti sulla punta	C	Brush 1w	E	2
	avanti	B	Brush forward	E	2
Sun	diretto	D	Sun	C	4
	inverso	C	Sun Reverse	C	4
Megà	diretto	D	Megà	C	4
	inverso	C	Megà Reverse	C	4



Tabella dei passi (3/3)

Tacco su un piede	avanti	B	Hell Wheeling	E	2
	indietro	A	Back Hell Wheeling	E	2
Punta su un piede	avanti	A	Toe Wheeling	E	2
	indietro	A	Back Toe Wheeling	E	2
	Back-front	A+	No wheel	E	4
	Tip tap	A+	No Wiper	E	2
Shift (strascicata)		B	Shift	E	2
Tessier		A+	Korean Eagle	E	2

Tabella delle figure

DENOMINAZIONE FIGURE	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale
Occhiello	avanti	D	Eight
	indietro	D	Eight back
	avanti - piede avanti	B	
	indietro - piede avanti	B	
Orso Ubriaco		E	Barrel roll
Otto	su un cono	B	Crazy legs
	su due coni	C	Parenthesis
	su due coni int.-ext.	C	
Camminata stand by	avanti	C	One cone stroll
	indietro	C	One cone back stroll
Mix di Camminate su un cono		C	One cone crazy sun
Alà su un cono		D	One cone crazy
Antialà su un cono		B	One cone anticrazy
Passo degli avvitamenti	su due piedi	B	Crazy spin
	sulle punte	A	Korean spin
	Sulle code	A	Korean spin
	Tacco punta incrociato	A+	Korean spin
	Su una ruota avanti	A+	Spin one wheel
	Su una ruota indietro	A+	Spin one wheel back
Forbice su un cono	su due piedi	C	
	su un piede	B	
Compasso incrociato	avanti	D	
	indietro	D	
	avanti - piede avanti	B	J-Turn
	indietro - piede avanti	B	
	indietro multiplo	C	Grand voltè
Tip Tap su un piede attorno a un cono		A	One cone crab
Infinito	3 coni avanti	C	Infinite
	3 coni indietro	C	
	2 coni avanti	A	
	2 coni indietro	A	
Compasso aperto	Sulla punta	B	
	Sul tacco	B	
Greg Frite		D	Greg Frite
Escargot	3-2-1 coni spalle int.	A+	Escargot
	3-2-1 coni spalle est.	A+	Escargot reverse



Il secondo punteggio attribuito è il **Contenuto Stilistico**.

Premesso che NON ESISTE STILE SENZA TECNICA, questo punteggio dipende direttamente da quello tecnico, nel senso che il punteggio stilistico non può essere superiore a quello tecnico di +5 punti e non può essere inferiore di -10 punti, rispetto sempre a quello tecnico.

Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

1. Impostazione stilistica del pattinatore: modo in cui l'atleta pattina, che deve essere sciolto e sicuro, il busto normalmente eretto e la testa non incastrata tra le spalle. Le braccia devono assumere posizioni armoniche non spigolose.
2. Composizione armonica del programma: le varie difficoltà di un programma devono essere il più possibile variate ed equilibrate. Non vi deve essere una sovrabbondanza di passi rispetto ad altri. I vari elementi devono fondersi con la musica ed avere una adeguata distribuzione nel tempo. Inoltre l'esecuzione dei passi deve seguire il ritmo imposto dal tema musicale.
3. Utilizzazione dell'area: deve esservi una adeguata distribuzione delle difficoltà in tutto lo spazio del tracciato e variabilità nella direzione del movimento
4. Switch o passi di connessione: correlazione tra le difficoltà e valutazione dei passi eseguiti per il collegamento tra una difficoltà ed un'altra.
5. Espressione del carattere personale con la musica: si intende la manifestazione esteriore del sentimento suscitato dalla musica nel pattinatore e trasmesso al pubblico. E' espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che l'atleta vuole trasmettere e oggettiva in relazione al tema prescelto come base di riferimento.
6. Figure coreografiche: vedi tabella successiva (devono essere tra i con).
7. Originalità : introduzione di nuovi passi, elementi, movimenti o coreografie.

Tabella delle figure coreografiche

DENOMINAZIONE FIGURE	Varianti	Denominazione Internazionale
Morte del Cigno	avanti indietro	
Caffettiera Romana		Coffee-machine stop
Spaccata	Gamba dietro stesa Gamba dietro flessa	
Breakdance	semplice doppio	Breakdance trick
Ragno		Spider
Aladino		Screwdriver

Per valutare il contenuto stilistico, tenendo presente che di regola tale punteggio può variare rispetto a quello attribuito per la tecnica da +5 a -10 punti, i criteri orientativi cui affidarsi per l'assegnazione di tale punteggio sono i seguenti:

- +5: quando la qualità della composizione del programma, l'impostazione stilistica dell'atleta e ogni altra caratteristica oggettiva e soggettiva della prestazione artistica siano di ottimo livello
- +3, +4: quando l'esecuzione artistica, pur senza raggiungere vertici di eccezionalità, è comunque di ottima qualità
- +1, +2: una buona esecuzione di un programma, che non presenta difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
- 0: una discreta esecuzione del programma che non presenta grossi difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
- -1, -2: qualche piccola imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che, peraltro, non incide sostanzialmente su una valutazione complessivamente positiva
- -3, -5: qualche imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che presenta lievi difetti in qualcuno dei requisiti stilistici richiesti.
- -6, -8: un programma che presenta evidenti difetti ai requisiti stilistici richiesti
- -9, -10: un programma che presenta gravi o gravissimi difetti ai requisiti stilistici richiesti.

**ART.40 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE**

Per i Campionati Italiani (giuria composta da cinque giudici) e per le gare di Campionato Regionale (giuria composta da tre giudici) le classifiche vengono determinate con il sistema dei piazzamenti.

Con il sistema dei piazzamenti si determina per ciascun concorrente la somma dei punteggi attribuitigli da ogni giudice per le prove effettuate (somma dei punteggi CONTENUTO TECNICO e CONTENUTO STILISTICO) sottratta delle penalità.

Le penalità sono così calcolate:

- 0,6 punti per ogni cono abbattuto
- 1 punto per ogni caduta
- 5 punti per ogni prova con una durata inferiore ai 75"
- 10 punti per ogni prova con una durata inferiore ai 60"

Le penalità sono sottratte dalla somma dei punteggi tecnico e stilistico di ogni giudice.

Si procede, quindi, al termine della gara, alla compilazione delle classifiche, separatamente per ogni giudice, nel modo seguente:

1. il concorrente che il giudice abbia classificato al I posto ottiene il piazzamento 1° nella classifica parziale relativa a quel giudice
2. il concorrente classificato al II posto ottiene il piazzamento 2°, e così via, fino all'ultimo classificato. Ai concorrenti classificati a pari merito da un giudice viene attribuito ex equo il miglior piazzamento disponibile; il successivo acquisisce il piazzamento scalato di due posizioni

Ottenute in tal modo le classifiche parziali, o piazzamenti, per ciascun giudice, si procede alla formulazione della classifica finale nel modo seguente:

1. Viene eseguita la somma dei piazzamenti assegnati da ogni giudice ad un atleta (colonna **Totale**)
2. Dal totale viene sottratto il piazzamento peggiore se i giudici sono 3 (colonna *Best 2*), oppure il piazzamento migliore e quello peggiore se i giudici sono 5 (colonna *Intermediate 3*)
3. Si piazza al primo posto colui che ha il punteggio *Best 2* (3 giudici) o *Intermediate 3* (5 giudici) più basso. Nel caso in cui due atleti avessero lo stesso punteggio, viene preso in considerazione il punteggio **Totale** dei piazzamenti. Vince colui che lo ha più basso.
4. Le posizioni successive sono assegnate con lo stesso criterio, a scalare

Esempio con 3 giudici:

Associazione	Giudice 1				Giudice 2				Giudice 3				Totale	Best 2	Clas.fin.
	C.T.	C.A.	tot	Piaz Z.	C.T.	C.A.	tot	Piaz Z.	C.T.	C.A.	tot	Piaz Z.			
Concorrente A	33	35	68	5	36	36	72	3	33	33	66	5	13	8	5
Concorrente B	35	35	70	3	36	36	72	3	34	34	68	2	8	5	4
Concorrente C	35	36	71	2	35	35	70	5	33	35	68	2	9	4	3
Concorrente D	37	36	73	1	37	37	74	1	36	33	69	1	3	2	1
Concorrente E	35	35	70	3	37	37	74	1	34	33	67	4	8	4	2
Concorrente F	32	32	64	7	35	35	70	5	33	33	66	5	17	10	6

Il concorrente D ha il *Best 2* più basso, quindi è il vincitore; il concorrente E si piazza al secondo posto perché ha il *Best 2* = 4 come il concorrente C ma ha il Totale più basso (8); il concorrente C si piazza, quindi, al 3° posto perché ha il Totale di 9.



CAPITOLO IX

NORME TECNICHE STYLE SLALOM Coppia

ART. 41 - TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Sono gli stessi descritti negli articoli relativi allo style slalom singolo, con eccezione:

- Durante l'esecuzione della prova in coppia, i coni abbattuti possono venire riposizionati sul percorso da uno degli accompagnatori ufficiali appartenenti alla squadra della coppia in gara, il quale deve aver cura di non intralciare i propri atleti in gara; in caso ciò succedesse, questi non possono chiedere la ripetizione della prova;
- Per una migliore individuazione del percorso da parte degli atleti, è possibile sostituire fino ad un massimo di 5 coni sul percorso con altri di colore diverso.

ART.42 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

A ciascuna gara sono assegnati due punteggi: **CONTENUTO TECNICO** e **CONTENUTO STILISTICO**.

Per i due parametri è assegnato, da ogni singolo giudice che compone la giuria, un voto da 1 a 60 (senza virgole, o decimali) secondo un criterio di merito crescente. I voti vengono esposti su lavagnette o su numeratore al Giudice Arbitro, il quale provvede ad annotare i vari punteggi. L'esposizione dei punti viene effettuata alla fine di ogni prova di ogni singola coppia, dal momento in cui lo speaker annuncia "coppia ...contenuto tecnico" e "contenuto stilistico".

Il primo punteggio che viene espresso dai giudici è il Contenuto Tecnico, a causa della sua primaria importanza. Esso tiene conto dei seguenti parametri:

1. Sincronismo degli atleti nei periodi d'esecuzione sincronizzata
2. Originalità di esecuzione
3. Difficoltà dei passi eseguiti
4. Posizioni e prese di coppia
5. Varietà dei passi eseguiti
6. Tecnica di esecuzione dei passi.

Per quanto riguarda la valutazione del Contenuto Tecnico del programma presentato dall'atleta, la giuria valutatrice può avvalersi delle tabelle tecniche indicative dello style slalom singolo riguardante le figure e i passi di style slalom di più frequente esecuzione, ripartite in 3 classi di difficoltà e le modalità di esecuzione. Tale tabella è, però, puramente indicativa e si prefigge come unico scopo di fornire un valido supporto tecnico al giudice valutatore, il quale in prima analisi si affiderà al proprio bagaglio tecnico e alla propria esperienza per fornire il giudizio più consono alla prova presentata.

Come tabella dei passi viene presa come riferimento quella dello Style Slalom singolo. Tuttavia occorre tener presente che una coppia ha la possibilità di fare tutta una serie di passi che non possono essere eseguiti da un singolo, poiché sono frutto della composizione dei due atleti. L'originalità dell'esecuzione rientra quindi nella valutazione tecnica.

Le "Posizioni e Prese di coppia" sono quei passi o quelle figure eseguite con il contatto dei due pattinatori (ad esempio mano nella mano).

Vengono premiati maggiormente gli atleti che presentano un programma ricco di passi e figure a elevata difficoltà ed eseguiti nella maniera corretta. Ovviamente, acquisiscono una valutazione maggiore le figure eseguite correttamente, anche se di difficoltà bassa rispetto a figure eseguite scorrettamente, ma di difficoltà elevata.

Il secondo punteggio attribuito è il Contenuto Stilistico. Premesso che **NON ESISTE STILE SENZA TECNICA**, questo punteggio dipende direttamente da quello tecnico, nel senso che il punteggio stilistico non può essere superiore a quello tecnico di +10 punti e non può essere inferiore di -15 punti rispetto sempre a quello tecnico.



Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

1. Corretta selezione della musica in relazione al ritmo scelto.
2. Stile della coppia dimostrato dal portamento, dalla scioltezza, dall'unisono.
3. Composizione armonica del programma: le varie difficoltà di un programma devono essere il più possibile variate ed equilibrate. Non vi deve essere una sovrabbondanza di passi rispetto ad altri. I vari elementi devono fondersi con la musica ed avere una adeguata distribuzione nel tempo. Inoltre, l'esecuzione dei passi deve seguire il ritmo imposto dal tema musicale
4. Utilizzazione dell'area: deve esservi una adeguata distribuzione delle difficoltà in tutto lo spazio del tracciato e variabilità nella direzione del movimento.
5. Switch o passi di connessione: correlazione tra le difficoltà e valutazione dei passi eseguiti per il collegamento tra una difficoltà ed un'altra.
6. Espressione del carattere personale con la musica: si intende la manifestazione esteriore del sentimento suscitato dalla musica nei pattinatori e trasmesso al pubblico. E' espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che gli atleti vogliono trasmettere e oggettiva in riferimento al tema prescelto come base di riferimento.

Per valutare il Contenuto Stilistico, tenendo presente che di regola tale punteggio può variare rispetto a quello attribuito per la tecnica da +10 a -15 punti, i criteri orientativi cui affidarsi per l'assegnazione di tale punteggio sono i seguenti:

- +8, +10: quando la qualità della composizione del programma, l'impostazione stilistica degli atleti e ogni altra caratteristica oggettiva e soggettiva della prestazione stilistica sono di ottimo livello
- +4, +7: quando l'esecuzione stilistica, pur senza raggiungere vertici di eccezionalità, è comunque di ottima qualità
- +1, +3: una buona esecuzione di un programma, che non presenta difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
- O: una discreta esecuzione del programma che non presenta grossi difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
- -1, -4: qualche piccola imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che peraltro non incide sostanzialmente su una valutazione complessivamente positiva
- -5, -8: qualche imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che presenta lievi difetti in qualcuno dei requisiti stilistici richiesti.
- -9, -12: un programma che presenta evidenti difetti ai requisiti stilistici richiesti
- -13, -15: un programma che presenta gravi o gravissimi difetti ai requisiti stilistici richiesti.

ART.43 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

Per la determinazione delle classifiche si faccia riferimento allo style slalom singolo.



CAPITOLO X

NORME TECNICHE ROLLER CROSS

ART. 44 – TRACCIATO DI GARA

Sono previsti due tipi di tracciato a seconda se le gare si svolgono *indoor* o *outdoor*.

- Le gare outdoor si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Un'eventuale pendenza del tracciato di gara non costituisce impedimento per il regolare svolgimento della gara, a meno che questa non sia particolarmente accentuata da costituire un pericolo per gli atleti o un ostacolo difficilmente superabile che rallenti eccessivamente il ritmo della gara.
- Le gare indoor si svolgono su pista piana con fondo in legno, cemento quarzo o graniglia, La forma della pista deve essere rettangolare dove il lato lungo deve essere sempre doppio del lato corto. Le dimensioni vanno da un minimo di 18x36 m a un massimo di 30x60 m.

Almeno 30 giorni prima della gara il percorso deve essere sottoposto al Settore Tecnico per l'approvazione, anche in forma schematica (ma con le misure precise), in modo da permettere eventuali modifiche o l'invalidazione del circuito stesso, dopodiché viene divulgato dall'organizzatore alle società almeno 15 giorni prima della competizione.

L'omologazione del percorso spetta comunque Giudice Arbitro ed al Commissario di Gara, i quali visionano e approvano il percorso prima dell'inizio della competizione. Il percorso omologato non potrà subire variazioni nemmeno tra la fase di qualifica e la fase finale, a meno che il Giudice Arbitro e Commissario di Gara non rilevino una situazione o un ostacolo ritenuti eccessivamente pericolosi per alcune o per tutte le categorie, in tal caso, a loro insindacabile giudizio, potranno decidere anche in sede di gara di variare il percorso o sostituire o eliminare un ostacolo.

Caratteristiche del tracciato:

- Almeno due tratti rettilinei di lunghezza compresa tra 30 e 40 metri e larghezza minima di 4 metri per le gare outdoor (2,5 m per le gare indoor). Uno di questi due rettilinei deve essere posizionato in partenza, dovrà avere ostacoli posizionati sulla sua sede in quattro corsie separate (due corsie per le gare indoor) per almeno 25 dei 40 metri massimi previsti, e il tratto che va dalla partenza al primo ostacolo deve essere di almeno 10 metri, la partenza è contrassegnata da 2 linee distanti 100 cm. L'altro rettilineo può essere inserito nel percorso o nel tratto finale e deve essere privo di ostacoli.
- Almeno due tratti curvilinei in opposte direzioni
- Il maggior numero possibile di tipologie di ostacolo disponibili (esempio: salto a secco, in lungo, rampe, tunnel o sottopasso, slalom, gimkana, curve strette, bank to bank ecc.)
- Distanza massima tra la fine di un ostacolo e l'inizio di quello successivo non superiore a 20 m, a questo proposito si specifica che viene ritenuta ostacolo anche una curva di raggio inferiore a 5m.
- Tutte le situazioni di percorso compresi gli ostacoli devono essere realizzate in modo da permettere il passaggio di almeno due atleti affiancati, con eccezione per le gare outdoor per i rettilinei sopra citati.

Tipologia e dimensione degli ostacoli:

Non vi sono indicazioni precise sulla tipologia, composizione, reperibilità o forma degli ostacoli, ma solo sulla dimensione di alcuni.

Il salto a secco potrà essere un gradino, una serie di coni o un asticella posizionata ad altezza adeguata alla categoria, in particolare il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara decidono a loro insindacabile giudizio, l'altezza adeguata del salto a secco per ogni singola categoria.

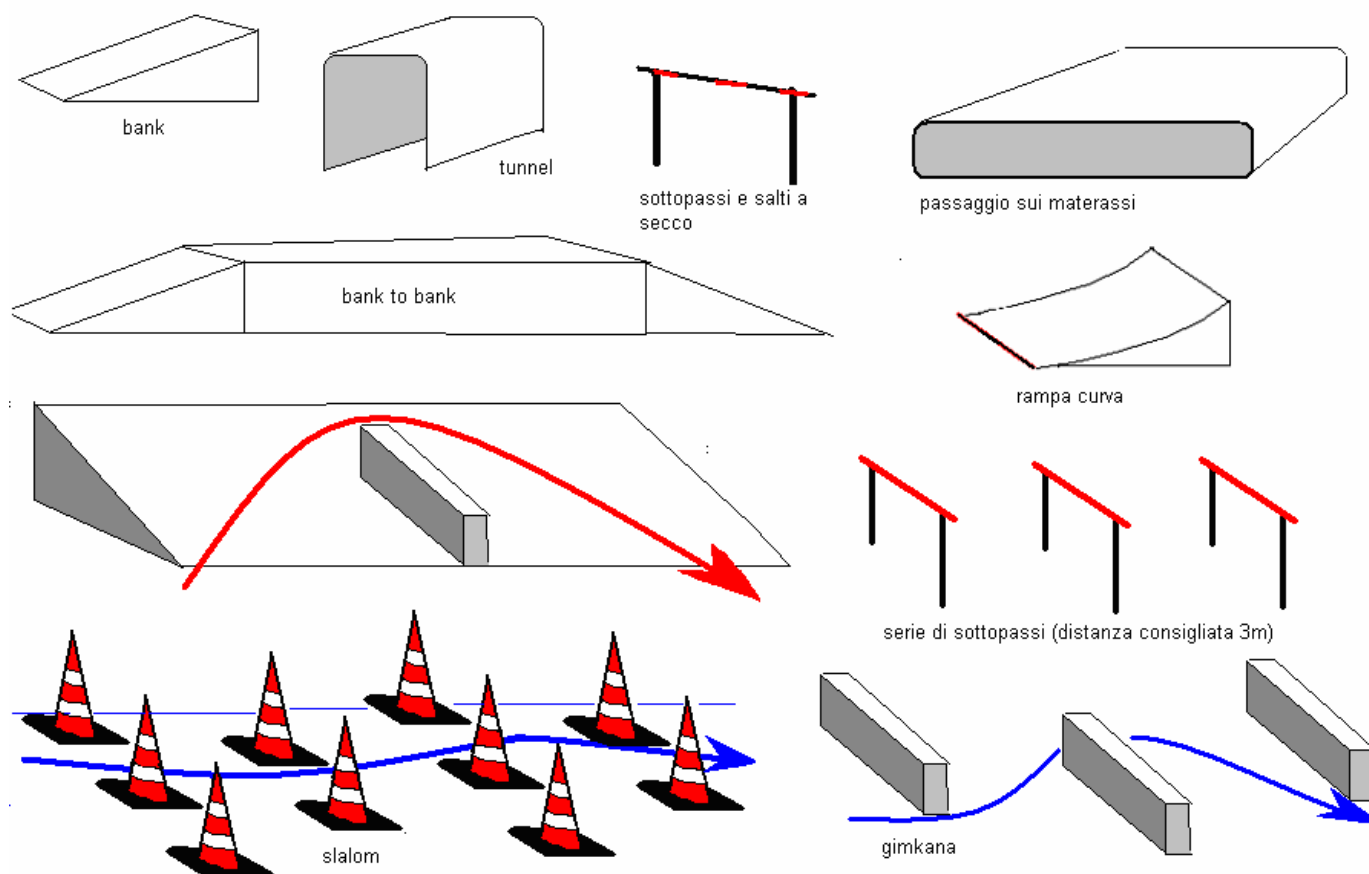
Le rampe dritte (bank) dovranno avere altezza massima di 45 cm per le prime tre categorie e di 60 cm per le tre categorie superiori.

Le rampe curve devono avere un'altezza massima di 45 cm e possono essere omesse per le prime categorie in gara, a insindacabile giudizio del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara.

Il "bank to bank" deve avere il tratto piano posizionato tra la salita e la discesa proporzionato all'altezza che deve essere al massimo di 90 cm. Si specifica in tal senso che non l'altezza, bensì la pendenza e il cambio diretto tra salita e discesa determinano l'eventuale pericolosità dell'ostacolo. Anche in questo caso il Giudice Arbitro e il Commissario di Gara possono decidere di sostituire o permettere l'aggiramento di tale ostacolo da parte delle categorie più giovani.

La società organizzatrice dovrà provvedere a proteggere gli atleti riducendo al minimo le situazioni di pericolo, eliminando spigoli vivi dagli ostacoli, imbottendo adeguatamente eventuali passaggi, arredi urbani in prossimità del percorso ecc...

ESEMPI DI OSTACOLI da utilizzare nel ROLLER CROSS



Si evidenzia infine che lo spirito del Rollercross è quello di esaltare le doti e la capacità tecniche di pattinaggio nel superare ostacoli di diversa natura. Saranno, quindi, da considerare non idonei quei percorsi che richiedano eccessive doti di coraggio e/o atletiche o che siano eccessivamente poveri di ostacoli.



ART.45 - GIURIA

La giuria si compone di:

- Giudice Arbitro,
- 1 Cronometrista,
- almeno 2 Giudici addetti alla pista,
- un Giudice di partenza (starter).
- un Giudice di arrivo

Per questa disciplina è fondamentale anche il contributo degli addetti di pista, che si disporranno assieme ai giudici addetti alla pista nei pressi delle varie difficoltà. Questi sono nominati dal Giudice Arbitro tra quelli messi a disposizione dall'organizzazione.

I compiti della giuria sono:

- il Giudice Arbitro, oltre ai compiti riportati nei precedenti articoli dei capitoli da I a V, deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara. Inoltre, dà il via alle gare. Ha anche la facoltà, assieme al Commissario di Gara, di sospendere o decretare il termine delle competizioni, qualora non sussistano più le condizioni di sicurezza (ad esempio: maltempo, mancanza del servizio di soccorso, infortunio di un atleta).
- il Giudice addetto al controllo del cronometraggio: affianca i cronometristi e rileva i tempi degli atleti in gara comunicandoli al Giudice Arbitro. Per quanto riguarda le gare di Campionato Italiano è obbligatorio per il rilevamento dei tempi l'uso di fotocellule;
- il Giudice Starter controlla la corrispondenza dei pettorali ai nominativi, l'equipaggiamento dell'atleta (protezioni ecc) e la posizione di partenza.
- i Giudici di pista controllano eventuali scorrettezze o irregolarità intercorse durante lo svolgimento della competizione, Ognuno di questi è munito di una bandierina rossa che deve essere alzata al momento in cui lo speaker a fine prova annuncia "atleta n° ____", qualora sia notata una scorrettezza.
- Gli addetti di pista, si dispongono sul percorso di gara in prossimità degli ostacoli, hanno il compito di ripristinare le condizioni originali della pista dopo il passaggio degli atleti, segnalando ai giudici di pista eventuali variazioni (esempio: un ostacolo abbattuto).
- Il Giudice di arrivo controlla l'ordine di arrivo e lo trascrive sul modulo di gara.

Per le gare di campionato regionale il Giudice Arbitro deve far parte del G.N.G.S., gli altri possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

Per le gare nazionali tutti i giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

ART.46 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

La gara *outdoor* si svolge in due prove:

1. Prima prova singola a cronometro
2. Finale in batteria per i primi quattro migliori tempi.

La gara *indoor* si svolge invece nel seguente modo:

1. Prima prova singola a cronometro
2. I primi quattro qualificati alla prova a cronometro vengono suddivisi in due batterie (semifinali) da due partecipanti così composte: 1°-4° e 2°-3°. I due vincitori di queste due batterie disputano la finale. Il terzo e quarto posto finale sono assegnati tramite confronto diretto tra i perdenti delle due semifinali

In via del tutto eccezionale, se su un tracciato di gara outdoor non sussistono le condizioni di sicurezza per far gareggiare 4 atleti contemporaneamente, il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara possono decidere a loro insindacabile giudizio, di adottare la formula utilizzata per le gare indoor, con semifinali e finali a due atleti.



Casi particolari:

- Nel caso in cui vi siano 2 o più pari merito nelle prove singole per cui più di quattro atleti sarebbero ammessi alla finale, occorre eseguire lo spareggio in prova singola a cronometro tra i peggiori piazzati in modo che accedano alla finale solo 4 atleti. Gli spareggi si eseguono alla fine di tutte le categorie in gara.
- Prima di ogni prova di ogni singola categoria, il giudice esegue l'appello, l'atleta che risulta non presente, non disputa la gara stessa.
- Gli atleti che si qualificano per le *batterie finali* ma non si presentano alla partenza risultano ultimi per quella singola batteria, lo stesso vale se un atleta parte ma non termina il percorso o commette due false partenze.
- Gli atleti che risultano assenti alla *prova singola a cronometro* sono estromessi dalla gara e quindi dalla classifica.
- Gli atleti che partono regolarmente alla *prova singola a cronometro* ma non arrivano al traguardo e quelli che commettono due false partenze vengono posizionati ultimi in classifica.
- Nel caso in cui vi sia un solo atleta iscritto in una categoria, questi dovrà obbligatoriamente disputare la prova singola a cronometro, mentre passerà direttamente la fase finale senza disputarla collocandosi al 1° posto. Solo in questo caso l'atleta che commette 2 false partenze o non arriva in fondo alla gara nella prova a cronometro non viene qualificato.

Nelle fasi a cronometro gli atleti si posizionano in attesa del consenso davanti alla linea di partenza. Nella finale, gli atleti vengono chiamati in ordine crescente di tempo ottenuto e si posizionano dietro linea di partenza.

I tempi migliori hanno quindi la facoltà di scegliere per primi la posizione di partenza.

Il via viene dato dal giudice Starter con tre ordini:

- ai posti: (gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza)
- pronti (gli atleti devono rimanere immobili, altrimenti viene decretata la falsa partenza),
- "via!" (sostituibile con un colpo di fischietto).

Durante la gara i giudici devono assicurarsi che gli atleti svolgano il percorso nella massima correttezza sportiva: gomitate, stratonamenti, spallate e uso delle mani verso gli avversari vengono sanzionate con la squalifica, mentre contatti fianco a fianco non vengono sanzionati. In particolare l'atleta in testa può scegliere la velocità e la traiettoria migliore, ma non potrà ostacolare evidentemente gli altri atleti per esempio allargando le braccia evitandone il sorpasso. La valutazione della sanzionabilità e delle eventuali contestazioni è a discrezione del Giudice Arbitro, che può avvalersi della consulenza dei Giudici di pista. In caso di squalifica per scorrettezza, verrà ripetuta la singola batteria finale con gli atleti rimanenti. Nelle batterie a due atleti (gare indoor) in caso di squalifica per scorrettezza, l'atleta rimanente diventa automaticamente vincitore di quella singola batteria. Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e parapolsi.

L'atleta non può ricevere alcun aiuto esterno per lo svolgimento del percorso, pena la squalifica.

Prova del percorso:

Almeno 30 minuti prima dell'inizio delle competizioni il percorso deve essere disponibile per le prove degli atleti. Inoltre prima dell'inizio della prova di ogni singola categoria viene eseguito un giro di pista collettivo per quella categoria.

ART.47 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica finale deve tener conto dell'ordine di arrivo della batteria finale.

Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati (anche perché questo comporterebbe un'uscita dal percorso di gara), pena la squalifica. Solo nel caso in cui due atleti arrivino al contatto, e questo comporti l'uscita dal percorso di uno di questi, viene consentito all'atleta di rientrare subito sul percorso senza subire alcuna sanzione.



Gli atleti che vengono squalificati per salto di ostacolo obbligatorio, salto di percorso, o mancato arrivo al traguardo, sono retrocessi all'ultimo posto della classifica; gli atleti estromessi per comportamento scorretto non vengono classificati.

Per nessuna ragione gli atleti in pista possono essere aiutati dall'esterno, neppure in caso di caduta, pena la squalifica.

Gli atleti che accidentalmente non eseguono un ostacolo obbligatorio hanno la facoltà di indietreggiare e percorrere correttamente l'ostacolo.

Alcuni ostacoli comportano un particolare passaggio ,questi sono:

- Rampe curve e dritte (bank): devono essere toccate da almeno un pattino. In nessun caso uno dei due pattini potrà percorrere il suolo a fianco della rampa a meno che non vi sia involontarietà (ad esempio un contatto a fianco tra due atleti che affrontano lo stesso ostacolo)
- Bank to bank: deve essere toccata con entrambi i pattini almeno in una delle due fasi, salita o discesa.
- Materassi: devono essere sempre toccati da almeno un pattino.

Nelle gare dove sia previsto percorrere 2 o più giri dello stesso percorso, gli ostacoli abbattuti durante il passaggio vengono riposizionati sul percorso dagli addetti di pista per poter essere riaffrontati al giro successivo. Non possono comunque essere riposizionati finché l'ultimo della batteria non sia passato all'altezza dell'ostacolo abbattuto in quel giro.

Se un atleta involontariamente abbatte un ostacolo che risulta poi pericoloso per gli atleti che sopraggiungono, è facoltà di uno dei giudici segnalare al giudice arbitro lo stato di insicurezza della pista, il quale decreterà la sospensione della gara per ripristinare le condizioni di sicurezza, in tal caso la gara dovrà essere ripetuta. Se uno dei giudici rilevasse la palese volontarietà di un atleta di abbattere un ostacolo per danneggiare un altro atleta (ad esempio scagliandoglielo addosso), questi sarà sanzionato con la squalifica per comportamento scorretto.

CAPITOLO XI

NORME TECNICHE HIGH JUMP

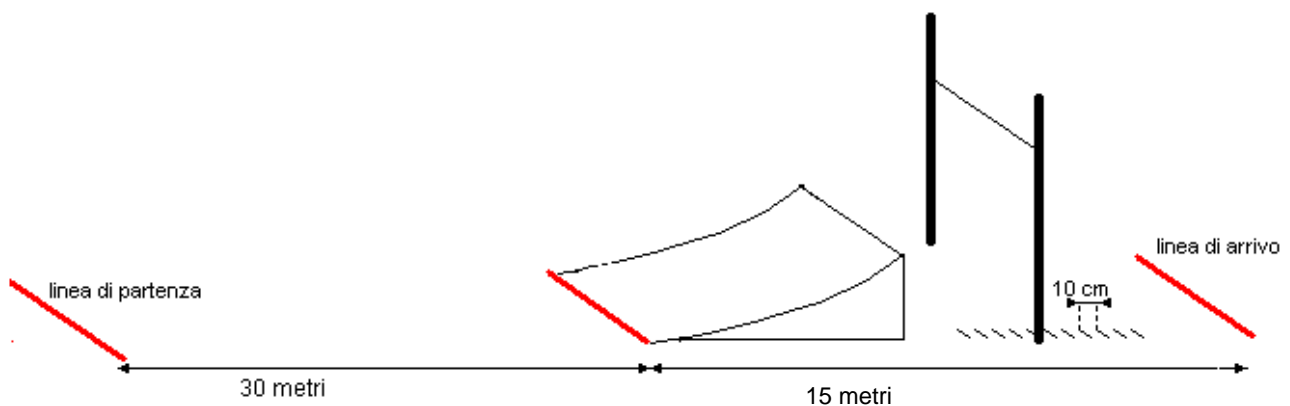
ART. 48 – TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. In tal caso la partenza viene posizionata nella parte più alta.

La tracciatura della pista prevede tre linee parallele perpendicolari al verso di percorrenza: una è la riga di partenza, a 30 metri da questa è segnata la riga dove viene posizionato l'inizio della rampa per il salto, mentre l'ultima riga è segnata alla distanza di 15 metri dalla seconda e rappresenta la riga d'arrivo.

In caso di piste di dimensioni ridotte, è possibile accorciare la distanza partenza-inizio rampa a 25 metri.

Partendo inoltre dalla fine della rampa (quindi 1440 mm dopo la riga posta a 30 m dalla partenza e cioè la parte più alta della rampa), deve essere segnata una scala suddivisa in decimetri lunga 4 metri entro la quale vanno posizionati i ritti, con lo zero posto dove finisce la rampa (punto più alto).



Per quanto riguarda la sicurezza, devono esservi almeno due metri liberi a fianco dei ritti per tutta la lunghezza della pista (eccetto i giudici di gara a fianco dei ritti), e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri alla fine del percorso (oltre la linea dei 5 mt).

I ritti possono essere semovibili, mobili, ma non fissi al terreno in quanto possono essere spostati in gara; devono essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno.

Devono essere di altezza non inferiore a 2,80 m. I ritti, inoltre, devono essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo da 10 cm.

I supporti per l'asticella devono essere piani e rettangolari e devono essere fissati saldamente ai ritti.

Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra. I supporti non possono essere ricoperti con gomma o altro materiale che abbia l'effetto di aumentare l'attrito fra le due superfici dell'asticella e dei supporti, né essi possono avere alcun tipo di molle. Vi deve essere uno spazio di almeno 10 mm. fra le estremità dell'asticella ed i ritti.

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 3 m per dare la possibilità di valicare l'asticella anche nella posizione carpio (spaccata). L'asticella deve essere di sezione circolare e deve avere una flessione dal punto d'appoggio sui ritti al centro dell'asticella di 35 mm massimo.

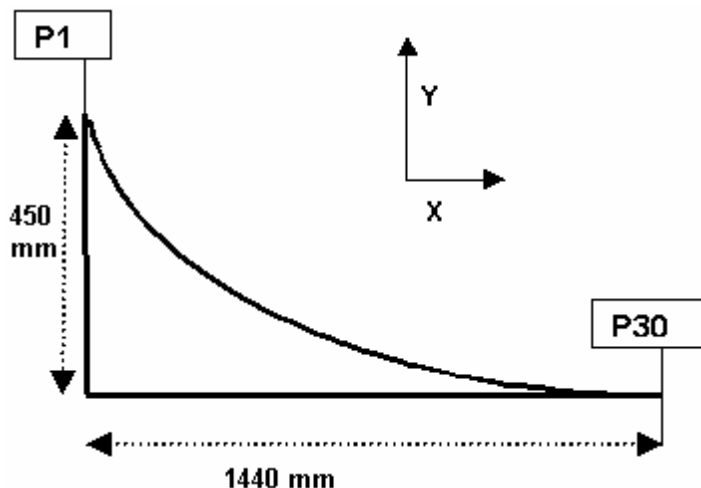


La rampa deve essere alta (nella parte finale) 45 cm e deve avere una larghezza minima di 90 cm; può avere una struttura portante o in legno o in metallo, mentre la superficie di percorrenza deve essere obbligatoriamente in metallo e rimanere rigida quando percorsa. Inoltre sulla rampa devono essere riportate, in colore evidente, tre bande larghe 5 cm, una alla fine della rampa nel punto più alto e due laterali alla stessa alla distanza di 5 cm dal bordo (vedi schema a fianco)



La curvatura della rampa è standardizzata, secondo la seguente tabella da abbinare al disegno a fianco:

	X	Y
P 1	0	450
P 2	50	422
P 3	100	394
P 4	150	366
P 5	200	338
P 6	250	313
P 7	300	287
P 8	350	263
P 9	400	239
P 10	450	218
P 11	500	198
P 12	550	180
P 13	600	163
P 14	650	148
P 15	700	134
P 16	750	120
P 17	800	108
P 18	850	97
P 19	900	87
P 20	950	77
P 21	1000	68
P 22	1050	60
P 23	1100	53
P 24	1150	44
P 25	1200	37
P 26	1250	29
P 27	1300	22
P 28	1350	15
P 29	1400	9
P 30	1440	0



ART.49 - GIURIA

La giuria è composta da 4 giudici ripartiti nei seguenti ruoli: Giudice Arbitro, Giudice Starter, Giudice d'asticella e Giudice d'atterraggio.

I compiti della giuria sono:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, trascrive sul foglio di gara i salti superati e quelli nulli.
2. Giudice Starter: si pone nella zona di partenza degli atleti, in modo da verificare che questi rispettino gli spazi di rincorsa consentiti dal regolamento. Inoltre, verifica che l'atleta indossi tutte le protezioni previste.
3. Giudice d'asticella: controlla la regolarità del superamento dell'asticella e sposta assieme al giudice di atterraggio i ritti in base alle richieste dell'atleta che sta per effettuare il salto o dell'allenatore.
4. Giudice di atterraggio: controlla che l'atleta dopo il superamento dell'asticella rimanga ritto sui pattini a contatto con il suolo fino alla riga dei dieci metri di distanza dall'inizio della rampa.

Per le gare di campionato regionale il Giudice Arbitro deve far parte del G.N.G.S., gli altri possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

Per le gare nazionali tutti i giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.



ART.50 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona sulla linea di partenza (un pattino almeno la dovrà toccare); a questo punto il suo allenatore, o egli stesso se ne risulta accompagnato, richiede verbalmente ai giudici d'asticella e di atterraggio di posizionare i ritti alla distanza X dall'inizio della rampa. Quindi viene dato il via e l'atleta deve effettuare il salto. Durante la fase che va dalla chiamata al via per il salto, l'atleta deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, anche per controllare la distanza del posizionamento dei ritti da parte dei giudici, il salto viene ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'incremento nell'alzare l'asticella non deve mai essere aumentato; ciascun incremento deve essere uniformemente 10cm. per tutta la durata della gara.

Il primo salto che ogni atleta deve compiere ha una misura ben precisa a seconda della categoria; esso costituisce il salto d'ingresso che, se non superato, esclude l'atleta dalla competizione.

Misure dei salti d'ingresso:

Senior maschile 1,80 m.

Juniores maschile 1,60

Allievi maschile 1,40 m

Ragazzi maschile 1,20 m

Esordienti maschile 1,00 m

Senior femminile 1,40 m.

Juniores femminile 1,30 m

Allievi femminile 1,20 m

Ragazzi femminile 1,10 m

Esordienti femminile 1,00 m

Un concorrente, dopo il salto d'ingresso, può saltare a sua discrezione a qualsiasi altezza successiva.

Tre nulli consecutivi, indipendentemente dall'altezza in cui ciascun salto nullo è avvenuto, escludono ulteriori tentativi. L'effetto di questa regola è che un concorrente può rinunciare al suo secondo o terzo tentativo ad una certa altezza (dopo aver fallito una prima o una seconda volta) e tentare invece una successiva altezza.

Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e parapolsi.

ART.51 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica viene redatta prendendo in considerazione il salto più alto superato dagli atleti. A parità di salto superato vince colui che abbia impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto). Se due o più atleti hanno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, viene preso in considerazione il numero totale di salti validi eseguiti e vince colui che ne abbia effettuati meno. Nel caso in cui anche il numero di salti validi effettuati sia lo stesso, allora vengono conteggiati il totale di tutti i salti nulli effettuati durante la gara: chi ne avrà effettuati meno, occuperà la posizione più alta in classifica. In nessun caso verranno presi in considerazioni i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

Vengono considerati nulli i salti in cui l'atleta abbatte l'asticella o quelli in cui, dopo il salto durante l'atterraggio, l'atleta tocca con una qualunque parte del corpo il terreno che non siano i pattini entro lo spazio delimitato dalla linea distante 15 metri dall'inizio della rampa.



CAPITOLO XII

NORME TECNICHE FREE JUMP

ART. 52 - TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. In tal caso la partenza viene posizionata nella parte più alta.

La tracciatura della pista prevede tre linee parallele perpendicolari nel senso di percorrenza: una è la riga di partenza, a 15 metri da questa è segnata la riga dove vengono posizionati i ritti e l'asticella per il salto, mentre l'ultima riga è segnata alla distanza di 5 metri dalla seconda e rappresenta la riga d'arrivo.

Per quanto riguarda la sicurezza, devono essere previsti almeno due metri liberi a fianco dei ritti per tutta la lunghezza della pista (eccetto i giudici di gara a fianco dei ritti), e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri alla fine del percorso (oltre la linea dei 5 mt).

I ritti devono essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno.

Devono essere di altezza non inferiore a 2 m. I ritti, inoltre, devono essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo da 5 cm.

I supporti per l'asticella debbono essere piani e rettangolari e devono essere fissati saldamente ai ritti.

Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra. I supporti non possono essere ricoperti con gomma o altro materiale che abbia l'effetto di aumentare l'attrito fra le due superfici dell'asticella e dei supporti, né essi possono avere alcun tipo di molle. Vi deve essere uno spazio di almeno 10 mm. fra le estremità dell'asticella ed i ritti.

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 2m per dare la possibilità di valicare l'asticella anche nella posizione carpio (spaccata). L'asticella deve essere di sezione circolare e deve avere una flessione dal punto d'appoggio sui ritti al centro dell'asticella di 35 mm massimo.

ART.53 - GIURIA

La giuria è composta da 4 giudici ripartiti nei seguenti ruoli: Giudice Arbitro, Giudice Starter, Giudice d'asticella e Giudice d'atterraggio.

I compiti della giuria sono:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, trascrive sul foglio di gara i salti superati e quelli nulli.
2. Giudice di partenza (Starter): si pone nella zona di partenza degli atleti, in modo da verificare che questi rispettino gli spazi di rincorsa consentiti dal regolamento. Inoltre verifica che l'atleta indossi tutte le protezioni previste.
3. Giudice d'asticella: controlla la regolarità del superamento dell'asticella e sposta assieme al Giudice di atterraggio i ritti in base alle richieste dell'atleta che sta per effettuare il salto o dell'allenatore.
4. Giudice di atterraggio: controlla che l'atleta, dopo il superamento dell'asticella, rimanga ritto sui pattini a contatto con il suolo fino alla riga dei cinque metri di distanza dopo i ritti.

Per le gare di campionato regionale il Giudice Arbitro deve far parte del G.N.G.S., gli altri possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

Per le gare nazionali tutti i giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.



ART.54 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Al momento della chiamata, l'atleta deve posizionarsi sulla linea di partenza (un pattino almeno la dovrg toccare). Quindi viene dato il via e l'atleta deve effettuare il salto. Durante la fase che va dalla chiamata al via per il salto, l'atleta deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, il salto viene ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'incremento nell'alzare l'asticella non deve mai essere aumentato; ciascun incremento deve essere uniformemente 5cm. per tutta la durata della gara.

Il primo salto che ogni atleta deve compiere ha una misura ben precisa a seconda della categoria, esso costituisce il salto d'ingresso che, se non superato, esclude l'atleta dalla competizione.

Misure dei salti d'ingresso:

Senior maschile 90 cm.

Juniores maschile 80 cm

Allievi maschile 70 cm

Ragazzi maschile 60 cm

Esordienti maschile 50 cm

Giovanissimi maschile 40 cm

Senior femminile 70 cm.

Juniores femminile 65 cm

Allievi femminile 60 cm

Ragazzi femminile 55 cm

Esordienti femminile 50 cm

Giovanissimi femminili 40 cm

Un concorrente, dopo il salto d'ingresso, pu" saltare a sua discrezione a qualsiasi altezza successiva.

Tre nulli consecutivi, indipendentemente dall'altezza in cui ciascun salto nullo g avvenuto, escludono ulteriori tentativi. L'effetto di questa regola g che un concorrente pu" rinunciare al suo secondo o terzo tentativo ad una certa altezza (dopo aver fallito una prima o una seconda volta) e tentare, invece, una successiva altezza.

Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e parapolsi.

ART.55 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica viene redatta prendendo in considerazione il salto pi" alto superato dagli atleti. A paritg di salto superato vince colui che abbia impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto). Se due o pi" atleti avranno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, si prenderg in considerazione il numero totale di salti validi eseguiti: vince colui che ne avr g effettuati meno. Nel caso in cui anche il numero di salti validi effettuati sia lo stesso, allora vengono conteggiati il totale di tutti i salti nulli effettuati durante la gara: chi ne avr g effettuati meno, occuperg la posizione pi" alta in classifica. In nessun caso verranno presi in considerazioni i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

Vengono considerati nulli i salti in cui l'atleta abbatte l'asticella o quelli in cui, dopo il salto durante l'atterraggio, l'atleta tocca con una qualunque parte del corpo il terreno che non siano i pattini entro lo spazio delimitato dalla linea distante 5 metri dai ritti



La LEGA NAZIONALE PATTINAGGIO



INDIRIZZI

UISP LEGA NAZIONALE PATTINAGGIO

c/o UISP Sede Nazionale Decentrata

via Riva Reno, 75/3 – 40121 BOLOGNA

Tel 051.228390 fax 051.225203

e-mail: pattinaggio@uisp.it

Sito web: www.uisp.it/imola_faenza/italiano/legapat/pattinaggio1.htm

Presidente:

Raffaele Nacarlo

mail: presidentepattinaggio@uisp.it

Vicepresidenti:

Glauco Cintoï

Giampaolo Recalcati

Responsabile Nazionale Settore Freestyle:

Barsotti Massimo

mail: barsotti.massimo@farm.unipi.it