

Pattinaggio



LAVORAZI: GUSTO - SU PATTINAGGIO UISP

SETTORI DI ATTIVITÀ

ACQUAVIVA
ATLETICA LEGGERA
CALCIO
CICLISMO
DANZA

DISCIPLINE ORIENTALI
EQUESTRI E CINOFILE
GINNASTICHE
GIOCHI
MONTAGNA

MOTORISMO
NEVE
RUOTO
PALLACANESTRO
PALLAVOLO

PATTINAGGIO
SUBACQUEA
TENNIS
VELA

INDICE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

CARTA DEI PRINCIPI

REGOLAMENTO ORGANICO

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

FORMAZIONE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

Scopi, finalità e attività UISP

Statuto - Articolo 1 – Scopi e Finalità

1. *L'UISP è l'Associazione di tutte le persone e soggetti collettivi, a partire dalle associazioni sportive, che vogliono essere protagoniste del fenomeno sportivo attraverso la pratica diretta, competitiva e non, la partecipazione alle esperienze associative e formative, l'organizzazione di eventi.*
2. *L'UISP è un'Associazione nazionale che realizza scopi e finalità anche attraverso le proprie articolazioni territoriali, denominate Comitati.*
3. *L'UISP sostiene i valori dello sport contro ogni forma di sfruttamento, d'alienazione, contro la pratica del doping; opera per il benessere e la promozione della salute dei cittadini, per la tutela e la sostenibilità ambientale, i valori di dignità umana, di non violenza e solidarietà tra le persone e tra i popoli e coopera con quanti condividono questi principi.*
4. *L'UISP promuove:*
 - a. *la pratica sportiva nella sua accezione ludico-motoria, non agonistica ed agonistica o competitiva, con finalità quindi formative e ricreative;*
 - b. *la diffusione – nello sport e, attraverso lo sport, nella vita sociale – di una cultura dei diritti e delle pari opportunità, dell'ambiente e della solidarietà, riconoscendo lo sport come diritto di cittadinanza e come risorsa per l'inclusione;*
 - c. *la funzione educativa dello sport sia nella crescita individuale che nella collettività;*
 - d. *stili di vita attivi incentrati sul movimento;*
 - e. *la cooperazione, anche nella sua forma decentrata, lo sviluppo e la solidarietà internazionale;*
 - f. *la cultura della condivisione delle scelte in un contesto comunitario che educi ai principi di partecipazione, corresponsabilità, non violenza e sostenibilità;*
 - g. *la cultura della legalità per la lotta contro le mafie e ogni forma di criminalità;*
 - h. *la valorizzazione dei beni culturali, monumentali e artistici.*
5. *L'UISP non persegue fini di lucro diretto o indiretto in conformità con quanto previsto dalle normative vigenti ed è retta da norme statutarie/regolamentari ispirate al principio di partecipazione all'attività sociale da parte di chiunque e in condizioni di uguaglianza e pari opportunità.*
6. *L'UISP promuove e realizza attività d'interesse generale, anche mediante la produzione e lo scambio di beni e servizi di utilità sociale, secondo principi mutualistici e solidaristici, in attuazione del principio di sussidiarietà*

Statuto - Articolo 2 – Attività Esercitabili

1. *L'attività sportiva della UISP è di natura dilettantistica ed è retta dalle norme statali che la disciplinano, l'UISP promuove lo sviluppo associativo e organizza attività multidisciplinari quali:*
 - a) *attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età, di carattere:*
 - 1) *promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive, così come nella sua dimensione dello sport per tutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;*
 - 2) *attività non agonistica, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;*
 - 3) *attività agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipulare appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Coni-Eps;*
 - b) *attività formative dirette ai tecnici, agli educatori ed agli operatori sportivi e/o ad altre figure similari. Gli attestati e le qualifiche conseguite avranno valore nell'ambito UISP, salvo che la UISP abbia stipulato apposita Convenzione con la specifica Federazione sportiva nazionale, Disciplina Sportiva associata o altro Ente di promozione sportiva e/o salvo che la UISP abbia ottenuto l'accreditamento o altro riconoscimento dalle Istituzioni europee, dai Ministeri o dalle Regioni territorialmente competenti, in merito al percorso di formazione che potrà eventualmente qualificarsi come formazione professionale;*
 - c) *attività di solidarietà sociale quali, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, interventi a sostegno delle persone fragili, di tutte le forme di disagio, di sostegno alla genitorialità;*
 - d) *attività strumentali a favorire la socializzazione e la crescita dei soci e della collettività quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, attività di tempo libero e turistiche, culturali, artistiche, ludiche, sociali, di protezione civile, di tutela ambientale, di servizio alla persona, di gestione e costruzione impianti, informazione ed editoria, organizzazione di eventi;*
 - e) *attività di ricerca negli ambiti in cui opera, comprensiva della costituzione di Centri studi, biblioteche, pubblicazioni, organizzazione di convegni e seminari in via diretta o in collaborazione con Università, Fondazioni di ricerca o altri organismi pubblici o privati;*
2. *L'UISP può svolgere anche attività di natura economica e strumentale al perseguimento delle finalità istituzionali, ivi incluse operazioni mobiliari ed immobiliari ritenute utili per il conseguimento dell'oggetto sociale, prestare fidejussioni e garanzie reali nei confronti di ogni livello associativo UISP, dei soggetti affiliati e delle società partecipate nel rispetto delle norme di legge.*
3. *E' compito del Consiglio Nazionale approvare atti di indirizzo sulle attività.*

Settori di Attività

Statuto - Articolo 20 – I Settori di Attività

1. I Settori di attività, istituiti con delibera del Consiglio Nazionale, sono preposti allo sviluppo e alla gestione tecnica delle attività; ad essi sono affidate la ricerca e l'innovazione delle attività, la formazione di tecnici e dirigenti per gli ambiti di loro competenza.
2. Essi promuovono e partecipano alla progettazione di percorsi innovativi, con riferimento anche agli aspetti tecnici della disciplina o dell'attività relativa, e concorrono alla loro realizzazione, condividendone le responsabilità con gli organismi del rispettivo livello.
3. Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina/revoca i componenti e i responsabili dei Settori di attività previo consultazione, da effettuarsi nell'assemblea delle affiliate per il livello territoriale, e con le Strutture di attività del livello inferiore per il livello regionale e nazionale.
4. Il Regolamento Nazionale deve altresì prevedere le modalità di funzionamento e la possibilità di formare Settori di attività con competenza interterritoriale. Non può essere nominato nel ruolo di Responsabile di Settore di attività Nazionale, Regionale, Territoriale, chi sia stato incaricato per due mandati consecutivi.
5. Ogni Settore di attività deve dotarsi di un proprio Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione. Tale Regolamento deve essere approvato dal Consiglio Nazionale UISP.
6. Ogni Settore di attività provvede ad istituire specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva.
7. I livelli Regionali o Territoriali non possono emanare norme che siano in contrasto con il Regolamento Nazionale di attività.
8. I Settori di attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.

Regolamento Nazionale - Articolo 57

1. Il Consiglio Nazionale su proposta della Giunta Nazionale con specifica delibera istituisce le Strutture di Attività e stabilisce le specifiche attività sportive di competenza di ciascuna di esse; nel rispetto dell'insediamento associativo, in seguito, i Consigli Territoriali, Regionali ciascuno per le proprie competenze, provvedono ad attivare le Strutture di Attività del relativo livello.
2. Qualora nel corso dell'anno vi fosse l'esigenza di organizzare nuove attività ed inserire nuovi codici di tesseramento delle stesse sarà compito del Settore Nazionale Attività, in accordo con i Settori Nazionali Tesseramento e Organizzazione, eseguire l'istruttoria e dare un parere, alla Giunta Nazionale per le decisioni conseguenti.
3. Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina i/le componenti e i/le responsabili delle proprie Strutture di Attività previa consultazione, da effettuarsi nell'assemblea delle affiliate per il livello territoriale, e con le Strutture di Attività del livello inferiore per il livello regionale e nazionale.
4. Le Assemblee dei Settori di Attività dovranno svolgersi entro 90 giorni dallo svolgimento del Congresso del rispettivo livello e convocate dal/dalla Presidente almeno 15 giorni prima del loro svolgimento e saranno rivolte, a livello territoriale, a tutte le affiliate che hanno tesserati iscritti all'attività afferente la Settore di Attività da nominare.
5. Alle Assemblee consultive territoriali partecipa per ciascuna affiliata un/una proprio/a rappresentante, a quelle Regionali e Nazionali il/la responsabile dei Settori di Attività del livello inferiore.
6. Le Strutture di Attività possono essere composte da un numero di componenti compreso tra un minimo di 3 ed un massimo di 20 a seconda dell'insediamento associativo.
7. I/le Componenti e i/le responsabili dei Settori di Attività restano in carica, salvo revoca da parte del competente Consiglio, per l'intero quadriennio e decadono con la scadenza/decadenza degli Organismi dirigenti.
8. Le proposte dei Settori di Attività a ogni livello sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
9. Delle riunioni dei Settori di Attività dovrà essere redatto verbale su un apposito registro. Tale verbale deve essere trasmesso tempestivamente alla Giunta UISP del competente livello.
10. La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Giunta UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.
11. Le Strutture di Attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.
12. Per il coordinamento dei Settori di Attività il/la Presidente può proporre al Consiglio la nomina di un Coordinatore/Coordinatrice.

Regolamento Nazionale - Articolo 58 – Regolamenti Tecnici Strutture di Attività

1. Ogni Settore di Attività deve dotarsi di un proprio Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione composto: dalla Carta dei principi (eventuale), dal Regolamento Organico, dal Regolamento Attività, dal Regolamento Disciplinare, Formazione e dai Regolamenti di gioco/disciplina per ciascuna attività. Tali Regolamenti dovranno essere approvati dal Consiglio Nazionale.
2. Le Settori di Attività propongono alla Giunta del rispettivo livello: l'istituzione del proprio organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva; l'attribuzione e la perdita delle qualifiche tecniche specifiche relative alle attività da esse organizzate.

Formazione

Regolamento Nazionale - Articolo 59 - Finalità ed Obiettivi

1. Per il raggiungimento degli scopi e delle finalità previste dallo Statuto, l'UIISP organizza e gestisce la formazione dei/delle propri/e soci/socie.
2. L'UIISP riconosce esclusivamente la formazione e l'aggiornamento condotti secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale.
3. Le attività esercitate di cui all'art.2 dello Statuto devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo la normativa di cui all'articolo precedente.

Regolamento Nazionale - Articolo 13 – I Regolamenti

1. Il Consiglio Nazionale al fine di dare piena attuazione e disciplinare le previsioni statutarie e regolamentari approva:
 - a) Il Regolamento di comunicazione e di identità visiva UIISP;
 - b) Il Regolamento Formazione UIISP;
 - c) Il Regolamento Amministrativo Gestionale UIISP.

Fonti normative

Sono fonti normative in ordine di importanza:

- a) Statuto UIISP;
- b) Regolamento Nazionale UIISP;
- c) Codice etico UIISP;
- d) Regolamento di comunicazione e di identità visiva UIISP;
- e) Regolamento Formazione UIISP;
- f) Regolamento Amministrativo Gestionale UIISP;
- g) Atti e disposizioni UIISP Nazionale;
- h) Carta dei principi;
- i) Regolamento organico;
- j) Regolamenti attività, formazione e disciplina;
- k) Regole di gioco/disciplina;
- l) Disposizioni Settore di Attività Nazionale;
- m) Disposizioni dei Settori di Attività Regionali;
- n) Disposizioni dei Settori di Attività Territoriali.

CARTA DEI PRINCIPI

Principi a fondamento dei diritti e dei doveri delle associazioni e dei soci

- a) **Principio della personalità:** l'attività svolta dall'UIISP valorizza l'individuo con la sua personalità, ponendolo al centro degli interessi e rifuggendo da modelli che lo sacrificano alla ricerca esasperata del risultato e del protagonismo.
- b) **Principio della partecipazione all'attività:** il Socio deve essere messo nelle condizioni di svolgere l'attività nella maniera più libera possibile. È pertanto vietata ogni previsione che consenta alle Associazioni di limitare la circolazione dei Soci, se non per quanto previsto dal Regolamento attività.
- c) **Principio di no profit:** qualsiasi iniziativa e prestazione all'interno dell'attività sportiva non può perseguire in alcuna maniera, né diretta né indiretta, finalità lucrative o qualsivoglia profitto.
- d) **Principio di solidarietà:** i Soci devono svolgere la propria attività e promuovere iniziative tendenti a favorire la socializzazione, l'integrazione e l'aggregazione tra soggetti diversi, combattendo ogni forma di emarginazione e razzismo.
- e) **Principio di lealtà:** ogni Socio deve sempre comportarsi con correttezza e lealtà, evitando qualsiasi atto teso a raggiungere un vantaggio ingiusto o a provocare danno alla salute altrui. Deve quindi essere rifiutata e prevenuta qualsiasi forma di violenza fisica o morale.

Principi organizzativi

- a) **Principio di associazionismo:** qualsiasi funzione deve essere ricoperta esclusivamente da Soci.
- b) **Principio di pari opportunità:** l'UIISP persegue la rappresentanza paritaria dei generi e assicura ai rappresentanti dei Soci collettivi e individuali, senza discriminazioni, la possibilità di accesso a tutti gli organi e incarichi statuari e organizzativi.

- c) **Principio di pari rappresentanza:** deve essere valorizzata la capacità rappresentativa del territorio, contemperando con tale aspetto quello meramente proporzionale.
- d) **Principio di territorialità:** la UISP promuove e organizza le proprie attività sul territorio nel rispetto degli ambiti territoriali previsti dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale, dalle delibere del Consiglio Nazionale UISP.
- e) **Principio di flessibilità:** l'organizzazione tecnica deve sviluppare strumenti tecnico-organizzativi che consentano la possibilità di fare attività, privilegiando lo sviluppo di forme innovative.
- f) **Principio di autonomia normativa:** al territorio è riconosciuta autonomia normativa allo scopo di valorizzare le peculiari esigenze del territorio stesso. È comunque vietata ogni deroga ai principi dello Statuto e del Regolamento Nazionale UISP, della presente Carta nonché alle norme contenute nel Regolamento Tecnico Nazionale (fatto salvo quelle derogabili).
La norma contraria a tali principi è illegittima e pertanto affetta da nullità assoluta; essa è quindi disapplicabile con effetto immediato e non retroattivo.
- g) **Principio di certezza:** le attività a tutti i livelli devono svolgersi nell'applicazione certa dei Regolamenti e delle norme in genere. Pertanto l'esercizio della facoltà di deroga non deve mai determinare una situazione di incertezza sulle norme da adottare o sulle procedure di applicazione delle stesse, né deve determinare lacune o vuoti normativi o situazioni incompatibili rispetto alla Normativa.
- h) **Principio di conoscibilità:** tutti gli Associati devono essere messi nelle condizioni di conoscere tempestivamente la normativa in vigore.

Principi dell'attività

- a) **Principio di tutela del diritto alla salute:** tutti i Soci che partecipano alle attività, devono concorrere a sviluppare forme di adeguata informazione e controllo sul diritto alla salute, con particolare riferimento all'uso di sostanze dopanti.
- b) **Principio di promozione sportiva:** l'organizzazione dell'attività deve promuovere e favorire lo svolgimento di qualsiasi attività, compreso le attività innovative, riconoscendo a ognuna pari dignità nello svolgimento della pratica in ottemperanza con la carta UISP dei diritti delle donne. Assume nei confronti dei minori i contenuti della policy UISP.
Deve porsi particolare attenzione alle esigenze e alle peculiarità delle fasce di popolazione che presentano marginalità sociale.
- c) **Principio di premialità:** deve favorirsi l'introduzione di previsioni premiali in iniziative particolarmente rilevanti per il conseguimento delle finalità sociali, quali: lotta alla violenza fisica o morale, integrazione di soggetti deboli e/o emarginati, sviluppo di scambi di conoscenze e culture diverse, ciò anche con la collaborazione di altre organizzazioni con le quali l'UISP ha sottoscritto protocolli di accordo nazionali.
- d) **Principio di diversificazione:** l'attività deve essere diversificata per rispondere alle varie domande. A tal fine le attività devono essere rese flessibili per assicurare una efficace risposta alle diverse esigenze.
- e) **Principio di omogeneità:** l'attività è normata dal Regolamento di Gioco/Disciplina che non può essere modificato per non snaturare l'attività stessa.
- e) **Principio di formazione:** la UISP deve favorire in ogni modo corsi volti alla formazione delle figure previste dal regolamento nazionale Formazione.

Rapporti tra i settori delle Settori di attività

- a) **Principio di collaborazione:** gli incarichi all'interno dei Settori di Attività dovranno essere improntati a criteri di reciproca collaborazione e imparzialità. Ogni Settore del Settore di Attività deve lavorare di concerto con gli altri, allo scopo di favorire lo sviluppo, in ogni sua forma, dei principi contenuti nella presente Carta. In tale ottica è necessario prevedere strumenti tendenti a garantire il più possibile il regolare andamento delle attività e delle manifestazioni.

Principi della giustizia disciplinare

- a) **Principio di autonomia e indipendenza:** è garantita l'autonomia assoluta degli Organi disciplinari, al fine di consentire che siano emesse decisioni conformi alle previsioni normative.

- b) **Principio di esclusività della giurisdizione:** spetta agli Organi disciplinari il potere di giudicare, in ogni grado di giudizio, sugli illeciti disciplinari e di applicare le sanzioni previste.
- c) **Principio di diritto alla difesa:** a ogni Socio deve essere garantita la possibilità di difesa in tutti i gradi di giudizio previsti, nelle forme e nei termini previsti dalla normativa. E' comunque sempre ammesso ricorso all'Organo giudicante di livello superiore per le sanzioni a tempo (uguali o maggiori di 30 giorni di squalifica) e/o per illecito sportivo.
- d) **Principio di efficienza:** l'organizzazione giurisdizionale deve sviluppare meccanismi e forme di giudizio caratterizzati dalla tecnicità e dalla rapidità, pertanto i componenti degli Organi giudicanti devono necessariamente essere scelti nel rispetto di criteri oggettivi. È da favorire la circolazione dei Giudici in più ambiti territoriali.
- e) **Principio di incompatibilità:** il Giudice non può appartenere contemporaneamente ai diversi gradi di giudizio. È sempre esclusa, in sede di impugnazione, la partecipazione al giudizio - sotto qualsiasi veste - del Giudice che ha emesso il provvedimento impugnato.

REGOLAMENTO ORGANICO

Definizione del Regolamento organico

Il Regolamento organico è la sintesi del funzionamento del Settore di Attività (di seguito denominata anche UISP SdA Pattinaggio) dei suoi Componenti e dell'Organigramma della stessa, dei compiti e delle forme d'esercizio di questi ultimi.

Organizzazione

La UISP organizza attività di PATTINAGGIO attraverso lo specifico Settore di Attività, secondo la seguente articolazione: territoriale, regionale e nazionale.

L'attivazione, una volta istituita il SdA nazionale, di un Settore di Attività di livello territoriale o regionale è deliberata dal Consiglio UISP del rispettivo livello, in conformità con lo Statuto e il Regolamento Nazionale UISP.

Funzionamento

La UISP SdA Pattinaggio è composta a tutti i livelli da:

- Responsabile, nominato dal Consiglio del rispettivo livello;
- Componenti (da 3 a 20 a seconda insediamento associativo), nominati dal Consiglio del rispettivo livello;
- Organigramma Tecnico, nominato dalla Giunta del rispettivo livello, è composto dai Responsabili e componenti/referenti dei seguenti settori:
 - ATTIVITÀ
 - Settore Pattinaggio Artistico
 - Settore Gruppi
 - Settore Corsa
 - Settore Freestyle
 - Settore Skateboard
 - Settore Hockey In Line
 - Settore Ghiaccio
 - Settore Tecnico Arbitrale
 - INNOVAZIONE E SVILUPPO
 - FORMAZIONE E RICERCA
 - COMUNICAZIONE
 - COMMISSIONI DISCIPLINARI
 - Giudice/commissione disciplinare primo grado
 - Commissione disciplinare secondo grado

Incompatibilità

La carica, nell'ambito UISP, di Presidente Nazionale, Regionale, Territoriale, o di Responsabile di Settore di attività a tutti i livelli è incompatibile con qualsiasi altra Presidenza o Responsabilità di Settore di attività.

La carica di componente gli organi di controllo e garanzia è incompatibile con qualsiasi altra carica UISP.

L'incarico di componente la Commissione disciplinare è incompatibile con l'appartenenza agli organismi dirigenti a pari livello e con altri incarichi nelle Strutture di Attività a tutti i livelli.

Componenti del Settore di Attività

I Componenti della UISP SdA Pattinaggio a tutti i livelli sono nominati dal competente Consiglio UISP.

Questi sono convocati dal Responsabile del Settore di Attività per le decisioni in materia di:

- a) formulazione dei programmi e proposte di attività e di formazione;
- b) svolgimento attività e formazione;
- c) individuazione delle figure soggette a formazione;
- d) elaborazione, ogni anno, del programma di attività e del relativo budget della successiva stagione sportiva da sottoporre all'approvazione della Giunta competente;
- e) tenuta del libro dei verbali delle decisioni assunte nelle riunioni;
- f) formulazione proposta Regolamento Tecnico Nazionale;

Le decisioni e proposte dei componenti del Settore di Attività sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.

La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Giunta UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.

Responsabile del Settore di Attività

Il Responsabile della UISP SdA Pattinaggio è nominato dal Consiglio del rispettivo livello e può essere revocato dallo stesso, come previsto dallo Statuto e Regolamento Nazionale UISP.

È responsabile del regolare funzionamento della Settore e dei relativi Settori.

Ha il compito di:

- i. rappresentare il Settore di Attività;
- ii. presentare, annualmente, ai componenti il SdA il programma di attività e il relativo budget;
- iii. proporre ai componenti del Settore di Attività i nominativi dei Responsabili di settore.
- iv. convocare e coordinare i componenti del SdA e di coordinare il proprio organigramma

Settori del Settore di Attività

I Responsabili e i componenti/referenti di settore hanno il compito di organizzare l'attività e di promuovere la formazione delle figure tecniche.

Definizione di Settore

I Settori sono i rami organizzativi dei Settori di Attività a tutti i livelli e si dividono in: attività, settore tecnico arbitrale, innovazione e sviluppo, formazione e ricerca, disciplina.

Settore attività

Il Settore attività ha il compito di curare la gestione dell'attività.

Il Settore attività è composto dai Responsabili e da vari Gruppi di lavoro.

Settore arbitrale

Il Settore arbitrale ha il compito di curare l'attività arbitrale.

Il Settore arbitrale è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro, dal Designatore Arbitrale, giudici, arbitri, assistenti arbitrali., giurie, etc.

Settore innovazione e sviluppo

Il Settore innovazione e sviluppo ha il compito di curare i nuovi progetti e le nuove forme di attività.

Il Settore innovazione e sviluppo è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Settore formazione e ricerca

Il Settore formazione e ricerca ha il compito di promuovere la formazione delle figure tecniche e la ricerca.

Il Settore formazione e ricerca è composto dai Responsabili e dai gruppi di lavoro.

Settore comunicazione

Il Settore comunicazione ha il compito di curare la comunicazione

Il Settore comunicazione è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Settore disciplinare

Il Settore disciplinare ha il compito di curare l'attività disciplinare

Il Settore disciplinare è composto da:

- Responsabile e dal gruppo di lavoro.
- Giudice/commissione disciplinare primo grado

- Commissione disciplinare secondo grado

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

La stagione sportiva

La stagione sportiva ha inizio l'1 settembre e termina il 31 agosto successivo.

Classificazione dell'attività

La UISP organizza, attraverso il proprio Settore di Attività anche in collaborazione con le proprie affiliate, attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età:

- nella sua dimensione dello sport per tutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
 - non agonistica/non competitiva, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;
 - promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive;
 - agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipula appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Coni-Eps;
- a) Per le attività agonistiche/competitive o non agonistiche/non competitive sono previste le seguenti categorie: sono previste categorie differenziate in base all'anno di nascita e al livello di difficoltà presentato, partendo dall'età minima di 8 anni, hockey in line e hockey su ghiaccio 10 anni. Il dettaglio è specificato nelle norme di attività.

Per la disciplina **Artistico di Categoria**, le categorie sono differenziate per età con le seguenti fasce:

- Novizi Giovani (8/9 anni)
- Novizi UISP (9/10 anni)
- Piccoli Azzurri (10/11 anni)
- Primavera (11/12 anni)
- Allievi Giovani (12/13 anni)
- Allievi UISP (13/14 anni)
- Juniores Giovani (14/15 anni)
- Juniores UISP (15/16 anni)
- Azzurri Giovani (16/18 anni)
- Azzurri UISP (18/20 anni)
- Master (20 anni e oltre)
- Professional Cadetti (12/14 anni)
- Professional Jeunesse (16/18 anni)

e le difficoltà presentate nelle competizioni derivano dalla fascia d'età di appartenenza come da convenzioni, qualora sottoscritte.

Per specialità come la Formula UISP e i Livelli UISP, le categorie sono differenziate prima in base alle difficoltà presentate e poi per gruppi di anni di nascita, differenti all'interno di ogni gruppo di difficoltà. Il dettaglio è specificato nelle norme di attività.

Per la specialità **Gruppi Folk** le categorie sono differenziate in base prima al tipo di esibizione presentata e poi, eventualmente, per gruppi di anni di nascita, differenti all'interno di ogni tipo di esibizione. Il dettaglio è specificato nelle norme di attività.

Per il **Freestyle**:

Categorie Agonistiche

- Giovani (8/11 anni)
- Juniores (12/16 anni)
- Seniores (17/30 anni)
- Master (da 31 anni e oltre)

Categorie Preagonistiche

- Primi passi (fino a 6 anni)
- Piccoli Azzurri (7/8 anni)
- Primavera (9/10 anni)
- Principianti (11/12 anni)
- Allievi (13/17 anni)
- Master (da 18 anni e oltre)

Per la **Corsa**:

Categorie Agonistiche

- Piccoli Azzurri (8/9 anni)
- Primavera (10/11 anni)
- Ragazzi (12/13 anni)
- Allievi (14/ 15 anni)
- Assoluti (da 16 anni e oltre)

Categorie Promozionali

- Primi Passi (fino a 13 anni)
- Fitness (da 14 anni e oltre)

Categorie Amatoriali

- Amatori 14-39 (14/39 anni)
- Amatori 40+ (da 40 anni e oltre)

b) Sono previste le seguenti discipline:

- Pattinaggio Artistico (vedi cod.attività 33A)
 - Categorie
 - Formula
 - Livelli
 - Solo Dance
- Pattinaggio Artistico (vedi cod.attività 33A)
 - Gruppi Folk
- Pattinaggio Corsa (vedi cod.attività 33E)
- Pattinaggio Freestyle (vedi cod.attività 33F)
- Skateboard (vedi cod.attività 33H)
- Hockey In Line (vedi cod.attività 33G)
- Pattinaggio Artistico Ghiaccio (vedi cod.attività 21C)
 - Di figura
 - Gruppi
 - Interpretativo
- Pattinaggio velocità Ghiaccio (vedi cod.attività 21E)
- Hockey su ghiaccio (vedi cod.attività 21D)
- Curling (vedi cod.attività 21A)

Il solo ambito non agonistico/non competitivo, i soggetti di un sesso possono partecipare ad attività rivolta a soggetti dell'altro sesso, purché in regola con le età previste per le diverse categorie.

Adesione all'UISP

Le persone fisiche e le Associazioni e Società sportive che intendono partecipare alle attività organizzate dall'UISP devono, salvo accordi/convenzioni nazionali, aderire all'UISP secondo le modalità stabilite dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale UISP, dalle norme sul tesseramento.

L'adesione all'UISP ha validità fino al termine dell'anno sociale e implica l'accettazione delle finalità, dei principi e delle regole sanciti dallo Statuto e dal Regolamento Nazionale UISP e/o deliberate dagli Organismi dirigenti.

Tutela sanitaria

La partecipazione alle attività è consentita nel rispetto delle norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale UISP.

Cambio di società durante l'anno sportivo

L'atleta appartenente ad una determinata società sportiva può cambiare società durante l'anno sportivo in qualsiasi momento, senza la necessità di nullaosta da parte della società cedente.

L'atleta e la nuova società avranno comunque l'obbligo di recarsi presso il Comitato Territoriale di appartenenza per regolarizzare la posizione tramite il rilascio della scheda di attività o di nuovo tesseramento.

Per la partecipazione all'attività:

- presentarsi alla gara, trofeo, munito di scheda di attività o tessera UISP rilasciata dal Comitato Territoriale attestante la nuova Società da presentare alla Segreteria e/o Commissario di Gara;
- la nuova Società dovrà inserirlo nella propria delega a firma del Presidente, da presentare alla Segreteria, e/o Commissario di Gara con la quale si assume la responsabilità della regolarità della certificazione medica dell'Atleta;
- la Società dovrà mettere a conoscenza dell'avvenuto passaggio informando il SdA Territoriale di competenza, la quale a sua volta informerà il responsabile Regionale e Nazionale.

Denuncia-querela proposta da un Socio UISP nei confronti di altro Socio UISP

I Soci UISP che intendano proporre alla competente Autorità giudiziaria atto di denuncia-querela nei confronti di altro Socio UISP per atti e/o fatti relativi alla vita associativa e alle regole interne dell'Associazione devono, prima, aver espletato tutti i gradi della giustizia endo-associativa.

Rapporti tra i vari livelli

Nella stesura dei Calendari i livelli inferiori devono tener conto della compatibilità/ concertazione con i calendari dei livelli superiori.

Nell'organizzazione delle Attività il livello superiore deve tener conto del rapporto con il livello inferiore competente per territorio.

Norme di partecipazione

Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati delle FSN/DSA tesserati UISP, le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nel rispetto delle norme Coni e delle specifiche Convenzioni.

Partecipazione

E' consentita la partecipazione alle attività a quanti in regola con le norme del Tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP, con le norme sulla tutela sanitaria e assicurative e dalle norme previste dalle specifiche convenzioni sottoscritte a livello nazionale.

Calendario ufficiale

Le manifestazioni organizzate e riconosciute dalla UISP sono inserite nella piattaforma web UISP-Coni a tutti i livelli e vengono presentate sul sito UISP e sui social network.

Campionati

Sono classificati Campionati le manifestazioni sportive di Categoria e Livelli, corsa, free-style, skateboard.

Tornei

Sono classificati Tornei le manifestazioni sportive dell'hockey-in-line.

Trofei

Sono definiti Trofei le manifestazioni sportive di Formula UISP, Solo Dance, Trofeo delle Città, Mariele Ventre, Criterium Corsa e Trofei Open Corsa, Trofei Open Freestyle ("I leoni" e "Speed and Style Classic"), Trofei Open Skateboard

Rassegne

Sono classificate Rassegne le manifestazioni che non sono legate ad una fase provinciale o regionale (es: Gruppi Folk).

Manifestazioni

Sono classificate Manifestazioni le attività a carattere locale, promozionale o di coinvolgimento.

Regolamentazione delle manifestazioni sportive

Tutte le modalità di svolgimento delle manifestazioni sopra descritte, a qualsiasi livello, sono inserite dettagliatamente nelle Norme di Attività e sono ulteriormente dettagliate nelle Norme di Partecipazione emesse contestualmente alla indizione della manifestazione stessa. In caso di manifestazioni organizzate da terzi, viene sottoscritto un Protocollo di Intesa, che definisce gli obblighi delle parti.

Autorizzazioni allo svolgimento di manifestazioni

Per l'organizzazione di gare, trofei, manifestazioni amichevoli e di propaganda, utilizzando il nome e la Settore UISP, è necessario ottenere dal SdA competente e/o Comitato UISP, l'autorizzazione prevista.

Giudici

Le manifestazioni organizzate e riconosciute dalla UISP prevedono la presenza di giudici e segreterie di gara, coordinati da un presidente di giuria.

Assistenti di parte

Ad ogni manifestazione organizzata dal Settore di Attività, viene designato un Commissario di Gara (dirigente UISP) che sovrintende il regolare svolgimento dell'evento.

Designatore delle Giuria/Segreteria di Gara

Il designatore delle giurie è previsto nell'organigramma del Settore e convoca giudici e segreterie di gara, in base alle loro competenze e in relazione alle caratteristiche della competizione

Caratteristiche dell'impianto sportivo

Le caratteristiche dell'impianto sportivo dipendono dalla specifica disciplina e sono indicate nelle norme di attività. A titolo di esempio, per l'artistico è prevista una dimensione minima per la pista di 18x36 mt.

Norme di partecipazione

Le Norme di partecipazione sono le disposizioni che disciplinano e regolano le singole manifestazioni e devono essere in linea con le Norme di Attività di ogni disciplina afferenti la UISP SdA Motociclismo approvata dal Consiglio Nazionale UISP.

Calendario delle gare

Le gare previste a livello nazionale seguono indicativamente il seguente calendario:

- Campionato di Categoria e Trofeo Solo Dance: metà di Giugno
- Trofeo Formula: inizio Luglio
- Campionato Livelli: prima settimana di Novembre
- Trofeo delle Città: metà Ottobre
- Rassegna Nazionale Gruppi Folk: ponte dell'Immacolata
- Trofeo Mariele Ventre: fine Gennaio
- Campionato ghiaccio: prima prova a Dicembre, seconda prova a Gennaio, finale a Marzo
- Coppa Europa ghiaccio: fine Marzo
- Campionato Corsa: Giugno
- Criterium Corsa: prima metà di Novembre
- Eventi Freestyle e Skateboard: date variabili
- Torneo Hockey-in-line: Maggio/Giugno

Rinuncia, ritiro o esclusione da gare o manifestazioni

Le modalità di deponamento degli atleti sono previste per esclusivamente per l'attività di artistico e sono regolate da apposite disposizioni nelle norme di attività.

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

CAPITOLO 1 – COMPORTAMENTO DEGLI ASSOCIATI

Art. 1

Tutti i Dirigenti, Atleti, Tesserati e tutti coloro che sono vincolati alle Norme statutarie della UISP e alle scelte e deliberazioni degli Organi Dirigenti della UISP SdA Pattinaggio, sono tenuti a tenere in ogni circostanza una condotta conforme ai principi di lealtà e probità sportiva che non sia, comunque, incompatibile con la dignità, il decoro, il prestigio della UISP e dei suoi Organismi, con le esigenze agonistiche e con la regolarità delle competizioni sportive.

Art. 2

Ai soggetti dell'ordinamento è fatto divieto di esprimere pubblicamente giudizi e rilievi lesivi della reputazione di altre persone o di altri organismi, anche nell'ambito UISP, nonché di fare comunicati, concedere interviste e dare, comunque, a terzi notizie ed informazioni che riguardino fatti per i quali sono in corso procedimenti disciplinari.

Art. 3

Rispondono di illecito sportivo i Dirigenti, gli Atleti ed i Tesserati, che compiono o consentono che altri, a loro nome o nel

loro interesse, compiano, con qualsiasi mezzo, atti diretti ad alterare lo svolgimento o il risultato di una gara, ovvero ad assicurare a chicchessia un vantaggio in classifica. I Dirigenti, Atleti e i Tesserati riconosciuti responsabili di illecito sportivo sono puniti con una sanzione non inferiore all'inibizione o alla squalifica per un periodo minimo di un anno.

In caso di pluralità di illeciti, ovvero se lo svolgimento o il risultato della gara è stato alterato, oppure se il vantaggio in classifica è stato conseguito, le sanzioni sono aggravate. Il Dirigente, l'Atleta o il Tesserato che comunque abbia, o abbia avuto, rapporti con persone che abbiano posto o stiano per porre in essere taluno di detti atti, ha il dovere di informarne senza indugio, gli Organi di Disciplina di cui al presente Regolamento.

Art. 4

I Dirigenti, gli Atleti o i Tesserati sono tenuti a fornire agli Organi di Disciplina risposte complete e veritiere a tutti i quesiti ad essi rivolti e a produrre tutti i documenti richiesti da tali Organi. In caso di mancata, parziale, alterata o falsificata documentazione, nonché mendace, reticente o parziale risposta ai quesiti, l'Associato responsabile è punito con la sanzione della diffida o dell'ammenda, salvo la più grave sanzione che possa essere irrorata per i fatti previsti dal presente Regolamento di Disciplina o dallo Statuto della UISP.

I dirigenti, gli Atleti o i Tesserati sono tenuti a presentarsi agli Organi di Disciplina, se convocati nell'ambito di un illecito sportivo o amministrativo. In caso di mancata presentazione, si applica, sanzione non inferiore alla diffida o all'ammenda, salvo la più grave sanzione che possa essere irrorata per i fatti previsti dal presente Regolamento di Disciplina.

Art. 5

Le persone indicate negli Articoli precedenti rispondono delle infrazioni commesse a titolo di dolo e di colpa. I Dirigenti della Società sono tenuti responsabili, sino a prova contraria, delle infrazioni ascritte alle loro funzioni. Gli associati possono essere ritenuti responsabili anche a titolo di responsabilità oggettiva o responsabilità presunta, nei casi previsti dal Presente Regolamento di Disciplina.

CAPITOLO 2 – SANZIONI, APPLICABILITÀ ED ESECUZIONE

Art. 6

Ogni Dirigenti, Atleta o tesserato presente alle Manifestazioni indette o autorizzate dalla UISP che manifesti un comportamento contrario a quanto previsto dall'Art. 1 e 2 de presente Regolamento di Disciplina è passibile di provvedimenti che sono di competenza, in prima istanza, del Giudice Arbitro, o del Presidente di Giuria, del Commissario di Gara e, in seconda istanza, della Commissione di Disciplina.

Art. 7

A seconda delle gravità delle infrazioni commesse possono essere irrorate a Dirigenti, Allenatori, Atleti, Tesserati e Società le seguenti sanzioni:

- a) Richiamo;
- b) Ammonizione;
- c) Ammonizione con diffida;
- d) Squalifica dalla gara (per soli Atleti);
- e) Squalifica dalla Manifestazione (per soli Atleti);
- f) Allontanamento dal percorso o dalla pista;
- g) Proposta di squalifica, a successiva istanza, a tempo determinato;
- h) Proposta di squalifica, a successiva istanza, dalle Manifestazioni indette o autorizzate dalla UISP;
- i) Sanzioni amministrative a carico di Società.

Art. 8

Le sanzioni sono applicate discrezionalmente dagli Organi di Disciplina competenti, tenuto conto dei precedenti del responsabile, nonché delle eventuali circostanze aggravanti o attenuanti. La sanzione diviene esecutiva allorché il provvedimento con il quale essa è comminata non è più soggetta ad alcuna impugnazione. Il provvedimento può, per altro, disporre la sospensione e la squalifica immediata, nonostante l'impugnazione, sino ad esito definitivo del giudizio.

I provvedimenti di squalifica e sospensione sono immediatamente esecutivi e producono i loro effetti, nonostante impugnazione, sempre che la relativa comunicazione sia pervenuta almeno cinque giorni prima di quello fissato per l'espletamento di un proprio diritto da parte dell'Associato colpito da provvedimento.

Art. 9

Gli Organi di Disciplina di prima e successiva istanza possono disporre, in via cautelare, la sospensione da ogni attività dell'Associato nei cui confronti è istituito, o è in corso, provvedimento disciplinare.

Art. 10

L'Associato che, dopo essere stato punito per qualsiasi violazione delle Norme contenute nella normativa UISP, ne commette un'altra della medesima indole nella stessa stagione sportiva, soggiace ad aggravamento della sanzione. Ai fini della recidiva, sono valutate anche le sanzioni irrorate per gravi violazioni disciplinari nel precedente biennio. Spetta

all'Organo di Disciplina fissare i limiti dell'infrazione e dei precedenti disciplinari. Le violazioni all'Art. 2 da parte dei Dirigenti, Atleti e Tesserati, sono valutate ai fini della recidiva qualora la Società sia successivamente incolpata dagli Organi di Disciplina per il comportamento dei propri accompagnatori, sostenitori ed Atleti, nonché per il mantenimento dell'ordine pubblico sul proprio impianto di gara.

Art. 11

I Dirigenti, gli Atleti e i Tesserati colpiti da provvedimento non possono svolgere alcuna attività nell'ambito UISP fintantoché non sia regolarmente scontata la sanzione stessa. La violazione di cui al precedente comma comporta inasprimento della sanzione.

Art. 12

L'ignoranza dello Statuto e delle Norme regolamentari della UISP e delle disposizioni emanate dalla UISP SdA Pattinaggio non può essere invocata a nessun effetto. Tutti i provvedimenti, ad eccezione di quelli per i quali è previsto l'obbligo di comunicazione agli interessati, si danno per conosciuti per presunzione assoluta alla data di pubblicazione del relativo comunicato ufficiale.

Richiamo; Ammonizione; Ammonizione con diffida; Squalifica dalla gara (per soli Atleti); Squalifica dalla Manifestazione (per soli Atleti); Allontanamento dal percorso o dalla pista; Proposta di squalifica, a successiva istanza, a tempo determinato; Proposta di squalifica, a successiva istanza, dalle Manifestazioni indette o autorizzate dalla UISP; Sanzioni amministrative a carico di Società.

Art. 13

Le infrazioni di carattere disciplinare delle quali possono essere chiamati a rispondere i Dirigenti, gli Atleti, i Tesserati e le Società si prescrivono al termine della seconda stagione successiva a quella in cui è stato posto in essere l'ultimo atto diretto a compiere le infrazioni stesse. L'apertura di un'inchiesta, con data certa, da parte degli Organi di Disciplina interrompe il corso della prescrizione. La prescrizione continua nuovamente a decorrere dal momento dell'interruzione ma i termini non possono essere prolungati oltre la metà. Qualora la persona che ha commesso, o concorso a commettere, illeciti sportivi o amministrativi senza rivestire la qualifica di Tesserato, assuma successivamente tale qualifica, i termini di prescrizione decorrono dalla data in cui viene assunta tale qualifica.

Art. 14

Le persone nei cui confronti, a seguito di giudizio definitivo, sia dichiarata la preclusione alla permanenza in qualsiasi rango sono ineleggibili alle cariche/nomine UISP fino al termine previsto per la prescrizione della pena.

CAPITOLO 3– SANZIONI INERENTI LA DISPUTA DELLE GARE, CASISTICA ESPLICATIVA E IRRORAZIONE

Art. 15

Casistica di sanzioni disciplinari, comuni a tutte le Discipline, che saranno applicate in conseguenza, a seconda della gravità del fatto, a carico di Dirigenti, Atleti, Tesserati e Società:

- A. Richiamo, ammonizione, ammonizione con diffida, squalifica dalla gara o dalla Manifestazione, richiesta, in seconda istanza, di provvedimenti disciplinari:
 - a. Parolacce, atti isterici;
 - b. Entrata all'interno del percorso o del campo di gara di dirigenti, Allenatori, Atleti o Tesserati, non autorizzati, che interferiscono con il buon andamento della Manifestazione;
 - c. Reclami non conformi alle regole di dirigenti, anche se autorizzati.
- B. Ammonizione con diffida, squalifica dalla gara o dalla Manifestazione, allontanamento dal percorso o dalla pista e richiesta in seconda istanza, di provvedimenti disciplinari:
 - a. Incitazione alla violenza;
 - b. Minacce del pubblico verso gli Atleti o viceversa;
- C. Squalifica dalla Manifestazione, allontanamento dal percorso o dalla pista e richiesta, in seconda istanza, di provvedimenti disciplinari:
 - a. Aggressioni sul percorso o la pista, o ai bordi degli stessi tra pubblico, tra atleti o tra entrambi;
 - b. Ripetuti gesti offensivi, o sputi, che impediscano un regolare svolgimento delle gare;
 - c. Tafferugli, aggressione alla Giuria, al giudice Arbitro o al Commissario di gara.
- D. Sospensione dalla Manifestazione e richiesta, in seconda istanza, di provvedimenti disciplinari:
 - a. Tafferugli, aggressione alla Giuria, al giudice Arbitro o al Commissario di gara che impediscano, di fatto, una regolare prosecuzione delle gare.
- E. Sanzioni amministrative comminate a carico delle Società:
 - a. a carico della Società assegnataria per mancata organizzazione o sospensione della manifestazione;

- b. a carico della Società organizzatrice, in assenza della Forza Pubblica, che non riesce a garantire l'ordine durante la Manifestazione pur avendo consegnato al Giudice Arbitro, prima dell'inizio della Manifestazione, copia di richiesta della stessa e l'elenco di cinque nominativi che dovranno sostituire, in assenza, la forza pubblica;
- c. a carico della Società che non sia in grado di poter sostituire il Dirigente accompagnatore in caso di allontanamento dello stesso,
- d. a carico della Società che non presenta alla segreteria della Manifestazione elenco degli atleti presenti e del dirigente accompagnatore, dichiarazione corredata del numero di tessera di tutti i facenti parte dell'elenco e della copia della ricevuta della tassa versata;
- e. a carico di Società per il ripetuto comportamento scorretto e somma di sanzioni a carico dei propri Dirigenti, Atleti, Tesserati e sostenitori, assimilati, in ogni caso ai Tesserati e sostenitori, assimilati, in ogni caso ai Tesserati di cui a commi d), e), f), g) e h) dell'Art. 7 del presente regolamento di disciplina;
- f. deferimento di ufficio, al giudizio dell'Organismo Territoriale per i casi previsti al Titolo II, Capitolo 3, Articoli 8 e 9 dello Statuto UISP;
- g. quando il tesseramento non è regolare.

Art. 16

L'Atleta viene, comunque, escluso dalla disputa dalle gare e deferito con la Società di appartenenza, per provvedimenti disciplinari, a successiva istanza:

- a. quando non presenta, su richiesta degli Organi preposti, la tessera UISP;
- b. quando presenta la tessera scaduta;
- c. quando presenta la tessera UISP contraffatta o con dati anagrafici inesatti.

CAPITOLO 4 – ORGANI DI DISCIPLINA, COMPOSIZIONE E FUNZIONAMENTO

Art. 17

La costituzione, il funzionamento, degli Organi di Disciplina di primo grado è regolata dai rispettivi articoli dei Regolamenti della UISP SdA Nazionale Pattinaggio a cui si fa espresso riferimento.

Art. 18

La Commissione di Disciplina delibera con la partecipazione di tre Componenti che ne assumono, a turno e per un periodo massimo di tre mesi, la presidenza.

Art. 19

La Commissione di disciplina ha le seguenti competenze:

- a) attiva procedimenti d'ufficio in base alle risultanze ufficiali;
- b) il procedimento è istaurato quando dai verbali attinenti la disputa delle gare emergono elementi di probabile responsabilità a carico di dirigenti, Atleti, Tesserati o Società;
- c) su reclamo di una parte avente causa nel procedimento da istituire;
- d) comunica agli interessati, nei termini previsti dal presente regolamento, i rilievi, le sanzioni disciplinari, le sanzioni amministrative facendone memoria, alla UISP SdA Pattinaggio, riguardo alle sanzioni irrorate ai sensi dei commi e), f), g), h), i) dell'Art. 7 del presente Regolamento.

Art. 20

Il procedimento è instaurato per esprimere un giudizio definitivo su questioni deliberate dagli organi di primo grado, su ricorso di una delle parti in causa, su ricorso alla UISP SdA Pattinaggio.

Art. 21

La Commissione di Disciplina istituisce il procedimento, ove non giudichi manifestamente infondati gli elementi ricevuti, dandone contestuale notizia alle parti in causa.

CAPITOLO 5 – NORME GENERALI DEL PROCEDIMENTO DISCIPLINARE

Art. 22

Salvo diversa disposizione, deliberata UISP SdA Pattinaggio, la Commissione di Disciplina si intende domiciliata presso la Sede Nazionale e in tale Sede svolge il Suo mandato.

Art. 23

Sono legittimati a porre reclamo, nei casi previsti dal presente Regolamento, i Dirigenti accompagnatori, i Presidenti e i Legali Rappresentanti delle Società, nei termini previsti dal presente Regolamento di Disciplina, che, ritenendosi lesi in un proprio diritto, abbiano interesse al reclamo stesso. Per i reclami, in ordine allo svolgimento delle gare, sono titolare di interesse diretto soltanto i Dirigenti accompagnatori in rappresentanza degli Atleti che vi hanno partecipato. In caso di

illecito sportivo sono legittimati a proporre reclamo anche i terzi portatori di interessi indiretti, compreso l'interesse in classifica.

Art. 24

Sono legittimati a porre ricorso d'ufficio il Coordinatore e i Membri della UISP SdA Pattinaggio

Art. 25

Tutti i reclami e i ricorsi debbono essere inviati con le motivazioni, dalle parti interessate, agli Organi competenti, nei termini fissati, a mezzo lettera raccomandata. La parte non può essere rimessa in termini dal reclamo o dal ricorso ritualmente proposto da altre parti.

Copia dei motivi del reclamo o dei ricorsi deve essere inviata contestualmente, con lettera raccomandata, all'eventuale controparte. La ricevuta della lettera raccomandata, comprovante tale invio, deve essere allegata, in copia, al reclamo spedito all'Organo di Disciplina. I reclami redatti senza motivazione e comunque in forma generica sono inammissibili.

Art. 26

I termini sono computati non tenendo conto del giorno in cui è iniziata la decorrenza. Si computa, invece, il giorno finale. Il termine che scade in giorno festivo è prorogato, di diritto, al primo giorno successivo non festivo.

Art. 27

E' diritto delle parti farsi ascoltare in tutti i procedimenti. La controparte ha diritto di inviare le proprie contro-deduzioni entro venti giorni dalla data di ricevimento della copia per motivi del reclamo, spedendone contestualmente copia, a mezzo lettera raccomandata, anche al reclamante. La copia della ricevuta della lettera raccomandata, comprovante tale invio, deve essere allegata alle controdeduzioni rimesse all'Organo di Disciplina. Per i procedimenti di ultima istanza, nei quali la controparte ha diritto ad avere copia dei documenti ufficiali, sempre che ne faccia richiesta entro quindici giorni dal giorno successivo a quello in cui ha ricevuto copia della dichiarazione di reclamo, i termini per contro dedurre, fermo restando quello di quindici giorni dal ricevimento della copia dei motivi, è ulteriormente prorogato fino a trenta giorni dal ricevimento degli atti, quando tale ricevimento sia avvenuto successivamente a quello della copia dei motivi del reclamo.

Art. 28

La inosservanza delle formalità di cui ai commi precedenti costituisce motivo di inammissibilità del reclamo e ne preclude l'esame. Irregolarità procedurali che rendano inammissibile il reclamo non possono essere sanate con il reclamo in successiva istanza.

Art. 29

I reclami per i quali sono indicati i termini possono essere proposti soltanto per questioni o controversie insorte nell'ambito dei termini di prescrizione di cui ai commi seguenti. Tutti i termini previsti dal presente Regolamento di Disciplina sono perentori. Il Responsabile della UISP SdA Pattinaggio ha facoltà di sollecitare, eccezionalmente, l'abbreviazione dei termini previsti dal presente Regolamento, dandone preventiva comunicazione agli Organi di Disciplina e alle parti, nei casi particolari in cui esigenze sportive e organizzative delle competizioni impongano una più sollecita conclusione dei procedimenti.

CAPITOLO 6 – SVOLGIMENTO DEI PROCEDIMENTI

Art. 30

Le parti hanno la facoltà di non far seguito al procedimento di reclamo o di rinunciarvi prima che si sia in merito proceduto. La rinuncia o il ritiro del reclamo non ha effetto per i procedimenti di illecito sportivo, per i procedimenti introdotti per iniziativa degli Organi operanti nell'ambito della UISP SdA Pattinaggio.

Art. 31

Davanti agli Organi di Disciplina le parti possono chiedere di essere ascoltate, farsi assistere da persone di loro fiducia, nonché consultare gli atti del procedimento ed estrarre copia. Le riunioni degli Organi di Disciplina non sono pubbliche. Nei procedimenti del presente Regolamento la Commissione di Disciplina, ove nessuno degli interessati abbia chiesto di essere ascoltata ai sensi dell'Art. 28, procede in Camera di Consiglio.

Art. 32

Le decisioni della Commissione di Disciplina devono essere prese a maggioranza semplice. Chi presiede il Collegio dirige e regola la discussione; in caso di parità di voti prevale la decisione di chi presiede il Collegio.

Art. 33

Le decisioni degli Organi di Disciplina devono essere motivate e, nella loro integrità, rese note a mezzo di comunicato ufficiale. Agli Organi di Disciplina sono demandati i più ampi poteri di indagine e di accertamento.

Art. 34

In tutti i casi in cui è disposta la convocazione delle parti, esse possono farsi assistere da una persona di fiducia. Non è ammessa la presenza di più di un Assistente per ogni parte. Le persone che ricoprono incarichi Nazionali non possono assistere o rappresentare le parti in procedimenti che si svolgono dinanzi alla commissione di Disciplina. Nei procedimenti che si svolgono dinanzi a tutti gli Organi di Disciplina, i Rappresentanti o gli assistenti delle parti devono essere muniti di delega.

Art. 35

Nell'aula dove si svolgono i procedimenti dinanzi agli Organi di Disciplina possono essere presenti solo le parti, coloro che le assistono e, su richiesta dell'Organo giudicante e in qualità di osservatore, il Responsabile della UISP SdA Pattinaggio. E' fatto divieto di diffondere o di dare comunque notorietà, direttamente o indirettamente, a tutto o in parte, a documenti, atti, memorie che riguardino procedimenti disciplinari in corso o dei quali sia intervenuta sentenza definitiva.

CAPITOLO 7 – MEZZI DI PROVA E FORMALITA' PROCEDURALI

Art. 36

I procedimenti si svolgono in base a documenti ufficiali, documenti probatori, eventuali memorie e controdeduzioni. I procedimenti, in ordine alle sanzioni da irrorare, si svolgono sulla base di documenti di denuncia, della quale gli interessati devono essere informati da parte dell'Organo denunciante. Ricevuto il deferimento, l'Organo di Disciplina invia a ciascun interessato l'atto di contestazione, stabilendo, contestualmente, il termine perentorio per la presentazione di deduzioni a difesa e per chiedere di essere eventualmente sentiti, fissando altresì la data in cui l'Organo di Disciplina emetterà la sentenza.

Le decisioni, appellabili, degli Organi di Disciplina devono essere comunicate direttamente alle parti; i termini di impugnazione decorrono dalla data di ricezione di tale comunicato.

Art. 37

Avverso de decisioni di prima istanza le parti possono presentare reclamo alla Commissione di Disciplina. Il reclamo deve essere proposto e motivato entro i trenta giorni successivi alla data di ricevimento della sanzione o dalla data di pubblicazione del comunicato ufficiale in cui è riportata la decisione che si intende impugnare. Con il reclamo in seconda istanza non si possono sanare le irregolarità procedurali che hanno reso inammissibile il reclamo nella presedente istanza, le tasse versate vengono, comunque, incamerate.

CAPITOLO 8 – DELLA REVOCAZIONE

Art. 38

Tutte le decisioni adottate dagli Organi di disciplina, inappellabili o divenute irrevocabili, possono essere, in qualsiasi momento, impugunate, per revocazione, di fronte al Collegio Nazionale dei Garanti:

- a. se sono effetto di dolo di una delle parti in danno all'altra;
- b. se si è giudicato su prove riconosciute false dopo l'emissione della sentenza;
- c. se, per cause di forza maggiore o per fatto altrui, la parte non ha potuto presentare nel procedimento dei documenti influenti ai fini del decidere;
- d. se è stato omesso nell'esame un fatto decisivo che non si è potuto conoscere durante tutte le fasi procedurali oppure sono sopravvenuti, dopo che la decisione è divenuta inappellabile, fatti nuovi che avrebbero comportato una diversa pronuncia;
- e. se nel precedente procedimento è stato commesso un errore di fatto.

Ai procedimenti di revocazione si applicano, in quanto compatibili, le norme procedurali dei provvedimenti di ultima istanza. Il Collegio Nazionale dei Garanti, investito della revocazione, si pronuncia, pregiudizialmente sull'ammissibilità del ricorso per revocazione e, in caso di ammissibilità, trasmette, per competenza, tutti gli atti di cui è venuto in possesso alla Commissione di Disciplina per il riesame del caso.

Art. 39

Il Collegio Nazionale dei Garanti, se valuta diversamente, le risultanze dei provvedimenti di seconda istanza, riforma in tutto o in parte la decisione impugnata, decidendo nuovamente nel merito, con divieto di inasprimento delle sanzioni a carico del reclamante.

Art. 40

Il Collegio Nazionale dei Garanti se rileva motivi di inammissibilità o di improcedibilità nel reclamo di seconda istanza, annulla la sanzione adottata senza rinvio. Se ritiene insussistente la inammissibilità, dichiarata dalla Commissione di Disciplina, annulla la decisione e la rinvia all'Organo medesimo, per un nuovo esame di merito. Analogamente procede se rivela che l'Organo di seconda istanza non ha provveduto su tutte le domande propostegli; non ha preso in esame circostanze di fatto decisive agli effetti del procedimento; non ha in alcun modo motivato la propria decisione.

CAPITOLO 9 – PROVVEDIMENTI A CARICO DI UFFICIALI DI GARA IUDICE ARBITRO, COMMISSARIO DI GARA E DIRIGENTI NAZIONALI

Art. 41

Con il reclamo di terza istanza non si possono sanare le irregolarità procedurali che hanno reso inammissibile il reclamo nelle precedenti istanze; le tasse versate vengono, comunque, incamerate.

Art. 42

Le sanzioni a carico di Ufficiali di Gara sono di competenza della Commissione di Disciplina nel rispetto del regolamento Nazionale Giudici, dopo la valutazione dei verbali redatti dal Giudice Arbitro, o dal Presidente di Giuria, e dal Commissario di gara.

Art. 43

Le sanzioni a carico del Giudice arbitro, o del Presidente di Giuria o del Commissario di Gara, equiparati a Dirigenti Nazionali, sono di competenza delle istanze UISP come da Statuto Nazionale.

CAPITOLO 10 – NORME FINALI

Art. 44

Gli Organi di Disciplina agiscono in piena autonomia nel rispetto dello Statuto, dei Regolamenti UISP, delle delibere della UISP SdA Pattinaggio e, in particolare, del presente Regolamento di Disciplina. I supporti tecnici e materiali sono assicurati dalle UISP SdA Pattinaggio Territoriali, Regionali, dalle Commissioni Attività Territoriali, Regionali e Nazionali e dai settori Organizzazione Territoriali, Regionali e Nazionale, fatte salve le nomine previste e deliberate dagli Organi UISP ai rispettivi livelli.

Art. 45

Le persone preposte agli Organi di Disciplina possono essere private dell'incarico, nel corso della durata del mandato, su loro richiesta su comprovata irregolarità di funzionamento dell'Organo e su revoca deliberata dalla Giunta Nazionale UISP.

Art.46

I reclami o i ricorsi discrezionalmente presentati agli Organi di Disciplina, di cui al presente regolamento, dovranno essere accompagnati da una tassa fissata annualmente, e resa nota con apposito comunicato all'inizio di ogni stagione sportiva, dalla UISP SdA Pattinaggio. Le quote da versare saranno così suddivise:

- a. reclamo immediato sul campo di gara nelle mani del Commissario di Gara: da parte del dirigente accompagnatore;
- b. reclamo alla Commissione di Disciplina: da parte del Legale Rappresentante della Società;
- c. reclamo alla UISP SdA Pattinaggio: da parte del Legale Rappresentante della Società.

CAPITOLO 11 – NORME TRANSITORIE

Art. 47

All'entrata in vigore del presente regolamento le tasse da versare per la presentazione di reclami sono così stabilite:

- a. sul campo di gara: da Dirigenti Accompagnatori € 50,00
- b. alla Commissione di disciplina: Legale Rappresentante della Società € 100,00
- c. alla UISP SdA Pattinaggio: Legale Rappresentante della Società € 150,00

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

Definizione Regolamenti di Gioco/Disciplina

Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente il Settore di Attività è previsto il seguente Regolamento di disciplina (vedi allegati):

- Settore Artistico (33A)
- Settore Gruppi Folk (33A)
- Settore Corsa (33E)
- Settore Freestyle (33F)
- Settore Skateboard (33H)
- Settore Hockey In Line (33G)

Attività, Regolamenti di Gioco/Disciplina/Programmi tecnici

Per ciascuna attività approvata annualmente dal Consiglio Nazionale, afferente il Settore di Attività, l'Uisp in coerenza con quanto indicato nel precedente capitolo Regolamento Attività, organizza:

- attraverso le proprie affiliate ed anche direttamente attività didattiche quali corsi di avviamento, corsistica, attività ludico motoria, al fine di promuovere le attività motorie sportive come educazione permanente per tutte le età nella sua dimensione dello sport per tutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- direttamente e in collaborazione con le Associazioni e Società affiliate attività sportive non competitive e promozionali, amatoriali, dilettantistiche seppur con modalità competitive.

Fermo restando quanto sopra, inoltre, sono previsti i seguenti Regolamenti di gioco/disciplina/programmi tecnici.

SETTORE ARTISTICO

REGOLE GENERALI

Specialità: definizione

SINGOLO

Il pattinaggio singolo consiste nel pattinaggio artistico individuale femminile e maschile, comprende le specialità degli esercizi obbligatori e degli esercizi liberi.

COPPIA DANZA

La coppia danza è formata da un atleta di sesso maschile e da uno di sesso femminile, comprende danze obbligatorie e danze libere.

COPPIA ARTISTICO

La coppia artistico è formata da un Atleta di sesso maschile e da uno di sesso femminile. La coppia artistico comprende solo esercizi liberi.

SOLO DANCE

Il pattinaggio solo dance consiste nella danza individuale femminile e maschile, comprende danze obbligatorie, style e danze libere.

ATTIVITÀ: struttura

Il settore artistico dispone la propria attività in:

ATTIVITÀ PROMOZIONALE

È di competenza territoriale, viene organizzata a Livello territoriale e regionale in accordo con i regolamenti specifici di questo settore o con appositi regolamenti stilati dagli organismi territoriali che siano conformi alle vigenti normative per la tutela sanitaria e che vanno inviati, per opportuna conoscenza e presa visione, al Nazionale Pattinaggio. È auspicabile che possano essere sviluppate attività promozionali a Livello interregionale.

ATTIVITÀ AGONISTICA

Viene organizzata a tutti i Livelli territoriale, regionale, nazionale per le specialità di Singolo, Coppie Artistico e Coppie Danza. L'attività agonistica comprende prove di Campionato e Trofei per:

Singolo che effettuerà gare con classifica propria di: esercizi obbligatori, esercizi liberi per Categoria, esercizi liberi per Formula UISP, esercizi liberi per Livello.

Coppie Artistico che effettuerà gare di esercizio libero con classifica propria.

Coppie Danza che effettuerà gare di danze obbligatorie e danze libere con classifica propria di combinata.

ATTIVITÀ DI SINGOLO

Per il singolo sono istituite:

Categorie: determinate dall'anno di nascita dell'atleta.

Formula UISP: definite da "pacchetti di difficoltà tecniche" stabiliti annualmente dal Settore Artistico del Settore Nazionale.

Livelli: definiti da "pacchetti di difficoltà tecniche" stabiliti annualmente dal Settore Artistico del Settore Nazionale.

COPPIE ARTISTICO E COPPIE DANZA

Per le Coppie Danza e Artistico sono istituite categorie determinate dall'anno di nascita dell'atleta.

Nelle Coppie Danza la Categoria viene determinata dalla Categoria del partner più anziano mentre nelle Coppie Artistico viene determinata dalla Categoria del partner maschile.

Eventuali altri vincoli relativi alle iscrizioni verranno specificati nelle Informative di Attività a inizio anno sportivo.

Si precisa che agli Atleti di singolo delle Categorie Professional è consentito partecipare alle gare di Livello solo se

partecipano alle sole gare di obbligatori e che non abbiano partecipato a gare di campionato di libero nelle Categorie Professional nei 2 anni precedenti.

CATEGORIE

Le categorie e le relative età riferite al 31/12 dell'anno di attività sono:

SINGOLO		
Novizi Giovani		7 anni
Novizi UISP		8 anni
Piccoli Azzurri		9 anni
Primavera		10 anni
<i>Piccoli Azzurri Debuttanti</i>	<i>Solo obbligatori (Camp. Prov. e Reg.)</i>	9 anni
<i>Primavera Debuttanti</i>	<i>Solo obbligatori (Camp. Prov. e Reg.)</i>	10 anni
Allievi Giovani		11 anni
Allievi UISP		12 anni
<i>Allievi Giovani Debuttanti</i>	<i>Solo obbligatori (Camp. Prov. e Reg.)</i>	11 anni
<i>Allievi UISP Debuttanti</i>	<i>Solo obbligatori (Camp. Prov. e Reg.)</i>	12 anni
Juniores Giovani		13 anni
Juniores UISP		14 anni
Azzurri Giovani		15/16 anni
Azzurri UISP		17/18 anni
Master		18 anni o più
Professional Cadetti		13/14 anni
Professional Jeunesse		15/16 anni

FORMULA UISP – FEMMINILE		
F1	Gruppo "A"	7/8 anni
	Gruppo "B"	9 anni
	Gruppo "C"	10 anni
	Gruppo "D"	11 anni
	Gruppo "E"	12 anni
	Gruppo "F"	13 anni o più
F2	Gruppo "A"	8/9/10 anni
	Gruppo "B"	11 anni o più
	Gruppo "C"	12/13 anni
	Gruppo "D"	14 anni o più
F3	Gruppo "A"	9/10 anni
	Gruppo "B"	11/12/13 anni

	Gruppo "C"	14 anni o più
F4	Gruppo "A"	10/11 anni
	Gruppo "B"	12/13 anni
	Gruppo "C"	14 anni o più
F5	Gruppo "A"	12 anni o più
FORMULA UISP – MASCHILE		
F1	Gruppo "A"	7/8/9 anni
	Gruppo "B"	10/11/12/13/14/15/16 anni
0	Gruppo "A"	8/9/10 anni
	Gruppo "B"	11/12/13/14/15/16 anni
F3	Gruppo "A"	9/10/11/12/13/14/15/16 anni
F4	Gruppo "A"	10/11/12/13/14/15/16 anni
	Gruppo "B"	17 anni o più

NOTA: Nella fase nazionale potranno essere suddivise le categorie FORMULA ulteriormente, ad esempio per anno, in caso di un elevato numero di partecipanti

LIVELLI		
1° Livello Debuttanti	Gruppo "A"	7/8/9 anni
	Gruppo "B"	10/11/12 anni
	Gruppo "C"	13 anni o più
2° Livello Debuttanti	Gruppo "A"	8/9/10/11 anni
	Gruppo "B"	14 o più anni
1° Livello Professional	Gruppo "A"	9/10/11 anni
	Gruppo "B"	12/13/14 anni
	Gruppo "C"	15 anni o più
2° Livello Professional		10 anni o più
3° Livello Professional		11 anni o più

COPPIE ARTISTICO		
Novizi		7/8 anni
Primavera		9/10 anni
Primavera Debuttanti		9/10 anni
Allievi UISP		11/12 anni
Allievi Debuttanti		11/12 anni
Juniore UISP		13/14 anni
Azzurri Giovani		15/16 anni
Azzurri UISP		17/18 anni
Master		19 anni o più
Professional Cadetti		13/14 anni
Professional Jeunesse		15/16 anni

COPPIE DANZA		
Novizi		7/8 anni
Primavera		9/10 anni
Primavera Debuttanti		9/10 anni
Allievi UISP		11/12 anni
Allievi Debuttanti		11/12 anni
Juniore UISP		13/14 anni

Azzurri Giovani		15/16 anni
Azzurri UISP		17/18 anni
Master		19 anni o più
Professional Cadetti		13/14 anni
Professional Jeunesse		15/16 anni

ORGANIZZAZIONE DELLE MANIFESTAZIONI

Caratteristiche della pista

La pista può avere dimensioni variabili: per gli esercizi liberi da un minimo di m18 x m36 ad un massimo di m.30 x m.60; per le gare di obbligatori le dimensioni minime devono essere di m.20 x m.40. Può essere coperta o scoperta e le gare possono essere disputate con la luce naturale o artificiale secondo le norme di sicurezza vigenti.

Per le Gare Nazionali o Regionali che si svolgono all'aperto, la Società o Settore organizzatrice è tenuta a mettere a disposizione, in alternativa, anche un impianto coperto.

La pavimentazione deve essere di un materiale idoneo all'attività che si deve svolgere e che permetta di pattinare senza mettere in pericolo l'incolumità degli Atleti.

La pista deve essere adeguatamente delimitata in modo tale da permettere agli Atleti in gara di rendersi conto del termine della pista e ne salvaguardi la sicurezza.

Deve, inoltre, essere attrezzata con impianto di diffusione sonora per la voce e la propagazione della musica dei programmi di gara.

Nel caso di gare in cui sia prevista l'esecuzione degli esercizi obbligatori, le piste devono aver marcate le tracce dei cerchi e delle boccole secondo le attuali norme.

Devono essere disegnate almeno due serie di cerchi da 5 mt che potranno essere utilizzate da tutte le categorie. Su tutti i cerchi dovranno essere segnati gli assi (longitudinale e trasversali).

Zone riservate

In ogni gara a carattere ufficiale, ove è possibile, devono essere previste zone riservate agli Atleti ed ai loro accompagnatori (un Dirigente e gli istruttori regolarmente accreditati).

La Giuria deve essere posta in modo tale da avere una visione totale della pista e al riparo dal pubblico per evitare che possa creare disturbo alla giuria stessa.

La Segreteria dovrà essere collocata in luogo atto a svolgere la propria mansione ed in modo tale da consentire la visuale sia della Giuria che della pista.

L'accesso al posto di Segreteria è riservato, oltre che ai/ai Segretari/o di gara, al Presidente di Giuria, al Responsabile della manifestazione, al Responsabile dell'organizzazione, all'annunciatore ufficiale (speaker), al tecnico delle musiche, ai Responsabili GNGS e al Responsabile del Settore Artistico nonché ai Dirigenti Nazionali Delegati alla rappresentanza in quella Gara.

Gestione esterna della gara

Il personale del SdA (Responsabile della manifestazione/ Commissario di gara) o in sua assenza il personale della segreteria di gara, rappresentano la UISP Pattinaggio e ha il compito di:

- provvede al ritiro delle deleghe;
- controllare il rispetto delle Norme e del programma di gara;
- predisporre le prove pista preliminari ove non sia espressamente previsto dal programma di gara;
- ricevere e organizzare le richieste di informazione degli istruttori accreditati;
- intervenire in caso di interferenze esterne alla gestione della gara (es. pioggia in pista, spostamento sede di gara, intemperanze di atleti/istruttori/dirigenti o pubblico, etc.).

Impianto sonoro e consegna supporti

Sul campo di gara l'organizzazione dovrà installare un impianto sonoro provvisto di microfono, lettori CD e lettori idonei per file MP3. Ogni atleta o coppia deve consegnare all'incaricato dell'organizzazione secondo le modalità descritte nel comunicato di gara il supporto contenente una unica traccia musicale correttamente nominata in caso di MP3 anche sull'ID3, riportante il nome dell'Atleta e della Società di appartenenza sia sul supporto USB che sulla cover e sul cd. Gli atleti hanno l'obbligo di portare una copia del file musicale per eventuali guasti o incompatibilità. Si consiglia anche di variare la marca del supporto sul quale verranno registrate l'originale e la copia di riserva.

È fatto divieto di modificare il volume audio durante l'esecuzione della gara, dovete provvedere alla normalizzazione del volume prima della registrazione del supporto in quanto non verranno effettuate correzioni manuali da parte dell'incaricato in quanto non a conoscenza del brano e delle particolarità in esso contenuto.

Ai Campionati Nazionali la consegna dei supporti dovrà avvenire almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara.

Speaker

Al fine di uniformare i compiti dell'annunciatore ufficiale si precisa che per la gara degli esercizi obbligatori è necessario

osservare quanto segue:

GARA ESERCIZI OBBLIGATORI: all'inizio di ogni esecuzione dovrà annunciare il nome dell'atleta che gareggia senza il nome della Società.

Al termine dell'esercizio dovrà annunciare senza commenti il punteggio espresso dai giudici pronunciando: "giuria punteggio..."

GARA ESERCIZI LIBERI: all'inizio di ogni esecuzione dovrà annunciare il nome dell'atleta che gareggia senza il nome della Società.

Al termine dell'esercizio dovrà annunciare senza commenti il punteggio espresso dai giudici in questo ordine:

- per il singolo di categoria e formula: "difficoltà, stile"
- per il singolo di livello: "merito tecnico, interpretazione e coreografia..."
- per le coppie danza: "contenuto tecnico, contenuto artistico"
- per le coppie artistico: "difficoltà, stile"

Servizio medico

Per tutte le gare UISP indette e/o autorizzate dal Settore Pattinaggio UISP, i responsabili dell'organizzazione sono tenuti a garantire in ogni momento in cui un atleta è in pista, sia in occasione di prove pista prevista dal programma di gara, sia in occasione della gara, la presenza in loco di una ambulanza o di un medico con attrezzatura di pronto soccorso.

In mancanza del medico o dell'ambulanza, o qualora intervengano fatti che non assicurino più le garanzie richieste, la gara DEVE ESSERE SOSPESA SINO A CHE NON SIANO STATE RIPRISTINATE LE GARANZIE MEDESIME DEL SERVIZIO MEDICO.

Gessature, fasciature e infortuni

L'atleta che si presenta in pista con gessature o fasciature rigide non sarà ammesso a gareggiare. Per postumi evidenti di infortunio o fasce di protezione, l'atleta verrà ammesso alla gara su presentazione di certificato medico che ne autorizzi la partecipazione.

Costumi di gara, accessori e trucco

In ogni gara, sia essa valevole per prove di campionato che per Trofei o Manifestazioni indette dalla UISP, fatta eccezione per manifestazioni particolari, gli Atleti dovranno indossare per tutte le esecuzioni degli obbligatori la divisa della Società di appartenenza. Per l'esecuzione degli esercizi liberi i concorrenti potranno indossare un costume a loro scelta, ma comunque sobrio e decoroso.

Qualsiasi applicazione sui costumi deve essere ben cucita in modo da non causare danni ai pattinatori che eseguono successivamente. Per gli atleti (maschi) il costume non deve essere senza maniche; è obbligatorio indossare pantaloni lunghi. Nel costume delle atlete femmine il gonnellino non è obbligatorio. Per tutte le gare di Categoria, di Livello e di Formula UISP, non è consentito introdurre in pista qualsiasi tipo di oggetto. No cappelli, occhiali decorativi (si occhiali da vista), parrucche colorate, bastoni, acconciature eccessivamente vistose, etc.

Non è inoltre consentito dipingersi alcuna parte del corpo (viso, braccia etc.). È consentito soltanto un trucco moderato che comunque permetta sempre la piena visione del viso e delle sue espressioni. Per ogni violazione del presente regolamento verrà applicata una penalizzazione di 3 decimi sul secondo punteggio.

Per le prove pista non ufficiali gli atleti dovranno presentarsi in pista con un abbigliamento consono (body o maglietta).

Premiazione atleti

Si lascia la più ampia facoltà alle Società organizzatrici di decidere la quantità e la qualità dei premi da assegnare a le Società e agli Atleti.

Per le Prove di Campionato Nazionale le premiazioni saranno concordate dalla Società organizzatrice con UISP SdA Pattinaggio Nazionale. Per le Prove di Campionato Nazionale saranno consegnati la maglia e gli scudetti di Campione Nazionale al primo classificato di ogni Categoria e Specialità e una medaglia ricordo ai primi tre classificati dal Settore Nazionale.

Per le Prove di Campionato Regionale e Territoriale è competenza delle rispettive istanze territoriali determinare la qualità e la quantità della premiazione in accordo con le Società organizzatrici.

In tutti i casi, nelle medaglie, targhe, coppe, ecc., dovrà essere indicata, con targhetta, la dicitura: "PATTINAGGIO UISP 20.." (Naz, Reg. o Prov.).

La premiazione dovrà essere effettuata sul campo di gara partendo dalle categorie maschili. Essendoci due classifiche separate per tutte le categorie (obbligatori e libero), le premiazioni degli atleti verranno effettuate con le seguenti indicazioni: al termine degli esercizi obbligatori e comunque quando è compilata la relativa classifica, si procederà alla premiazione degli Atleti che gareggiano per questa sola specialità; al termine dell'esercizio libero e comunque quando è compilata la relativa classifica, si procederà alla premiazione di tutti gli altri Atleti.

Il Responsabile della manifestazione in accordo con l'Organizzazione potrà modificare, per esigenze organizzative, la cerimonia di premiazione modificandone termini svolgimento ed orari.

Gli atleti dovranno prendere parte alla premiazione con i pattini, la divisa sociale o il body di gara.

Gli atleti classificati dal quarto posto in avanti saranno chiamati in pista senza che sia specificata la loro posizione in classifica.

ATTIVITÀ AGONISTICA

Dichiarazione

Entro il 31 gennaio di ogni anno le Società dovranno presentare, su apposito modulo UISP scaricabile dal sito del Nazionale Pattinaggio, al proprio Territoriale e al Regionale (o al Nazionale se non esistente sul territorio nemmeno il Settore o il Coordinamento Regionale) la scheda in formato Excel con l'indicazione, per ogni atleta, dell'attività a cui intende/intendono partecipare:

(dopo la partecipazione al Campionato Territoriale o con presentazione di certificato medico non sarà più possibile effettuare variazione di categoria di appartenenza).

agonistica: esercizi obbligatori, esercizi liberi di Categoria, Formula UISP e Livello indicando in quale Categoria, Livello o Formula si intende gareggiare;

promozionale: con propri regolamenti a carattere territoriale regionale.

Per meglio consentire la gestione di queste attività con regolamenti particolari, si precisa che gli atleti che optano per l'attività agonistica NON possono partecipare all'attività promozionale a meno che non sia specificatamente indicato nel regolamento dell'iniziativa.

Gli atleti individuali possono prendere parte solo all'attività promozionale ad esclusione degli atleti stranieri. L'atleta tesserato come socio individuale ha l'obbligo di presentare delega firmata dal Comitato Territoriale e certificato medico agonistico in corso di validità.

Accompagnatori e istruttori

Per ogni singola gara l'accompagnatore ufficiale dovrà presentare delega (modello scaricabile sul sito del Nazionale) sottoscritta dal legale rappresentante della Società dalla quale risultino le generalità degli atleti e il numero della tessera UISP in corso di validità.

Gli istruttori dovranno presentarsi in pista con un abbigliamento consono alla manifestazione.

Gli istruttori muniti di cartellino tecnico rilasciato dal Nazionale possono seguire in pista gli atleti nei Campionati Territoriali, Regionali, Nazionali. È vietato agli istruttori impartire ordini/consigli a voce alta o tenere un comportamento non consono al ruolo.

Classifiche

I Territoriali devono trasmettere al proprio Settore Regionale le classifiche di ogni gara in mancanza della quale la gara sarà dichiarata non svolta. I Regionali devono inserire sul sito classifiche/ammessi, usando la propria username e password, le classifiche dei campionati regionali mediante i file csv fornite dalla segreteria della gara, entro 8 giorni dallo svolgimento del Campionato ed inviati i file in copia a gnug.pattinaggio@UISP.it

Nel caso si tratti di una prova del Campionato Regionale per la quale è chiesta la deroga oltre la scadenza indicata sulle Norme, le classifiche devono essere inserite entro un massimo di due giorni dallo svolgimento della gara ed inviati i file in copia a gnug.pattinaggio@UISP.it

La violazione di questi termini comporta che solo il Campione Regionale delle gare svolte oltre la data limite sarà ammesso ai Campionati o Trofei nazionali.

Atleti

Le classifiche per gli Atleti, in ogni Prova di Campionato, nella specialità di singolo per le gare degli esercizi liberi di Categoria, Formula UISP, Livello, nelle coppie artistico e nelle coppie danza saranno redatte con il sistema dei piazzamenti (per Giudice), applicando le seguenti priorità:

- decisioni di maggioranza (2 su 3, 3 su 5);
- minor totale dei piazzamenti;
- maggior punteggio totale del secondo punteggio (stile);
- maggior punteggio totale generale;
- parità.

La classifica parziale, dopo gli obbligatori delle coppie danza verrà determinata dai piazzamenti (per Giudice). Le classifiche per gli Atleti, in ogni gara, nella specialità di singolo per le gare degli esercizi obbligatori verranno redatte con il sistema dei piazzamenti (per Giudice), applicando le seguenti priorità:

- decisioni di maggioranza (2 su 3, 3 su 5);
- minor totale dei piazzamenti;
- maggior punteggio totale generale;
- parità.

Società

La classifica di Società per le Prove di Campionato territoriale, regionale e nazionale di Categoria, Formula UISP, Livello e Gruppi verrà redatta con il seguente sistema:

- al 1° classificato saranno assegnati punti 25
- al 2° classificato saranno assegnati punti 22

- al 3° classificato saranno assegnati punti 20
- al 4° classificato saranno assegnati punti 19

e così a scalare di punti 1 fino al 21° classificato al quale saranno assegnati 2 punti; dal 22° classificato fino all'ultimo saranno assegnati punti 1, compresi i partecipanti alle semifinali ed esclusi dalla finale.

Se il numero dei partecipanti per una singola Categoria è inferiore a 10 verranno assegnati i seguenti punteggi:

- 1° class. 9 punti
- 2° class. 7 punti
- 3° class. 5 punti
- 4° class. 4 punti
- 5° class. 3 punti
- 6° class. 2 punti
- 7° class. 1 punto
- 8° class. 1 punto
- 9° class. 1 punto

I punteggi assegnati per le classifiche delle Prove di Campionato Territoriale, Regionale e Nazionale delle coppie di danza e delle coppie di artistico qualora coppie formate da atleti appartenenti a Società diverse, il punteggio conseguito dovrà essere assegnato dimezzato a favore delle Società di appartenenza degli atleti stessi. Ogni Settore al termine del proprio campionato è tenuta a compilare la classifica generale di Società secondo quanto di seguito riportato:

Prove di Campionato Territoriale, Regionale e Nazionale: vanno sommate le classifiche degli esercizi obbligatori di tutte le categorie, degli esercizi liberi di tutte le categorie, formula UISP e livelli, nonché le classifiche delle coppie danza e delle coppie artistico e gruppi.

La Società prima classificata al Campionato Nazionale sarà proclamata **"Società Campione Nazionale UISP"**.

Potranno essere divulgate e pubblicate sui siti ufficiali classifiche parziali per ogni Categoria e/o specialità.

Interruzione della gara di una categoria

Se l'esecuzione di un esercizio o danza non può essere portato a termine, si osservano le seguenti regole:

- Se l'interruzione è dovuta a malessere o infortunio del concorrente entro il primo minuto di gara, lo stesso dovrà ripetere entro dieci (10) minuti l'intera esecuzione senza modificare il contenuto precedentemente proposto. Se l'interruzione si è verificata dopo il primo minuto, lo stesso dovrà continuare il programma entro dieci (10) minuti dal punto dell'interruzione. Il giudizio continuerà in entrambi i casi dal momento della avvenuta interruzione. Nel caso l'atleta non sia in grado di proseguire la gara verrà applicato quanto previsto al punto i).
- Se l'interruzione è dovuta ad un guasto meccanico, il Presidente di giuria, dopo aver accertato la giustificata interruzione, permetterà al concorrente di riparare il danno entro dieci (10) minuti e consentirà al concorrente di ripetere l'intero esercizio se il guasto si è verificato nel primo minuto di gara senza modificare il contenuto precedentemente proposto. Se l'interruzione si è verificata dopo il primo minuto, lo stesso dovrà continuare il programma entro (dieci (10) minuti dal punto dell'interruzione, il giudizio continuerà in entrambi i casi dal momento della avvenuta interruzione. Nel caso l'atleta non sia in grado di proseguire la gara verrà applicato quanto previsto al punto i).
- Se durante l'esecuzione il costume in qualche modo diventasse pericoloso, imbarazzante o indecente, il Presidente di giuria fermerà il concorrente il quale avrà dieci (10) minuti per risolvere l'inconveniente e consentirà al concorrente di ripetere l'intero esercizio se il guasto si è verificato nel primo minuto di gara senza modificare il contenuto precedentemente proposto. Se l'interruzione si è verificata dopo il primo minuto, lo stesso dovrà continuare il programma entro (dieci (10) minuti dal punto dell'interruzione, il giudizio continuerà in entrambi i casi dal momento della avvenuta interruzione. Nel caso l'atleta non sia in grado di proseguire la gara verrà applicato quanto previsto al punto i).
- Se l'interruzione è dovuta ad una qualsiasi interferenza esterna, il concorrente ripeterà per intero il programma se l'interferenza è avvenuta entro il primo minuto, o continuerà il programma dal punto dell'interruzione, se l'interferenza è avvenuta dopo il primo minuto. In entrambi i casi il giudizio riprenderà dal momento dell'avvenuta interruzione.
- Ogni qualvolta si verifichi un cattivo funzionamento dell'impianto musicale, il Presidente di Giuria dovrà interrompere l'esecuzione. Tale interruzione verrà considerata come interferenza esterna.
- Ogni qualvolta il Presidente di giuria inavvertitamente interrompe l'esecuzione di un concorrente, è da considerarsi interferenza esterna.
- Se l'interruzione, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, non risulta giustificata, al concorrente non verrà attribuito alcun punteggio.
- Durante la ripetizione del programma, di cui ai paragrafi precedenti, i giudici non dovranno guardare o valutare la performance del concorrente fino al punto dell'interruzione, tale momento verrà segnalato dal Presidente di Giuria con il fischio. Durante la ripetizione il Presidente di Giuria controllerà che il concorrente esegua l'esercizio come da programma precedente, nel caso si verifichi il contrario lo stesso valuterà e comunicherà ai giudici l'eventuale penalizzazione o la non attribuzione di alcun punteggio.

- i. In tutti i casi in cui il concorrente non sia in grado di ricominciare o continuare il programma, lo stesso dovrà essere considerato non eseguito qualora non sia stata superata la metà del tempo di durata del programma stabilita dalle norme, mentre in caso contrario il punteggio verrà attribuito in proporzione alla parte eseguita.

Definizione di caduta

Nelle specialità di Singolo, Coppie Artistico, Coppie Danza e Solo Dance, Formula, Livelli una caduta comporta una penalizzazione quando più del 50% del peso corporeo è sostenuto da qualsiasi parte del corpo eccetto il pattino/i, sarà penalizzata di 0.1, per ogni caduta, nel caso siano più di una verrà conteggiata la penalizzazione per tutte le occasioni. L'ammontare sarà dedotto dal secondo punteggio.

Composizione delle giurie

La giuria per ogni gara sarà composta da:

- a. Presidente di giuria
- b. Tre o Cinque Giudici
- c. Uno o Due Segretari di Gara

Assenza di un componente della giuria

In caso di assenza di un componente della Giuria, prima dell'inizio della gara, il Presidente di Giuria può sostituirlo personalmente o coinvolgere un collega presente a bordo pista se disponibile. Il tempo di attesa di un collega assente è di 30 minuti rispetto all'orario di ritrovo stabilito.

In caso di assenza di uno o più componenti della Giuria, non trovando sostituti sul campo di gara, sentito il parere del Responsabile della manifestazione e dei Dirigenti rappresentanti le Società presenti, la gara può svolgersi solo con due giudici; il terzo punteggio si otterrà calcolando la media dei due punteggi arrotondata per eccesso.

In casi particolari, il Responsabile Nazionale GNUG può autorizzare lo svolgimento di gare con un solo Giudice.

Il Segretario di gara potrà, in caso di assenza, essere sostituito, da persona designata dal Presidente di Giuria. Il Responsabile della manifestazione potrà svolgere funzioni di Assistente del Presidente di Giuria nelle gare di obbligatori.

Richiesta informazioni

Al termine della gara sarà possibile da parte degli istruttori accreditati alla competizione richiedere chiarimenti inerenti alla prova dei loro atleti. La richiesta deve essere fatta al Responsabile della manifestazione / Commissario di gara che predisporrà quanto necessario.

ORGANIZZAZIONE ATTIVITÀ

SINGOLO

PROVE DI CAMPIONATO TERRITORIALE

Le prove di Campionato territoriale sono di competenza dei Territoriali che demanda l'organizzazione a quelle Società che ne fanno richiesta scritta nei termini stabiliti dal Settore stesso. Lo svolgimento delle prove di Campionato Territoriale dovrà essere concordato con la competente Settore Regionale, unica che può autorizzare che le fasi Territoriali e/o Territoriali, non vengano svolte.

I SdA Territoriali dovranno provvedere preventivamente al controllo della correttezza delle iscrizioni degli atleti nelle competizioni di loro competenza.

La partecipazione al Campionato Territoriale è libera per tutti gli atleti che risultano in regola con il tesseramento per l'anno di attività in corso e con la normativa sanitaria, Il controllo della regolarità sanitaria è a carico delle rispettive Società ma comunque il Settore può in qualsiasi momento richiedere copia dei certificati medici di idoneità. Le Prove di Campionato Territoriale sono di:

esercizi obbligatori.

Possono parteciparvi anche gli atleti che prendono parte alle gare di libero per Livello o Formula UISP.

esercizi liberi per Categoria

La partecipazione è libera a tutti gli atleti tranne che per coloro che hanno scelto l'esercizio libero per Livello o Formula UISP.

esercizi liberi per Livello

La partecipazione è libera a tutti gli atleti tranne che per coloro che hanno scelto l'esercizio libero per Categoria o Formula UISP. **Gli atleti maschi e femmine gareggiano insieme.**

esercizi liberi per Formula UISP

La partecipazione è libera a tutti gli atleti tranne che per coloro che hanno scelto l'esercizio libero per Categoria o Livello.

Si ricorda che è responsabilità delle Società la regolare iscrizione dell'Atleta al campionato, pertanto l'accertamento di eventuali irregolarità determinerà la squalifica dell'Atleta.

PROVE DI CAMPIONATO REGIONALE

L'organizzazione delle Prove di Campionato Regionale è di competenza dei Regionali che demandano l'organizzazione alle Società o ai Territoriali che ne facciano richiesta scritta nei termini stabiliti dai Coordinamenti stessi. Qualora non vengano svolte le Prove Territoriali, il Regionale dovrà garantire la partecipazione a tutti gli atleti iscritti delle singole Province.

I SdA Regionali dovranno provvedere preventivamente al controllo della correttezza delle iscrizioni degli atleti nelle competizioni di loro competenza.

Le Prove di Campionato regionale prevedono:

- esercizi obbligatori
- esercizi liberi per Categoria
- esercizi liberi per Livello
- esercizi liberi per Formula UISP
- esercizi coppie danza e artistico

Per tutte le prove la partecipazione è libera ma vincolata alla partecipazione al Campionato Territoriale qualora lo stesso venga organizzato dal Settore competente, oppure in caso di assenza dietro presentazione di certificato medico o giustificazione della competente Settore Territoriale.

PROVE DI CAMPIONATO NAZIONALE

L'organizzazione delle prove di campionato nazionale è di competenza del nazionale, che può demandarne l'organizzazione a Società, Enti o Coordinamenti.

esercizi obbligatori

La partecipazione è limitata a massimo 50 atlete per le categorie femminili tra tutte le partecipanti alle prove regionali, e a tutti i partecipanti alle prove regionali per le categorie maschili.

esercizi liberi di Categoria

La partecipazione è limitata a massimo 50 atlete per le categorie femminili tra tutte le partecipanti alle Prove regionali e a tutti i partecipanti alle Prove regionali per le categorie maschili.

esercizi liberi di Formula UISP

La partecipazione alla fase Nazionale è ad iscrizione libera, ovvero ogni singola società deve provvedere in autonomia all'iscrizione degli atleti. La quota di partecipazione, stabilita nel comunicato, sarà da versare alla UISP Pattinaggio Nazionale da parte delle società contestualmente all'iscrizione. La partecipazione al Campionato Regionale (o presentazione di certificato medico) è obbligatoria. Tutte le notizie saranno pubblicate con apposito comunicato.

OBBLIGATORIA LA PARTECIPAZIONE ALLE FASI TERRITORIALI E REGIONALI PENA L'ESCLUSIONE DALLA MANIFESTAZIONE

Esercizi liberi di Livello

La partecipazione alla fase Nazionale è ad iscrizione libera, ovvero ogni singola società deve provvedere in autonomia all'iscrizione degli atleti. La quota di partecipazione, stabilita nel comunicato, sarà da versare alla UISP Pattinaggio Nazionale da parte delle società contestualmente all'iscrizione. La partecipazione al Campionato Regionale (o presentazione di certificato medico) è obbligatoria. Tutte le notizie saranno pubblicate con apposito comunicato. **OBBLIGATORIA LA PARTECIPAZIONE ALLE FASI TERRITORIALI E REGIONALI PENA L'ESCLUSIONE DALLA MANIFESTAZIONE**

Per gli esercizi obbligatori e liberi di Categoria qualora il numero dei partecipanti alle Prove Territoriali e Regionali risulti elevato potranno essere effettuate semifinali composte al massimo da 50 atleti ciascuna. Per le competizioni Livelli e Formula UISP, sempre nel caso di superamento del numero massimo dei partecipanti, dato che non si tratta di competizioni selettive si potrà procedere, a discrezione del comitato di competenza, nelle seguenti modalità:

- Semifinali e finale
- Suddivisione della categoria per anno dei partecipanti
- Suddivisione in due o più competizioni per sorteggio

La Settore Nazionale potrà decidere, per il Campionato Nazionale, per alcune categorie particolarmente numerose l'effettuazione di semifinali.

Al Campionato Regionale, in caso di semifinali, i passaggi alla finale (40 atlete) dovranno essere ripartiti in percentuale agli effettivi partecipanti ad ogni semifinale (arrotondati per eccesso o per difetto).

Al Campionato Nazionale, in caso di semifinali, la finale sarà composta da 40 atlete (20 per ogni semifinale).

Atlete qualificate, ma assenti alla finale, saranno considerate assenti giustificate solo nel caso abbiamo presentato certificato medico, In tutti gli altri casi sarà considerata assente ingiustificata.

In nessun caso si procederà ad ammettere l'atleta o le atlete classificate successivamente.

N.B. Per tutti i tipi di Prove di Campionato nazionale (es obbligatori, es liberi di Categoria), deve in ogni modo essere garantita la partecipazione alla semifinale (se prevista) o alla finale, della 1° class. delle categorie femminili delle rispettive Prove regionali.

AMMISSIONI (OBBLIGATORI E LIBERO DI CATEGORIA)

Il numero degli atleti ammessi alle Prove Nazionali per ogni Regione sarà così determinato:

- atlete femmine: Un numero di posti in percentuale delle classifiche dei Campionati Regionali sia per gli obbligatori sia per il libero, determinati annualmente dal Settore Artistico. La percentuale verrà calcolata sugli effettivi partecipanti al Campionato Regionale. Qualora, per effetto delle percentuali, il numero di passaggi di una categoria fosse pari a zero sarà comunque salvaguardata la partecipazione della Campionessa Regionale.

Il Settore Artistico si riserva di modificare il numero degli atleti ammessi ai Campionati Nazionali fino ad un numero massimo di 90. In caso di semifinali si procederà al sorteggio elenco Regioni valido per tutte le prove di Campionato Nazionale, successivamente all'estrazione delle Campionesse Regionali ed infine delle restanti atlete.

Nessun limite di partecipazione alle Prove Nazionali è previsto per le categorie di singolo maschile, Coppia Artistico e Coppia Danza, purché abbiano partecipato alle Prove Regionali o siano assenti giustificati.

RICHIESTA DI ORGANIZZAZIONE

La Settore Nazionale individuerà il luogo di svolgimento delle Prove di Campionato Nazionale delle varie specialità analizzando le disponibilità ad ospitare una o più prove dichiarate dalle Società o Coordinamento che avranno proposto la propria candidatura o individuando direttamente Società o Settore che offra oltre alla disponibilità logistica anche maggiori garanzie dal punto di vista organizzativo, promozionale e dell'immagine.

Le Società e i Coordinamenti interessati ad ospitare i Campionati Nazionali per l'anno successivo, dovranno inviare per iscritto le proprie disponibilità al Settore Artistico del Nazionale, nel periodo di tempo che va da giugno a ottobre dell'anno precedente.

Una volta individuata la sede di svolgimento delle prove di Campionato Nazionale Pattinaggio concorderà con la Società o il Settore ospitanti le modalità organizzative sottoscrivendo apposito e specifico protocollo di intesa.

ISCRIZIONI ALLE PROVE DI CAMPIONATO

Le iscrizioni alle varie prove di Gara sono così articolate:

PROVE DI CAMPIONATO TERRITORIALE

La Società all'atto dell'iscrizione, dovrà obbligatoriamente dichiarare su apposito modulo per quale specialità gareggeranno i propri Atleti (per obbligatori, per libero di Categoria, Formula UISP e Livello).

Le quote di partecipazione sono a discrezione del Settore Territoriale.

PROVE DI CAMPIONATO REGIONALE

Sarà compito dei Territoriali confermare la partecipazione degli Atleti della propria provincia, suddivisi, in base ai criteri di ammissione, per Categoria e specialità. Le quote di partecipazione sono a discrezione del Settore Regionale.

PROVE DI CAMPIONATO NAZIONALE

Sarà compito dei Regionali depennare o sostituire gli Atleti della propria regione che hanno acquisito il diritto di ammissione.

Le Società dovranno comunicare tutti i depennamenti alla propria Settore Regionale.

È obbligatorio da parte dei Regionali inserire sul sito <https://SdApattinaggio.it> le classifiche ufficiali e i depennamenti ricevuti dalle Società nelle modalità stabilite.

L'omissione di quanto sopra preclude l'ammissione degli atleti alla prova Nazionale.

La quota di partecipazione al Campionato Nazionale sarà versata dalle società tramite bonifico tramite la procedura di iscrizione on-line da utilizzare per confermare la partecipazione degli atleti qualificati.

Le quote di partecipazione alle singole gare nazionali sono verranno stabilite nel comunicato pubblicato sul sito nazionale di indizione.

I versamenti delle quote dovranno essere effettuati almeno 10 giorni prima del primo giorno della manifestazione, la mancata osservanza di quanto sopra comporta l'esclusione dalle gare.

CONTROLLO DELEGHE E CARTELLINI

PROVA DI CAMPIONATO TERRITORIALE

Il controllo dei cartellini Atleti, Dirigenti, Istruttori e deleghe Società è obbligatorio e verrà effettuato a partire da un'ora prima dell'inizio gara e fino all'inizio della gara stessa.

PROVA DI CAMPIONATO REGIONALE

Il controllo dei cartellini Atleti è a discrezione dei Regionali. Il controllo cartellini Dirigenti, Istruttori e deleghe Società verrà effettuato a partire da un'ora prima dell'inizio gara e fino all'inizio della gara stessa.

PROVE DI CAMPIONATO O TROFEO NAZIONALE

Il controllo cartellini Atleti è abolito. Il controllo cartellini Dirigenti e Istruttori e deleghe Società verrà effettuato a partire da un'ora prima dell'inizio gara e fino all'inizio della gara stessa se non diversamente previsto dal programma della manifestazione.

Per qualsiasi prova di Campionato (Territoriale, Regionale, Nazionale) l'entrata in pista sarà consentita ai soli Istruttori che, anche se pur indicati dalle Società, abbiano ben in evidenza il Cartellino Tecnico valido per l'anno in corso o la ricevuta del Comitato Territoriale purché emessa entro il 31/12

In ogni prova di campionato (Territoriale, Regionale, Nazionale) se una Società non si presenterà entro 30 minuti rispetto all'orario di ritrovo previsto dal programma ufficiale di gara, i relativi atleti verranno dichiarati assenti.

GESTIONE DEI DEPENNAMENTI

Le società devono, nel più breve tempo possibile, comunicare ai Regionali via mail l'elenco degli atleti siano essi qualificati o no, che non intendono partecipare ai Campionati o Trofei Nazionali.

TERMINE DEI DEPENNAMENTI

Il termine ultimo per depennarsi è a 10gg dalla gara; con questo si intende che il decimo giorno prima della gara non è più possibile depennarsi. Nessun atleta può essere depennato successivamente in quella gara. Nessun atleta potrà essere ammesso successivamente in quella gara a meno di decisione del Settore Nazionale che porti a una riduzione del divisore per innalzare il numero degli ammessi. Qualora gli atleti ammessi successivamente al blocco, risultassero assenti, saranno considerati assenti giustificati. Pertanto le società sono tenute a verificare per ogni categoria formula e livello, l'elenco degli ammessi ai nazionali a 10gg dalla gara per verificare se ci sono propri atleti tra gli ammessi.

ASSENTI AI CAMPIONATI NAZIONALI DI CATEGORIA

Tutte gli atleti iscritti nell'elenco degli ammessi ai Campionati Nazionali non presenti al momento della gara saranno dichiarati assenti. Gli assenti possono essere giustificati o ingiustificati. Gli assenti giustificati sono quelli per i quali la società ha fatto pervenire ai Regionali e al Settore Nazionale certificato medico entro un massimo di 3 giorni dopo lo svolgimento della gara stessa. Il certificato deve ovviamente comprendere il giorno della gara. Qualunque certificato che perverrà al Settore Nazionale dopo i tre giorni dallo svolgimento della competizione sarà nullo. Tutti gli altri atleti assenti saranno considerati assenti ingiustificati.

AMMENZE

Alle società degli atleti assenti ingiustificati sarà applicata la multa di 50,00 € per atleta e per specialità (atleta assente da obbligatori e da libero 100,00 € di multa). Alle società degli atleti assenti giustificati sarà applicata la multa di 20,00 € per atleta e per specialità (atleta assente da obbligatori e da libero 40,00 € di multa). Per le coppie artistico e danza le suddette multe si applicano a Coppia (coppia assente ingiustificata sia come artistico che come danza 100,00 € di multa). Per gli atleti ammessi successivamente al blocco dei ripescaggi, con decisione del nazionale di ridurre il divisore per aumentare il numero degli ammessi, oltre ad essere assenti giustificati, non dovrà essere pagata nessuna multa. Le multe dovranno essere versate dalle società ai regionali entro il 20 dicembre dell'anno in corso, le quali provvederanno a versarle al Settore Nazionale. Le società che non risulteranno in regola con il pagamento delle multe non potranno partecipare all'attività agonistica UISP. Il Nazionale invierà alle Strutture Regionali o direttamente alle società interessate l'elenco delle multe relative ai vari campionati e trofei. Scaduto il termine di 30 gg dalla pubblicazione dell'elenco delle multe, le stesse si riterranno accettate da tutte le parti in causa.

REGOLAMENTAZIONE ISCRIZIONI FORMULA – LIVELLI PASSAGGI TRA CATEGORIA – FORMULA – LIVELLI

TABELLA GRUPPI

GRUPPI PER PASSAGGI TRA CATEGORIA - FORMULA - LIVELLI			
GRUPPO	CATEGORIA	FORMULA	LIVELLO
1°		F1	1° LIVELLO DEB.
2°	NOVIZI GIOVANI	F2	2° LIVELLO DEB.
3°	NOVIZI UISP	F3	1° LIVELLO PROF.
4°	PICCOLI AZZURRI	F4	2° LIVELLO PROF.
	PRIMAVERA		
5°	ALLIEVI GIOVANI	F5	3° LIVELLO PROF.
6°	ALLIEVI UISP		
	JUNIORES GIOVANI		
	JUNIORES UISP		
	AZZURRI GIOVANI		
	AZZURRI UISP		
	MASTER		

- I passaggi verranno calcolati sulle classifiche della stagione precedente.
- Non sarà mai possibile iscrivere un atleta in una Categoria/Formula/Livello se non si ha l'età prevista per quella Categoria/Formula/Livello
- Non si tiene mai in considerazione Campionati o Trofei Territoriali, ma solo ed unicamente Campionati e Trofei Regionali dell'anno precedente; pertanto avere partecipato ad un Campionato Territoriale (o Trofeo) in un determinato Gruppo non crea vincoli e viene gestito come se non ne avesse preso parte.
- Si considerano soltanto gli effettivi partecipanti: essere assenti, giustificati o ingiustificati equivale a non averne preso parte.
- Tutti i passaggi da un gruppo ad un gruppo superiore indicati in questo Regolamento sono obbligatori.
- Tutti i passaggi da un gruppo ad uno inferiore indicati in questo regolamento non sono obbligatori, ma sono solo permessi.
- In tutti i casi dove non si è obbligati a passare al gruppo superiore, è possibile rimanere nello stesso gruppo sempre se questo è possibile per il proprio anno di nascita
- È sempre possibile iscriversi a gruppi superiori rispetto a quelli permessi;
- L'obbligo di passaggio ad un gruppo superiore a seguito della classifica del Campionato Nazionale prevale su altre opzioni dovute alla classifica del Campionato Regionale.

PASSAGGIO AD UN GRUPPO INFERIORE

Viene data la possibilità a passare ad un gruppo inferiore rispetto a l'ultimo gruppo al quale si è partecipato negli anni precedenti agli atleti classificati nell'ultimo 20% della classifica del Campionato Regionale. Di seguito alcuni esempi:

Regionale con 32 atleti presenti: gli ultimi 6 atleti ($3,2 \times 2 = 6,4$) classificati (dal 27° al 32°) potranno iscriversi ad un Gruppo inferiore l'anno successivo.

Regionale con 3 atleti presenti: l'ultimo atleta ($0,3 \times 2 = 0,6$) classificato (il 3°) potrà iscriversi ad un Gruppo inferiore l'anno successivo.

Regionale con 78 atleti presenti suddivisi in due semifinali, la prima con 41 atleti, la seconda con 37 atleti: gli ultimi 8 atleti ($4,1 \times 2 = 8,2$) della prima semifinale e gli ultimi 7 atleti ($3,7 \times 2 = 7,4$) della seconda semifinale potranno iscriversi ad un Gruppo inferiore l'anno successivo.

L'ultimo classificato ad un Campionato Regionale, se non obbligato a passare ad un gruppo superiore (vedi paragrafo successivo), può sempre iscriversi l'anno successivo ad un gruppo inferiore. Questo quindi anche se l'ultimo classificato coincide con il primo come si verifica nel caso di un solo atleta partecipante al Campionato Regionale.

Qualora un atleta, nei due anni precedenti, non avesse partecipato a gare Territoriali, Regionali o Nazionali di libero UISP, potrà iscriversi al gruppo inferiore rispetto a quello al quale avrebbe potuto iscriversi se non si considerassero gli anni di stop.

Per i soli atleti maschi che nella stagione precedente hanno gareggiato nel gruppo 6 e che, come previsto dalle Norme, possono l'anno successivo scendere di un gruppo, è ammessa la discesa di 2 gruppi. Pertanto, non essendo prevista per le categorie maschili la Formula 5, possono gareggiare nel Gruppo 4.

PASSAGGIO AD UN GRUPPO SUPERIORE

Per ogni Categoria/Formula/Livello il Nazionale calcolerà il numero totale degli atleti partecipanti ai Campionati Regionali. Per i Gruppi 1 – 2 il 10% di questo numero individuerà il numero degli atleti che dovrà passare ad un gruppo successivo mentre per i Gruppi 3 – 4 -5 il 5% di questo numero individuerà il numero degli atleti che dovrà passare ad un gruppo successivo. Il Nazionale pubblicherà, dopo i campionati o trofei, una tabella nella quale sarà indicato fino a quale piazzamento l'atleta dovrà obbligatoriamente iscriversi al gruppo superiore l'anno successivo. Qualora il 10% risultasse essere un numero con cifra decimale 5 (esempio 6,5 nel caso di 65 atleti partecipanti ai Regionali) si arrotonda per difetto. Di seguito alcuni esempi:

F1B al quale la somma degli atleti presenti ai Campionati Regionali dell'anno in corso è 80: gli atleti classificati nei primi 8 posti ai Campionati Nazionali saranno obbligati ad iscriversi l'anno successivo a Categoria/Formula/Livello presenti nel gruppo 2 (F2 o 2° Livello Debuttanti) o alla Categoria legata al proprio anno di nascita.

F4B al quale la somma degli atleti presenti ai Campionati Regionali dell'anno in corso è 155: gli atleti classificati ai primi 8 posti ai Campionati Nazionali saranno obbligati ad iscriversi l'anno successivo a Categoria/Formula/Livello presenti nel gruppo 5 (3° Livello Professional F5 o Categoria).

Novizi UISP al quale la somma degli atleti presenti ai Campionati Regionali dell'anno in corso è 170: gli atleti classificati nei primi 8 posti ai Campionati Nazionali saranno obbligati ad iscriversi l'anno successivo nel gruppo 4. Non esistono obblighi di passaggio per chi ha fatto il 3° Livello Professional.

ELENCHI PASSAGGI

Il Nazionale, se possibile, invierà ad ogni Regionale, l'elenco degli atleti della loro regione obbligati a passare ad un gruppo superiore, e l'elenco degli atleti ai quali è permesso scendere ad un gruppo inferiore. Eventuali errori presenti in questi elenchi non valgono però come giustificazione per una errata iscrizione, pertanto i suddetti elenchi sono da ritenersi solo come supporto dato dal Nazionale ai Regionali. I Regionali dovranno verificare la correttezza degli elenchi e girare gli stessi alle società della regione; eventuali errori presenti in questi elenchi non valgono però come giustificazione per una errata iscrizione, pertanto i suddetti elenchi sono da ritenersi solo come supporto dato dal Settore Regionale alle proprie società.

OBBLIGO PARTECIPAZIONE

Gli atleti che partecipano alle gare di Solo Dance Internazionale nelle Categorie Professional non possono iscriversi alle gare di Livello Debuttanti ma solo alle gare di Livello Professional.

REGOLAMENTAZIONE TECNICA PER LE PROVE DI CAMPIONATO

SINGOLO

GARA ESERCIZI OBBLIGATORI

DEFINIZIONE

Gli esercizi obbligatori consistono nella esecuzione di figure di scuola preventivamente sorteggiate su tracce opportunamente disegnate sulla pista secondo quanto disposto nelle norme.

REGOLAMENTAZIONE GARA ESERCIZI OBBLIGATORI

La gara degli esercizi obbligatori per la specialità del singolo viene così organizzata:

- gli esercizi obbligatori sono indicati dal Nazionale all'inizio della stagione agonistica per tutte le categorie e per tutte le gare;
- gli atleti delle categorie Novizi, Piccoli Azzurri, Piccoli Azzurri Debuttanti, Primavera, Primavera Debuttanti, Allievi Giovani, Allievi Giovani Debuttanti, Allievi UISP e Allievi UISP Debuttanti dovranno eseguire i due esercizi indicati nella allegata (tabella 3, pag. 34) con il piede di partenza già lì indicato;
- nelle categorie Juniores Giovani, Juniores UISP, Azzurri Giovani, Azzurri UISP e Master gli esercizi da eseguire saranno solo due fra i tre indicati, così come il piede di partenza, un esercizio (tra i due cerchi indicati) sarà eliminato tramite sorteggio prima dell'inizio della prova pista. Al Campionato Nazionale il sorteggio dell'esercizio eliminato ed il piede di partenza (se non già indicato) di quelli da eseguire, verranno effettuati all'inizio della prova pista libera.

- d) le Categorie Professional eseguiranno tre esercizi ed il piede di partenza (se non già indicato) sarà sorteggiato per tutte le prove prima della prova pista libera;
- e) nell'otto tre, otto doppio tre, otto contro tre verranno sempre effettuate due sole esecuzioni.
- f) prima dell'esecuzione di ciascun esercizio saranno concessi a tutti gli atleti 10 minuti per la prova pista libera.
- g) gli esercizi verranno eseguiti prima dalla categoria maschile e poi da quella femminile.

Per il sorteggio del piede di partenza (se non sorteggiato in precedenza) si procederà alla prima estrazione e alternando successivamente gli altri esercizi (esempio - dx- sx- dx), qualora un esercizio preveda già il piede di partenza questo non verrà considerato nella successione.

Nelle prove di Campionato Territoriale e Regionale, qualora non sia prevista una prova preliminare nei giorni precedenti la gara, si dovrà prevedere una prova preliminare di almeno 30 minuti.

SORTEGGIO ORDINE DI ENTRATA IN PISTA

I concorrenti iscritti in una Categoria, dopo aver eliminato gli eventuali depennati al momento del sorteggio, verranno sorteggiati nella loro globalità. Gli effettivi partecipanti verranno divisi in gruppi (2 o 3 a seconda del numero degli esercizi obbligatori) con l'eccezione a partire dal primo gruppo. Nel caso di più categorie nella stessa gara si procederà alla rotazione dei gruppi all'interno di ogni singola categoria partendo sempre dalla stessa Categoria.

Per il Campionato/Trofeo Nazionale il sorteggio per l'ordine di entrata in pista sarà effettuato con le modalità di sorteggio indicate nel Programma di Gara del Campionato/Trofeo.

Per le prove di Campionato Territoriale e Regionale il sorteggio può anche essere effettuato in precedenza dalla competente Settore purché il luogo, il giorno e l'ora del sorteggio siano comunicati nella circolare organizzativa del Campionato. All'atto della gara, se vi sono depennamenti, il sorteggio rimane valido.

Nel caso di omissione del nominativo di un concorrente, se l'omissione viene rilevata anteriormente all'esecuzione del primo esercizio obbligatorio, l'interessato potrà essere ammesso a partecipare alla gara ma dovrà eseguire per primo tutti gli esercizi obbligatori.

Una volta iniziata l'esecuzione del primo esercizio obbligatorio nessun concorrente, che sia stato escluso dal sorteggio, anche se a causa di un errore materiale, potrà essere ammesso alla gara.

MODALITA' DI ESECUZIONE E VALUTAZIONE

Le gare dovranno essere effettuate su piste di dimensione 20 x 40 o superiori.

In base all'ordine di entrata in pista sarà consentita la prova per 2 minuti ai primi 4 concorrenti per i cerchi (successivamente alla prima esecuzione 1 esegue e 4 provano) e ai primi 5 per le boccole (successivamente alla prima esecuzione 1 esegue e 5 provano)

Qualora durante un esercizio avvenga un piede a terra, risulti non eseguito o per qualsiasi altra problematica dovuta ad interruzione sarà compito del Presidente di Giuria prendere decisioni in merito nel pieno rispetto delle Norme.

Qualora, per errore del Presidente di Giuria, un esercizio obbligatorio prosegua oltre il suo termine, non si dovrà tenere conto della parte eccedente.

Durante l'esecuzione degli esercizi obbligatori verrà dato dal Presidente di Giuria "esercizio non eseguito" se l'atleta esegue una difficoltà completamente differente a quella richiesta (es. un tre al posto di un contro tre ecc.)

Qualora un atleta effettui una partenza non corrispondente all'esercizio da eseguire (es. destro avanti interno anziché esterno, oppure partenza per un esse o esercizi derivati avendo un solo cerchio davanti a sé, partenza destra anziché sinistra ecc.), il Presidente di Giuria fermerà l'atleta e gli chiederà di ripetere la partenza; nel caso di un'altra partenza non conforme all'esercizio questo dovrà essere considerato "non eseguito".

Il ritiro di un concorrente nel corso di un esercizio obbligatorio, comporta l'esclusione del concorrente stesso dalla gara e dalla classifica.

Nel caso in cui in una esecuzione l'Atleta esegue uno o più "piedi a terra" il Presidente di Giuria dovrà far applicare una delle seguenti penalizzazioni:

- da 0.6 a 1.0 a seconda della gravità del fallo, se l'errore si è verificato nell'eseguire la difficoltà che caratterizza l'esercizio;
- da 0.1 a 0.5 se l'errore si è verificato in qualsiasi altra parte dell'esercizio.

Nel caso in cui l'Atleta sia impossibilitato a chiudere l'esercizio per mancanza di velocità, sia il piede a terra e sia qualunque altro tentativo per giungere alla conclusione (strappi e serpentine) dovranno essere penalizzati come un piede a terra eseguito fuori dalle difficoltà.

Nel caso in cui l'atleta cambi inavvertitamente le dimensioni del cerchio di esecuzione, per ogni cambio verrà applicata una penalizzazione di 1 punto.

L'atleta può chiedere, per una sola volta, la ripetizione della partenza, alzando la mano nel primo quarto del primo cerchio di gara.

Per ogni atleta sarà consentito che in pista vi sia, durante la prova, un istruttore **(regolarmente accreditato che dovrà indossare obbligatoriamente scarpe da ginnastica).**

L'istruttore dovrà lasciare la pista appena avrà inizio l'esecuzione dell'esercizio.

Viene stabilito che gli stessi dovranno stare attorno al cerchio di prova, senza infastidire la Giuria e gli atleti.

Qualora non venga rispettato quanto sopra, gli stessi saranno passibili di provvedimenti disciplinari (ammonizione o squalifica dalla gara).

Tali provvedimenti saranno presi dal Responsabile della manifestazione.
Il Presidente di Giuria fischierà l'inizio e la fine di ogni esecuzione.

GARA ESERCIZI LIBERI

DEFINIZIONE

Gli esercizi liberi consistono nell'interpretazione da parte di un Atleta di uno o più brani musicali, per un tempo prescritto, attraverso un programma contenente delle difficoltà collegate tra loro da passi e figure eseguite in armonia con il tema musicale prescelto. Nelle gare di Categoria, Livello e Formula UISP è data facoltà di inserire musiche cantate nel rispetto, comunque, delle più elementari norme di decenza. Il tempo stabilito per l'esecuzione degli esercizi liberi inizia a decorrere dal primo movimento del pattinatore.

REGOLAMENTAZIONE GARE ESERCIZI LIBERI

Le gare per gli esercizi liberi possono essere effettuate per categorie, formula UISP e livello.
Per la gara di **Categoria** le **difficoltà eseguibili** sono le seguenti:

Categoria Novizi Giovani

- Potranno eseguire salti non superiori ad un giro di rotazione
- Potranno eseguire un massimo di 2 combinazioni di salti da 2 a 3 salti
- Potranno eseguire solo trottole verticali singole.
- Dovranno eseguire una serie di angeli su qualsiasi filo e direzione anche con cambio di piede sui $\frac{3}{4}$ della lunghezza della pista.
- Dovranno inserire nel programma una serie di passi in diagonale (linea retta) con inizio da un angolo della pista e termine all'angolo opposto, di almeno $\frac{3}{4}$ della diagonale.

Categoria Novizi UISP

- Potranno eseguire salti non superiori ad un giro di rotazione
- Potranno eseguire un massimo di 3 combinazioni di salti da 2 a 5 salti
- Potranno eseguire solo trottole verticali, abbassate anche in combinazione
- Dovranno eseguire una serie di angeli su qualsiasi filo e direzione anche con cambio di piede sui $\frac{3}{4}$ della lunghezza della pista.
- Dovranno inserire nel programma una serie di passi in diagonale (linea retta) con inizio da un angolo della pista e termine all'angolo opposto, di almeno $\frac{3}{4}$ della diagonale.

Categorie Piccoli Azzurri

- Potranno eseguire salti non superiori a 1 giro e $\frac{1}{2}$ di rotazione ad eccezione del doppio salchow.
- Potranno eseguire un massimo di 3 combinazioni di salti da 2 a 5 salti.
- Trottole verticali, abbassate, angelo esterna indietro anche in combinazione tra loro
- Dovranno inserire nel programma una serie di passi in diagonale (linea retta) con inizio da un angolo della pista e termine all'angolo opposto, di almeno $\frac{3}{4}$ della diagonale.
- I salti axel e doppio salchow possono essere inseriti al massimo per tre (3) volte comprese le combinazioni.

Categorie Primavera

- Potranno eseguire salti non superiori a 1 giro e mezzo di rotazione ad eccezione di doppio Toeloop e doppio Salchow
- Potranno eseguire un massimo di 3 combinazioni di salti da 2 a 5 salti
- Potranno eseguire trottole verticali, abbassate, angelo est. av., angelo est. ind., angelo int. av., angelo int. ind. anche in combinazione tra loro
- Dovranno inserire nel programma una serie di passi in cerchio in qualsiasi direzione, avente un diametro pari ad almeno $\frac{3}{4}$ della larghezza della pista. I salti axel, doppio salchow e doppio toeloop possono essere inseriti al massimo per tre (3) volte comprese le combinazioni.

Categorie Allievi Giovani

- Potranno eseguire salti non superiori a due rotazioni (no doppio rittberger e doppio Loop)
- Potranno eseguire un massimo di 3 combinazioni di salti da 2 a 5 salti
- Trottole verticali, abbassate, ad angelo di base su qualsiasi filo, anche in combinazione fra loro
- Dovranno inserire nel programma una serie di passi in diagonale (linea retta) con inizio da un angolo della pista e termine all'angolo opposto, di almeno $\frac{3}{4}$ della diagonale.
- Un salto dello stesso tipo superiore ad una rotazione non potrà essere riproposto nel programma per più di tre volte comprese le combinazioni.

Categorie Allievi UISP

- Potranno eseguire salti non superiori a 2 giri di rotazione
- Potranno eseguire un massimo di 3 combinazioni di salti da 2 a 5 salti
- Trottole libere (no broken ankle); l'entrata e l'uscita è libera
- Dovranno inserire nel programma una serie di passi a serpentina, in diagonale o sul lato lungo della pista, per i $\frac{3}{4}$ della superficie pattinabile

- Un salto dello stesso tipo superiore ad una rotazione non potrà essere riproposto nel programma per più di tre volte comprese le combinazioni.

Categorie Juniores Giovani e Juniores UISP

- Gli elementi salti e trottole sono liberi (no doppio rittberger, no doppio Loop e trottole di alto livello).
- Potranno eseguire salti non superiori a 2 giri di rotazione
- Potranno eseguire un massimo di 3 combinazioni di salti da 2 a 5 salti
- L'entrata e l'uscita delle trottole è libera
- Dovranno inserire nel programma una serie di passi a serpentina da un lato corto al lato corto opposto utilizzando tutta la lunghezza della pista (sia alla partenza che alla conclusione dei passi, è consentita una tolleranza di un paio di metri dalla barriera) minimo due lobi di non meno della metà della larghezza della stessa.
- Un salto doppio dello stesso tipo e rotazione non potrà essere proposto nel programma per più di tre (3) volte comprese le combinazioni e qualora si verificasse, una delle tre esecuzioni dovrà essere in combinazione.

Categoria Azzurri Giovani

- Gli elementi salti e trottole sono liberi (no broken ankle).
- Potranno eseguire salti non superiori a 2 giri di rotazione
- Il Doppio Loop è equiparato al Doppio Rittberger
- Potranno eseguire un massimo di 3 combinazioni di salti da 2 a 5 salti
- L'entrata e l'uscita delle trottole è libera
- Dovranno inserire nel programma una serie di passi a serpentina da un lato corto al lato corto opposto utilizzando tutta la lunghezza della pista (sia alla partenza che alla conclusione dei passi, è consentita una tolleranza di un paio di metri dalla barriera) minimo due lobi di non meno della metà della larghezza della stessa.
- Un salto doppio dello stesso tipo e rotazione non potrà essere proposto nel programma per più di tre (3) volte comprese le combinazioni e qualora si verificasse, una delle tre esecuzioni dovrà essere in combinazione.

Categoria Azzurri UISP

- Gli elementi salti e trottole sono liberi
- Potranno eseguire salti non superiori a 2 giri di rotazione
- Il Doppio Loop è equiparato al Doppio Rittberger
- Non potranno eseguire il Doppio Axel
- Potranno eseguire un massimo di 3 combinazioni di salti da 2 a 5 salti
- L'entrata e l'uscita delle trottole è libera
- Dovranno inserire nel programma una serie di passi a serpentina da un lato corto al lato corto opposto utilizzando tutta la lunghezza della pista (sia alla partenza che alla conclusione dei passi, è consentita una tolleranza di un paio di metri dalla barriera) minimo due lobi di non meno della metà della larghezza della stessa.
- Un salto doppio dello stesso tipo e rotazione non potrà essere proposto nel programma per più di tre (3) volte comprese le combinazioni e qualora si verificasse, una delle tre esecuzioni dovrà essere in combinazione.

Categoria Master

- Gli elementi salti e trottole sono liberi
- Potranno eseguire salti non superiori a 2 giri di rotazione
- Il Doppio Loop è equiparato al Doppio Rittberger
- Non potranno eseguire il Doppio Axel
- Potranno eseguire un massimo di 3 combinazioni di salti da 2 a 5 salti
- L'entrata e l'uscita delle trottole è libera
- Dovranno inserire nel programma una serie di passi a serpentina da un lato corto al lato corto opposto utilizzando tutta la lunghezza della pista (sia alla partenza che alla conclusione dei passi, è consentita una tolleranza di un paio di metri dalla barriera) minimo due lobi di non meno della metà della larghezza della stessa.
- Un salto doppio dello stesso tipo e rotazione non potrà essere proposto nel programma per più di tre (3) volte comprese le combinazioni e qualora si verificasse, una delle tre esecuzioni dovrà essere in combinazione.

Categoria Professional Cadetti

Programma di gara relativamente ai salti:

- Sono consentiti massimo 8 salti escludendo i salti di collegamento da 1 rotazione nelle combinazioni
- Sono consentite massimo 2 combinazioni di salti. Il numero di salti nella combinazione non può essere maggiore di 5
- È obbligatorio eseguire un Axel (singolo, doppio, triplo) che può essere eseguito anche in combinazione
- Axel, doppi e tripli non possono essere presentati più di 3 volte. Se presentati 2 o 3 volte, una deve essere in combinazione

Nel programma ci DEVE essere almeno un Toe Loop, singolo e/o doppio e/o triplo, eseguito come salto singolo o in una combinazione. Verrà assegnata una deduzione di 0.2 punti dal punteggio "A" dal Presidente di giuria per ogni Toe Loop Aperto.

Prestare attenzione a:

Combinazione di salti:

- è una serie di 2 o più salti dove il filo di arrivo del primo salto è il filo di stacco del secondo salto, etc.

Trottole:

Si possono eseguire massimo 3 trottole, in ogni caso devono essere eseguite minimo 2 trottole:

- Una trottola con una posizione
- Una combinazione di trottole (massimo 5 posizioni), deve comprendere una abbassata
- Una combinazione di trottole (massimo 3 posizioni)
- La stessa trottola non può essere presentata più di due volte nell'intero programma Esempio: due tacco sinistro, due tacchi destro, due rovesciate, due trottole ad angelo per ogni filo, ecc.
- Una trottola con una posizione è una trottola senza cambio di posizione, o cambio di piede o di filo
- Una trottola combinata è una trottola dove il pattinatore cambia piede e/o posizione e/o filo, le rotazioni per ciascuna trottola DEVONO essere almeno 2
- Il numero di rotazioni in posizione verticale per completare qualsiasi trottola (angelo o abbassata) non è limitato e non deve essere considerata come difficoltà come cambio di posizione.
- NON È CONSENTITO ESEGUIRE LA TROTTOLA BROKEN ANKLE

Passi di piede:

Nel programma lungo è richiesta l'esecuzione di 1 sequenza di passi (cerchio, diagonale, linea retta, serpentina), che può comprendere 1 salto di massimo 1 rotazione (anche se non è codificato). Un ulteriore salto sarà considerato un elemento aggiunto e sarà penalizzato come tale. Brevi fermate sono consentite se necessarie a caratterizzare la musica ed è consentito pattinare lungo il percorso già eseguito (è consentito retrocedere). La sequenza di passi DEVE iniziare da una posizione chiaramente ferma. Importante è che Il programma rispetti la regola del "programma libero ben bilanciato"

Categoria Professional Jeunesse

Salto:

- Sono permessi massimo 9 salti escludendo i salti di collegamento da una rotazione nelle combinazioni.
- Sono permesse massimo 3 combinazioni di salti
- Il numero di salti di una combinazione non può essere superiore a 5 compresi i salti di collegamento
- È obbligatorio eseguire un Axel (singolo, doppio o triplo) che può essere eseguito anche in combinazione.
- Axel, doppi e tripli non possono essere presentati più di 3 volte. Se presentati 2 o 3 volte, una deve essere in combinazione.
- Nel programma ci DEVE essere almeno un Toe Loop, singolo e/o doppio e/o triplo, eseguito come salto singolo o in una combinazione. Verrà assegnata una deduzione di 0.2 punti dal punteggio "A" dal Presidente di giuria per ogni Toe Loop aperto.

Trottole:

Si possono eseguire massimo 3 trottole, in ogni caso devono essere eseguite minimo 2 trottole:

- Una trottola con una posizione
- Una combinazione di trottole (massimo 5 posizioni), deve comprendere una abbassata
- Una combinazione di trottole (massimo 3 posizioni)
- La stessa trottola non può essere presentata più di due volte nell'intero programma
- Esempio: due tacco sinistro, due tacchi destro, due rovesciate, due trottole ad angelo per ogni filo, ecc.
- Una trottola con una posizione è una trottola senza cambio di posizione, o cambio di piede o di filo
- Una trottola combinata è una trottola dove il pattinatore cambia piede e/o posizione e/o filo, le rotazioni per ciascuna trottola DEVONO essere almeno 2
- Il numero di rotazioni in posizione verticale per completare qualsiasi trottola (angelo o abbassata) non è limitato e non deve essere considerata come difficoltà, come cambio di posizione.
- NON È CONSENTITO ESEGUIRE LA TROTTOLA BROKEN ANKLE

Passi di piede:

Nel programma lungo è richiesta l'esecuzione di 1 sequenza di passi (cerchio, diagonale, linea retta, serpentina), che può comprendere 1 salto di massimo 1 rotazione (anche se non è codificato). Un ulteriore salto sarà considerato un elemento aggiunto e sarà penalizzato come tale. Brevi fermate sono consentite se necessarie a caratterizzare la musica ed è consentito pattinare lungo il percorso già eseguito (è consentito retrocedere). La sequenza di passi DEVE iniziare da una posizione chiaramente ferma. Importante è che Il programma rispetti la regola del "programma libero ben bilanciato"

FORMULA UISP

Difficoltà eseguibili

F1

SALTI: - salto del tre; toe loop, salchow, flip, rittberger (escluso F1 A);

- Massimo 5 salti eseguiti singolarmente; un salto singolo dello stesso tipo non potrà essere proposto nel programma per più di tre (3) volte

- Massimo 3 combinazioni comprendenti al massimo 3 salti tra i suddetti ad esclusione del flip e del rittberger;

TROTTOLE: - su due piedi, verticale interna indietro;

- Massimo 3 trottole. Ammesse solo trottole individuali.

N.B.: non è ammessa la preparazione della trottole verticale interna indietro con la successione di tre.

PASSI DI PIEDE: - Dovranno inserire nel programma una serie di passi in linea retta eseguiti sulla diagonale, su $\frac{3}{4}$ della superficie pattinabile.

F2

SALTI: - salto del tre; - salti da 1 rotazione;

- Massimo 5 salti eseguiti singolarmente; un salto singolo dello stesso tipo non potrà essere proposto nel programma per più di tre (3) volte

- Massimo 3 combinazioni comprendenti al massimo 3 salti tra i suddetti;

TROTTOLE: - interna indietro verticale, esterna indietro verticale;

- Massimo 3 trottole eseguite anche in combinazione (max 1 cambio piede)

N.B.: non sono ammesse combinazioni di trottole saltate.

La preparazione delle trottole è libera pertanto è ammessa la preparazione con la successione di tre.

PASSI DI PIEDE: - Dovranno inserire nel programma una serie di passi in linea retta eseguiti sulla diagonale, su $\frac{3}{4}$ della superficie pattinabile.

F3

SALTI: -salto del tre; -salti da 1 rotazione;

- Massimo 5 salti eseguiti singolarmente;

- Massimo 3 combinazioni comprendenti al massimo 5 salti tra i suddetti;

TROTTOLE:-verticali (interna indietro, esterna indietro, esterna avanti);

- Massimo 3 trottole eseguite singolarmente o in combinazione tra di loro mediante cambio/i di piede e/o di filo. Ogni trottole combinata potrà contenere al max 3 trottole.

N.B.: non sono ammesse combinazioni di trottole saltate.

La preparazione delle trottole è libera pertanto è ammessa la preparazione con la successione di tre.

PASSI DI PIEDE: - Dovranno inserire nel programma una serie di passi in linea retta eseguiti sulla diagonale, su $\frac{3}{4}$ della superficie pattinabile.

F4

SALTI: salti da 1 rotazione – Axel;

- Massimo 5 salti eseguiti singolarmente;

- Massimo 3 combinazioni comprendenti al massimo 5 salti tra i suddetti ad esclusione dell'Axel;

TROTTOLE: verticali (interna indietro, esterna indietro, esterna avanti), ad angolo est. Indietro o abbassata int. indietro – l'uscita è libera e non sarà considerata elemento di giudizio,

- Massimo 3 trottole eseguite singolarmente o in combinazione tra di loro mediante cambio/i di piede e/o di filo. Ogni trottole combinata potrà contenere al max 3 trottole, la trottole ad angolo o l'abbassata potranno essere eseguite solo singolarmente. A parità di esecuzione la trottole ad angolo o l'abbassata avranno lo stesso valore.

N.B.: sono ammesse combinazioni di trottole saltate.

La preparazione delle trottole è libera pertanto è ammessa la preparazione con la successione di tre.

PASSI DI PIEDE: - Dovranno inserire nel programma una serie di passi in linea retta eseguiti sulla diagonale, su $\frac{3}{4}$ della superficie pattinabile.

F5

SALTI: salti da 1 rotazione – Axel – 1 salto doppio singolo a scelta fra doppio Toeloop e doppio Salchow ;

- Massimo 5 salti eseguiti singolarmente;

Massimo 3 combinazioni comprendenti al massimo 5 salti tra i suddetti ad esclusione del salto doppio;

TROTTOLE: Verticali (interna indietro, esterna indietro, esterna avanti), ad angolo est. Indietro, tutte le trottole abbassate – l'uscita è libera e non sarà considerata elemento di giudizio, Massimo 3 trottole eseguite singolarmente o in combinazione tra di loro mediante cambio/i di piede e/o di filo. Ogni trottole combinata potrà contenere al max 3 trottole, la trottole ad angolo potrà essere eseguita solo singolarmente, le trottole abbassate possono essere eseguite anche in combinazione.

N.B.: sono ammesse combinazioni di trottole saltate.

La preparazione delle trottole è libera pertanto è ammessa la preparazione con la successione di tre.

PASSI DI PIEDE: - Dovranno inserire nel programma una serie di passi in linea retta eseguiti sulla diagonale, su $\frac{3}{4}$ della superficie pattinabile.

LIVELLI

Difficoltà obbligatorie da eseguire obbligatoriamente nell'ordine elencato

1° LIVELLO DEBUTTANTI – 7 ELEMENTI:

- 1) Un Toe Loop eseguito singolarmente.
- 2) Una Combinazione di Salti Salchow/Toe Loop/Toe Loop.
- 3) Una Trottole Verticale su due piedi (Preparazione Libera).
- 4) Una sequenza di 3 salti del tre.
- 5) Un salchow eseguito singolarmente.
- 6) Una Trottole Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) eseguito all'interno di tutto il programma.

2° LIVELLO DEBUTTANTI – 7 ELEMENTI:

- 1) Un Flip eseguito singolarmente.
- 2) Una Combinazione di Salti Salchow/Toe Loop/Rittberger.
- 3) Una Trottole Verticale su due piedi (Preparazione Libera).
- 4) Un lutz eseguito singolarmente.
- 5) Un rittberger eseguito singolarmente.
- 6) Una Trottole Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) eseguito all'interno di tutto il programma.

1° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 ELEMENTI:

- 1) Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip.
- 2) Una Trottole Verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).
- 3) Un Thoren eseguito singolarmente.
- 4) Una Trottole Verticale Interna Indietro (Preparazione libera).
- 5) Una Combinazione di Salti Ritt./Ritt./Ritt. (3 Rittberger).
- 6) Una Combinazione tra le Trottole VERTICALI: interna indietro/esterna indietro (max 3 trottole), minimo 2 rotazioni per ogni Trottole (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) eseguito all'interno di tutto il programma.

2° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 ELEMENTI:

- 1) Una Combinazione di Salti Lutz/Thoren/Flip/Thoren/Salchow.
- 2) Una Trottole Verticale Esterna Avanti (Preparazione libera)
- 3) Un Axel eseguito singolarmente.
- 4) Una Combinazione fra le trottole verticali: Interna Indietro – Esterna Indietro – Esterna Avanti ((max 4 trottole) minimo due rotazioni per ogni trottole (preparazione libera).
- 5) Una Combinazione di Salti Ritt./Ritt./Ritt./Ritt./Ritt. (5 Rittberger).
- 6) Una Trottole verticale esterna indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) eseguito all'interno di tutto il programma.

3° LIVELLO PROFESSIONAL – 7 ELEMENTI:

- 1) Una Sequenza di Salti composta da Axel/Ritt./Thoren/Doppio Salchow.

- 2) Una Trottola ABBASSATA a scelta tra interna indietro – esterna indietro – esterna avanti (preparazione libera).
- 3) Una sequenza di salti composta da Axel/Ritt. - Axel.
- 4) Una Trottola verticale Esterna Indietro (Preparazione libera).
- 5) Un salto da due rotazioni (Salchow o Toe loop) eseguito singolarmente.
- 6) Una Trottola ad angelo esterna Indietro (Preparazione libera).
- 7) Passi di piedi. La valutazione dei giudici terrà conto nell'assegnare la valutazione di tutto il lavoro di piedi (difficoltà/qualità) eseguito all'interno di tutto il programma.

VALUTAZIONE GARE DI FORMULA UISP

Ogni esercizio riceverà da ogni Giudice due valutazioni: difficoltà e stile.

I criteri di valutazione saranno gli stessi utilizzati per le gare di Categoria.

Il secondo punteggio potrà variare rispetto al primo da più 5 decimi a meno 10 decimi

Il sistema di punteggio utilizzato sarà quello da 1.0 a 10.0.

Per assegnare la valutazione della Difficoltà e Stile, il Giudice dovrà obbligatoriamente utilizzare la Dispensa Formula.

VALUTAZIONE GARE DI LIVELLO

Ogni esercizio riceverà da ogni Giudice due valutazioni: merito tecnico e interpretazione e coreografia. Ognuno dei due punteggi potrà variare da 1.0 a 10.0 compresi i decimi di punto per tutti i Livelli.

Merito Tecnico: nell'esprimere questo punteggio il Giudice valuterà le difficoltà obbligate assegnando ad ognuna una valutazione in decimi. Il punteggio finale sarà dato dalla somma matematica dei singoli elementi (valutazione analoga a quella utilizzata per lo short program). Sul sito del Nazionale è disponibile l'apposita guida/regolamentazione per l'attribuzione del punteggio suddetto.

Interpretazione e coreografia: nell'esprimere questa valutazione il Giudice terrà conto dei seguenti elementi:

- rispetto del tempo musicale (ritmica, scelta musicale, scelta dei movimenti musicali: adagio, presto, prestissimo, ecc.);
- interpretazione mimica e gestuale (espressione corporea, mimica facciale), dinamica del movimento;
- attinenza della coreografia ai brani musicali presentati,
- movimento e sviluppo spaziale della coreografia;
- costruzione dell'esercizio intesa come connessione tra le difficoltà tecniche presentate e la coreografia.

Per assegnare la valutazione del Merito Tecnico e Interpretazione e Coreografia, il Giudice dovrà obbligatoriamente utilizzare la Dispensa Livelli. I due punteggi sono l'uno svincolato dall'altro, pertanto il Giudice nell'attribuire le valutazioni cercherà di realizzare due classifiche separate: una per il merito tecnico e una per l'interpretazione e coreografia. Le cadute, come per le gare di Categoria, influiranno negativamente sul secondo punteggio. Per ogni caduta verrà applicata la penalizzazione di 1 decimo sul secondo punteggio. È facoltà comunicare il titolo dell'esecuzione del programma di gara. Il titolo dovrà essere comunicato all'atto dell'iscrizione e confermato alla presentazione della conferma di partecipazione. Per qualsiasi altro aspetto inerente l'attività delle gare di Livello non contemplato dalle suddette indicazioni valgono le consuete regolamentazioni delle gare di Categoria UISP.

DURATA DEI PROGRAMMI DI GARA

CATEGORIE				
Novizi Giov.	2 – 2,30	minuti		
Novizi UISP	2 – 2,30	minuti		
Piccoli Azzurri	2.30	minuti	±10	sec.
Primavera	2.30	minuti	±10	sec.
Allievi Giovani	3	minuti	±10	sec.
Allievi UISP	3	minuti	±10	sec.
Juniores Giovani	3	minuti	±10	sec.
Juniores UISP	3	minuti	±10	sec.
Azzurri Giovani	3	minuti	±10	sec.

Azzurri UISP	3.30	minuti	±10	sec.
Master	3.30	minuti	±10	sec.
Professional Cadetti	3.30	minuti	±10	sec.
Professional Jeunesse	4	minuti	±10	sec.

FORMULA UISP

F 1	2.00 – 2,30	minuti	±10	sec.
F 2	2.00 – 2,30	minuti	±10	sec.
F 3	2.30 – 3.00	minuti	±10	sec.
F 4	2.30 – 3.00	minuti	±10	sec.
F 5	2.30 – 3.00	minuti	±10	sec.

LIVELLI

1° e 2° Debuttanti	2.00 – 3,00	minuti	±10	sec.
1° Professional	2.30 – 3,30	minuti	±10	sec.
2° e 3° Professional	3.00 – 3.30	minuti	±10	sec.

SORTEGGIO ORDINE DI ENTRATA IN PISTA

I concorrenti iscritti eseguiranno l'esercizio secondo il sorteggio e secondo le seguenti modalità: il numero degli effettivi partecipanti sarà suddiviso a gruppi con massimo di otto atleti (le eccedenze equamente distribuite a partire dal primo gruppo), per le Categoria Allievi Giovani, Allievi UISP e Professional al massimo 6 atleti per gruppo. Gli esercizi liberi verranno eseguiti prima dalla categoria maschile e poi da quella femminile. Per i Campionati Nazionali l'elenco della prova pista del giorno antecedente la gara sarà determinato sulla base delle prenotazioni che le società faranno all'atto della consegna delega. Il sorteggio per l'ordine di entrata in pista verrà effettuato 30 minuti prima dell'inizio della gara. Solo gli atleti, per i quali è stata presentata la delega, possono prendere parte alla prova pista non ufficiale prevista dal programma di gara. Per le prove di Campionato Territoriale e Regionale il sorteggio può anche essere effettuato in precedenza dal competente Settore purché il luogo, il giorno e l'ora del sorteggio siano comunicati nella circolare organizzativa del Campionato. All'atto della gara, se vi sono depennamenti, il sorteggio rimane valido. Nel caso di omissione del nominativo di un concorrente, se l'omissione viene rilevata prima dell'inizio della gara, ma dopo il sorteggio di entrata in pista, l'atleta potrà essere ammesso a partecipare ma dovrà eseguire per primo. Una volta iniziata la gara nessun concorrente, che sia stato escluso dal sorteggio, anche se a causa di un errore materiale, potrà essere ammesso a partecipare.

PROVA PISTA PRELIMINARE E DI GARA

Preliminare: se non previsto espressamente dal programma di gara il responsabile della manifestazione farà effettuare una prova preliminare di almeno 4 minuti per gruppo.

Il numero dei concorrenti per gruppo è a discrezione del responsabile della manifestazione (max 8 per tutte le categorie - max 6 per Allievi Giovani, Allievi UISP e Cat. Professional.).

Ufficiale: ogni gruppo di concorrenti (max 8 per tutte le categorie – max 6 per Allievi Giovani, Allievi UISP e Cat. Professional) in cui è suddivisa la Categoria o il Livello eseguirà una prova pista ufficiale pari alla durata dell'esercizio libero più 2 (due) minuti immediatamente prima della gara.

Durante la gara o la prova preliminare, nello spazio previsto per gli atleti sarà consentita la presenza di un istruttore per ogni atleta, con un massimo di due accreditati per società.

COPPIE ARTISTICO

DISPOSIZIONE

È fatto obbligo ai Regionali comunicare al Settore Artistico Nazionale, entro la fine del mese di marzo, il numero delle coppie artistico che prenderanno parte all'attività UISP per l'anno in corso.

Le coppie dovranno essere suddivise per Categoria e dovrà essere indicato, a fianco di ciascun atleta, l'anno di nascita, per permettere una migliore programmazione del calendario dei Campionati Nazionali.

ESERCIZIO LIBERO

L'esercizio libero consiste nell'interpretazione da parte di una coppia di uno o più brani musicali per un tempo prescritto, attraverso un programma contenente delle difficoltà (salti individuali, trottole individuali, salti lanciati, trottole d'insieme, sollevamenti, spirali e passaggi di piede) collegate tra loro da passi e figure eseguite in armonia con il tema musicale prescelto.

I brani musicali prescelti possono essere cantati.

Il tempo stabilito per l'esecuzione degli esercizi liberi inizia a decorrere dal primo movimento della coppia.

COPPIE ARTISTICO Durata Esercizio Libero

Novizi	2	minuti	10±	sec.
Primavera	2,30	minuti	10±	sec.
Primavera Debuttanti	2,30	minuti	10±	sec.
Allievi UISP	3	minuti	±10	sec.
Allievi Debuttanti	3	minuti	±10	sec.
Juniore UISP	3	minuti	±10	sec.
Azzurri Giovani	3	minuti	±10	sec.
Azzurri UISP	3,30	minuti	±10	sec.
Master	4	minuti	±10	sec.
Professional Cadetti	3,30	minuti	±10	sec.
Professional Jeunesse	3,30	minuti	±10	sec.

SORTEGGIO ORDINE DI ENTRATA IN PISTA

Le coppie artistico eseguiranno gli esercizi liberi: secondo l'ordine di sorteggio con le seguenti modalità: il Presidente di Giuria determinerà la suddivisione delle coppie nei gruppi di prova; tale suddivisione dovrà tenere conto del numero complessivo dei concorrenti fermo restando che ogni gruppo non potrà essere composto da più di 4 (quattro) coppie. In ogni caso il numero dei gruppi dovrà essere il minore possibile e la differenza numerica non superiore ad una coppia. L'eventuale eccedenza verrà collocata nel primo gruppo.

Per le prove di Campionato Territoriale e Regionale il sorteggio può anche essere effettuato in precedenza dalla competente Settore purché il luogo, il giorno e l'ora del sorteggio siano comunicati nella circolare organizzativa del Campionato. All'atto della gara, se vi sono deppennamenti, il sorteggio rimane valido.

Nel caso di omissione di una coppia, se l'omissione viene rilevata prima dell'inizio della gara, la coppia interessata potrà essere ammessa a partecipare alla gara ma dovrà eseguire per prima.

Una volta iniziata la gara nessuna coppia, che sia stata esclusa dal sorteggio, anche se a causa di un errore materiale, potrà essere ammessa a partecipare.

PROVA PISTA PER GLI ESERCIZI LIBERI

Per ogni Categoria, il Responsabile della manifestazione o il Presidente di Giuria farà eseguire una prova pista preliminare ad ogni gruppo, a rotazione pari a cinque minuti, quindi partendo dal primo gruppo, farà eseguire la prova pista ufficiale pari alla durata dell'esercizio libero più due minuti ed immediatamente dopo la gara.

Il Presidente di Giuria determinerà la suddivisione delle coppie del gruppo di prova tenendo conto che ogni gruppo non potrà essere composto da più di 4 (quattro) coppie.

DISPOSIZIONI TECNICHE PER IL PROGRAMMA LIBERO**TABELLA DELLE DIFFICOLTA'**

Le categorie potranno eseguire solamente:

Categoria Novizi

- salti individuali non superiori ad 1 giro di rotazione;
- un massimo di 2 combinazioni di salti (da una rotazione) da 2 a 5;
- trottole individuali solo verticali, anche in combinazione;
- un massimo di tre (3) figure di coppia (non in combinazione tra loro) in cui la dama non viene sollevata da terra;
- dovranno inserire nel programma una serie di passi in linea retta in diagonale per i 3/4 della lunghezza.

Categoria Primavera

- salti singoli non superiori ad 1 giro e 1/2 di rotazione fatta eccezione per il doppio salchow;
- trottole singole verticali e abbassate;
- salti lanciati di 1 giro di rotazione e axel (escluso il twist lutz)
- trottole d'incontro verticali esterna o interna, anche in combinazione tra loro;
- spirale ad angelo esterna indietro;
- una figurazione di coppia (anche combinata) in cui la dama non viene sollevata da terra;
- dovranno inserire una serie di passi in diagonale per i 3/4 della lunghezza.

Categoria Primavera Debuttanti

- salti singoli non superiori ad 1 giro di rotazione;
- trottole singole solo verticali esterne e interne indietro;
- salti lanciati di 1 giro di rotazione (escluso il twist lutz)
- trottole d'incontro verticali esterna e interna, anche in combinazione tra loro;
- spirale ad angelo esterna indietro;
- una figurazione di coppia (anche combinata) in cui la dama non viene sollevata da terra;

- una serie di passi in diagonale per i 3/4 della lunghezza.

Categoria Allievi UISP

- salti singoli, axel, doppio salchow, doppio toeloop, doppio flip, doppio luz;
- trottole singole verticali, abbassate, ad angelo esterna indietro;
- salti lanciati di una rotazione (compreso il Twist Lutz), axel, doppio salchow, doppio ritberger;
- trottole d'incontro verticali, abbassate, ad angelo esterna indietro, anche in combinazione tra loro;
- dovranno inserire una serie di passi in diagonale per i 3/4 della lunghezza;
- spirale ad angelo esterna e/o interna;
- sollevamenti: axel dritto e flip sagittale anche in combinazione tra loro (max. 2), sono vietate le figurazioni in uscita;
- dovranno inserire una serie di angeli su qualsiasi filo e direzione con o senza cambio di piede sui $\frac{3}{4}$ della lunghezza della superficie pattinabile.

Categoria Allievi Debuttanti

- salti singoli di una rotazione, axel, doppio salchow;
- trottole singole verticali e abbassate;
- salti lanciati di una rotazione, axel, doppio salchow;
- trottole d'incontro verticali esterna e/o interna anche in combinazione tra loro;
- spirale ad angelo esterna e/o interna;
- una o due figurazioni dove la dama non oltrepassi con il bacino la testa dell'uomo con o senza rotazioni (max. 3 rotazioni);
- dovranno inserire nel programma una serie di passi in diagonale per i 3/4 della lunghezza della superficie pattinabile.

Categorie Juniores UISP

- Potranno eseguire un massimo di due sollevamenti fra axel dritto e flip sagittale anche in combinazione fra loro.
- Ogni sollevamento potrà avere un massimo di otto rotazioni del cavaliere. Non si possono inserire figurazioni in uscita.
- Potranno inserire i salti lanciati Axel e doppio Salchow;
- Dovranno inserire una serie di passi a scelta tra diagonale, cerchio o serpentina;
- Dovranno inserire una serie di angeli con tre posizioni diverse anche differenti tra i due partner con almeno un cambio di filo e direzione in presa tra loro. Entrambi i pattinatori potranno inserire passi spinta tra la seconda e la terza posizione. Almeno una delle tre posizioni in angelo deve essere mantenuta contemporaneamente da entrambi da 3 (tre) a 6 (sei) secondi.
- Potranno essere inserite trottole d'incontro verticali, abbassate e ad angelo esterno indietro (non in combinazione).
- Dovranno inserire almeno una spirale della morte a scelta, diversamente dovranno essere su fili diversi;
- Potranno inserire una spirale o ad angelo su qualsiasi filo e direzione o della morte esterna indietro.
- Potranno eseguire salti individuali a scelta con un massimo di due rotazioni (no doppio rittberger) anche in combinazione tra loro;
- Potranno eseguire trottole singole verticali, abbassate e ad angelo esterno indietro anche in combinazione tra loro.

Ogni sollevamento aggiunto ai due (2) permessi e per ogni combinazione di sollevamenti eccedenti le otto (8) rotazioni, sarà applicata una penalizzazione di 0,5 punti nel secondo punteggio e nessuna valutazione dello stesso per quanto riguarda il primo punteggio.

Categoria Azzurri Giovani

- Potranno eseguire un massimo di due sollevamenti (singoli o in combinazione) scelti tra tutti i sollevamenti nei quali la dama non supera la testa del cavaliere, come Axel, Flip Sagittale, e star (sollevamento con partenza da parte della dama di salti codificati). Ogni sollevamento potrà avere un massimo di otto rotazioni del cavaliere.
- Non si possono inserire figurazioni in uscita.
- Potranno inserire salti lanciati con un massimo di due rotazioni.
- Dovranno inserire una serie di passi a scelta tra diagonale, cerchio o serpentina;
- Dovranno inserire una serie di angeli con tre posizioni diverse anche differenti tra i due partner con almeno un cambio di filo e direzione in presa tra loro. Entrambi i pattinatori potranno inserire passi spinta tra la seconda e la terza posizione. Almeno una delle tre posizioni in angelo deve essere mantenuta contemporaneamente da entrambi da 3 (tre) a 6 (sei) secondi.
- Potranno inserire trottole singole e in combinazione (no broken ankle).
- Potranno essere inserite trottole d'incontro a scelta con esclusione delle trottole in cui il maschio solleva la dama da terra e il sorpasso dell'uomo sopra la femmina in posizione rovesciata.
- Dovranno inserire almeno una spirale della morte a scelta, diversamente dovranno essere su fili diversi;
- Potranno eseguire salti individuali a scelta (no doppio axel e salti tripli) anche in combinazione tra loro.

Ogni sollevamento aggiunto ai due (2) permessi e per ogni combinazione di sollevamenti eccedenti le otto (8) rotazioni, sarà applicata una penalizzazione di 0,5 punti nel secondo punteggio e nessuna valutazione dello stesso per quanto riguarda il primo punteggio.

Categoria Azzurri UISP

- Potranno eseguire un massimo di due sollevamenti (singoli o in combinazione) sono vietati Vite Rovescia (tutti i tipi) e tutti i sollevamenti dove la dama nel salire effettua una capovolta, come Piatto Rovescio con Capovolta o similari. Ogni sollevamento potrà avere un massimo di otto rotazioni del cavaliere.
- Sono permesse figurazioni in uscita.
- Potranno inserire salti lanciati con un massimo di due rotazioni.
- Dovranno inserire una serie di passi a scelta tra diagonale, cerchio o serpentina;
- Dovranno inserire una serie di angeli con tre posizioni diverse anche differenti tra i due partner con almeno un cambio di filo e direzione in presa tra loro. Entrambi i pattinatori potranno inserire passi spinta tra la seconda e la terza posizione. Almeno una delle tre posizioni in angelo deve essere mantenuta contemporaneamente da entrambi da 3 (tre) a 6 (sei) secondi.
- Potranno inserire elementi singoli "trottole e salti" a scelta (no doppio axel e salti tripli) anche in combinazione.
- Dovranno inserire trottole/e d'incontro a scelta anche in combinazione.
- Dovranno inserire almeno una spirale della morte a scelta, diversamente essere su fili diversi;
- Dovranno presentare a loro discrezione un salto singolo o un salto lanciato preparati da passaggi di piede o da figurazioni. In entrambi i casi l'ultimo passo d'appoggio dei passaggi o della figurazione dovrà essere il piede di partenza dello stacco del salto singolo o del salto lanciato.

Ogni sollevamento aggiunto ai due (2) permessi e per ogni sollevamento eccedente le otto (8) rotazioni, sarà applicata una penalizzazione di 0,5 punti nel secondo punteggio e nessuna valutazione dello stesso per quanto riguarda il primo punteggio.

Categoria Master

- Potranno eseguire un massimo di due sollevamenti (singoli o in combinazione), ogni combinazione potrà avere un massimo di 8 (otto) rotazioni del cavaliere. Sono permesse figurazioni in uscita.
- Potranno inserire salti lanciati di rotazione libera.
- Dovranno inserire una serie di passi a scelta tra diagonale, cerchio o serpentina;
- Dovranno inserire una serie di angeli con tre posizioni diverse anche differenti tra i due partner con almeno un cambio di filo e direzione in presa tra loro.
- Entrambi i pattinatori potranno inserire passi spinta tra la seconda e la terza posizione. Almeno una delle tre posizioni in angelo deve essere mantenuta contemporaneamente da entrambi da 3 (tre) a 6 (sei) secondi.
- Potranno inserire elementi singoli "trottole e salti" a scelta (no doppio axel e salti tripli) anche in combinazione.
- Potranno essere inserite trottole/e d'incontro a libera scelta.
- Dovranno inserire almeno una spirale della morte a scelta, diversamente dovranno essere su fili diversi;
- Dovranno presentare a loro discrezione un salto singolo o un salto lanciato preparati da passaggi di piede o da figurazioni. In entrambi i casi l'ultimo passo d'appoggio dei passaggi o della figurazione dovrà essere il piede di partenza dello stacco del salto singolo o del salto lanciato.

Ogni sollevamento aggiunto ai due (2) permessi e per ogni combinazione di sollevamenti eccedenti le otto (8) rotazioni, sarà applicata una penalizzazione di 0,5 punti nel secondo punteggio e nessuna valutazione dello stesso per quanto riguarda il primo punteggio.

Categoria Professional Cadetti

- Potranno eseguire un massimo di due sollevamenti (singoli o in combinazione) scelti fra tutti i sollevamenti nei quali la dama non supera la testa del cavaliere, come Axel, Flip Sagittale, e Star (sollevamento con partenza da parte della dama di salti codificati). Ogni sollevamento potrà avere un massimo di otto rotazioni del cavaliere. **Non si possono inserire figurazioni in uscita.**
- Dovranno eseguire trottole singole e in combinazione, proibita la broken ankle
- Dovranno eseguire salti singoli a scelta e in combinazione;
- Dovranno inserire salti lanciati con un massimo di due (2) rotazioni;
- Dovranno inserire una serie di passi a scelta tra diagonale, cerchio o serpentina;
- Dovranno inserire una serie di angeli con tre posizioni diverse anche differenti tra i due partner con almeno un cambio di filo e direzione in presa tra loro. Entrambi i pattinatori potranno inserire passi spinta tra la seconda e la terza posizione. Almeno una delle tre posizioni in angelo deve essere mantenuta contemporaneamente da entrambi da 3 (tre) a 6 (sei) secondi.
- Dovranno inserire almeno spirale della morte a scelta, diversamente dovranno essere su fili diversi;
- Dovranno inserire trottole d'incontro a scelta con esclusione delle trottole in cui il maschio solleva la dama da terra e il sorpasso dell'uomo sopra la femmina in posizione rovesciata.

- Dovranno presentare a loro discrezione un salto singolo o un salto lanciato preparati da passaggi di piede o da figurazioni. In entrambi i casi l'ultimo passo d'appoggio dei passaggi o della figurazione dovrà essere il piede di partenza dello stacco del salto singolo o del salto lanciato.

Ogni sollevamento aggiunto ai due (2) permessi e per ogni combinazione di sollevamento eccedenti le otto (8) rotazioni, sarà applicata una penalizzazione di 0,5 punti nel secondo punteggio e nessuna valutazione dello stesso per quanto riguarda il primo punteggio.

Categoria Professional Jeunesse

- Potranno inserire un massimo di due (2) sollevamenti anche in combinazione tra loro, sono vietati Vite Rovescia (tutti i tipi) e tutti i sollevamenti dove la dama nel salire effettua una capovolta, come Piatto Rovescio con Capovolta e similari.
- Ogni combinazione di sollevamenti potrà avere un massimo di otto (8) rotazioni del cavaliere, sollevamenti individuali potranno avere Massimo Quattro (4) rotazioni. Sono permesse le figurazioni in uscita.
- Massimo due (2) salti lanciati o twist (Massimo un (1) salto twist) con Massimo due rotazioni e mezza (2.5). Uno dei lanciati o salto twist deve essere preparato da passi di piede o figurazioni, movimenti coreografici.
- Dovranno inserire una serie di passi a scelta tra diagonale, in linea, cerchio o serpentina.
- Dovranno inserire una (1) serie di angeli con minimo tre posizioni diverse anche differenti tra i due partner con almeno un (1) cambio di filo e direzione in presa tra loro. Entrambi i pattinatori potranno inserire passi spinta tra la seconda e la terza posizione. Almeno una (1) delle tre posizioni in angelo deve essere mantenuta contemporaneamente da entrambi da tre (3) minimo a sei (6) secondi. Il disegno è libero.
- Massimo un (1) salto individuale (Singolo o Combinazione di Massimo tre (3) salti).
- Massimo una (1) spirale della morte, scelta libera.
- Massimo una (1) trottola d'insieme (Singola o Combinazione con Massimo tre (3) posizioni).
- Massimo una (1) trottola individuale (Singola o Combinazione con Massimo tre (3) posizioni).
- Nel programma lungo movimenti coreografici, es. sollevamenti di danza, sono permessi.
- Ogni Sollevamento aggiunto, sollevamento combinato con più di otto (8) rotazioni e sollevamento singolo con più di quattro (4) rotazioni riceverà una penalizzazione di 0.5 punti nel secondo punteggio (B) con nessun valore nel primo punteggio (A)
- Ogni elemento richiesto omesso sarà penalizzato di 0.5 nel primo (A) e nel secondo (B) punteggio.
- Ogni elemento aggiunto ai permessi riceverà una penalizzazione di 0.5 nel secondo punteggio (B).
- Tutte le partenze dei sollevamenti devono essere differenti.
- La sequenza di passi può comprendere 1 salto di massimo 1 rotazione (anche se non è codificato). Un ulteriore salto sarà considerato un elemento aggiunto e sarà penalizzato come tale. Brevi fermate sono consentite se necessarie a caratterizzare la musica ed è consentito pattinare lungo il percorso già eseguito (è consentito retrocedere).
- La sequenza di passi DEVE iniziare da una posizione chiaramente ferma.
- proibita la broken ankle

COPPIE DANZA

DISPOSIZIONE

È fatto obbligo ai Regionali comunicare al Settore Artistico Nazionale, entro la fine del mese di marzo, il numero delle coppie danza che prenderanno parte all'attività UISP per l'anno agonistico in corso. Le coppie dovranno essere suddivise per Categoria e dovrà essere indicato, a fianco di ciascun atleta, l'anno di Settore nascita, in modo da permettere una migliore programmazione del calendario dei Campionati Nazionali.

DANZE OBBLIGATORIE

Le danze obbligatorie vengono eseguite su una base musicale; tali musiche sono reperibili presso il Settore Nazionale e periferiche. Al termine delle danze obbligatorie verrà esposta la classifica provvisoria.

SORTEGGIO DANZE OBBLIGATORIE

Per tutte le gare per ogni Categoria, le danze obbligatorie saranno sorteggiate dal Settore Nazionale e comunicate in apposita tabella. (Tabella 4)

CATEGORIA PRIMAVERA DEBUTTANTI E ALLIEVI DEBUTTANTI

Eseguiranno 1 danza obbligatoria (lo scopo è di inserire passi semplici basilari – progressivi, chassè, slide, incrociato, swing). N.B. – Il coefficiente della danza obbligatoria per il calcolo della classifica sarà pari a 2 (due).

SORTEGGIO ORDINE DI ENTRATA IN PISTA

Le coppie danza eseguiranno gli esercizi secondo l'ordine di sorteggio con le seguenti modalità: fermo restando che la prima danza obbligatoria verrà eseguita da tutte le coppie secondo l'ordine di estrazione determinato dal sorteggio, si procederà alla suddivisione delle coppie partecipanti, in tre gruppi (le eccedenze nel primo e nel secondo gruppo) quindi il primo passerà in coda per l'esecuzione della seconda danza obbligatoria ed il secondo gruppo passerà in coda per l'esecuzione della danza libera. Per le prove di Campionato Territoriale e Regionale il sorteggio può anche essere effettuato in precedenza dalla competente Settore purché il luogo, il giorno e l'ora del sorteggio siano comunicati nella circolare organizzativa del Campionato. All'atto della gara, se vi sono depennamenti, il sorteggio rimane valido.

Nel caso di omissione di una coppia, se l'omissione viene rilevata anteriormente all'esecuzione del primo esercizio obbligatorio, la coppia interessata potrà essere ammessa a partecipare alla gara ma dovrà eseguire per prima tutti gli esercizi obbligatori. Una volta iniziata l'esecuzione del primo esercizio obbligatorio nessuna coppia, che sia stata esclusa dal sorteggio, anche se a causa di un errore materiale, potrà essere ammessa alla gara.

PROVA PISTA PER LE DANZE OBBLIGATORIE

Per ogni Categoria, il Responsabile della manifestazione farà eseguire una prova preliminare, pari a due sequenze di tutte le danze sorteggiate, ad ogni gruppo, iniziando dall'orario ufficiale del ritrovo della gara. Il numero di coppie previsto per gruppo è stabilito dal Responsabile della manifestazione.

Il Presidente di Giuria farà poi eseguire, partendo dal primo gruppo, la prova pista ufficiale pari a due minuti per ogni obbligatorio, facendo eseguire immediatamente la gara. Il numero delle coppie per gruppo verrà stabilito dal Presidente di Giuria e non potrà essere composto da più di 5 (cinque) coppie.

DANZA LIBERA

La danza libera ha musiche scelte da ogni coppia. I brani musicali prescelti possono essere cantati. Viene eseguita dopo le danze obbligatorie.

REGOLE GENERALI

La danza libera non ha passi codificati con durate stabilite perché viene creata dalla coppia. Sta al giudice valutare se il montaggio dell'esercizio è stato fatto a tempo o no.

Presentare a tempo un esercizio significa proporre passi, movimenti e cambi di posizione in sintonia con il ritmo della musica prescelta. In una danza libera è accettabile anche il montaggio sulla melodia, purché non sia la maggior parte di essa. Eventuali montaggi particolari (ad esempio movimenti o passi lenti su musiche veloci o viceversa) possono essere accettati per valorizzare o dare una particolare coreografia ad un determinato fraseggio musicale. Un eccesso di tali particolarità è da evitare e, quindi, da penalizzare.

Sono permessi tutti i passi, rotazioni, cambi di filo e di posizione.

Sono permessi movimenti di pattinaggio, appropriati al ritmo, alla musica e al carattere della danza. Il programma deve includere intricati lavoro di piede e deve mostrare sia originalità che difficoltà.

Nella composizione della danza libera devono essere evitate, eccessive ripetizione di movimenti (per dimostrare varietà), l'eccessivo uso dei freni e l'utilizzo della posizione mano-in-mano.

Sono permessi in un programma di danza libera movimenti come rotazioni, angeli pivot, salti sollevamenti, separazioni dei partners, ecc., sono permessi purché rispettino i regolamenti. Una penalizzazione sarà applicata qualora si eccedano le limitazioni previste.

ELEMENTI OBBLIGATI NELLA DANZA LIBERA

1. SEQUENZA DI PASSI "IN PRESA DI DANZA" (DANCE HOLD STEP SEQUENCE)

La Base-line verrà scelta annualmente dal CERS-ATC e potrà essere scelta tra:

- Cerchio in senso orario;
- Cerchio in senso anti-orario;
- Serpentina;
- Diagonale;

Regole generali

- I pattinatori durante l'esecuzione di questo elemento in presa devono effettuare difficoltà tecniche elevate che evidenzino le loro abilità ed eseguire tali difficoltà sul tempo/ritmo della musica prescelta con varietà di posizioni/prese e fluidità tra le stesse.
- La coppia deve effettuare minimo 2 (due) diverse posizioni codificate dal regolamento di danza.
- Il distacco tra i partner durante la sequenza dei "passi in presa" è consentito solo per cambi "rapidi" di

- presa/posizione diverse.
- Devono essere eseguiti minimo due (2) Turn diversi da ciascun pattinatore.
- Durante l'esecuzione di queste sequenze è vietato lo "stop". Nella sequenza di passi a Cerchio orario o antiorario i pattinatori devono iniziare la serie su uno dei 4 (quattro) punti dell'asse scelto (sia esso trasversale o longitudinale) e concludersi sullo stesso.
- I passi della sequenza devono occupare la massima larghezza della pista ed iniziare e terminare sullo stesso punto.
- Il cerchio deve avere come centro, il centro della pista stessa. Il cerchio deve avere una posizione definita di "partenza" che ne identifichi il suo inizio con un movimento/ posizione in "tenuta" che ne accentui l'inizio stesso (anche pattinando). Nella sequenza di passi a Serpentina, i pattinatori devono iniziare la sequenza dei passi da una posa chiara sull'asse longitudinale (a metà del lato corto della barriera);
- usare la massima larghezza e lunghezza della superficie della pista in entrambe le parti;
- incrociare l'asse longitudinale solo una (1) volta al centro della pista (solo due lobi);
- terminare sull'asse longitudinale dalla parte opposta della pista (all'altro lato corto della barriera).

2. SEQUENZA DI PASSI "NON IN PRESA" (NO HOLD STEP SEQUENCE)

La baseline sarà selezionata annualmente dal CERS-ATC scelta tra:

- linea retta
- diagonale

Regole generali

- I pattinatori durante l'esecuzione di questo elemento dovranno effettuare difficoltà tecniche elevate che evidenzino le loro abilità ed eseguire tali difficoltà sul tempo / ritmo della musica prescelta con varietà e fluidità;
- È obbligatoria la partenza della sequenza di passi "non in presa" da una posizione ferma o uno stop. Una posizione ferma di una durata inferiore ai 3" (secondi), prima di effettuare questo elemento, soddisferà comunque la richiesta del regolamento di "posizione ferma" e non sarà conteggiata come uno stop.
- I passi devono coprire almeno l'80% della lunghezza della pista;
- La massima distanza tra i pattinatori permessa, deve essere massimo di 4 mt.
- la distanza massima di spostamento dei pattinatori dalla base-line, deve essere non più di 4 metri (per il pattinatore che si discosta di più da essa) per l'intera sequenza;
- durante l'esecuzione della sequenza sono vietati gli "stop".

3. SOLLEVAMENTI DI DANZA (DANCE LIFT):

- Un sollevamento di danza avviene quando il/la partner viene sollevato/a per più (2") due secondi; meno di due secondi non è considerato "sollevamento".
- STAZIONARIO (Stationary): (Stationary): un sollevamento di una durata massima di 10" (dieci secondi), dove il partner che sostiene deve mantenere la posizione stazionaria durante l'intero sollevamento che comprende massimo 1/2 giro in entrata e massimo 1/2 in uscita e la posizione del/la partner sollevato/a deve essere mantenuta "stazionaria" per almeno 3" (secondi).
- ROTATORIO (Rotational): sollevamento di una durata massima di 10" (dieci secondi), senza limiti di rotazioni e con un minimo di 1 1/2 giro (un giro e mezzo) di rotazione.
- COMBINATO (Combo): Stazionario e Rotatorio con combinazione libera delle due tipologie (Stationary and Rotational): viene definito "combinato" un sollevamento di una durata massima di 12" (dodici secondi), composto da una libera successione, eseguita durante lo stesso sollevamento, di posizione stazionaria tenuta per un minimo di 3" (tre secondi) e rotatorio, combinati fra loro.
- COREOGRAFICO: viene definito "coreografico" un sollevamento di una durata massima di dieci (10") secondi senza limiti di rotazioni che dovrebbe essere attinente alla musica scelta.

Regole generali

- Il sollevamento verrà valutato per l'abilità di uno/entrambi i pattinatore/i, per la creatività e fluidità del sollevamento e per le difficoltà tecniche di entrata e uscita.
- La durata massima di ogni sollevamento è di dieci (10) secondi per stazionario e rotatorio e dodici (12) secondi per il combinato
- Le mani del partner che solleva possono superare la propria testa quando il bacino del partner sollevato resta sotto questa.
- Il bacino del partner sollevato può superare la testa del partner che solleva quando le mani del partner (che solleva) non superano l'altezza della propria testa.
- Il partner che solleva può prendere il pattino/scarponcino del partner sollevato e il partner sollevato può appoggiarsi /sedersi/corricarsi sul pattino del partner che solleva;
- I sollevamenti richiesti devono essere eseguiti in movimento (mentre si pattina).

LIMITAZIONI NELLA DANZA LIBERA

SOLLEVAMENTI: Nelle categorie Cadetti e Jeunesse in aggiunta ai sollevamenti richiesti si può aggiungere un sollevamento Coreografico. Nella categoria Allievi sono permessi solo quelli obbligati, è proibito il sollevamento Combinato. Per le categorie Nazionali A-B-C-D in aggiunta ai sollevamenti richiesti, si potrà inserire un (1) sollevamento massimo di tipo Coreografico.

Per le categorie: Primavera, Primavera Debuttanti e Allievi Debuttanti, non viene concesso nessun sollevamento aggiuntivo oltre i due permessi di tipo coreografico.

Per le categorie Novizi: nessun sollevamento.

TROTTOLA di DANZA: massimo una (1) trottola di coppia "in tenuta/presa" con un minimo di due (2) rotazioni, meno di 2 rotazioni non verrà considerata come trottola. Se combinata, max. due (2) posizioni. Non sono permesse trottole sollevate.

STOP: viene considerato uno STOP uno/a stazionamento/fermata di almeno uno dei due pattinatori per un tempo compreso dai tre (3") fino ad un massimo di otto (8") secondi. Un massimo di due (2) "STOP" eseguiti durante il programma da un minimo di tre (3") ad un massimo di otto (8") secondi ciascuno e per una distanza massima consentita di quattro metri (4 mt) (esclusi inizio e fine) Posizioni di stazionamento: inginocchiamenti, decubito supino - prono, rotolamenti del corpo sulla pista, sono permessi solamente due (2) volte durante l'intero programma per massimo di cinque (5") secondi ciascuno (inclusi inizio e fine programma). Le posizioni di stazionamento non verranno considerate come elementi di valore tecnico ma di valore artistico. Se entrambi i pattinatori sono nelle posizioni suddette nel medesimo tempo, le stesse verranno conteggiate solamente una (1). Le posizioni stazionarie non verranno considerate come elementi di valore tecnico ma di valore artistico. Inizio e alla fine programma: i pattinatori non devono superare gli otto (8") secondi di sosta/fermata.

SALTI DI DANZA

- Massimo due (2) salti di un massimo di 1 giro per ciascun pattinatore simultaneamente e non (non più di una rotazione in volo). NB: in tutto il programma totali 4 salti: ossia due (2) per ciascun pattinatore. Tutti i salti, non verranno considerati come elementi di valore tecnico.

SEPARAZIONI:

- All'inizio e alla fine del programma, la separazione è concessa per un tempo massimo di otto (8") secondi;
- Durante lo "Stop", la separazione tra i pattinatori è concessa per un tempo massimo di otto (8") secondi e per una distanza massima tra loro di quattro (4) mt;
- Permesse per massimo di 2 volte (2) pattinando, durante il programma, per passi caratteristici / difficoltà tecniche per massimo otto (8") secondi e per una distanza massima tra i pattinatori di quattro metri (4) mt
- Permessi rapidi cambi di posizione/presa tra i partner durante tutto il programma;
- Per le Cat. Esordienti Regionali, Allievi Regionali, Divisioni Nazionale A-B: permesse per un massimo di una (1) volta pattinando, durante il programma, per passi caratteristici / difficoltà tecniche per massimo otto (8") secondi e per una distanza massima tra i pattinatori di quattro metri (4 mt);

COPPIE DANZA Durata Danza Libera				
Novizi	2	minuti	10±	sec.
Primavera	2	minuti	10±	sec.
Primavera Debuttanti	2	minuti	10±	sec.
Allievi UISP	2,30	minuti	±10	sec.
Allievi Debuttanti	2,30	minuti	±10	sec.
Juniore UISP (Div. Naz. A)	2,30	minuti	±10	sec.
Azzurri Giovani (Div. Naz. B)	2,30	minuti	±10	sec.
Azzurri UISP (Div. Naz. C)	2,30	minuti	±10	sec.
Master (Div. Naz. D)	2,30	minuti	±10	sec.
Professional Cadetti	3	minuti	±10	sec.
Professional Jeunesse	3	minuti	±10	sec.

DISPOSIZIONI TECNICHE PER LA DANZA LIBERA

Verrà eseguita solo la danza libera.

MUSICA

Musica per la danza libera: È permesso l'uso di musica vocale (cantata).

PROVA PISTA PER LA DANZA LIBERA

Per ogni Categoria, il Responsabile della manifestazione farà eseguire una prova pista preliminare ad ogni gruppo a rotazione pari ad almeno 5 minuti, quindi il Presidente di Giuria partendo dal primo gruppo, farà eseguire la prova pista ufficiale pari alla durata della danza libera più 2 minuti ed immediatamente la gara. Il Responsabile della manifestazione determinerà la suddivisione delle coppie dei gruppi di prova, per le prove pista non ufficiali. Il numero delle coppie per

gruppo è a sua discrezione. Il Presidente di Giuria determinerà la suddivisione delle coppie dei gruppi di prova, per le prove pista ufficiali, tenendo conto che in ogni gruppo non potranno esserci più di 5 (cinque) coppie.

DISPENSE LIVELLI E FORMULA UISP

Per aspetti Tecnici, Coreografici, del Giudizio e Assegnazione Punteggi, si rimanda a quanto indicato nelle Dispense Livelli e Formula rilasciate all'inizio di ogni anno sportivo, che formano parte integrante delle Norme di Attività.

NORMA GENERALE

Si precisa che, nelle gare di Singolo – Categoria, Coppia Artistico e Danza il 2° punteggio (Stile/Contenuto Artistico), come valutazione, potrà variare rispetto alla difficoltà da +5 a -10 decimi. Nel caso di penalizzazioni da applicare tali limiti potranno essere superati.

Esempio, programma già molto carente nello Stile a cui si attribuirebbe una valutazione di -6 decimi, con inoltre 5 cadute (ogni caduta, -1 decimo), la valutazione totale del secondo punteggio sarà quindi di -11 decimi rispetto al primo.

CALENDARIO DI ATTIVITA'

L'attività ufficiale del Nazionale Pattinaggio si svolge dal 1 gennaio al 31 dicembre.

Le date per l'effettuazione delle attività istituzionali vengono così ripartite:

Prove di Campionato Territoriale

da concordare con il proprio Settore regionale o in mancanza con il nazionale.

I Campionati Territoriali devono essere effettuati prima dell'inizio dei Campionati Regionali.

Prove di Campionato Regionale

I Campionati Regionali devono essere effettuati prima dell'inizio dei Campionati Nazionali.

I limiti di data per la conclusione di tutte le fasi regionali verranno comunicati dal Nazionale all'inizio dell'attività.

Prove di Campionato Nazionale

I limiti di data per la conclusione di tutte le fasi regionali verranno comunicati dal Nazionale all'inizio dell'attività.

Le deroghe di data, per l'effettuazione di gare ufficiali dovranno essere richieste per iscritto al Nazionale, che provvederà a rilasciare eventuale autorizzazione.

TABELLA 3 – ESERCIZI OBBLIGATORI

La tabella degli esercizi obbligatori diversi per territoriali, regionali e nazionali e suddivisi per categoria verranno comunicati dal Nazionale all'inizio di ogni anno.

TABELLA 4 – DANZE OBBLIGATORIE

La tabella delle due danze obbligatorie suddivise per categoria verranno comunicate dal Nazionale all'inizio di ogni anno.

SOLO DANCE

REGOLE GENERALI

ATTIVITÀ

Il settore danza dispone la propria attività in:

Attività promozionale: è prettamente di competenza territoriale: Viene organizzata a Livello territoriale e regionale in accordo con i regolamenti specifici di questo settore o con appositi regolamenti stilati dagli organismi territoriali che siano conformi alle vigenti normative per la tutela sanitaria e che vanno inviati, per opportuna conoscenza e presa visione, alla UISP Nazionale Pattinaggio. È auspicabile che possano essere sviluppate attività promozionali a Livello interregionale.

Attività agonistica: viene organizzata a tutti i Livelli territoriale, regionale, nazionale: L'attività agonistica viene svolta tramite Campionati o Trofei così suddivisi:

CAMPIONATI O TROFEI CON FASI TERRITORIALI, REGIONALI E NAZIONALI

- Divisione Nazionale
- Divisione Nazionale PLUS
- Divisione Internazionale
- Esordienti Internazionale PLUS

CAMPIONATI O TROFEI CON FASI TERRITORIALI, REGIONALI ED EVENTUALMENTE TROFEI NAZIONALI

- MINI-ON-Dance
- START-Dance
- MASTER UISP

I dettagli sulle modalità di accesso alle varie gare verranno comunicati dal Nazionale all'inizio dell'attività.

SVOLGIMENTO E DATE

Le fasi territoriali e regionali dovranno essere svolte entro la data comunicata dalla UISP SdA Pattinaggio nazionale prima dell'inizio dell'attività, salvo espressa deroga della UISP SdA Pattinaggio nazionale.

PARTECIPAZIONE

Può partecipare alle competizioni di questa disciplina qualsiasi atleta senza limiti di età, purché tesserato alla UISP. La partecipazione al Campionato Nazionale è libera per tutti gli atleti che risultano in regola con il tesseramento per l'anno di attività in corso, la normativa sanitaria e che abbiano partecipato alle fasi Regionali qualora nella regione di competenza vengano svolte. A titolo di fase regionale sono valide anche eventuali competizioni inter regionali ovvero con due o più regioni, quindi con partecipazione obbligatoria da parte dell'atleta per l'iscrizione al Trofeo. La partecipazione di anche un singolo atleta di altra regione ad una fase regionale determina il cambio da regionale a inter-regionale con conseguente obbligo di partecipazione per poter accedere al trofeo Nazionale.

In caso di assenza sarà possibile la partecipazione dell'atleta alla competizione nazionale con la presentazione di certificato medico o motivata giustificazione alla competente UISP Pattinaggio Nazionale entro i termini stabiliti nel regolamento pubblicato con l'indizione del Trofeo Internazionale-Nazionale.

La partecipazione al Trofeo Internazionale UISP è libera per tutti gli atleti di ogni nazionalità che si iscrivano nei termini e modi specificati nell'apposito regolamento emanato entro il 30 marzo dell'anno del trofeo e reperibile sul sito della UISP Settore Attività Pattinaggio.

Gli atleti del Trofeo Internazionale UISP parteciperanno al Trofeo Nazionale della Divisione Internazionale gareggiando insieme a loro ma verrà gestita una classifica a parte includente gli atleti Italiani e stranieri.

Ulteriori vincoli nell'iscrizione degli atleti alle diverse categorie verranno resi noti dal Nazionale all'inizio dell'attività.

ISCRIZIONI

L'iscrizione alla fase Nazionale è facoltativa e nominale, ovvero ogni singola società deve provvedere in autonomia all'iscrizione degli atleti tramite apposita procedura che verrà pubblicata con l'indizione del Trofeo Internazionale-Nazionale.

La quota di partecipazione per gli Atleti Italiani da versare alla UISP Pattinaggio Nazionale da parte delle società contestualmente all'iscrizione verranno indicate sul comunicato della fase Nazionale prima dell'inizio dell'attività.

ORGANIZZAZIONE CAMPIONATI, TROFEI

In aggiunta a quanto riportato precedentemente:

SPEAKER

Al fine di uniformare i compiti dell'annunciatore ufficiale si precisa che per la gara è necessario osservare quanto segue:

GARA DIVISIONE NAZIONALE

Prima dell'inizio della gara verrà esposto in bacheca l'elenco degli atleti come prodotto dal programma e che riporta numero, cognome, nome, società con la suddivisione dei gruppi di gara.

Prima danza obbligatoria: dovrà annunciare il numero dell'atleta che gareggia seguito dal suo nome e cognome senza il nome della Società.

Seconda danza: dovrà annunciare il numero dell'atleta che gareggia seguito dal suo nome e cognome senza il nome della Società.

Alla fine della seconda danza verrà letto l'elenco degli atleti che passano in finale, leggendo il numero, cognome e nome

Terza danza obbligatoria finale: dovrà annunciare il numero dell'atleta che gareggia seguito dal suo nome e cognome senza il nome della Società.

GARA DIVISIONE NAZIONALE PLUS

Prima della gara verrà data lettura dell'ordine di entrata in pista annunciando:

Cognome, nome, numero di entrata

Danza Libera: dovrà annunciare nome e cognome dell'atleta che gareggia senza il nome della Società.

GARA DIVISIONE INTERNAZIONALE

Danze obbligatorie: dovrà annunciare nome e cognome dell'atleta che gareggia senza il nome della Società. Al termine dell'esercizio dovrà annunciare senza commenti il punteggio espresso dai giudici pronunciando: "giuria punteggio"

Danze Libere: dovrà annunciare nome e cognome dell'atleta che gareggia senza il nome della Società. Al termine dell'esercizio dovrà annunciare senza commenti il punteggio espresso dai giudici pronunciando:

"giuria punteggio difficoltà," e poi per il secondo punteggio "stile"

SERVIZIO MEDICO

Si rimanda alle norme sopra esposte.

ABBIGLIAMENTO E TRUCCO

Per l'esecuzione degli esercizi i concorrenti potranno indossare un costume a loro scelta, nel rispetto del decoroso. Qualsiasi applicazione sui costumi deve essere ben cucita in modo da non causare danni ai pattinatori che eseguono successivamente. Durante l'esecuzione degli esercizi non è consentito introdurre o asportare dalla pista qualsiasi tipo di oggetto.

Non sono permessi cappelli, occhiali decorativi (si occhiali da vista), parrucche, bastoni, oggetti pericolosi come ad esempio bastoncini per fermare i capelli, etc. etc.

Non è consentito dipingersi alcuna parte del corpo (viso, braccia etc.). Per le prove pista non ufficiali gli atleti dovranno presentarsi in pista con un abbigliamento decoroso. Per ogni violazione del presente regolamento verrà applicata una penalizzazione di 3 decimi sul secondo punteggio.

ISTRUTTORI E ACCOMPAGNATORI

Per ogni singola gara l'accompagnatore ufficiale dovrà presentare delega (modello scaricabile sul sito della UISP Nazionale Pattinaggio) sottoscritta dal legale rappresentante della Società dalla quale risultino le generalità degli atleti e il numero della tessera UISP in corso di validità. Gli istruttori dovranno presentarsi in pista con un abbigliamento consono alla manifestazione e scarpe da ginnastica qual ora intendano entrare in pista.

Gli istruttori muniti di cartellino tecnico rilasciato dalla UISP Pattinaggio Nazionale possono seguire in pista gli atleti nei Campionati Territoriali, Regionali, Nazionali.

CLASSIFICHE

Le /coordinamenti Territoriali devono trasmettere al proprio Settore/coordinamento Regionale le classifiche di ogni gara in mancanza della quale la gara sarà dichiarata non svolta.

I Comitati Regionali devono trasmettere via email a artistico.pattinaggio@UISP.it le classifiche, entro 5 giorni dallo svolgimento del Campionato.

Nel caso si tratti di una prova Regionale per la quale è chiesta la deroga oltre la scadenza indicata sulle Norme, le classifiche devono essere inserite entro un massimo di due giorni dallo svolgimento della gara. La violazione di questi termini comporta che solo il Campione Regionale delle gare svolte oltre la data limite sarà ammesso ai Campionati o Trofei nazionali. Le classifiche per gli Atleti, in ogni competizione della Divisione Nazionale, Divisione Nazionale PLUS e Divisione Internazionale saranno redatte con il sistema dei piazzamenti (per Giudice), applicando le seguenti priorità:

- Decisioni di maggioranza (2 su 3, 3 su 5)
- Minor totale dei piazzamenti
- Maggior punteggio totale del secondo punteggio (stile)
- Maggior punteggio totale generale
- Parità

PREMIAZIONE ATLETI

Si lascia la più ampia facoltà alle Società organizzatrici di decidere la quantità e la qualità dei premi da assegnare a le Società e agli Atleti.

Per le Prove di Campionato Nazionale le premiazioni saranno concordate dalla Società organizzatrice con UISP Nazionale Pattinaggio. Per le Prove di Campionato Regionale e Territoriale è competenza delle rispettive istanze territoriali

determinare la qualità e la quantità della premiazione in accordo con le Società organizzatrici. In tutti i casi, nelle medaglie, targhe, coppe, ecc., dovrà essere indicata, con targhetta, la dicitura: "Campionato Nazionale UISP 20.." (o Reg. o Prov.). La premiazione dovrà essere effettuata sul campo di gara partendo dalle categorie maschili. Il Responsabile della manifestazione in accordo con l'Organizzazione potrà modificare, per esigenze organizzative, la cerimonia di premiazione modificandone termini svolgimento ed orari.

INTERRUZIONE DELLA COMPETIZIONE

Si rimanda alle norme sopra esposte

ASSENZA DI UN COMPONENTE DI GIURIA

Si rimanda alle norme sopra esposte

CONTROLLO DELEGHE E CARTELLINI

Si rimanda alle norme sopra esposte

NORME TECNICHE GENERALI

È permesso inginocchiarsi o sdraiarsi sulla pista soltanto all'inizio e/o alla fine del programma per un massimo di 5 secondi. La penalizzazione per ogni violazione sarà applicata al secondo punteggio "Contenuto Artistico", secondo quanto descritto nelle Norme Attività, ove non specificato sarà di 0,3 decimi.

CATEGORIA DEBUTTANTI

Partecipazione alle competizioni

In aggiunta alle norme generali si precisa che:

Non possono partecipare alle competizioni della CATEGORIA DEBUTTANTI coloro che già competono in categoria Solo Dance Divisione Nazionale, Divisione Nazionale PLUS e Divisione Internazionale.

Suddivisione delle Categorie

La Solo Dance raggruppa nelle diverse categorie, ove non specificato M/F, maschi e femmine e pertanto gareggiano insieme, secondo la suddivisione per età:

Suddivisione per età come segue:

MINI-ON-Dance: Atleti 9-8 anni

START-Dance: Atleti 11-10 anni

Il punteggio non viene comunicato al pubblico ma viene trasmesso alla segreteria che provvede alla sommatoria dei punteggi e stila la classifica con il sistema dei piazzamenti.

Le classifiche esposte devono riportare ESCLUSIVAMENTE i totali e i piazzamenti e non i punteggi e i piazzamenti per singolo giudice. Verranno esposte solo le classifiche finali.

Il punteggio dell'esercizio obbligatorio avrà valore doppio ai fini del calcolo.

L'estrazione dell'ordine di entrata in pista è casuale sia per il primo obbligatorio che per la danza libera

Competizioni

Le competizioni composte da due danze, una obbligatoria e la danza libera con difficoltà da eseguire specificate nel regolamento di ogni categoria. La prima danza obbligatoria è tratta dalle danze obbligatorie delle categorie effettive. **La seconda danza è quella libera, con durata della musica da 1:30 minuti a 2:00 minuti senza nessuna tolleranza**, i brani possono essere anche cantate e sono a tema libero.

Le prove pista per le categorie Debuttanti sono di 2:00 minuti + 2:00 minuti con al massimo 10 atleti in pista.

CATEGORIA MINI-ON-DANCE

Danza Obbligatoria: danza e modalità di esecuzione comunicate dal Nazionale Pattinaggio all'inizio di ogni anno di attività.

Danza Libera: Musica libera, durata da 1:30 minuti a 2:00 minuti

Un programma libero deve contenere obbligatoriamente gli elementi comunicate dal Nazionale Pattinaggio all'inizio di ogni anno di attività.

CATEGORIA START-DANCE A

Danza Obbligatoria: danza e modalità di esecuzione comunicate dal Nazionale Pattinaggio all'inizio di ogni anno di attività.

Danza Libera: Tema libero, durata da 1:30 minuti a 2:00 minuti.

Un programma libero deve contenere obbligatoriamente gli elementi comunicate dal Nazionale Pattinaggio all'inizio di ogni anno di attività.

Penalizzazioni per le categorie MINI-ON Dance e Start-Dance

Penalizzazione di tre (3) decimi nel primo punteggio "Contenuto Tecnico" per ogni elemento omissso, penalizzazione di due (2) decimi e senza extra valutazione nel primo punteggio "Contenuto Tecnico" per ogni rotazione eccedente le 3 max

permesse, penalizzazione di due (2) decimi e senza extra valutazione nel primo punteggio "Contenuto Tecnico" per ciascun salto con più di una rotazione. Ogni elemento aggiunto e non richiesto non costituisce elemento di valutazione per il punteggio.

DIVISIONE NAZIONALE e DIVISIONE NAZIONALE PLUS

PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI

Non possono partecipare alle competizioni delle Categorie Solo Dance Divisione Nazionale e Divisione Nazionale PLUS coloro che già competono nella Divisione Internazionale.

SUDDIVISIONE DELLE CATEGORIE

La Solo Dance raggruppa nelle diverse categorie, ove non specificato M/F, maschi e femmine e pertanto gareggiano insieme, secondo la suddivisione per età-

SUDDIVISIONE PER ETÀ COME SEGUE

PRIMAVERA	: Atleti dal 10° al 11° anno
ALLIEVI UISP	: Atleti dal 12° al 13° anno
JUNIORES UISP	: Atleti dal 14° al 15° anno
AZZURRI GIOVANI	: Atleti dal 16° al 17° anno
AZZURRI UISP	: Atleti dal 18° al 19° anno
MASTER	: Atleti dal 20° anno ed oltre,
MASTER UISP	: Atleti dal 20° anno ed oltre, che non abbiano preso parte ad altre categorie Professional Senior UISP nell'attuale stagione sportiva.

Le categorie MASTER e MASTER UISP non sono in alternativa ovvero è possibile partecipare ad entrambe le competizioni.

CARATTERISTICHE TECNICHE E STRUTTURA DELLE COMPETIZIONI UISP

Le competizioni di Solo Dance, Divisione Nazionale e Divisione Nazionale PLUS, sono sempre composte da una semifinale e da una finale. Nella semifinale, alla quale partecipano tutti i concorrenti, si eseguono le prime due danze obbligatorie. Al termine delle due danze verrà stilata la classifica, non esposta, valida sia per accedere alla terza danza obbligatoria, sia per comporre la classifica combinata con la danza libera della Divisione Nazionale PLUS.

La Div. Naz. PLUS è facoltativa, solo per chi si iscrive, ma è obbligatoria la partecipazione alla Divisione Nazionale per tutti gli atleti che intendono partecipare alla PLUS.

L'ordine di entrata in pista per la Divisione Nazionale è a sorteggio per la prima danza, resta uguale per la seconda. Verranno esposte alla fine della gara due danze obbligatorie la classifica della prima danza e la classifica semifinale delle due danze obbligatorie, della finale e della combinata prime due danze e libero PLUS.

Alla finale della DIVISIONE NAZIONALE accedono i primi 4, 8, 12 o 16 concorrenti classificatisi nella semifinale in base al numero dei partecipanti alla semifinale, vedi tabella sotto riportata, ed eseguiranno la terza danza obbligatoria. In caso di pari merito alla finale parteciperanno entrambe gli atleti.

Tabella delle Ammissioni in Finale per la Divisione Nazionale

Atleti partecipanti alle semifinali	Atleti che passano in finale
Da 1 a 12 atleti	Finale con 4 atleti (gruppo unico)
Da 13 a 24 atleti	Finale con 8 atleti (2 gruppi da 4 atleti)
Da 25 a 36 atleti	Finale con 12 atleti (3 gruppi da 4 atleti)
Da 37 a 48 atleti	Finale con 16 atleti (4 gruppi da 4 atleti)
Da 49 a 60 atleti	Finale con 20 atleti (5 gruppi da 4 atleti)
Da 61 atleti in poi	Finale con 24 atleti (6 gruppi da 4 atleti)

Qualora il numero dei concorrenti di una categoria non sia superiore a quattro la tutti gli atleti passeranno in finale.

La gara si effettua per gruppi di atleti ed il numero di atleti per gruppo è determinato dal numero dei partecipanti alla competizione per categoria, il numero massimo è 4.

Ultimate le prime due danze obbligatorie (semifinale) per tutte le categorie si esegue la terza danza obbligatoria (finale), a seguire la terza danza libera per tutti gli atleti che si sono iscritti anche alla competizione Divisione Nazionale PLUS

Tutti gli atleti in competizione esporranno un numero dietro la schiena, deve essere ben visibile, allo scopo di agevolare la giuria nell'individuare i concorrenti in pista per l'assegnazione del punteggio. L'esecuzione degli esercizi di gara avverrà secondo numero crescente assegnato, ad esempio primo gruppo formato dai numeri 1,2,3 e 4. I numeri di gara verranno forniti dall'organizzazione della competizione e dovranno essere riconsegnati dagli atleti alla fine della gara.

Gli atleti in competizione saranno sempre chiamati indicando il numero, il cognome e il nome, non verrà nominata la

società di appartenenza.

Tutti gli atleti, durante la gara ufficiale, dovranno eseguire le danze obbligatorie per un intero brano musicale allo scopo di agevolare la giuria nell'assegnazione del punteggio. Se la giuria assegna il punteggio prima della fine del brano musicale il presidente di giuria può far terminare l'esecuzione della danza tramite un segnale sonoro. Nel caso la giuria non sia in grado di attribuire il punteggio per la brevità del brano musicale o per la difficoltà nello stabilire qualche priorità per la graduatoria, può richiedere al gruppo in gara di rimanere in pista per effettuare ulteriori ma brevi sequenze della danza obbligatoria (al massimo 4).

Nel caso fino a due (2) atleti partecipanti per la stessa categoria si eseguono solo 4 sequenze della danza. Anche in questo contesto la giuria può richiedere l'esecuzione di ulteriori 4 sequenze della danza.

L'ordine di entrata in pista e di partenza come pure la scelta della posizione in pista per l'inizio delle danze spetta sempre al concorrente con numero più basso.

Ogni concorrente deve iniziare la propria danza obbligatoria con almeno 2 - 4 battute musicali (in relazione al ritmo) di ritardo rispetto al concorrente che lo precede per evitare che più concorrenti danzino nella stessa posizione in pista. La distanza in battute musicali dipende dai vari ritmi musicali e varia se questi sono tempi binari, quaternari e ternari. Si raccomanda il conteggio dei battiti all'inizio del primo fraseggio musicale che deve coincidere con il primo passo di spinta secondo la seguente tabella:

Tempi	Battute	Battiti
2/4	4	8
4/4	2	8
3/4	4	12

N.B. Gli atleti che partono per primi possono iniziare l'introduzione della danza esclusivamente sul posto per non più di 8/12 battiti (tempi 2/4 - 4/4 - 3/4) in anticipo rispetto al fraseggio musicale (come sopra riportato), gli atleti che partono come secondi possono eseguire l'introduzione della danza esclusivamente sul posto negli 8/12 battiti (tempi 2/4 - 4/4 - 3/4) utilizzati dai primi atleti per portarsi in posizione ed iniziare il primo passo della danza.

Nella partenza da fermi tutti gli atleti devono essere sempre rivolti frontalmente verso la direzione del primo passo della danza e mai di schiena per non creare minimo dubbio e confusione nella direzione di inizio della danza.

Tabella conteggio battiti musicali delle tracce

CD1	TRACCIA N°	BATTITI	BATTUTE	PARTENZA
Skaters March (4/4)	1	20	5	21° battito
	2	20	5	21° battito
	3	20	5	21° battito
Country Polka (2/4)	4	20	10	21° battito
	5	20	10	21° battito
	6	20	10	21° battito
Denver Shuffle (4/4)	7	20	5	21° battito
	8	20	5	21° battito
	9	20	5	21° battito
Tango Imperial (4/4)	25	32	8	33° battito
	26	32	8	33° battito
	27	32	8	33° battito
Tango Harris (4/4)	28	32	8	33° battito
	29	24	6	25° battito
	30	32	8	33° battito
Tango Siesta (4/4)	31	24	6	25° battito
	32	32	8	33° battito
	33	32	8	33° battito
Tango Argentino (4/4)	34	32	8	33° battito
	35	32	8	33° battito
	36	32	8	33° battito

CD2	TRACCIA N°	BATTITI	BATTUTE	PARTENZA
-----	------------	---------	---------	----------

Valzer Stright (3/4)	1	24	8	25° battito
	2	24	8	25° battito
	3	24	8	25° battito
Valzer Tudor (3/4)	4	36	12	37° battito
	5	30	10	31° battito
	6	36	12	37° battito
Valzer Europeo (3/4)	10	24	8	25° battito
	11	24	8	25° battito
	12	24	8	25° battito
Valzer Viennese (3/4)	13	36	12	37° battito
	14	36	12	37° battito
	15	36	12	37° battito
Valzer Westminster (3/4)	16	36	12	37° battito
	17	36	12	37° battito
	18	36	12	37° battito
Ritmo Blues (4/4)	22	24	6	25° battito
	23	24	6	25° battito
	24	24	6	25° battito
Swing Foxtrot (4/4)	25	32	8	33° battito
	26	32	8	33° battito
	27	32	8	33° battito
Keats Foxtrot (4/4)	28	32	8	33° battito
	29	32	8	33° battito
	30	32	8	33° battito
CD-BOOGIE	TRACCIA N°	BATTITI	BATTUTE	PARTENZA
Bounce Boogie (4/4)	1	20	5	21° battito
	2	16	4	17° battito
	3	24	6	25° battito

CD-CHA CHA	TRACCIA N°	BATTITI	BATTUTE	PARTENZA
La Vista Cha Cha (4/4)	1	20	5	21° battito
	2	20	5	21° battito
	3	20	5	21° battito
Tango Florinda (4/4)	1	24	6	25° battito
	2	16	4	17° battito
	3	38	9 (+2 battiti)	39° battito

Le prove pista si effettuano immediatamente prima dell'esecuzione in gara con al massimo 12 concorrenti presenti contemporaneamente in pista.

Qualsiasi interruzione della danza che si verifica, per eventuali sovrapposizioni, collisioni, inciampi e cadute tra i concorrenti, deve essere rimediata al più presto (entro il minor numero di battute musicali) senza ripetere la partenza della danza e, mantenendo le opportune distanze. Nel caso di non rispetto delle priorità nelle partenze delle danze o in situazioni di pericolo il Presidente di giuria deve interrompere e richiederne la ripetizione.

Tutte le danze obbligatorie devono seguire le note e gli schemi inclusi nel Manuale di danza italiano.

All'inizio di ogni anno agonistico si procede alla pubblicazione delle danze obbligatorie che verranno eseguite in tutte le prove UISP. In alcune danze è obbligatorio il superamento dell'asse longitudinale (centrale) della pista in particolare sulle piste di dimensioni fino a 22 x 44. In conseguenza di ciò sono possibili gli incroci tra gli stessi concorrenti presenti contemporaneamente in pista. Il superamento dell'asse longitudinale della pista non deve comunque compromettere le simmetrie dei vari lobi degli schemi stessi (vedi *gruppi di danze)

L'inizio delle danze deve rispettare i punti indicati negli schemi, e le partenze si possono eseguire sia a destra che a sinistra rispetto alla posizione della giuria.

Sono permessi piccoli e brevi movimenti degli arti superiori, del capo e, dove possibile, degli arti inferiori purché in numero limitato (preferibilmente non più di 5-6 per sequenza di danza) e che siano attinenti al ritmo musicale.

SUDDIVISIONE DEGLI ATLETI NEI DEI GRUPPI SOLO DANCE DIVISIONE NAZIONALE

Partecipanti	Gruppi Prove ufficiali	Gruppi - Competizione
1	1 Gr. 1	1 Gr. 1
2	1 Gr. 2	1 Gr. 2
3	1 Gr. 3	1 Gr. 3
4	1 Gr. 4	1 Gr. 4
5	1 Gr. 5	2 Gr. 3+2
6	1 Gr. 6	2 Gr. 3+3
7	1 Gr. 7	2 Gr. 4+3
8	1 Gr. 8	2 Gr. 4+4
9	1 Gr. 9	3 Gr. 3+3+3
10	1 Gr. 10	3 Gr. 4+3+3
11	1 Gr. 11	3 Gr. 4+4+3
12	1 Gr. 12	3 Gr. 4+4+4
13	2 Gr. 7+6	4 Gr. 4+3 // 3+3
14	2 Gr. 8+6	4 Gr. 4+4 // 3+3
15	2 Gr. 8+7	4 Gr. 4+4 // 4+3
16	2 Gr. 8+8	4 Gr. 4+4 // 4+4
17	2 Gr. 11+6	5 Gr. 4+4+3 // 3+3
18	2 Gr. 12+6	5 Gr. 4+4+4 // 3+3
19	2 Gr. 12+7	5 Gr. 4+4+4 // 4+3
20	2 Gr. 12+8	5 Gr. 4+4+4 // 4+4
21	2 Gr. 12+9	6 Gr. 4+4+4 // 3+3+3
22	2 Gr. 12+10	6 Gr. 4+4+4 // 4+3+3
23	2 Gr. 12+11	6 Gr. 4+4+4 // 4+4+3
24	2 Gr. 12+12	6 Gr. 4+4+4 // 4+4+4
25	3 Gr. 12+7+6	7 Gr. 4+4+4 // 4+3 // 3+3
26	3 Gr. 12+8+6	7 Gr. 4+4+4 // 4+4 // 3+3
27	3 Gr. 12+8+7	7 Gr. 4+4+4 // 4+4 // 4+3
28	3 Gr. 12+8+8	7 Gr. 4+4+4 // 4+4 // 4+4
29	3 Gr. 12+11+6	8 Gr. 4+4+4 // 4+4+3 // 3+3
30	3 Gr. 12+12+6	8 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 3+3
31	3 Gr. 12+12+7	8 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+3
32	3 Gr. 12+12+8	8 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4
33	3 Gr. 12+12+9	9 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 3+3+3
34	3 Gr. 12+12+10	9 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+3+3
35	3 Gr. 12+12+11	9 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+3
36	3 Gr. 12+12+12	9 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4
37	4 Gr. 12+12+7+6	10 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+3 // 3+3
38	4 Gr. 12+12+8+6	10 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4 // 3+3
39	4 Gr. 12+12+8+7	10 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4 // 4+3
40	4 Gr. 12+12+8+8	10 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4 // 4+4
41	4 Gr. 12+12+11+6	11 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+3 // 3+3
42	4 Gr. 12+12+12+6	11 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4 // 3+3
43	4 Gr. 12+12+12+7	11 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4 // 4+3
44	4 Gr. 12+12+12+8	11 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4
45	4 Gr. 12+12+12+9	12 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4 // 3+3+3
46	4 Gr. 12+12+12+10	12 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4 // 4+3+3
47	4 Gr. 12+12+12+11	12 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+3
48	4 Gr. 12+12+12+12	12 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4
49	5 Gr. 12+12+12+7+6	13 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4 // 4+3 // 3+3
50	5 Gr. 12+12+12+8+6	13 Gr. 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4+4 // 4+4 // 3+3

PUNTEGGI E CLASSIFICHE DIVISIONE NAZIONALE

Al termine di ogni esecuzione delle danze obbligatorie la giuria assegna un punteggio a ciascun concorrente. Il punteggio non viene comunicato al pubblico ma viene trasmesso alla segreteria che provvede alla sommatoria dei punteggi e stila la classifica con il sistema dei piazzamenti. Le classifiche esposte devono riportare ESCLUSIVAMENTE i totali e i piazzamenti e non i punteggi e i piazzamenti per singolo giudice. Verranno esposte alla fine della gara due danze obbligatorie la classifica della prima danza e la classifica semifinale delle due danze obbligatorie, della finale e della combinata prime due danze e

libero PLUS.

Al termine della semifinale viene stilata la classifica della semifinale e lo speaker comunica i finalisti per ciascuna categoria, in ordine numerico crescente, che disputeranno la finale nella quale eseguiranno la terza danza obbligatoria. La classifica della finale viene stilata tenendo conto anche dei punteggi acquisiti nelle prime due danze obbligatorie. In caso di parità la precedenza spetta all'atleta più anziano. La valutazione delle danze obbligatorie segue i criteri condivisi, tenendo anche presente di quanto riportato nelle caratteristiche tecniche incluse nel presente regolamento.

DANZE DIVISIONE NAZIONALE

La tabella delle danze obbligatorie (prima e/o seconda e finale), suddivise per categoria, verranno comunicate dal Nazionale all'inizio di ogni anno.

Per tutte le categorie: Libero a tema libero, durata da 1:30 minuti a 2:00 minuti senza tolleranze.

Le prove pista per le categorie PLUS sono di 2:00 minuti + 2:00 minuti con al massimo 8 atleti in pista fino alla categoria Azzurri Giovani, 6 per le restanti categorie.

Tutti i passi le rotazioni sono permessi. Movimenti del pattinaggio individuale, appropriati al ritmo, musica ed al carattere della danza sono permessi. Passi di piedi difficili devono essere inclusi e dimostrare originalità e difficoltà. È permesso inginocchiarsi o sdraiarsi sulla pista soltanto all'inizio e/o alla fine del programma per un massimo di 5 secondi. La penalizzazione per ogni violazione sarà di 0.3 decimi e sarà applicata al secondo punteggio "Contenuto Artistico".

Alcuni elementi quali tre, arabesque, pivot, salti e trottole sono consentiti.

PUNTEGGI DEL LIBERO DELLE DIVISIONI 'PLUS' SONO A VISTA.

Le classifiche esposte devono riportare **ESCLUSIVAMENTE** i totali e i piazzamenti e non i punteggi e i piazzamenti per singolo giudice.

Nello specifico dovranno essere eseguite per ogni categoria i seguenti elementi:

CATEGORIA PRIMAVERA NAZIONALE E INTERNAZIONALE

Le categorie PRIMAVERA Nazionale e PRIMAVERA Internazionale gareggiano separate.

Un programma libero deve contenere obbligatoriamente i seguenti elementi:

- 1) Linea retta con i seguenti elementi:
 - a) Serie di Traveling (una sequenza)
 - b) Cross-Roll
 - c) 2 Jumps
- 2) Salto semplice codificato
- 3) Trottole semplice verticale 2 giri (minimo)
- 4) Slalom di 4 curve sullo stesso piede con 3 cambi filo in posizione o contro posizione all'avanti

CATEGORIA ALLIEVI UISP

Un programma libero deve contenere obbligatoriamente i seguenti elementi:

- 1) Linea retta sull'asse longitudinale con i seguenti elementi:
 - a) Serie di Traveling (una sequenza massimo 2 tre su entrambe i piedi sottolineando il filo di entrata)
 - b) Boccola interna
 - c) Cross-Roll
- 2) Salto semplice codificato (salto a scelta tra: salto del tre , toeloop, salchow, flip, lutz , ritberger, turen)
- 3) Trottole semplice 2 giri (minimo)
- 4) Volta, Contro Volta o Contro Tre a scelta
- 5) Slalom di 4 curve sullo stesso piede con 3 cambi filo in posizione o contro posizione all'indietro

CATEGORIA JUNIORES UISP

Un programma libero deve contenere obbligatoriamente i seguenti elementi:

- 1) Diagonale con i seguenti elementi:
 - a) Serie di Traveling (una sequenza massimo 2 tre su entrambe i piedi sottolineando il filo di entrata)
 - b) Boccola interna
 - c) Cross-Roll
 - d) Choctaw
- 2) Salto semplice codificato (salto a scelta tra: salto del tre, toeloop, salchow, flip, lutz, ritberger, turen)
- 3) Trottole semplice minimo 2 giri
- 4) Traveling (due serie con cambio di piede e/o cambio filo minimo 3 tre)

CATEGORIA AZZURRI GIOVANI

Un programma libero deve contenere obbligatoriamente i seguenti elementi:

- 1) Cerchio con i seguenti elementi:
 - a) Serie di Traveling (una sequenza massimo 2 tre su entrambe i piedi sottolineando il filo di entrata)
 - b) Boccola interna
 - c) Choctaw
 - d) Volta, Contro volta e Contro tre

- 2) Salto semplice codificato (salto a scelta tra: salto del tre, toeloop, salchow, flip, lutz, ritberger, turen)
- 3) Trottola semplice 3 giri (minimo)
- 4) Traveling (due serie con cambio di piede e/o cambio filo minimo 3 tre)

CATEGORIA AZZURRI UISP

Un programma libero deve contenere obbligatoriamente i seguenti elementi:

- 1) Serpentina con i seguenti elementi:
 - a) Traveling (una sequenza massimo 2 tre su entrambe i piedi sottolineando il filo di entrata)
 - b) Boccola interna
 - c) Choctaw
 - d) Contro tre
 - e) Volta e Contro volta
- 2) Salto codificato
- 3) Trottola 3 giri
- 4) Cluster da 3 elementi (minimo)
- 5) Elemento coreografico attinente al tema musicale

CATEGORIA MASTER

Un programma libero deve contenere obbligatoriamente i seguenti elementi:

- 1) Serpentina con i seguenti elementi:
 - a) Traveling (una sequenza massimo 2 tre su entrambe i piedi sottolineando il filo di entrata)
 - b) Boccola interna
 - c) Choctaw
 - d) Contro tre
 - e) Volta e Contro volta
- 2) Salto codificato
- 3) Trottola 3 giri (minimo)
- 4) Cluster da 3 elementi
- 5) Elemento coreografico attinente al tema musicale

CATEGORIA MASTER UISP

Vedi categoria Professional Jeunesse

La classifica viene esposta dopo la prima danza, che a fini punteggio conta doppio, e l'ingresso per la danza libera sarà sorteggiato come da regolamento per le divisioni Internazionali. Maschi e Femmine gareggiano separati.

PENALIZZAZIONI COMUNI A TUTTE LE CATEGORIE DIVISIONE NAZIONALE PLUS

Penalizzazione di tre (3) decimi nel primo punteggio "Contenuto Tecnico" per ogni elemento omesso, penalizzazione di cinque (5) decimi e senza extra valutazione nel primo punteggio "Contenuto Tecnico" per ogni rotazione eccedente quelle permesse, penalizzazione di due (2) decimi e senza extra valutazione nel primo punteggio "Contenuto Tecnico" per ciascun salto con più di una rotazione.

TUTTI GLI ELEMENTI AGGIUNTI, ESCLUSI I PASSI DI DANZA, COMPORTERANNO UNA PENALIZZAZIONE DI CINQUE (5) DECIMI NEL PRIMO PUNTEGGIO E CINQUE (5) DECIMI NEL SECONDO PUNTEGGIO

COMPETIZIONI DIVISIONE NAZIONALE E DIVISIONE NAZIONALE PLUS

Per le categorie Divisione Nazionale è possibile, iscrivendosi alla competizione PLUS, partecipare ad un'ulteriore competizione eseguendo una danza libera che verrà utilizzata per fare una classifica a parte con le due prime danze obbligatorie. L'ordine di entrata in pista per la PLUS sarà esposta all'inizio della gara insieme all'entrata in pista delle 1° danza obbligatoria, è indipendente dalla classifica della Divisione Nazionale, viene estratta come per la prima danza obbligatoria. La scaletta temporale di una competizione di Solo Dance Divisione Nazionale e PLUS per la fase nazionale sarà:

Nelle fasi regionali e territoriali viene lasciata la possibilità di eseguire le prime danze per tutte le categorie, a seguire tutte le seconde e le finali, questo per agevolare gli atleti in competizioni con un minor numero di partecipanti. **PUNTEGGI DEL LIBERO DELLE DIVISIONI 'PLUS' SONO A VISTA.** Le classifiche esposte devono riportare **ESCLUSIVAMENTE** i totali e i piazzamenti e non i punteggi e i piazzamenti per singolo giudice. Verrà esposta una solo classifica combinata finale.

DIVISIONE INTERNAZIONALE

PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI

Può partecipare alle competizioni di questa divisione qualsiasi atleta purché tesserato alla UISP. Possono partecipare alle competizioni tutti gli atleti di tutte le specialità. La partecipazione al Trofeo Nazionale è libera per tutti gli atleti che risultano in regola con il tesseramento per l'anno di attività in corso, con la normativa sanitaria e vincolata alla partecipazione al Campionato Regionale qualora lo stesso venga organizzato dal Settore competente. In caso di assenza, nelle regioni ove si effettua il Campionato Regionale, è possibile comunque la partecipazione dell'atleta alla competizione nazionale dietro presentazione di certificato medico o valida e motivata giustificazione al competente Settore Territoriale entro i termini stabiliti per l'iscrizione. Gli atleti che partecipano alla Divisione Internazionale non possono partecipare alle competizioni della Divisione Nazionale né Divisione Nazionale UISP PLUS.

SUDDIVISIONI DELLE CATEGORIE

La Solo Dance Divisione Internazionale raggruppa nelle diverse categorie maschi e femmine che gareggiano assieme fino alla categoria Allievi UISP, dalla categoria PROF. CADETTI in poi maschi e femmine gareggiano separati.

Suddivisione per età ed eventualmente per sesso come segue:

PRIMAVERA	: Atleti dal 10° al 11° anno
ALLIEVI UISP	: Atleti dal 12° al 13° anno
PROF. CADETTI F/M	: Atleti dal 14° al 15° anno
PROF. JEUNESSE F/M	: Atleti dal 16° al 17° anno
PROF. JUNIOR F/M	: Atleti dal 18° al 19° anno

NORME GENERALI

Lo svolgimento delle competizioni prevede l'esecuzione delle seguenti danze riportate nella tabella sottostante con la suddivisione tra Maschi e Femmine ove specificato (F/M)

DANZE DIVISIONE INTERNAZIONALE

Le danze obbligatorie suddivise per categoria, vengono comunicate dal Nazionale all'inizio di ogni anno di attività. Per le categorie JUNIORES e SENIORES dal 2018 la struttura delle competizioni della specialità Solo Dance sarà composta da

STYLE DANCE durata minuti 2:40 +/- 10 secondi

FREE DANCE (PROGRAMMA LIBERO) durata minuti 3:00 +/- 10 secondi

Il punteggio verrà composto dalla combinazione delle classifiche con l'applicazione di coefficienti:

STYLE DANCE: coefficiente 1 (2 punteggi)

PROGRAMMA LIBERO (free dance): coefficiente 1,5 (2 punteggi)

GENERI MUSICALI STYLE DANCE

I generi musicali per la Style Danze per le categorie Junior e Senior, vengono comunicate dal Nazionale all'inizio di ogni anno di attività.

UTILIZZO DELLE TRACCE MUSICALI

Le tracce musicali in tutte le competizioni delle specialità danza (solo e coppia) dovranno essere utilizzate sempre in successione (attualmente 3 tracce per danza obbligatoria).

In particolare nelle prove ufficiali sarà utilizzata la traccia musicale n°1 e di seguito la traccia n°2 qualora la prova fosse più lunga della durata della prima traccia (2 minuti). Nella competizione i concorrenti pattineranno utilizzando le tracce musicali nella seguente successione:

il primo sulla traccia n°1, il secondo sulla traccia n°2, il terzo sulla traccia n°3 e via via a seguire

Si fa presente che il primo atleta o coppia di ciascun gruppo pattinerà sempre con la traccia utilizzata nella prova ufficiale determinata dalla normale successione delle tracce stesse.

Esempio – competizione da due gruppi formati da 5 atleti o coppie ciascuno l'utilizzo delle tracce avrà la seguente successione:

Prova ufficiale I° Gruppo sulla Traccia N°1

il primo sulla traccia n°1, il secondo sulla traccia n°2, il terzo sulla traccia n°3, il quarto sulla traccia n°1, il quinto sulla traccia n°2

Prova ufficiale II° Gruppo sulla Traccia N°3

il primo sulla traccia n°3, il secondo sulla traccia n°1, il terzo sulla traccia n°2, il quarto sulla traccia n°3, il quinto sulla traccia n°1

SPECIFICHE DELLE CATEGORIE DIVISIONE INTERNAZIONALE

CATEGORIA PRIMAVERA

Atleti dal 10° al 11° anno (anni 2008-2007) eseguiranno due danze obbligatorie: Vedi tabella

CATEGORIA ALLIEVI UISP

Atleti dal 12° al 13° anno (anni 2006-2005) eseguiranno due danze obbligatorie: Vedi tabella ed inoltre una danza libera di 2,00 min. +/- 10 sec.

CATEGORIA PROF. CADETTI F/M

Atleti dal 14° al 15° anno (anni 2004-2003) eseguiranno due danze obbligatorie: Vedi tabella ed inoltre una danza libera di 2.00 +/-10 sec.

CATEGORIA PROF. JEUNESSE F/M

Atleti dal 16° al 17° anno (anni 2002-2001) eseguiranno due danze obbligatorie: Vedi tabella ed inoltre una danza libera di 2,30 min. +/- 10 sec.

CATEGORIA PROF. JUNIOR F/M

Atleti dal 18° al 19° anno (anni 2000-1999)

eseguiranno la Style Dance di 2:40 minuti +/- 10 sec.

danza libera di 3:00 minuti. +/- 10 sec.

CATEGORIA PROF. SENIOR F/M

Atleti dal 20° anno e precedenti (anni 1998 e precedenti)

eseguiranno la Style Dance di 2:40 minuti +/- 10 sec.

danza libera di 3:00 minuti. +/- 10 sec.

Al termine della Style Dance, verrà affissa all'albo la classifica parziale come per tutte le altre categorie. Le competizioni di Solo Dance Divisione Internazionale si eseguono con gli stessi criteri e parametri che si utilizzano nelle normali competizioni di coppia danza, si fa quindi riferimento agli attuali regolamenti: CEPA/CIPA. In tutte le competizioni delle categorie Junior e Senior si svolgeranno prima i programmi di gara della categoria femminile ed a seguire quella maschile sia nella Style che in quella della danza libera.

DANZA LIBERA

CATEGORIA PRIMAVERA

Per la categoria PRIMAVERA è prevista la possibilità di partecipare alla competizione UISP "PLUS" (vedi regolamento "DIVISIONE NAZIONALE PLUS")

SOLO DANCE – ELEMENTI DANZA LIBERA ALLIEVI - CADETTI –JEUNESSE

ELEMENTI	ALLIEVI UISP	PROF. CADETTI	PROF. JEUNESSE
CiStSq (1)	CERCHIO ANTIORARIO	CERCHIO ORARIO	SERPENTINA
SiStSq (2)	ASSE LONGITUDINALE	DIAGONALE	ASSE LONGITUDINALE
TravSq(3)			MIN.4x3 TRE SU OGNI PIEDE
Dance Spin (4)	1	1	1
Dance Jump (5)	1	1	

1. CiStSq = Circular Step Sequence – Sequenza di passi a Cerchio
2. SiStSq = Straight Line Step Sequence – Sequenza di passi in Linea
3. TravSq = Travelling Sequence – Sequenza di Rotazioni su un piede
4. Dance Spin = Trottola di danza
5. Dance Jump = Salto di Danza

CATEGORIA ALLIEVI UISP

Tutti i passi e rotazioni sono permessi. Tutti i movimenti appropriati al ritmo, alla musica e al carattere della danza scelta sono permessi.

Elementi obbligatori da inserire nella danza libera:

- Una Trottola di minimo due rotazioni
- Una trottola di una sola posizione, PROIBITE TACCO, BROKEN, ROVESCIAATA
- Un salto da una rotazione
- Una Sequenza di passi in Linea: Sequenza di passi sull'Asse Longitudinale
 - È obbligatorio la partenza della sequenza di passi da fermi.
 - Se il pattinatore si ferma prima di iniziare l'elemento per meno di 3 secondi, questa condizione soddisferà comunque la richiesta di inizio da fermi, ma questa fermata non sarà contata come uno Stop.
 - I passi devono coprire almeno l'80% della lunghezza della pista.
 - La distanza massima di spostamento del pattinatore dalla base-line, deve essere non più di 4 mt. per l'intera sequenza.
 - Nessuno Stop è permesso durante l'esecuzione di questo elemento.

Una Sequenza di passi Circolare: Sequenza a Cerchio in senso antiorario

- Nella serie di passi a Cerchio, i pattinatori devono iniziare la serie su uno degli assi (trasversale o longitudinale). I passi devono occupare la massima larghezza della pista ed iniziare e terminare sullo stesso punto. Il cerchio deve avere come centro il centro pista.

CATEGORIA PROF. CADETTI

Tutti i passi e rotazioni sono permessi. Tutti i movimenti appropriati al ritmo, alla musica e al carattere della danza scelta sono permessi. Un lavoro di piedi complesso deve essere inserito e deve mostrare sia originalità che difficoltà.

Elementi obbligatori da inserire nella danza libera:

- Una Trottola di minimo due rotazioni
- Una trottola di una sola posizione, PROIBITE TACCO, BROKEN, ROVESCIAATA
- Un salto da una rotazione
- Una Sequenza di passi in Linea: Sequenza di passi in Diagonale
 - È obbligatorio la partenza della sequenza di passi da fermi.
 - Se il pattinatore si ferma prima di iniziare l'elemento per meno di 3 secondi, questa condizione soddisferà comunque la richiesta di inizio da fermi, ma questa fermata non sarà contata come uno Stop.
 - I passi devono coprire almeno l'80% della lunghezza della pista.
 - La distanza massima di spostamento del pattinatore dalla base-line, deve essere non più di 4 mt. per l'intera sequenza.
 - Nessuno Stop è permesso durante l'esecuzione di questo elemento.

Una Sequenza di passi Circolare: Sequenza a Cerchio in senso orario

- Nella serie di passi a Cerchio, i pattinatori devono iniziare la serie su uno degli assi (trasversale o longitudinale). I passi devono occupare la massima larghezza della pista ed iniziare e terminare sullo stesso punto. Il cerchio deve avere come centro il centro pista.

CATEGORIA PROF. JEUNESSE

Tutti i passi e rotazioni sono permessi. Tutti i movimenti appropriati al ritmo, alla musica e al carattere della danza scelta sono permessi. Un lavoro di piedi complesso deve essere inserito e deve mostrare sia originalità che difficoltà.

Elementi obbligatori da inserire nella danza libera:

- Una Trottola di minimo due rotazioni
- Una trottola di una sola posizione, PROIBITE TACCO, BROKEN E ROVESCIAATA
- Una Sequenza di passi in Linea: Sequenza di passi sull'Asse Longitudinale
 - È obbligatorio la partenza della sequenza di passi da fermi.
 - Se il pattinatore si ferma prima di iniziare l'elemento per meno di 3 secondi, questa condizione soddisferà comunque la richiesta di inizio da fermi, ma questa fermata non sarà contata come uno Stop.
 - I passi devono coprire almeno l'80% della lunghezza della pista.
 - La distanza massima di spostamento del pattinatore dalla base-line, deve essere non più di 4 mt. per l'intera sequenza.
 - Nessuno Stop è permesso durante l'esecuzione di questo elemento.

Una sequenza di passi Circolare: Sequenza di passi a Serpentina

- Nella serie di passi a Serpentina, i pattinatori devono iniziare la serie sull'asse longitudinale da un lato corto della pista, devono incrociare il centro pista e devono terminare sull'asse longitudinale dalla parte opposta della pista. I passi devono occupare la massima larghezza della pista e incrociare l'asse longitudinale solo una volta (2 lobi).

Sequenza di Rotazioni su un piede

- Un movimento di rotazione continuo di minimo due (2) sequenze di doppi tre eseguiti in successione, su ciascun piede (min. quattro (4) tre totali per piede), in senso orario e/o antiorario, per una durata massima di otto (8) secondi.
- Deve essere chiara l'entrata sul filo e il senso di marcia (esterno, interno, avanti, indietro). Possono essere inseriti un massimo di tre (3) passi/rotazioni per il cambio di piede. Deve essere prestata particolare attenzione alla velocità lineare e rotatoria dell'elemento.

LIMITAZIONI

- Certi movimenti del Pattinaggio come Rotazioni, Angeli, Pivot, Salti e Trottole sono permessi con le seguenti limitazioni:

TROTTOLE DI DANZA

- massimo una (1) trottola in aggiunta a quella richiesta, con un minimo di due (2) rotazioni (meno di due rotazioni non è considerata trottola).
- Se presentata Combinata max. 2 posizioni, PROIBITE TACCO, BROKEN E ROVESCIAATA

SALTI DI DANZA

- massimo due (2) salti (compreso il salto richiesto) di un massimo di un (1) giro (non più di una rotazione, mano di una rotazione non è considerato salto).
- Tutti i salti non verranno considerati come elementi di valore tecnico

STOP

- Viene considerato uno stop, uno/a stazionamento/fermata per un tempo compreso da tre (3) ad un massimo di otto (8) secondi.
- Permessi un massimo di due (2) "STOP" eseguiti durante il programma da un minimo di tre ad un massimo di otto (8) secondi ciascuno (escluso l'inizio e la fine).

POSIZIONI STAZIONARIE

- inginocchiamenti, distendersi sulla pista sono permessi solamente due (2) volte durante l'intero programma per un massimo di cinque (5) secondi ciascuno (incluso inizio e fine programma). Entrambe le mani sulla pista (esempio, una ruota) non saranno considerate come inginocchiamento o distensione. Le posizioni stazionarie non verranno considerate come elementi di valore tecnico ma di valore artistico.

Inizio e alla fine del programma: i pattinatori non devono superare gli otto (8) secondi di sosta/fermata.

CATEGORIA PROF. JUNIOR E PROF. SENIOR

Le competizioni si compongono di due (2) parti:

- Style dance: 2 punteggi con coefficiente di moltiplicazione del punteggio pari a 1 e durata 2:40 +/- 10 secondi. Durata della prova pista 4 minuti e 30 secondi.
- Free dance: 2 punteggi. con coefficiente di moltiplicazione del punteggio pari a 1,5 e durata 3:00 +/- 10 secondi

Definizioni

- Timing (Rispetto del tempo musicale): tutti i passi, movimenti devono essere danzati sul tempo musicale. Nella della danza obbligatoria deve essere mantenuto il corretto tempo musicale per raggiungere un elevato livello.

- Turns: sono tutte difficoltà tecniche definite che determinano un cambio di direzione sullo stesso piede: travelling (minimo due rotazioni che devono essere eseguite velocemente per essere considerate tali, altrimenti saranno considerate dei tre. Tre, controtre, boccole, volte e controvolte. Il tre sarà conteggiato come un turns nel cluster.
- Clusters: sono sequenze di almeno tre differenti turns eseguiti su uno stesso piede. Non sono permessi cambi di filo. Il cambio di filo è permesso dopo il 3° turn se il pattinatore esegue un cluster con più di tre (3) turns.
- Passi con cambio di piede: mohawks, choctaws, inverted mohawks, inverted choctaws.

Passi: tutte le difficoltà tecniche che sono eseguite mantenendo la stessa direzione, oppure passi sul puntale, chassè, cross-chassè, cambi di filo, cross-roll, cut-step, incroci, runs ecc.

Tutti i salti di mezza e di una rotazione su un piede o su due piedi non sono considerati passi o turns.

STYLE DANCE

La scelta dei ritmi previsti va da un minimo di due (2) fino ad un massimo di tre (3) ritmi diversi. La scelta di 2 ritmi potrà includere l'utilizzo di due musiche differenti per uno stesso ritmo, ciò potrà essere fatto solamente per uno (1) dei due ritmi utilizzati, escluso il ritmo utilizzato per la danza obbligatoria. La scelta di tre (3) ritmi differenti non potrà includere l'utilizzo di due (2) musiche diverse per uno stesso ritmo.

Uno dei ritmi selezionati dovrà essere il ritmo richiesto per l'esecuzione della/e sequenza/e della Danza Obbligatoria. Durante la/e sequenza/e di Danza obbligatoria non sarà permesso l'utilizzo di musiche diverse; dovrà essere scelta una sola musica.

GENERI MUSICALI

- Swing medley: Foxtrot, Quickstep, Swing, Charleston, Lindy hop
- Spanish Medley: Paso doble, Flamenco, Tango, Spanish waltz, Bolero, Gypsy music, Fandango
- Classic Medley: Waltz, March, Polka, Galop
- Latin Medley: Mambo, Salsa, Merengue, Bachata, Bossanova, Batucada, Cha cha cha, Samba, Rumba
- Rock Medley: Jive, Boogie woogie, Rock and roll, Blues, Old Jazz
- Folk Dance: Ethnic dance
- Modern Music Medley: disco music, pop, dance, hip hop, soul, rap, techno, house, hard rock
- Musical- Operettas Medley

STYLE DANCE – ELEMENTI RICHIESTI

Gli elementi richiesti saranno sempre quattro (4). Ci sarà sempre la sequenza di danza obbligatoria mentre gli altri elementi cambieranno di anno in anno e saranno scelti tra i seguenti:

- Sequenza di passi in linea retta (Straight step sequence).
- Sequenza di passi a cerchio (Circular step sequence).
- Sequenza di Cluster (Cluster sequence).
- Sequenza di Travelling (Travelling sequence).

DANZA LIBERA – ELEMENTI RICHIESTI

Gli elementi richiesti saranno i seguenti:

- Sequenza di passi in linea retta (Straight step sequence).
- Sequenza di passi a cerchio (Circular step sequence).
- Sequenza di Cluster (Cluster sequence).
- Sequenza di Travelling (Travelling sequence).
- Sequenza di passi coreografici (Choreographic step sequence)

ATTENZIONE: Tenere presente che In tutte le sequenze di passi in cerchio, serpentina, lungo l'asse longitudinale ed in diagonale non è permesso ripercorrere o incrociare il disegno appena eseguito.

ELEMENTI OBBLIGATORI RICHIESTI

Il primo elemento obbligatorio richiesto che sarà presentato sarà quello che verrà valutato dalla giuria come elemento obbligatorio per l'anno in corso.

SEQUENZA DI DANZA OBBLIGATORIA (COMPULSORY DANCE)

Questo elemento deve comprendere una (1) sequenza di un'intera danza obbligatoria selezionata dal WS ATC che copra tutta la superficie della pista o due (2) sequenze di un'intera danza obbligatoria per disegni che coprono metà pista.

Regole generali

deve rispettare lo stesso disegno/schema previsto dal WS ATC;

- I BPM (battiti per minuto) del brano musicale scelto per l'esecuzione della sequenza della danza obbligatoria da inserire nella Style Dance, possono variare, da quelli richiesti, in un range compreso tra i +2 /-2 battiti (ad esempio: nelle danze obbligatorie per le quali è richiesto un tempo di 100 BPM, il numero dei battiti potrà essere compreso da un minimo di 98 ad un massimo di 102). La scelta dei battiti(BPM) durante la/e sequenza/e della danza obbligatoria, deve rimanere costante per tutta la durata della danza obbligatoria stessa. All'inizio del brano musicale utilizzato per l'esecuzione della danza obbligatoria, prima che questa abbia inizio, così come al termine della danza stessa, la scelta dei BPM è libera rispetto ai BPM prescritti dalla danza obbligatoria. Per esempio: danza da inserire per l'anno è "Valzer Starlight" (168 BPM con la possibilità di +/-2), è possibile utilizzare un'introduzione a 148 BPM, successivamente effettuare la sequenza di danza obbligatoria a 168 (con BPM costanti a 168 per tutta la sua durata) e, dopo aver concluso la sequenza di danza obbligatoria, un finale a 128 BPM.
- È obbligatorio presentare, prima della competizione di Danza (coppie e solo dance), un certificato di un Maestro di musica che attesti: i ritmi utilizzati ed il numero di BPM della/e sequenza/e di danza obbligatoria/e. Il WS ATC, in caso di mancata osservazione delle norme, provvederà all'applicazione di una detrazione di punti 1.0 nel primo punteggio;
- deve iniziare con il passo N° 1 (uno) dello schema di danza alla sinistra della giuria (o come annualmente richiesto dal regolamento WS ATC) e concludersi sempre con il passo N° 1 (uno) come previsto dal regolamento;
- deve mantenere gli stessi passi della danza, rispettare la durata del tempo richiesta di ciascun passo con la possibilità di includere movimenti coreografici degli arti inferiori/superiori per rendere l'esecuzione più attinente al ritmo previsto pur nel rispetto delle diciture dettate dal regolamento (vedi regolamento delle Danze Obbligatorie) e senza modificare la natura dei passi/movimenti prescritti dal regolamento WS ATC.

SEQUENZA DI PASSI IN LINEA

La base-line verrà scelta annualmente dal WS ATC e potrà essere effettuata: lungo l'asse longitudinale diagonale

Regole Generali

- Il pattinatore durante l'esecuzione di questo elemento dovrà effettuare difficoltà tecniche elevate che evidenzino le sue abilità ed eseguire tali difficoltà sul tempo/ritmo della musica prescelta con varietà e fluidità;
- È obbligatoria, per l'esecuzione di questo elemento, la partenza da una posizione ferma/stop. Una posizione ferma di una durata inferiore ai 3" (secondi), prima di effettuare questo elemento, soddisferà comunque la richiesta del regolamento di "posizione ferma";
- I passi devono coprire almeno l'80% della superficie della pista;
- la distanza massima di spostamento del pattinatore dalla base-line di riferimento, deve essere non più di 4 metri per l'intera sequenza;
- durante l'esecuzione di questo elemento è vietato lo "stop" (dai 3" agli 8").

SEQUENZA DI PASSI CIRCOLARE

- La base - line verrà scelta annualmente dal WS ATC e potrà essere effettuata in:
- cerchio (in senso orario) *;
- cerchio (in senso anti-orario) *;
- in serpentina*;
- ** vedi Precisazioni sotto riportate
- Regole Generali
- Durante l'esecuzione di questo elemento il/la pattinatore/pattinatrice deve effettuare difficoltà tecniche elevate che evidenzino l'abilità personale ed eseguire tali difficoltà sul tempo/ritmo della musica prescelta con varietà e fluidità.
- Durante l'esecuzione della sequenza è vietato lo "stop" (dai 3" agli 8").
- **Precisazioni Sequenze di passi circolari - Style dance/Free dance

SEQUENZA PASSI IN CERCHIO

La sequenza di passi in cerchio deve:

- iniziare su uno degli assi (trasversale o longitudinale) e concludersi sullo stesso punto;
- occupare la massima larghezza della pista;
- avere come centro, il centro pista stesso;
- includere difficoltà tecniche prescritte dal Regolamento WS ATC e un bagaglio tecnico elevato che evidenzi le abilità di piedi /filo del/i pattinatore/i sul tempo /ritmo della musica prescelta con varietà e fluidità;
- avere una posizione definita di "partenza" che ne identifichi il suo inizio scelta tra quelle sotto elencate come:
 - iniziare con un movimento/posizione che ne accentui l'inizio stesso, pattinando;
 - iniziare da uno Stop (da minimo di 3" ad un massimo di 8" secondi);
 - iniziare da una posizione ferma (inferiore ai 3" secondi);

NB: è vietato lo stop (dai 3" agli 8") durante la sequenza; è concessa una fermata, durante la sequenza, sotto i tre (3" secondi).

SEQUENZA PASSI A SERPENTINA

La sequenza di passi a serpentina deve:

- iniziare dalla metà del lato corto della barriera (dall'asse longitudinale) e concludersi alla metà del lato corto della barriera (sull'asse longitudinale) dalla parte opposta di questa;
- coprire la massima lunghezza /larghezza della superficie della pista da entrambe le parti;
- passare per il centro della pista incrociando l'asse longitudinale solo una (1) volta al centro della pista;
- includere solo due lobi;
- includere difficoltà tecniche prescritte dal Regolamento WS ATC* e un bagaglio tecnico elevato che evidenzii le abilità di piedi /filo del/i pattinatore/i sul tempo /ritmo della musica prescelta con varietà e fluidità;
- avere una posizione definita di "partenza" che ne identifichi il suo inizio, scelta tra quelle sotto elencate come:
 - iniziare con un movimento/posizione che ne accentui l'inizio stesso pattinando;
 - iniziare da uno Stop (da minimo di 3" ad un massimo di 8" secondi);
 - iniziare da una posizione ferma (inferiore ai 3" secondi).

NB: è vietato lo stop (dai 3" agli 8") durante la sequenza; è concessa una fermata, durante la sequenza, sotto i tre (3" secondi).

SEQUENZA DI CLUSTERS

- Il pattinatore dovrà inserire due (2) sequenze di clusters separate da un cambio di piede (un passo).
- Ogni sequenza deve contenere almeno tre (3) differenti turns.
- Nel cluster il tre è conteggiato come un turn.
- Non sono permessi cambi di filo. Il cambio di filo è permesso dopo il 3° turn se il pattinatore esegue un cluster con più di tre (3) turn.

SEQUENZA SINCRONIZZATA DI TRAVELLING

In questa sequenza sono richieste minimo due (2) rotazioni intervallati con un massimo di tre (3) piccoli passi. È obbligatorio che in ciascuna serie di travelling il filo di partenza dei turns siano diversi. Durata massima del travelling otto (8) secondi.

Tipo di travelling (filo di partenza)

- Interno avanti.
- Esterno avanti.
- Interno indietro.
- Esterno indietro.

Le seguenti caratteristiche (features) possono incrementare la difficoltà dei travelling. Per essere considerate valide queste caratteristiche (features) devono essere correttamente eseguite.

Esempi di seguito:

- Almeno una mano sopra la testa o sulla stessa linea.
- Mani incrociate dietro o allontanate.
- Braccia incrociate davanti al corpo tra le spalle e fianchi (bacino) (possono essere anche una dietro all'altra tenute in avanti come una vite).
- Gamba libera incrociata avanti o indietro sopra la linea del ginocchio.
- Gamba libera incrociata avanti o indietro sotto la linea del ginocchio (trottola).
- Mano in presa sulle ruote della gamba libera.

SEQUENZA DI PASSI COREOGRAFICI

Questa sequenza di passi è libera.

- Il pattinatore deve dimostrare l'abilità a pattinare sulla musica e usando gli elementi tecnici quali: passi, turns, arabesque, pivot, ina bauer, papere, (non dichiarato) salti di una rotazione (inclusi i salti permessi), trottole veloci (rapide).
- La sequenza deve iniziare da una posizione ferma da un lato dell'asse longitudinale per concludersi dal lato opposto dell'asse longitudinale.
- Non c'è da seguire un disegno.
- Il tempo di questa sequenza deve durare al massimo 20 secondi.
- Non sono permessi stop durante questa sequenza. LIMITAZIONI

TROTTOLA di DANZA

- massimo una (1) trottola con un minimo di due (2) rotazioni (meno di 2 rotazioni non è considerata trottola).

SALTI DI DANZA

- massimo due (2) salti di un massimo di 1 giro in volo (non più di una rotazione in volo) Tutti i salti non verranno considerati come elementi di valore tecnico. I salti da $\frac{1}{2}$, mezzo giro: sono illimitati. Saltelli senza rotazione: illimitati.

STOP

- Viene considerato uno STOP uno/a stazionamento/fermata del pattinatore per un tempo compreso tra tre (3") secondi fino ad un massimo di otto (8") secondi.
- Un massimo di due (2) "STOP" eseguiti durante l'intero programma da un minimo di tre (3") secondi ad un massimo di otto (8") secondi ciascuno (esclusi inizio e fine).
- N.B.: la fermata sotto 3"secondi non viene considerata STOP.

POSIZIONI STAZIONARIE

- inginocchiamenti, decubito supino-prono, rotolamenti del corpo sulla pista, sono permessi solamente due (2) volte durante l'intero programma per massimo di cinque (5") secondi ciascuno (inclusi inizio e fine programma). Le posizioni stazionarie non verranno considerate come elementi di valore tecnico ma di valore artistico.

INIZIO E ALLA FINE PROGRAMMA

- il/la pattinatore/pattinatrice non deve superare gli otto (8") secondi di sosta/fermata.

SUDDIVISIONE DEGLI ATLETI NEI DEI GRUPPI - SORTEGGIO

Partecipanti	PROFESSIONAL CAD.-JEU-JUN-SEN		PRIMAVERA E ALLIEVI UISP	
	Sorteggio	Competizione	Sorteggio	Competizione
1-3	Ordine inverso	1 Gr. 1-3	Ordine inverso	1 Gr. 1-3
4	2+2	1 Gr. 4	2+2	1 Gr. 4
5	3+2	1 Gr. 5	3+2	1 Gr. 5
6	3+3	1 Gr. 6	3+3	1 Gr. 6
7	4+3	2 Gr. 4+3	4+3	1 Gr. 7
8	4+4	2 Gr. 4+4	4+4	1 Gr. 8
9	5+4	2 Gr. 5+4	5+4	2 Gr. 5+4
10	5+5	2 Gr. 5+5	5+5	2 Gr. 5+5
11	6+5	2 Gr. 6+5	6+5	2 Gr. 6+5
12	6+6	2 Gr. 6+6	6+6	2 Gr. 6+6
13	5+4+4	3 Gr. 5+4+4	7+6	2 Gr. 7+6
14	5+5+4	3 Gr. 5+5+4	7+7	2 Gr. 7+7
15	5+5+5	3 Gr. 5+5+5	8+7	2 Gr. 8+7
16	6+5+5	3 Gr. 6+5+5	8+8	2 Gr. 8+8
17	6+6+5	3 Gr. 6+6+5	6+6+5	3 Gr. 6+6+5
18	6+6+6	3 Gr. 6+6+6	6+6+6	3 Gr. 6+6+6
19	5+5+5+4	4 Gr. 5+5+5+4	7+6+6	3 Gr. 7+6+6
20	5+5+5+5	4 Gr. 5+5+5+5	7+7+6	3 Gr. 7+7+6
21	6+5+5+5	4 Gr. 6+5+5+5	7+7+7	3 Gr. 7+7+7
22	6+6+5+5	4 Gr. 6+6+5+5	8+7+7	3 Gr. 8+7+7
23	6+6+6+5	4 Gr. 6+6+6+5	8+8+7	3 Gr. 8+8+7
24	6+6+6+6	4 Gr. 6+6+6+6	8+8+8	3 Gr. 8+8+8
25	5+5+5+5+5	5 Gr. 5+5+5+5+5	7+6+6+6	4 Gr. 7+6+6+6
26	6+5+5+5+5	5 Gr. 6+5+5+5+5	7+7+6+6	4 Gr. 7+7+6+6
27	6+6+5+5+5	5 Gr. 6+6+5+5+5	7+7+7+6	4 Gr. 7+7+7+6
28	6+6+6+5+5	5 Gr. 6+6+6+5+5	7+7+7+7	4 Gr. 7+7+7+7
29	6+6+6+6+5	5 Gr. 6+6+6+6+5	8+7+7+7	4 Gr. 8+7+7+7
30	6+6+6+6+6	5 Gr. 6+6+6+6+6	8+8+7+7	4 Gr. 8+8+7+7
31	6+5+5+5+5+5	6 Gr. 6+5+5+5+5+5	8+8+8+7	4 Gr. 8+8+8+7
32	6+6+5+5+5+5	6 Gr. 6+6+5+5+5+5	8+8+8+8	4 Gr. 8+8+8+8
33	6+6+6+5+5+5	6 Gr. 6+6+6+5+5+5	7+7+7+6+6	5 Gr. 7+7+7+6+6
34	6+6+6+6+5+5	6 Gr. 6+6+6+6+5+5	7+7+7+7+6	5 Gr. 7+7+7+7+6
35	6+6+6+6+6+5	6 Gr. 6+6+6+6+6+5	7+7+7+7+7	5 Gr. 7+7+7+7+7
36	6+6+6+6+6+6	6 Gr. 6+6+6+6+6+6	8+7+7+7+7	5 Gr. 8+7+7+7+7
37	6+6+5+5+5+5+5	7 Gr. 6+6+5+5+5+5+5	8+8+7+7+7	5 Gr. 8+8+7+7+7
38	6+6+6+5+5+5+5	7 Gr. 6+6+6+5+5+5+5	8+8+8+7+7	5 Gr. 8+8+8+7+7
39	6+6+6+6+5+5+5	7 Gr. 6+6+6+6+5+5+5	8+8+8+8+7	5 Gr. 8+8+8+8+7
40	6+6+6+6+6+5+5	7 Gr. 6+6+6+6+6+5+5	8+8+8+8+8	5 Gr. 8+8+8+8+8

SORTEGGIO: Allievi UISP, Prof. Cadetti, Jeunesse, Junior & Senior: effettuato il sorteggio dell'entrata in pista per la prima danza obbligatoria il gruppo degli atleti saranno suddivisi in due gruppi, nella seconda danza inizierà il primo atleta del secondo gruppo. L'entrata della danza libera sarà determinata da un nuovo sorteggio. L'ordine di entrata della danza libera sarà determinato dall'ordine della classifica inversa suddividendo i gruppi secondo la tabella di cui sopra. L'eventuale eccedenza verrà collocata a partire dal primo gruppo ad eseguire e sorteggiando l'ordine di entrata. Nel caso di partecipazione inferiore a 4 sarà l'ordine inverso di classifica.

SETTORE GRUPPI FOLK

Art. 1. PARTECIPAZIONE

Possono partecipare tutte le Società regolarmente affiliate alla UISP nell'anno in corso.

Nel caso di coalizione, fra due o più Società, dovranno essere ben specificati, sia nelle iscrizioni che nelle deleghe i nomi di tutte le società coalizzate.

Tutti gli atleti partecipanti dovranno essere regolarmente tesserati alla UISP.

L'attività dei Gruppi Folk di pattinaggio artistico si divide in:

- Rassegna Nazionale
- Rassegna Regionale o Interregionale
- Rassegna Provinciale o Territoriale

Per accedere alla fase nazionale è vincolante la partecipazione alla fase regionale qualora sia organizzata, da effettuarsi fino a 3 settimane antecedenti alla rassegna nazionale.

Alla Rassegna Nazionale i gruppi devono essere iscritti nella stessa categoria in cui hanno partecipato alla Rassegna Regionale (faranno fede le classifiche regionali).

Art. 2. CATEGORIE

Le categorie COMPETITIVE, si dividono in:

- Quartetti 4 atleti
- Mini Gruppi: da 6 a 10 atleti
- Piccoli Gruppi: da 11 a 20 atleti
- Spettacolo A1: da 21 a 40 atleti
- Spettacolo A2: da 41 atleti e oltre
- Spettacolo A3: da 18 a 32 atleti
- Under 12: da 6 atleti e oltre
- Under 16: da 6 atleti e oltre
- New Folk UISP: da 6 a 20 atleti
- SINCRONIZZATO JUNIOR da 16 atleti
- SINCRONIZZATO SENIOR da 16 atleti

- **Categoria Mini Gruppi**

La competizione Mini Gruppi è riunita in una unica categoria. Vedi relative note Art.8

- **Categoria Piccoli Gruppi**

La competizione Piccoli Gruppi è riunita in una unica categoria. Vedi relative note Art.8

- **Categorie Spettacolo A1 e A2**

Lo SPETTACOLO A1 e SPETTACOLO A2 è riunita in una unica categoria senza nessuna differenza tra Varietà e Racconto, per il calcolo della classifica quindi non ci sarà più alcuna componente predominante.

Per le categorie A1 e A2 c'è obbligo di inserire almeno 5 atleti che al 31/12 dell'anno di attività abbiano non più di 11 anni compiuti.

- **Categoria Spettacolo A3**

Lo SPETTACOLO A3 è riunita in una unica categoria senza nessuna differenza tra Varietà e Racconto, per il calcolo della classifica quindi la componente predominante sarà la parte tecnica.

PRECISAZIONE per MINI GRUPPI, PICCOLI GRUPPI e SPETTACOLO A1, A2 e A3 SUL NUMERO DEI PARTECIPANTI:

- qualora un gruppo iscritto presentasse un numero di atleti inferiore a quanto previsto dal regolamento a causa di infortunio o malattia regolarmente certificati, parteciperà alla gara nella categoria a cui si era iscritto diversamente sarà escluso dalla competizione.

- **Categoria UNDER 12**

La categoria è singola e volta ad atleti tesserati che al 31/12 dell'anno di attività abbiano non più di 11 anni compiuti.

- **Categoria UNDER 16**

La categoria è singola e volta ad atleti tesserati che al 31/12 dell'anno di attività abbiano non più di 15 anni compiuti.

Le categorie UNDER 12 e UNDER 16 sono entrambe attività multi disciplinare (musicale, coreografica, recitativa e tecnica) e coinvolgeranno:

- CAPACITA' DI RELAZIONE
- IMMEDESIMAZIONE
- ASTRAZIONE ED ESPRESSIONE
- FACOLTA' VISIVO-SPAZIALI DELLA PISTA
- FACOLTA' MNEMONICA DEL PROGRAMMA
- CAPACITA' DI ELABORAZIONE DEL TESTO MUSICALE

• **NEW FOLK UISP**

La categoria unica riservata a gruppi di nuova formazione composta da atleti che non abbiano **MAI** gareggiato nei Mini, Piccoli Gruppi e Under 14 classificatesi ai primi tre posti nei due anni precedenti. In questa categoria **NON** possono gareggiare gli atleti che partecipino o abbiano partecipato nelle categorie Professional di Singolo o Solo Dance (Prof. CADETTI, Prof. JEUNESSE, Prof. JUNIOR e Prof. SENIOR) nei due anni precedenti.

• **Categoria QUARTETTI**

- Quartetti Giovani: che al 31/12 dell'anno di attività abbiano da 7 a 13 anni compiuti
- Quartetti UISP Junior: che al 31/12 dell'anno di attività abbiano da 14 a 16 anni compiuti
- Quartetti UISP Senior: che al 31/12 dell'anno di attività abbiano da 17 a 19 anni compiuti
- Quartetti Master: che al 31/12 dell'anno di attività abbiano 20 o più anni compiuti

PRECISAZIONI CATEGORIE QUARTETTI:

- la categoria viene determinata dall'atleta più anziano.

L'esecuzione dei quartetti dovrà risultare come un gruppo formato da quattro pattinatori distinti e non come due coppie danza o artistico.

In queste categorie è consigliabile aggiungere alla lista degli atleti un'eventuale riserva.

• **SINCRONIZZATO JUNIOR**

appartengono alla categoria tutti gli atleti, maschi e/o femmine appartenenti dalla categoria Allievi Giovani alla categoria Prof. Juniores

• **SINCRONIZZATO SENIOR**

appartengono alla categoria tutti gli atleti, maschi e/o femmine che al 31/12 dell'anno di attività abbiano 14 o più anni compiuti.

Elementi Tecnici variabili:

Un programma di **Sincronizzato Junior** dovrà presentare i seguenti **otto** (8) elementi tecnici:

1. Un (1) elemento linea – **Linea o blocco**
2. Un (1) elemento in spostamento – **Cerchio o mulino**
3. Un (1) elementi in rotazione – **Cerchio o mulino**
4. Un (1) elemento pivot – **Linea o blocco**
5. Un (1) elemento di intersezione (con un punto di intersezione)
6. Una (1) elemento di intersezione (creativa) di forma diversa dall'elemento n.5
7. Un (1) elemento non in presa
8. Un (1) elemento combinato

Un programma di **Sincronizzato Senior** dovrà presentare i seguenti nove (9) elementi tecnici:

1. Un (1) elemento linea – **Linea o blocco**
2. Un (1) elemento in spostamento - **Cerchio o mulino**
3. Un (1) elementi in rotazione - **Cerchio o mulino**
4. Un (1) elemento pivot – **Linea o blocco**
5. Una (1) intersezione (con un punto di intersezione)
6. Una (1) intersezione (creativa) di forma diversa dall'elemento n.5
7. Un (1) elemento non in presa
8. Un (1) elemento combinato
9. Un (1) elemento creativo

Gli elementi tecnici saranno stabiliti anno per anno, è prevista la pubblicazione sul sito UISP Nazionale Pattinaggio della tabella degli elementi tecnici variabili prima dell'inizio delle competizioni regionali

Nel caso in cui in una categoria risultasse un numero di gruppi iscritti ritenuto troppo elevato, la UISP Sda Pattinaggio Nazionale si riserva la possibilità di effettuare gare eliminatorie.

Art. 3. COMPOSIZIONE DEI GRUPPI/ISCRIZIONI

Gli atleti che compongono i gruppi possono essere tesserati per Società diverse. Un atleta può partecipare a più esibizioni purché in categorie diverse.

Una Società, o una Coalizione, può iscrivere più di un gruppo, anche composto dagli stessi atleti, purché in categorie diverse.

Si precisa che per gruppi diversi in categorie diverse si intendono esecuzioni con brano e costumi differenti.

Le Società in sede di iscrizione dovranno inviare via mail come allegato in formato **Word** (non saranno accettati formati diversi), apposita scheda reperibile sul sito <http://www.UISP.it/pattinaggio/> accuratamente compilata IN OGNI SUA PARTE.

All'atto dell'iscrizione DOVRA' essere indicato a chi sono da assegnare i punti di società in base alla classifica.

Qualora non vi siano indicazioni i punti verranno assegnati alla società che iscrive il gruppo.

Per la Rassegna Nazionale in calce al modulo iscrizioni è inserito in modulo per i COMMENTI che non dovranno superare le 30 parole (a 30 PAROLE GLI STESSI SARANNO TRONCATI), i commenti saranno consegnati al Presidente di Giuria per rendere maggiormente comprensibile il tema proposto.

Alla Rassegna Nazionale i commenti saranno letti dallo speaker per le seguenti categorie:

- Quartetti
- Mini Gruppi
- Piccoli Gruppi
- Spettacolo A1
- Spettacolo A2
- Spettacolo A3
- Under 12
- Under 16
- NEW FOLK UISP

Il mancato invio del commento comporterà una penalizzazione di 0,3 punti sul terzo (3) punteggio

➤ per il Sincronizzato i commenti NON saranno letti e NON dovranno essere inseriti.

Per le Rassegne Regionali la gestione dei commenti sarà lasciata alla UISP Pattinaggio Regionale.

Le schede dovranno essere una per ogni gruppo iscritto, accompagnate dalla ricevuta di pagamento della somma complessiva dovuta per l'iscrizione.

Art. 4. TEMPI DI ESECUZIONE

Categoria NEW FOLK UISP	max 4 minuti
Categoria UNDER 12 e 16	max 4 minuti
Quartetti	max 4 minuti
Mini e Piccoli Gruppi	max 5 minuti
Gruppi Spettacolo A1 A2	da 7 a 8 minuti
Gruppi Spettacolo A3	max 5:30 minuti
Sincronizzato Junior	4:00 minuti ^{+/-10sec}
Sincronizzato Senior	4:30 minuti ^{+/-10sec}

Per la Rassegna Nazionale è obbligatorio contestualmente all'invio dell'iscrizione inviare anche la musica in formato MP3 è comunque necessaria copia su CD.

Il nome del file MP3 dovrà avere la seguente forma:

"NomeGruppo-TitoloEsibizione.MP3"

Lunghezza max 32 caratteri.

Art. 5. ATTREZZATURA E SCENOGRAFIA

Non vi sono limitazioni di alcun tipo, salvo impedimenti strutturali propri dell'impianto in cui viene organizzata la rassegna.

La UISP Pattinaggio Nazionale e l'Organizzazione della rassegna pur essendo disponibili a fornire, di volta in volta, tutte le delucidazioni sugli accessi e gli spazi utilizzabili relativamente alle attrezzature scenografiche, non si assumono responsabilità alcuna qualora le dimensioni delle attrezzature suddette non siano ospitabili all'interno della struttura sportiva a disposizione.

All'atto dell'indizione saranno rese note le misure delle porte di accesso delle scenografie.

Il tempo massimo consentito per il posizionamento e la rimozione delle scenografie è di 2 minuti per i MINI, PICCOLI, SPETTACOLO A3 e NEW FOLK UISP mentre è di 4 minuti per i GRUPPI SPETTACOLO A1 e A2 a decorrere dal momento nel quale il gruppo viene chiamato in pista e dal termine dell'esibizione.

N.B. Non sono consentite attrezzature scenografiche che possano arrecare danno o rischio di danno agli atleti o al pubblico in ottemperanza alle vigenti leggi in materia di sicurezza.

Le attrezzature, inoltre, non dovranno precludere in modo eccessivo la visibilità al pubblico e alla segreteria.

La relativa valutazione è ad insindacabile giudizio del Commissario di Gara.

Art. 6. SORTEGGIO ENTRATA IN PISTA

Il sorteggio seguirà la regola della casualità.

Art. 7. CRITERI DI VALUTAZIONE

La Giuria sarà composta da 6/9 giudici, 1 presidente e 2/4 segretari.

I giudici saranno suddivisi in tre gruppi: A, B, C, ed ogni gruppo valuterà una specifica componente.

La votazione di ogni singolo giudice dovrà essere palese attraverso l'utilizzo delle palette o del tablet.

Il Presidente di Giuria avrà il ruolo di supervisore e coordinatore delle tre componenti e dopo avere verificato i punteggi dei giudici darà l'OK per la visualizzazione degli stessi.

Il Presidente di Giuria avrà il compito di verificare la giusta applicazione delle penalizzazioni.

Per le categorie Sincronizzato la giuria sarà composta da 3/5 giudici, 1 presidente e 2 segretari.

Art. 8. DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA

Per tutte le categorie, salvo diverse indicazioni, la classifica verrà redatta con il metodo dei piazzamenti in uso alla UISP Sda Pattinaggio Nazionale.

Per il calcolo delle classifiche si utilizza il seguente metodo:

Per ogni componente (Movimento d'insieme con difficoltà di pattinaggio, Coreografia inerente al tema proposto, Interpretazione mimica e musicale del tema proposto) viene fatta una classifica separata dalle altre componenti applicando il tradizionale sistema dei piazzamenti che viene utilizzato normalmente per le competizioni di Categoria, Formula, Livelli.

Qualora si avesse una giuria con due giudici il terzo punteggio viene dato considerando la media dei due punteggi arrotondata per eccesso (es, 7,8 e 7,3 il terzo punteggio è 7,6).

Qualora ci fosse un solo giudice, ovviamente la classifica è quella determinata dall'unico giudice.

Una volta determinata nel modo sopra indicato le classifiche delle singole componenti, per determinare la classifica della competizione si esegue la somma dei piazzamenti delle tre componenti. Il gruppo o quartetto che avrà il minore numero di totale piazzamenti, sarà il primo classificato e così via per determinare tutte le posizioni in classifica.

In caso di totale piazzamenti uguali tra due o più gruppi verrà classificato per primo il gruppo che avrà totalizzato il migliore piazzamento nella componente principale seguendo l'ordine riportato sotto; in caso di ulteriore parità si valuterà il piazzamento della seconda componente in ordine di importanza.

Qualora anche il piazzamento della seconda componente non determini la classifica, sarà l'esibizione con il maggiore numero di atleti a prevalere. In caso di ulteriore parità i gruppi saranno classificati a pari merito.

Componenti predominanti al fine della determinazione delle classifiche:

CATEGORIE QUARTETTI

A) movimento d'insieme con difficoltà di pattinaggio;

B) coreografia inerente al tema proposto;

C) performance e musicalità *;

* in questa componente saranno valutati i seguenti elementi: realizzazione dell'idea, movimenti del corpo inerenti al tema musicale, correttezza dei passi, espressività interpretazione.

CATEGORIE MINI e PICCOLI GRUPPI

Il calcolo della classifica di ogni categoria non avrà nessuna componente predominante e sarà stilata in base al sistema dei piazzamenti, **solo per la fase Nazionale**, saranno stilate due (2) ulteriori classifiche, VARIETÀ e RACCONTO stilate sempre con il metodo dei piazzamenti, sarà il Presidente di Giuria a stabilire l'appartenenza a quale sotto categoria inserire il gruppo al termine di ogni singola esibizione.

Componenti predominanti per VARIETA' IN MUSICA

- A) movimento d'insieme con difficoltà di pattinaggio;
- B) coreografia inerente al tema proposto;
- C) interpretazione mimica e musicale del tema proposto;

Componenti predominanti per RACCONTO IN MUSICA

- C) interpretazione mimica e musicale del racconto proposto;
- B) coreografia inerente al tema proposto;
- A) movimento di insieme con difficoltà di pattinaggio;

CATEGORIA SPETTACOLO A1 - A2

Il calcolo della classifica quindi non avrà nessuna componente predominante.

CATEGORIA SPETTACOLO A3

- A) movimento d'insieme con difficoltà di pattinaggio;
- B) coreografia inerente al tema proposto;
- C) interpretazione mimica e musicale del tema proposto;

UNDER 12 e UNDER 16

- A) movimento d'insieme con difficoltà di pattinaggio;
- C) interpretazione mimica e musicale del tema proposto;
- B) coreografia inerente al tema proposto;

NEW FOLK UISP

- A) movimento d'insieme con difficoltà di pattinaggio;
- C) interpretazione mimica e musicale del tema proposto;
- B) coreografia inerente al tema proposto;

SINCRONIZZATO JUNIOR e SENIOR

Viene applicato il tradizionale sistema dei piazzamenti utilizzato normalmente per le competizioni UISP Sda Pattinaggio

Art. 9. PENALIZZAZIONI

Sono previste penalizzazioni nei seguenti casi:

- a. Tre decimi sul punteggio di ogni giudice per interruzione dell'esibizione per incidente imputabile ad incuria personale degli atleti o per incidente imputabile all'attrezzatura scenografica utilizzata; in questo caso l'esibizione dovrà riprendere dal punto di interruzione avvenuta a seguito dell'incidente stesso;
- b. Tre decimi sul punteggio di ogni giudice per chi supera il tempo massimo di esecuzione;
- c. sospensione dell'esibizione e retrocessione all'ultimo posto in classifica per i gruppi che introdurranno fumogeni e/o materiali nocivi, effetto nebbia o materiali chimici;
- d. Squalifica del gruppo dalla gara per non aver ottemperato a quanto previsto dall'Art. 3 sulla composizione/iscrizione dei gruppi e dall'art. 5 in materia di sicurezza;
- e. Un punto sul punteggio di ogni giudice per ognuno degli atleti portato in pista senza pattini o che calzi pattini con ruote bloccate;
- f. Un punto sul punteggio di ogni giudice qualora venga superato il tempo massimo consentito per il posizionamento o la rimozione delle scenografie.
- g. Un punto di penalizzazione per ogni giudice nella componente "B" e un punto di penalizzazione nella componente "C" nel caso in cui il gruppo della categoria "Under 12 e 16" non si attenga alle indicazioni relative alle musiche ed ai temi proposti dalla UISP Nazionale Pattinaggio.
- h. Tre decimi sul punteggio di ogni giudice nella componente C nel caso non sia stata inviata scheda descrittiva (solo per fase Nazionale)

Non sono previste penalizzazioni per l'interruzione dell'esibizione per cause tecniche non imputabili agli atleti; in questo caso l'esibizione sarà ripetuta dall'inizio.

Art. 10. PREMIAZIONE PER LA RASSEGNA NAZIONALE

1. Coppa ai primi tre classificati di ogni categoria e trofei
2. Premio di partecipazione ad ogni atleta iscritto
3. Trofeo al vincitore del "Trofeo Gruppi Spettacolo"
4. Trofeo alla Società vincitrice del "Trofeo Gruppi Folk"

Art. 11. CLASSIFICHE

La classifica di Società terrà conto delle seguenti tabelle:

A3	SPETTACOLO A2	SPETTACOLO A1	PICCOLI GRUPPI e SPETTACOLO
1° classificato:	50 punti	40 punti	30 punti
2° classificato:	40 punti	30 punti	25 punti
3° classificato:	30 punti	20 punti	20 punti
4° classificato:	20 punti	19 punti	19 punti
5° classificato:	18 punti	18 punti	18 punti
6° classificato:	17 punti	17 punti	17 punti
E così a scalare di punti fino al 21° classificato al quale saranno assegnati 2 punti, dal 22° classificato fino all'ultimo saranno assegnati punti 1.			

Viene stabilito che anche i punteggi acquisiti per le categorie SINCRONIZZATI i concorreranno all'assegnazione del Trofeo Gruppi Folk, non concorreranno invece alla classifica annuale di società.

Per Quartetti, Mini Gruppi, Under 12, Under 16, New Folk UISP e Sincronizzati vale la tabella punti standard parte da 25 punti qualunque sia il numero degli iscritti.

Il punteggio complessivo di ogni società, concorrerà all'elaborazione della classifica di società annuale andandosi a sommare ai punteggi dei Camp. Italiani Categorie, Formula UISP e Livelli.

Art. 12. COMMISSARIO DI GARA

Il Commissario di Gara sarà il Rappresentante della UISP Sda Pattinaggio Nazionale per tutta la durata della Rassegna e, oltre ai compiti espressamente previsti dal Regolamento UISP Pattinaggio Nazionale a Rotelle, dovrà assumersi anche la responsabilità di ricevere, esaminare e decidere sull'accoglimento o meno dei reclami a lui presentati in prima istanza, purché gli stessi siano stati presentati con le modalità previste dal Regolamento Tecnico Sda Pattinaggio.

Art. 13. POSTAZIONE GIURIA

La Giuria dovrà essere sempre posizionata centralmente sul lato lungo della pista.

Art. 14. QUOTE DI PARTECIPAZIONE

Le quote di partecipazione vengono fissate ogni anno dal Nazionale Pattinaggio prima dell'inizio delle gare e differenziate in base alla categoria.

Alle società che non dovessero risultare in regola con il pagamento della quota di partecipazione NON sarà permessa la partecipazione.

Art. 15. CONTROLLO DELEGHE E CARTELLINI

- 1) Per l'accreditamento dei Gruppi in gara le Società dovranno presentare la delega (reperibile su sito nazionale) compilata in ogni parte e firmata dal Presidente di Società;
- 2) I cartellini degli atleti in gara, a causa dell'alto numero di partecipanti, non saranno controllati durante la consegna delle deleghe.

I cartellini dovranno essere comunque in possesso del Dirigente perché saranno effettuati controlli a campione in qualsiasi momento nell'arco della durata di tutta la competizione.

Dove si svolgeranno le fasi regionali, i commissari di gara sono tenuti, per i quartetti, al controllo dei cartellini per la verifica della categoria di appartenenza in base all'età dei partecipanti.

Dove non vengano svolte fasi regionali tale controllo avverrà alla rassegna nazionale e in caso di errore i quartetti saranno spostati nella giusta categoria.

Qualora la stessa non abbia già avuto luogo; in caso contrario il quartetto sarà escluso dalla rassegna. Il controllo dei cartellini è obbligatorio, con le stesse modalità, per la categoria "under 12 e 16". Le società che, in caso di controllo, non fossero in grado di presentare i cartellini, o dovessero presentare cartellini non regolari, saranno escluse dalla classifica.

Le tessere dovranno avere validità per l'anno sportivo in corso, si ricorda che l'anno sportivo ha inizio il 01/09 e termina il 31/08

Art. 16. REGOLAMENTI TROFEI – SOLO PER RASSEGNA NAZIONALE

Giuria Popolare

La giuria popolare avrà il compito di assegnare il trofeo: "Gruppo Spettacolo".

A. La "Giuria Popolare" potrà essere formata da 3 a 5 membri. Ogni componente della Giuria Popolare dovrà esprimere su una apposita scheda cinque preferenze relative a cinque gruppi diversi.

B. Il gruppo che avrà totalizzato il maggior numero di preferenze sarà il vincitore del relativo Trofeo.

In caso di parità fra due o più gruppi risulterà vincitore quello che avrà totalizzato la miglior somma dei punteggi assegnati dai Giudici.

Trofeo "Gruppi Spettacolo"

Parteciperanno al Trofeo "Gruppi Spettacolo" tutti i gruppi iscritti in Spettacolo A1, Spettacolo A2 e Spettacolo A3;

Trofeo "Gruppi Folk"

Alla Società vincitrice della classifica per società relativa alla Rassegna Nazionale sarà attribuito il Trofeo "Gruppi Folk".

SETTORE CORSA

PARTE PRIMA: NORME DI ATTIVITA'

ATTIVITA'

Lo svolgimento delle attività della Settore di Attività si attua, a qualunque livello, attraverso due percorsi ben distinti ed è assoggettata all'affiliazione e al tesseramento presso i comitati UISP territorialmente competenti.

1. Percorso Promozionale

Attività che non prevede classifiche di merito, prediligendo la mera partecipazione.

Primi Passi f-m	Atleti che compiono nell'anno solare	fino a 13 anni
Fitness f-m	" " "	14 o più anni

E' compito delle Associazioni Sportive riservare risorse e spazi alle Categorie Promozionali, con proposte ed iniziative diverse dagli standard delle gare agonistiche.

Tali proposte devono essere comunicate alle Strutture di Attività di competenza che provvedono a divulgarle affinché diventino patrimonio comune.

2. Percorso agonistico-amatoriale

A questa attività non possono partecipare atleti indipendenti

Campionati e Trofei (Nazionali-Interregionali-Regionali)

A) Categorie Agonistiche

Piccoli Azzurri f-m	Atleti che compiono nell'anno solare	8 e 9 anni;
Primavera f-m	" " "	10 e 11 anni;
Ragazzi f-m	" " "	12 e 13 anni;
Allievi f-m	" " "	14 e 15 anni;
Assoluti f-m	" " "	16 o più anni.

B) Categorie Amatoriali

Sono riservate a chi non effettua attività agonistica tradizionale, anche in ambiti diversi da UISP;

Amatori 14-39 f-m Atleti che compiono nell'anno solare da 14 a 39 anni;

Amatori 40+ f-m Atleti che compiono nell'anno solare da 40 o + anni.

E' facoltà del Giudice Arbitro, verificato il numero dei partecipanti, fare gareggiare insieme più categorie,

redigendo sempre classifiche separate.

In caso di manifestazioni in collaborazione con altri EPS o FISR, i dirigenti locali in accordo con la commissione tecnica, le categorie giovanili possono essere divise per anno (ES: Primavera 1 e Primavera 2).

CAMPIONATI E TROFEI

Possono essere disputati:

- Campionati Regionali Pista, Strada e Indoor
- Campionati Nazionali Pista, Strada, Indoor e, per alcune categorie, Gran Fondo
- Trofei Nazionali, Interregionali e Regionali

Per i soli Trofei può essere consentita la partecipazione anche ad atleti tesserati alla FISR o presso altri Enti di Promozione Sportiva.

La richiesta per Campionati e Trofei deve essere inviata:

- alla UISP Nazionale Pattinaggio per quelli a carattere Nazionale o Interregionale;
- alle competenti UISP SdA Regionali, per tutti gli altri.

Le richieste per i Trofei devono contenere anche la bozza del regolamento e del programma della manifestazione, mentre per i Campionati la stesura è di competenza della relativa SdA.

Il calendario dei Campionati Regionali deve essere autorizzato dal Settore di Attività Nazionale.

Il regolamento ed il programma, una volta autorizzati, sono trasmessi, a seconda dei casi:

- dalla UISP SdA Pattinaggio Nazionale al Responsabile Nazionale Giudici, per le manifestazioni a carattere nazionale o interregionale;
- dalla UISP SdA Pattinaggio Regionale al Responsabile Regionale Giudici ed alla UISP SdA Pattinaggio Nazionale, per le manifestazioni a carattere regionale.

Gli organizzatori devono trasmettere il regolamento ed il programma a tutte le associazioni del territorio interessato, ma non possono divulgarne il contenuto prima di avere ottenuto l'autorizzazione.

Per i Campionati Nazionali e per i Trofei Nazionali ed Interregionali, le spese di giuria sono a totale carico del SdA Pattinaggio Nazionale.

L'importo da pagare quale contributo spese e le modalità di pagamento vengono comunicate all'inizio dell'anno sportivo dal SdA Pattinaggio Nazionale.

La presentazione delle deleghe deve essere effettuata via telefax o e-mail alla Segreteria del Settore Corsa o della Società o Settore di Attività organizzatrice (per le altre manifestazioni) entro le ore 12,00 del giorno precedente la Manifestazione, mediante la compilazione dell'apposito modulo debitamente sottoscritto dal Dirigente Responsabile.

La documentazione della Manifestazione deve essere inoltrata alla Segreteria della UISP SdA Pattinaggio Nazionale o Regionale entro i 20 giorni successivi dallo svolgimento.

CAMPIONATI NAZIONALI

Iscrizioni

La quota di partecipazione e le modalità di pagamento vengono comunicate prima di ogni manifestazione dal SdA Pattinaggio Nazionale.

La ricevuta del pagamento deve essere esibita il giorno della manifestazione al momento della conferma atleti.

Eventuali depennamenti devono essere comunicati entro 48 ore dalla gara senza diritto alla restituzione delle quote già versate.

Eventuali iscrizioni sul campo di gara si accettano con le modalità comunicate prima di ogni manifestazione dal SdA Pattinaggio Nazionale.

Attribuzione titoli

Atleti: un titolo per ogni distanza disputata.

Società: un titolo per ogni campionato disputato.

In caso di parità tra due o più società, il titolo verrà assegnato alla società più numerosa, con esclusione dei partecipanti alle Categorie Promozionali.

Premiazioni: la società organizzatrice deve farsi carico della premiazione delle prime 3 società classificate, oltre a consegnare a tutti i partecipanti un oggetto ricordo della manifestazione.

Sono a carico del SdA Pattinaggio Nazionale gli scudetti e le maglie per i vincitori e le medaglie per i primi 3 classificati.

I premi devono riportare la dicitura "Campionato Nazionale Pista (o Strada o Gran Fondo o Indoor) UISP".

Distanze (in metri)

Categoria	Pista/Strada (velocità/linea)		Gran Fondo	Indoor	
Piccoli Azzurri	200	600		200	400
Primavera	200	1000		200	800
Ragazzi	300	2000	5000	300	1000
Allievi	500	3000	10000	500	1500
Assoluti F	500	3000	21000	500	1500
Assoluti M	500	5000	42000	500	3000
Amatori F		1500	21000	1500	
Amatori M		3000	42000	1500	

DURATA DELLE MANIFESTAZIONI

Nel redigere i programmi delle manifestazioni occorre attenersi ai seguenti criteri:

la manifestazione di una intera giornata deve essere divisa in 2 frazioni (mattino e pomeriggio) onde permettere ad atleti, dirigenti e genitori un impegno limitato.

Il Settore Corsa consiglia al mattino le Categorie Giovanili ed al pomeriggio le altre.

Al termine di ogni frazione di manifestazione si deve procedere alle premiazioni.

Il SdA Nazionale Pattinaggio si assume l'impegno di fare rispettare tali criteri nel momento dell'autorizzazione. Il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara, al momento di stilare il programma gare, devono rispettare tali normative.

Eventuali deroghe possono essere autorizzate dal SdA Nazionale Pattinaggio in occasione di particolari circostanze o manifestazioni.

REGOLAMENTO TECNICO

1) PROVE SOSPESE O RINVIATE

Nel caso che, a giudizio del Commissario di gara o Giudice arbitro, una prova dovesse essere sospesa o rinviata, si procederà come segue:

- manifestazione sospesa dopo una parte di finali già svolte: le gare mancanti possono essere svolte in altra data;
- manifestazione sospesa prima delle finali ma con le batterie già effettuate: se le finali sono spostate ad altra data, le batterie devono essere ripetute;
- alla ripetizione di una gara interrotta possono prendere parte solo gli atleti che si trovavano presenti precedentemente (se ripetuta in altra data, la partecipazione sarà libera);
- se impossibilitati a tali suddette ipotesi, si stilerà una classifica in base alle gare svolte.

2) COMPORTAMENTO ATLETI IN GARA

L'atleta che si presenta in gara con gessature o fasciature rigide non sarà ammesso alla manifestazione. L'atleta in gara può portare occhiali da vista solo se allacciati dietro la nuca e orologi o cardiofrequenzimetri se in materiale plastico.

E' obbligatorio l'uso del casco di qualsiasi tipo, purché rispondenti alle vigenti leggi antinfortunistiche. E' assolutamente proibito accettare rifornimenti dall'esterno (eccetto per la gran fondo). I concorrenti devono gareggiare percorrendo la linea immaginaria più breve, non possono zigzagare o improvvisare deviazioni che provochino danni ad altri atleti, se tali infrazioni sono effettuate sul rettilineo d'arrivo, l'atleta deve essere retrocesso o squalificato.

Il sorpasso a sinistra non deve in alcun modo ostacolare gli altri concorrenti. In base al programma gare stilato dalla Giuria gli atleti, alla chiamata dello speaker, debbono portarsi nell'apposito spazio a disposizione del Giudice addetto ai concorrenti. La mancata presentazione all'appello corrisponde alla rinuncia della gara.

Per la cat. Piccoli Azzurri è consentito l'uso dei parapolsi, con la parte rigida solo sul palmo della mano.

3) RIPETIZIONE GARA

La ripetizione della partenza è ammessa per guasto meccanico e/o caduta i, purché avvenga entro l'uscita della prima curva (pista) o entro i primi 50 metri (strada).

4) DIVISA DI GARA

Nelle gare di CAMPIONATO durante la gara e la premiazione, gli atleti devono indossare la divisa sociale della società d'appartenenza. Il numero di gara deve essere, posto in modo ben visibile, sul dorso e sulla coscia.

5) SANZIONI

Durante lo svolgimento di una manifestazione agli atleti possono essere comminati i seguenti provvedimenti disciplinari:

- richiamo;
- ammonizione;
- diffida di squalifica;
- retrocessione dall'ordine d'arrivo;
- squalifica dalla gara o dalla manifestazione.

Nel corso di una stessa manifestazione le sanzioni sono cumulabili fra loro ad eccezione per la falsa partenza.

6) COMPORTAMENTO DIRIGENTI ED ISTRUTTORI

I dirigenti presenti sul campo di gara, ufficialmente delegati dai Presidenti delle rispettive Società, sono e saranno gli unici che possono e potranno presentarsi dal Commissario di gara che li metterà a colloquio con il G.A., per eventuali chiarimenti.

Dovranno portare sempre in evidenza la tessera UISP "tipo D". Gli istruttori che vogliono entrare nell'apposito spazio atleti per suggerimenti o interventi meccanici devono avere in evidenza il "cartellino tecnico" opportunamente vidimato dalla UISP Nazionale.

Le Società possono farsi rappresentare da dirigenti di altre società, purché tesserati.

7) PERCORSO DI GARA

Il percorso di gara può essere su pista (piana - sopraelevata) o su strada (aperto - chiuso). Le misure del percorso di gara devono essere prese a 30 centimetri dal bordo interno. Le curve dei percorsi che non hanno delimitazione naturale, devono essere evidenziate con segnali mobili e ben visibili senza costituire pericolo ai concorrenti.

Nel percorso stradale con curve sia a destra sia a sinistra, le misure devono essere prese lungo una linea immaginaria alla distanza di 30 centimetri dal punto di tangente.

8) PISTA

Si definisce pista (coperta o scoperta) quel percorso di gara che ha due rettilinei della stessa lunghezza uniti da due curve simmetriche dello stesso raggio.

Pista piana:

- lunghezza: non deve essere meno di 80 metri;
- larghezza: deve essere pari o superiore a 4 metri;
- partenza: deve essere posta all'inizio del rettilineo, evidenziata con una linea bianca larga 5 centimetri;
- arrivo: deve essere posto dopo 3/4 del rettilineo ed evidenziata con una linea bianca larga 5 centimetri;
- pavimentazione: può essere di vari materiali purché perfettamente levigati;
- recinzione: non obbligatoria.

Pista sopraelevata:

- lunghezza: non deve superare i 300 metri;
- larghezza: deve essere pari o superiore a 5 metri;
- partenza: deve essere posta all'inizio del rettilineo, in zona piana;
- arrivo: deve essere posto dopo 3/4 del rettilineo ed evidenziata con una linea bianca larga 5 centimetri;
- pavimentazione: può essere di vari materiali purché perfettamente levigati;
- recinzione: obbligatoria quella esterna, con materiale idoneo dalla base al corrimano.

9) STRADA

Percorso chiuso - percorso aperto

Il percorso è chiuso quando la partenza e l'arrivo coincidono e lo stesso è ripetuto una o più volte. È aperto quando la partenza e l'arrivo non coincidono. Devono essere sempre parzialmente chiusi al traffico.

- lunghezza: minima metri 200, massima metri 1000, eccezion fatta per la Gran Fondo;
- larghezza: deve essere pari o superiore a 5 metri;
- partenza: deve essere segnalata da una linea bianca larga 5 centimetri e non deve essere collocata nelle vicinanze di una curva (fatta eccezione per le gare di cronometro);
- arrivo: deve essere posto almeno 30 metri prima della curva o 50 metri dopo l'ultima curva; deve essere evidenziato da una linea bianca larga 5 centimetri. La zona dell'arrivo deve essere delimitata.
- pavimentazione: il più possibile uniforme, senza spaccature o screpolature tali da creare rischio per gli atleti. Eventuali imperfezioni devono essere segnalate.
- pendenze: non debbono superare il 5%, eccezion fatta per la gran fondo.

Tutti i percorsi stradali devono essere visionati ed autorizzati dal SdA Nazionale Pattinaggio - Settore Corsa.

10) IDONEITÀ DEL PERCORSO DI GARA

Quando, a giudizio del Giudice arbitro e del Commissario di gara, le condizioni atmosferiche non consentissero il normale svolgimento di una manifestazione, questa può essere sospesa. Può riprendere, in qualsiasi momento, purché possa concludersi entro le ore 24.

11) SENSO DI MARCIA

Per le gare su pista o strada il senso di marcia deve essere sempre antiorario, eccezion fatta per la gran fondo.

12) IMPIANTI ATTREZZATURE E SERVIZI

E' obbligatorio per ogni Società organizzatrice predisporre il seguente materiale:

- impianto d'amplificazione;
- speaker;
- contagiri e campana;
- presenza sul percorso dell'ambulanza con personale paramedico;
- spazio riservato al giudice per l'appello degli atleti;
- spazio transennato, riservato alla segreteria, completo di tavoli e sedie;
- computer, fotocopiatrice e carta e stampante;
- mezzi di trasporto o radiotrasmittenti se il percorso è lungo e non totalmente visibile;
- numero 3 (tre) collaboratori (computer, giuria, classifiche, albo);

13) TIPI DI GARA

a) Cronometro: gara individuale aperta a tutti gli atleti con distanze prestabilite. L'ordine di partenza è a sorteggio. La classifica è determinata dal tempo netto impiegato.

E' obbligatoria la presenza dei cronometristi. La ripetizione è ammessa solo per caduta accidentale o guasto meccanico.

b) Velocità: gara in linea su brevi distanze su pista o strada. Gli atleti saranno disposti dal giudice su un'unica fila dietro la linea di partenza. Al comando ATLETI A POSTO si posizioneranno sulla linea di partenza. Controllata la corretta posizione degli atleti, il giudice darà il via con un colpo di pistola o fischietto.

L'atleta che effettua e/o provoca false partenze dopo la seconda è escluso dalla gara.

Possono qualificarsi alla fase successiva un numero variabile di concorrenti in funzione delle batterie e del numero dei partecipanti.

PROGETTO GIOVANI

Categorie Piccoli Azzurri e Primavera

Gara di velocità

Svolgimento in massimo 3 fasi: gli atleti saranno suddivisi in batterie, massimo di 6 atleti la metà dei quali accederà alle semifinali e successiva finale del Gruppo A, l'altra metà accederà alle semifinali e successive finali del gruppo B. Verranno premiati con medaglia i primi 3 del gruppo A e i primi 3 del gruppo B.

I punteggi saranno così assegnati:

gruppo A 1° 19 punti – 2° 17 -- 3° 15 – 14 – 13 - 12 dal settimo in poi 5 punti;

gruppo B 1° 11 punti 2° 10 punti 9 -8 - 7 e dal settimo in poi 5 punti

c) In linea: sono gare in cui gli atleti gareggiano contemporaneamente. Se il numero dei partecipanti fosse eccessivo, il Giudice arbitro può far disputare delle batterie.

Alla partenza gli atleti sono disposti, anche su più linee, partendo sempre dalla corda.

L'atleta che effettua e provoca false partenze, dopo la seconda è escluso dalla gara

d) Eliminazione: sono gare in cui, a cadenza regolare, l'ultimo atleta che transita sul traguardo è eliminato. L'ultima eliminazione deve in ogni modo avvenire a 1 (Uno) giro dal termine.

Al traguardo finale devono arrivare almeno 5 (cinque) atleti. La lunghezza della gara è determinata dal

numero dei partecipanti, che non deve essere inferiore a 10 (dieci) atleti. Eventuali batterie si svolgeranno in linea.

Partenza: vedi gare in linea.

e) A punti: sono gare in cui dal secondo passaggio sulla linea del traguardo e ad ogni successivo traguardo precedentemente fissato, sono attribuiti 2 (due) punti al 1°, 1 (uno) punto al 2° atleta transitato.

Al traguardo finale invece il punteggio è attribuito in base al piazzamento (partendo dal primo) come segue: 3 - 2 e 1 punto a tutti gli altri arrivati. Sarà vincitore l'atleta che avrà totalizzato il maggior numero di punti.

In caso di parità sarà decisivo il miglior piazzamento nell'ultimo giro (al traguardo). Per lo svolgimento della gara devono essere presenti almeno 8 (otto) atleti. Gli atleti doppiati o ritirati perderanno il punteggio ottenuto in precedenza.

Partenza: vedi gare in linea.

f) Inseguimento: sono gare che si svolgono fra due atleti o due squadre. Gli atleti o le squadre partono da due punti equidistanti fra loro e con distanze prestabilite.

Se un atleta o una squadra raggiunge l'avversario prima del termine della gara, questa sarà considerata terminata. Per l'inseguimento a squadre, l'atleta che transita penultimo sul traguardo determinerà il tempo per la classifica.

g) Americana piccoli: sono gare a squadre composte da tre o più atleti che devono coprire una distanza prestabilita. Gareggia contemporaneamente un atleta per squadra; ogni concorrente deve coprire almeno una frazione.

Il cambio tra un concorrente e l'altro deve essere effettuato in una zona prestabilita e può avvenire sia a spinta che per contatto. L'ultimo cambio deve essere effettuato prima del suono della campana. Il non rispetto di tali regole implica la squalifica dell'intera squadra.

TABELLA COMPOSIZIONE SQUADRE

nr. 6 atleti (2 squadre)

1° squadra - 1[^] - 4[^] - 6[^] class.

2° squadra - 2[^] - 3[^] - 5[^] class.

nr. 8 atleti (2 squadre)

1° squadra - 1[^] - 4[^] - 6[^] - 7[^] class.

2° squadra - 2[^] - 3[^] - 5[^] - 8[^] class.

nr. 9 atleti (3 squadre)

1° squadra - 1[^] - 6[^] - 9[^] class.

2° squadra - 2[^] - 5[^] - 8[^] class.

3° squadra - 3[^] - 4[^] - 7[^] class.

4° squadra - 4[^] - 5[^] - 12[^] class.

nr. 12 atleti (4 squadre)

1° squadra - 1[^] - 8[^] - 9[^] class.

2° squadra - 2[^] - 7[^] - 10[^] class.

3° squadra - 3[^] - 6[^] - 11[^] class.

nr. 15 atleti (5 squadre)

1° squadra - 1[^] - 10[^] - 15[^] class.

2° squadra - 2[^] - 9[^] - 14[^] class.

3° squadra - 3[^] - 8[^] - 13[^] class.

4° squadra - 4[^] - 7[^] - 12[^] class.

5° squadra - 5[^] - 6[^] - 11[^] class.

nr. 16 atleti (4 squadre)

1° squadra - 1[^] - 8[^] - 9[^] - 16[^] class.

2° squadra - 2[^] - 7[^] - 10[^] - 15[^] class.

3° squadra - 3[^] - 6[^] - 11[^] - 14[^] class.

4° squadra - 4[^] - 5[^] - 12[^] - 13[^] class.

nr. 18 atleti (6 squadre)

1° squadra - 1[^] - 11[^] - 17[^] class.

2° squadra - 2[^] - 12[^] - 14[^] class.

3° squadra - 3[^] - 8[^] - 18[^] class.

4° squadra - 4[^] - 9[^] - 15[^] class.

5° squadra - 5[^] - 10[^] - 13[^] class.

6° squadra - 6[^] - 7[^] - 16[^] class.

nr. 20 atleti (5 squadre)

1° squadra - 1[^] - 8[^] - 16[^] - 17[^] class.

2° squadra - 2[^] - 9[^] - 12[^] - 19[^] class.

3° squadra - 3[^] - 10[^] - 14[^] - 15[^] class.

4° squadra - 4[^] - 7[^] - 13[^] - 18[^] class.

5° squadra - 5[^] - 6[^] - 11[^] - 20[^] class.

nr. 24 atleti (6 squadre)

1° squadra - 1[^] - 13[^] - 17[^] - 21[^] class.

2° squadra - 2[^] - 12[^] - 18[^] - 20[^] class.

3° squadra - 3[^] - 11[^] - 16[^] - 19[^] class.

4° squadra - 4[^] - 7[^] - 15[^] - 22[^] class.

5° squadra - 5[^] - 6[^] - 14[^] - 24[^] class.

6° squadra - 8[^] - 9[^] - 10[^] - 23[^] class.

Gli atleti che, per eccessivo numero, dovessero rimanere esclusi dalla partecipazione alla gara riceveranno un punteggio equivalente a quello assegnato alla squadra ultima classificata. In caso di rinuncia di uno o più atleti, per la composizione delle squadre, l'ordine d'arrivo sarà modificato scalando le posizioni rimaste scoperte.

Il o i rinunciatari non acquisiranno nessun punteggio.

Americana Grandi mista: le squadre sono composte da 6 atleti.

Ogni concorrente dovrà effettuare lo stesso numero di giri. Il cambio deve essere effettuato in una zona prestabilita e deve avvenire per spinta.

L'ultimo cambio deve essere effettuato prima del suono della campana. Il non rispetto di tali regoli implica la squalifica dell'intera squadra.

Il numero massimo di squadre ammesse alla partenza è 6

h) Gimcane: sono dimostrazioni in cui sono abbinati vari esercizi d'abilità.

i) Gran fondo: possono svolgersi sia su percorsi del tipo "chiuso" che "aperto", Se il percorso è del tipo "chiuso" deve avere uno sviluppo superiore a 2000 metri. Gli atleti possono portare con se fin dalla partenza qualsiasi tipo di bevanda (recipienti in plastica), e possono usufruire di rifornimento solo in zone prestabilite e concordate dal Giudice arbitro e Commissario di gara. L'atleta non può gettare oggetti superflui sul percorso di gara.

l) Play Team: gara a squadre in cui partono da 3 a 5 atleti. Il 3^o arrivato di ogni squadra sarà quello che genera la classifica della gara.

14) ARRIVO (VALIDO PER TUTTE LE GARE)

L'arrivo è determinato nel momento in cui la parte più avanzata del pattino taglia la linea del traguardo purché una parte dello stesso sia a contatto con il terreno.

15) CLASSIFICA DOPPIATI – RITIRATI

Nelle gare in linea (pista, strada, gran fondo) gli atleti ritirati o doppiati o che stanno per esserlo, possono, a discrezione dei Giudici, essere tolti di gara. Saranno classificati in ordine inverso. Gli atleti doppiati, che non sono tolti di gara, termineranno la loro prova al termine dell'ultimo concorrente a pieni giri.

16) EQUIPAGGIAMENTO

Durante la gara e per tutto il tempo che i concorrenti rimangono sul percorso di gara i concorrenti sono tenuti ad indossare il casco protettivo allacciato.

Il numero di gara deve essere posto, in modo ben visibile, sul dorso e sulla coscia.

E' ammesso l'utilizzo di qualsiasi tipo di pattino e ruote purché le stesse non superino il diametro di 110 mm.

In relazione a quanto previsto dai regolamenti internazionali e a titolo sperimentale per il 2015 solo per la categoria Amatori è possibile l'utilizzo di ruote di diametro maggiore.

Quando nella gara si verifica un arrivo in gruppo tale da non consentire l'esatta posizione degli atleti, questi saranno classificati ex-aequo, saranno elencati in ordine alfabetico e otterranno un punteggio pari alla somma dei punti diviso il numero degli atleti con arrotondamento per eccesso.

17) PUNTEGGI

Validi per campionati, trofei e manifestazioni Nazionali, Interregionali, Regionali:

- al primo classificato, punti 19;
- al secondo classificato, punti 17;
- al terzo classificato, punti 15;
- dal quarto al dodicesimo classificato, 1 punto a scalare;
- dal tredicesimo classificato in poi, punti 5 a tutti.

La somma dei punti ottenuti dagli atleti nelle rispettive gare determina la classifica di società. Nelle sole gare di velocità dopo le batterie, si svolgeranno le finali dal 1° al 6° posto e dal 7° al 12° posto.

Nelle manifestazioni che prevedono la "combinata" il punteggio è determinato dalla somma dei punti ottenuti in ciascuna gara. In caso di parità la classifica finale è determinata dal punteggio ottenuto nella gara lunga.

Primi passi e principianti che esibiscono la tessera UISP: 2 punti di partecipazione ad ogni manifestazione autorizzata dal SdA nazionale.

SETTORE FREESTYLE

CAPITOLO 1 - ATTIVITA' SPORTIVA

Premessa

L'attività sportiva si svolge nell'arco di tempo compreso tra l'1 settembre ed il 31 agosto dell'anno successivo; tutti gli atleti che partecipano ad attività di avviamento, preagonistica ed agonistica devono essere in regola con il tesseramento Uisp e con la certificazione medica (vedi capitolo specifico del Regolamento Tecnico Nazionale SdA Pattinaggio)

Art. 1 – ATTIVITA' AGONISTICA (CAMPIONATI REGIONALI, NAZIONALE E TROFEI)

- a) L'attività agonistica comprende tutte le gare valevoli per il Campionato Nazionale, i Campionati Regionali, i Trofei e altre Manifestazioni, purché debitamente autorizzate dal livello competente.
- b) Il Responsabile Nazionale del Settore, propone e sottopone all'approvazione della Commissione di Settore, la formula e le date entro le quali dovranno svolgersi le gare dei Campionati Regionali, disposizioni che verranno poi comunicate ai Responsabili Regionali che dovranno predisporre l'organizzazione.
- c) Per quanto riguarda il Campionato Nazionale, ogni disciplina dovrà essere disputata in prova unica, è possibile distribuire le varie discipline in più Manifestazioni.
- d) Gli atleti che praticano attività agonistica devono essere muniti di certificato medico per attività agonistica e devono essere tesserati Uisp.
- e) Saranno ammessi al campionato nazionale agonisti, tutti i partecipanti al rispettivo campionato regionale purché in esso abbiano disputato almeno una disciplina, con la possibilità di iscriversi a tutte le discipline del campionato nazionale.
- f) I Responsabili Regionali possono decidere se organizzare il Campionato Regionale in un'unica gara comprendente tutte le discipline o distribuirlo in più gare, l'importante è che alla fine sia redatta una classifica di merito per assegnare i Titoli Regionali.
- g) Le Regioni in cui siano presenti meno di tre Società, possono chiedere di disputare i Campionati Regionali con una Regione confinante, la gara diventa Interregionale.
- h) Per i Campionati Interregionali vengono stabiliti questi accoppiamenti:
 - Piemonte – Lombardia Veneto – Friuli V.G.
 - Toscana – Emilia R. – Rep. Di San Marino
 - Lazio – Marche
 - Calabria – Campania

Questi accoppiamenti non sono obbligatori ma altamente consigliati, possono essere concesse deroghe vagliate esigenze particolari che possono subentrare nelle Regioni.

Le società presenti negli stati enclavi, possono partecipare ai campionati regionali, nazionali ed ai trofei purché siano affiliate alla UISP.

Le Società partecipanti agli interregionali possono decidere di avere classifiche separate per Regione, in questo caso avremo due gare distinte con entrate in pista separate e nomina dei rispettivi Campioni Regionali; e l'unica cosa che avranno in comune è la giuria e la struttura dove si svolge il campionato.

Le società interessate possono decidere di svolgere una gara unica con una entrata in pista e classifiche uniche, e quindi un campione interregionale per ogni disciplina.

Non è possibile avere una Classifica unica e Campioni Regionali separati.

- i) I trofei nazionali non indetti direttamente dalla UISP nazionale, ma dai livelli regionali/territoriali prima di essere pubblicizzati, devono ricevere il nulla osta dal settore nazionale a cui va inviata la richiesta con allegato il regolamento utilizzato per quella manifestazione.

Art. 2 - ATTIVITA' PROMOZIONALE - AVVIAMENTO E PREAGONISTICA

L'Attività Promozionale - Avviamento viene ulteriormente suddivisa in:

I. Attività Promozionale - Avviamento

II. Attività Pre-agonistica

- a) L'attività pre-agonistica, comprende tutte le Manifestazioni Regionali riservate alle Categorie pre-agonistiche, i Trofei (Nazionali, Regionali e Provinciali) e altre Manifestazioni, purché debitamente autorizzate.
- b) I trofei nazionali non indetti direttamente dalla UISP nazionale, ma dai livelli regionali/territoriali prima di essere pubblicizzati, devono ricevere il nulla osta dal settore nazionale a cui va inviata la richiesta con allegato il regolamento utilizzato per quella manifestazione.
- c) Le Manifestazioni regionali riservate alle categorie pre-agonistiche vengono assegnate, tra coloro che ne fanno richiesta come organizzatori, dal SdA Regionale interessata che decide sentito il parere del Responsabile Regionale del Settore.

- d) le attività di avviamento e pre-agonistiche sono esclusivamente riservate a chi non fa attività agonistica di nessun tipo, non solo nella Uisp ma anche in altri organismi sportivi riconosciuti dal Coni e a chi da almeno un anno non partecipi a gare agonistiche.
Non possono partecipare all'attività di avviamento e preagonistica tutti gli atleti che effettuano gare agonistiche sia a livello nazionale che internazionale
- e) L'attività di avviamento è regolamentata dalle "Linee Guida" che sono pubblicate sul sito ufficiale del SdA Pattinaggio nazionale. La sua competenza è comunque territoriale e/o regionale in accordo con le direttive nazionali. I regolamenti stilati dai livelli territoriali e/o regionali devono seguire le vigenti normative per la tutela sanitaria, essere coerenti con il RTN SdA Pattinaggio e vanno inviati per conoscenza al settore
- f) L'attività preagonistica è regolamentata dal Regolamento tecnico preagonisti, pubblicato sul sito SdA pattinaggio nazionale.

Il tesserato che disputa la prima gara ufficiale dell'anno sportivo tra i PREAGONISTI non può passare in nessun caso fra gli AGONISTI fino al termine dell'anno sportivo.

Si può passare in qualsiasi periodo dell'anno sportivo in corso dall'avviamento alle categorie dei preagonisti previa comunicazione al settore nazionale.

Qualsiasi innovazione, (es. nuove tipologie di gare) deve essere presentata, con opportuna documentazione, dal responsabile territoriale al settore nazionale (freestyle.pattinaggio@uisp.it) ed al Responsabile nazionale nuove attività (pattinaggio@uisp.it) affinché possa essere proposto per il suo inserimento previa approvazione da parte degli organismi Uisp nel RTN SdA Pattinaggio

Con riferimento all'organizzazione di Trofei Open, aperti a tesserati Federali o altri Enti di promozione Sportiva (Nazionali, Interregionali, Regionali, Territoriali), le richieste di organizzazione dovranno pervenire entro e non oltre 60 giorni dall'evento ai Responsabili dei Settori di Attività competenti che avranno facoltà di autorizzare l'evento. I trofei open possono essere svolti per categorie preagonistiche o agonistiche e le classifiche stilate sono uniche. Non c'è nomina di campione provinciale, regionale o nazionale.

L'omologazione della Gara o Manifestazione avverrà al ricevimento da parte del responsabile di Settore del rispettivo livello, delle relative Classifiche entro 5 giorni dall'effettuazione, mancando le Classifiche la Gara o Manifestazione non sarà considerata effettuata.

CAPITOLO 2 - ORGANIZZAZIONE DEI CAMPIONATI

Si intende l'organizzazione di qualsiasi Manifestazione UISP, Campionati di Categoria, Pre-agonisti e eventi per l'avviamento.

Art. 3 - SEDI E OMOLOGAZIONE DEI CAMPIONATI

- a) Le sedi per le prove del Campionato Nazionale Freestyle vengono assegnate a coloro che ne fanno richiesta come organizzatori, dalla Commissione Nazionale UISP Settore Freestyle nel rispetto delle modalità stabilite dal SdA.
- b) I Trofei Nazionali UISP Freestyle vengono assegnati, a coloro che ne fanno richiesta come organizzatori, con le stesse modalità del Campionato Nazionale.
- c) I Campionati Regionali ed i Trofei Regionali vengono assegnati, a coloro che ne fanno richiesta come organizzatori, dai Settori Regionali che decidono sentito il parere del Responsabile Regionale di Settore.

Art. 4 - NORME PER L'ORGANIZZAZIONE

In occasione di ogni gara di Campionato devono essere predisposti:

- a) L'impianto di gara con particolare riguardo all'esatta tracciatura della pista (vedi norme tecniche relative alle singole discipline) e alle dimensioni.
- b) Gli spazi riservati in applicazione al successivo Art. 5.
- c) L'impianto di diffusione sonora (Art. 6)
- d) Una bacheca per l'affissione di tutti i comunicati diramati dal Settore Nazionale UISP per il Freestyle o del Presidente di Giuria, sistemato in modo tale da evitare l'asportazione degli stessi.
- e) Elenco dettagliato del tipo di premiazione predisposto.

- f) La presenza di uno Speaker e di un addetto all'impianto di diffusione sonora. Il Commissario di Gara e/o il Presidente di Giuria potranno, in caso di necessità, sostituirli ambedue.
- g) Computer fornito dei programmi di base in particolare excel e stampante con driver di installazione. Nel caso in cui il driver non fosse disponibile sarà cura dell'ASD organizzatrice comunicare al Giudice Arbitro il modello della stampante.

L'Organizzazione dovrà inoltre curare che le postazioni per le riprese televisive o fotografiche, non ostacolino in alcun modo lo svolgimento delle gare.

Sarà compito dell'Organizzazione diffondere il programma di gara e comunicare un numero di fax, di telefono ed eventualmente un e-mail per informazioni, il tutto almeno un mese prima dell'evento.

Per tutte le prove di campionato (agonistiche, preagonistiche), le prescrizioni sono raccolte dall'Organizzatore ed inviate al giudice arbitro, che provvederà ad inviarle al segretario designato per quel campionato, fino ad una settimana prima della gara ed i depennamenti si potranno effettuare entro due giorni prima dell'evento tramite fax o e-mail e no più tardi delle ore 24.00 dell'ultimo giorno a disposizione, successivamente i depennamenti verranno effettuati il giorno della gara. Nel caso di Atleti presenti nelle prescrizioni che, per motivi non giustificati, risultassero assenti il giorno della gara, l'Associazione di appartenenza dovrà pagare all'Organizzazione una penale pari all'importo di iscrizione della gara stessa per ogni Atleta assente. Per gare nazionali ed internazionali i termini verranno stabiliti all'indizione della gara stessa.

Art. 5 - SPAZI RISERVATI

Presso l'impianto di gara deve essere riservato agli Atleti, agli Allenatori ed Accompagnatori regolarmente accreditati, uno spazio situato in prossimità dell'ingresso alla pista stessa, opportunamente delimitato.

Dovrà essere predisposto anche uno spazio riservato alla Segreteria, opportunamente delimitato e in posizione idonea a consentire la visibilità della pista.

In tale spazio possono accedere unicamente il Presidente di Giuria o Giudice Arbitro, la Giuria impegnata in gara, il Commissario di Gara. Lo Speaker, l'Addetto all'impianto di diffusione sonora, il Responsabile dell'Organizzazione, il Responsabile Nazionale GNGS, il Responsabile Nazionale di Settore e il Dirigente Nazionale delegato alla rappresentanza in quella gara.

Art. 6 – IMPIANTO DI DIFFUSIONE SONORA

L'impianto di diffusione sonora deve essere dotato di amplificatori, altoparlanti, microfono, lettore di basi musicali. Per le gare di Campionato e Trofei UISP deve essere prevista la disponibilità di un impianto di riserva.

Art. 7 - SPEAKER

La funzione dello Speaker è strettamente limitata alla divulgazione di notizie ufficiali. Altre eventuali comunicazioni dovranno essere autorizzate dal Presidente di Giuria o Giudice Arbitro e non dovranno in ogni modo interferire con il regolare svolgimento della gara. Per ogni inizio di competizione dovrà essere presentata la Giuria (nello Classic Freestyle Slalom anche i Giudici addetti alla valutazione delle prove), durante la competizione, in ogni disciplina, si dovrà specificare il nome delle categorie e chiamare in pista l'atleta indicando il nome della società.

Egli potrà commentare ciò che sta avvenendo senza anticipare classifiche in modo ufficiale o dare notizie che possano avvantaggiare o penalizzare un concorrente.

Art. 8 - ORDINE PUBBLICO

Gli Organizzatori di Manifestazioni o gare UISP sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico, nonché della tutela della Giuria, degli Atleti e dei loro Accompagnatori. Eventuali disordini causati dalla negligenza organizzativa saranno imputati all'Organizzazione e saranno oggetto di sanzioni come previsto dal Regolamento di Disciplina.

Art. 9 - SERVIZIO SANITARIO

In ogni Manifestazione organizzata a nome o per conto del SdA Nazionale Pattinaggio UISP o comunque da essa autorizzata, è fatto obbligo agli Organizzatori di provvedere a far sì che sia presente un Servizio Sanitario atto a garantire assistenza di primo intervento.

Per svolgere tale funzione, è obbligatoria la presenza del medico, dotato di materiale di primo soccorso, regolarmente iscritto all'albo ed esercitante la professione (non pensionato) e che avesse frequentato un corso bls (nel caso fosse privo della certificazione blsd si consiglia la società organizzatrice di avere sul campo un addetto ai defibrillatori che abbia frequentato il corso). Tale normativa sarà in vigore definitivamente nel momento in cui la legge sui defibrillatori sarà attuativa.

La presenza dell'ambulanza non è obbligatoria.

Art. 10 – RESPONSABILE DELL'ORGANIZZAZIONE

La responsabilità dell'adozione delle misure previste all'Art. 4 compete al Responsabile dell'Organizzazione designato le cui generalità devono essere comunicate al Commissario di Gara, responsabile dell'applicazione delle norme vigenti, per tutta la durata della gara.

Il Responsabile dell'Organizzazione è incaricato di assistere la Giuria, inoltre raccoglie le iscrizioni dei vari atleti suddivisi per Associazione, riportandovi per ognuna le generalità del Dirigente Accompagnatore e dell'Allenatore che per regolamento saranno gli unici che possono e potranno presentarsi dal Presidente di Giuria o Commissario di Gara per eventuali chiarimenti (vedi Art. 11), e le consegna al Presidente di Giuria.

Art. 11 – COMMISSARIO DI GARA

Rappresenta la UISP SdA Nazionale Pattinaggio a Rotelle e assume la responsabilità primaria unitamente al Presidente di Giuria che rimane comunque l'unico titolare di quanto avviene in gara, garante del rispetto delle Norme Tecnico-Organizzative e del Regolamento Organico, per un corretto svolgimento della Manifestazione organizzata, a qualunque titolo, dalla UISP. Dato il carattere Istituzionale della figura del Commissario di Gara, saranno abilitati a svolgere tale funzione, Dirigenti UISP appositamente nominati dal SdA competente (sono esclusi i quadri tecnici).

COMPITI DEL COMMISSARIO DI GARA:

- 1) riferire in Verbale alle Leghe competenti ed ai responsabili dei Settori Attività le proprie osservazioni in merito:
 - a) Organizzazione generale della gara.
 - b) Comportamento del pubblico.
 - c) Comportamento degli Istruttori-Tecnici e Atleti.
 - d) Comportamento dei Dirigenti delle Società partecipanti.
 - e) Comportamento della Giuria.
 - f) Presiede la Commissione Reclami (per la specialità nella quale è costituita).
- 2) Constatata irregolarità organizzativa o situazioni non conformi alla Norma e/o in contrasto con il presente Regolamento, sentito il parere del Presidente di Giuria potranno a loro insindacabile giudizio, annullare o sospendere temporaneamente o modificare lo svolgimento della gara o della Manifestazione.
- 3) In caso di gravi intemperanze o contestazioni in merito allo svolgimento della gara da parte di atleti, istruttori-tecnici, dirigenti di Società o del pubblico, sentito il parere del Presidente di Giuria o del Giudice Arbitro, a suo insindacabile giudizio ed in applicazione delle sanzioni previste dal Regolamento di Disciplina, prendere tutte le decisioni ritenute necessarie a ristabilire le garanzie di diritto per il proseguimento del regolare svolgimento della gara o Manifestazione.
- 4) Ricevere ogni reclamo in merito allo svolgimento della gara, che dovrà essere inoltrato, nel rispetto delle procedure previste e previo pagamento delle quote stabilite, al Commissario di Gara il quale, consultato il Presidente di Giuria e la Commissione Reclami ed in applicazione delle Norme Generali e del Regolamento Organico comunicherà, entro il termine della gara stessa, le proprie inappellabili decisioni in merito al reclamo proposto.
- 5) In caso di forzata assenza del Commissario di Gara designato, ne assumerà tutte le funzioni il Presidente di Giuria.

Art. 12 – PRESIDENTE DI GIURIA E IL SEGRETARIO

Il Presidente di Giuria è il solo responsabile della corretta applicazione del Regolamento Tecnico e, in collaborazione con il Commissario di Gara, della corretta applicazione delle norme vigenti.

Sono inoltre di competenza del Presidente di Giuria:

- a) L'agibilità dell'impianto di gara, segnalandone l'eventuale inadeguatezza al Commissario di Gara ed in collaborazione con lo stesso, decidere in merito all'effettuazione della gara, alla sua sospensione temporanea o alla definitiva interruzione.
- b) Controllare e coordinare l'operato dei Giudici, intervenendo, se ritenuto necessario.
- c) Segnalare, al Commissario di Gara, tutti quei casi o situazioni ritenute lesive del corretto svolgimento della gara o non conformi alle Norme o al Regolamento e per le quali sono previste sanzioni disciplinari.
- d) Sottoscrivere i verbali di gara e le copie delle classifiche provvedendo ad inviare copia al SdA competente per l'omologazione del risultato, allegandovi se ritenuto necessario le proprie osservazioni in merito.
- e) Inviare con la massima urgenza, copia del verbale di gara e delle classifiche al SdA Nazionale, sia che si tratti di gara a carattere Provinciale, Regionale, Nazionale.
- f) Sostituire, in caso di forzata assenza, sia il Commissario di Gara che un Componente della Giuria

SEGRETARIO:

il segretario ha il compito di svolgere tutte le operazioni preliminari delle Manifestazioni; il segretario provvede al regolare svolgimento della gara per quanto riguarda la modulistica dei giudici, a redigere le classifiche parziali e totali, utilizza il programma ufficiale per la determinazione delle classifiche.

Collabora con il giudice arbitro nella verbalizzazione dei risultati. Nel caso non sia possibile la sua presenza sul campo di gara, la società organizzatrice metterà a disposizione il proprio personale che svolgerà le funzioni di segreteria sotto la diretta responsabilità del giudice arbitro.

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

Per i Campionati Nazionali tutti gli ufficiali di gara previsti devono far parte del G.N.G.S.

CAPITOLO 3 - SVOLGIMENTO DELLE GARE

Art. 13 - ACCOMPAGNATORI UFFICIALI E ALLENATORI

- a) Ogni Associazione partecipante ad una prova di Campionato, deve munire l'Accompagnatore Ufficiale e l'Allenatore del MODULO DI DELEGA, sottoscritto dal Legale Rappresentante o da chi è autorizzato a farne le veci, dalla quale risultino le generalità ed il numero della tessera UISP.
- b) I Dirigenti presenti sul campo di gara, ufficialmente delegati dal Presidente delle rispettive Associazioni, sono e saranno gli unici che possono e potranno presentarsi dal Presidente di Giuria o Commissario di Gara per eventuali chiarimenti.
- c) Gli Allenatori possono accompagnare i propri Atleti negli impianti di gara solo se in possesso della tessera UISP dell'anno in corso e del tesserino tecnico o dell'attestato della richiesta di tesserino tecnico. Il tesserino dovrà essere ben visibile. Non possono, in nessun caso, sporgere reclamo nei confronti dell'Organizzazione o Giuria in quanto, questa prerogativa è di competenza del Dirigente Rappresentante di Società.

Art. 14 – PROTEZIONI E IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI – PETTORALI

PROTEZIONI

Le protezioni sono obbligatorie per gli agonisti nelle gare di High jump , roller cross e skate slalom; nei preagonisti le protezioni sono obbligatorie in tutte le discipline ove richieste.

L'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e polsiere. Le suddette protezioni devono essere omologate per ciclismo e/o per pattinaggio a rotelle. Devono riportare nel loro interno la sigla EN1078, il nome o il marchio del fabbricante, il modello, la taglia ed il peso, l'anno ed il trimestre di fabbricazione, una delle sigle CE-ANSI-ASTM-SNELL B-1990. Non sono ammesse protezioni in uso in altri sport

E' concesso l'uso di ulteriori protezioni, quali ad esempio le gomitiere, in tutte le discipline ove l'atleta e/o l'allenatore lo ritenga necessario.

La presente norma si applica all'attività dell'avviamento, ai preagonisti ed agonisti.

Le protezioni devono essere indossate correttamente.

Gli occhiali da vista devono essere dotati di nastrino apposito per bloccaggio ed il suo uso è obbligatorio in tutte le discipline.

Gli Atleti durante tutto lo svolgimento del Campionato devono essere sempre in possesso della tessera UISP, da esibire ad ogni ufficiale richiesta; qualora la tessera sia sprovvista di fotografia, dovrà essere esibito in suo appoggio, per l'identificazione, un Documento di Riconoscimento munito di fotografia e legalmente riconosciuto.

Qualora dovessero insorgere delle divergenze in merito all'ammissione di un Atleta alle prove di Campionato e che non fosse possibile verificare l'esatta posizione nei termini consentiti, il Presidente di Giuria farà gareggiare l'Atleta "Sub -Judice".

Per quanto riguarda tutte le prove di campionato, compreso il Campionato Nazionale Freestyle ed eventuali competizioni internazionali UISP e limitatamente alle categorie agoniste, le Associazioni con la sola affiliazione UISP che hanno intenzione di parteciparvi, sono obbligate a richiedere al Responsabile del Settore Nazionale UISP per il Freestyle un quantitativo di numeri di pettorale da assegnare singolarmente, ai propri Atleti; tale numero di pettorale sarà esposto dall'Atleta secondo le modalità descritte dall'Art. 22 punto C, e sarà associato alla sigla UISP onde distinguerlo da altri numeri di pettorali di altre associazioni, riconosciuti dalla UISP.

I numeri di pettorale per l'attività promozionale (avviamento) e preagonistica devono essere richiesti dal responsabile regionale o direttamente dalle società, nei territoriali dove non è presente il responsabile di settore, al settore nazionale freestyle. Questi numeri sono validi solo per le società affiliate UISP e non solo validi per altre manifestazioni Federali o altri Enti di promozione. Le Associazioni sono obbligate, alla presentazione delle prescrizioni di ogni gara (da effettuarsi sull'apposito modulo di delega), a dichiarare, oltre al nome e numero di tessera dell'Atleta, anche il numero di pettorale.

Nel caso in cui un'Associazione, a Campionato già iniziato, non abbia più numeri di pettorale disponibili da fornire a nuovi atleti che abbiano intenzione di parteciparvi, può richiedere altri numeri al Settore Nazionale UISP per il Freestyle o al responsabile regionale almeno 15 gg prima dell'evento.

I numeri di pettorale forniti alle Associazioni rimarranno invariati anche negli anni futuri per poter permettere la stampa del numero sulle maglie societarie.

Un'Associazione che non partecipa alle competizioni per almeno due anni, perde il diritto alla numerazione dei pettorali, tali numeri possono così essere assegnati ad altre Associazioni.

Art. 15 – GESSATURE, FASCIATURE E INFORTUNI

L'Atleta che si presenta in pista con ingessatura o fasciatura rigida non sarà ammesso a gareggiare. Per postumi evidenti di infortunio o fasce di protezione, l'Atleta verrà ammesso alla gara su presentazione di Certificato Medico che ne autorizzi la partecipazione.

Art. 16 – RISCALDAMENTO PRE-GARA

In tutte le prove di campionato regionale e soprattutto nazionale, l'organizzazione, se il luogo della competizione lo permette, dovrà mettere a disposizione degli atleti un'adeguata area di riscaldamento.

Art. 17 – CONSEGNA DEL PROGRAMMA MUSICALE

Nelle competizioni pre-agonistiche, ogni concorrente che partecipa alla prova di Classic Freestyle Slalom deve provvedere a consegnare all'incaricato dell'Organizzazione, il C.D. contenente la registrazione musicale del suo esercizio e, recante, sul dorso, una targhetta con l'indicazione delle generalità dell'Atleta e dell'Associazione di appartenenza. Si raccomanda ad ogni Associazione di tenere a disposizione un C.D. di riserva per i casi di eventuali guasti o rotture.

Nelle competizioni agonistiche il termine ultimo per la consegna delle basi musicali è cinque giorni prima della data di inizio della competizione. La base musicale deve essere inviata per email ed in formato mp3 e la società organizzatrice dovrà dare conferma di avvenuta ricezione. L'organizzatore dovrà ascoltare il brano musicale e controllare che il contenuto sia accettabile, in caso contrario dovrà avvisare la società che ha inviato la base del problema e questa dovrà provvedere a risolverlo. In questo caso è possibile presentare il nuovo brano musicale entro le ore 18.00 del giorno precedente l'inizio delle competizioni. Se i termini di consegna non verranno rispettati si comminerà una penalità di 10 punti applicabile sulla valutazione totale dell'atleta.

Se nonostante tutti i controlli il giudice arbitro ritiene inaccettabile la base musicale potrà applicare delle sanzioni che vanno dal richiamo verbale alla squalifica.

Anche il dj è sottoposto alle stesse regole per quanto riguarda i brani musicali che intende usare nel corso della manifestazione.

Art. 18 – INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI

Interferenza interna:

E' interferenza interna qualsiasi interruzione causata dal pattinatore stesso (rottura di un pattino, malessere, costume indecente...) In questo caso il pattinatore ha 10 minuti di tempo per risolvere l'interruzione, trascorsi i quali se la causa non è stata risolta al pattinatore non viene attribuito alcun tempo o punteggio.

Se invece la causa dell'interruzione viene risolta entro dieci minuti il pattinatore ripete l'esecuzione.

Nel caso del Classic Freestyle Slalom se l'interruzione è avvenuta nel primo minuto di esecuzione (agonisti) il concorrente ripete l'esecuzione dall'inizio senza variarne il contenuto; se l'interruzione si verifica dopo il primo minuto l'esecuzione riprende dal momento dell'interruzione.

In entrambi in casi il giudizio continua dal momento dell'avvenuta interruzione.

I conii abbattuti non sono riposizionati.

Interferenza esterna

E' un'interferenza quella non causata dal pattinatore (es: impianto di diffusione malfunzionante, interruzione per comportamento del pubblico...)

In questo caso il pattinatore ripeterà l'esecuzione dell'esercizio.

Nel caso del Classic Freestyle Slalom se l'interruzione è avvenuta nel primo minuto di esecuzione (agonisti) il pattinatore ripete l'esecuzione dall'inizio senza variarne il contenuto; se l'interruzione si verifica dopo il primo minuto l'esecuzione riprende dal momento dell'interruzione.

Nel Classic Freestyle Slalom i giudici non dovranno guardare la performance del pattinatore fino al punto dell'interruzione che verrà segnalato con un fischio dal giudice delle penalità. Durante questa fase il giudice arbitro dovrà controllare che il programma non venga modificato fino al momento dell'interruzione, in caso contrario verrà comminata una penalizzazione di 5 punti.

Nel Classic Freestyle Slalom, in tutti i casi, qualora il pattinatore non in grado di ricominciare o continuare l'esercizio, lo stesso dovrà essere considerato non eseguito qualora non sia stata superata la metà del tempo di durata del programma stabilita dalle norme in questo caso non viene attribuito nessun punteggio e quindi il pattinatore viene escluso dalla classifica, in caso contrario il punteggio verrà attribuito in proporzione alla parte eseguita.

Nelle gare dove è previsto il rilevamento del tempo se il pattinatore non è in grado di ricominciare o continuare l'esercizio, lo stesso dovrà essere considerato non eseguito e è ritenuta valida l'ultima prova eseguita; se non è possibile rilevare alcun tempo il pattinatore verrà escluso dalla classifica

CAPITOLO 4 - ATLETI E CATEGORIE

Art. 19 – TESSERAMENTO

Possono svolgere attività agonistica e sono quindi inquadrati nelle categorie indicate nelle presenti norme, tutti gli Atleti che siano in possesso della tessera UISP per l'anno in corso. Tutte le richieste di tesseramento devono essere accompagnate dalla documentazione richiesta dalla Segreteria Generale. Le modalità di appartenenza degli Atleti alle diverse Categorie nelle varie specialità vengono stabilite dalle presenti Norme.

Art. 20 – ATLETI STRANIERI

È consentito ad un Atleta di Nazionalità straniera essere iscritto per un'Associazione Italiana purché regolarmente tesserato alla UISP. Potrà partecipare ai Campionati UISP e Trofei di Associazione acquisendo regolarmente il punteggio per l'Associazione di appartenenza.

Art. 21 – CATEGORIE

Categorie Agonisti

Le categorie agonistiche sono :

GIOVANI	M-F	Anni degli atleti:8,9,10
RAGAZZI	M-F	Anni degli atleti :11,12,13,
JUNIORES	M-F	Anni degli atleti: 14,15,16
SENIORES	M-F	Anni degli atleti: da 17 a 26
MASTER	M-F	Anni degli atleti: da 27 ed oltre

Il giudice arbitro può decidere in funzione del numero degli iscritti e del programma di gara, di accorpate le categorie tenendo conto dell'età degli atleti.Tale decisione verrà presa dal giudice arbitro a chiusura delle iscrizioni.

Pair Classic Freestyle Slalom

Categoria 1	M-F	Anni degli atleti: 8-9-10-11
Categoria 2	M-F	Anni degli atleti:12-13-14-15
Categoria 3	M-F	Anni degli atleti:da 16 a 30
Categoria 4	M-F	Anni degli atleti: da 31 ed oltre

Nello Pair Classic Freestyle Slalom le coppie potranno essere omogenee (2 maschi o 2 femmine) oppure eterogenee (maschio – femmina).

Nel caso in cui i due Atleti della Coppia facciano parte di due Categorie differenti, gareggeranno nella Categoria dell'Atleta di maggiore età.

I due Atleti costituenti la Coppia potranno far parte di Associazioni diverse.

Categorie per free jump ed high jump

Ragazzi	M-F	Anni degli atleti:12,13,
Juniores	M-F	Anni degli atleti : 14,15,16
seniores	M-F	Anni degli atleti : da 17 a 26
master	M-F	Anni degli atleti :da 27 ed oltre

Categorie Preagonistiche

PRIMI PASSI	M-F	Atleti fino a 6 anni
PICCOLI AZZURRI	M-F	Atleti anni7 e 8 anni
PRIMAVERA	M-F	Atleti anni 9 e 10
PRINCIPIANTI	M-F	Atleti anni 11 e 12
ALLIEVI	M-F	Atleti anni da 13 a 17
SENIOR	M-F	Atleti anni da 18 ed oltre

Il giudice arbitro può decidere in funzione del numero degli iscritti e del programma di gara, di accorpate le categorie tenendo conto dell'età degli atleti. Tale decisione verrà presa dal giudice arbitro a chiusura delle iscrizioni.

Nel Classic Freestyle Slalom Preagonistico, sono presenti i Livelli di partecipazione ovvero un atleta potrà scegliere all'inizio dell'anno (indipendentemente dall'età) il livello di partecipazione. L'atleta potrà a metà campionato effettuare il salto di livello al livello superiore (non il contrario).

I livelli di partecipazione sono 3:

- a) Livello 1
- b) Livello 2
- c) Livello 3
- d) Livello Master

La tabella con le difficoltà da eseguire per ogni Livello è inserita nel Regolamento Tecnico Preagonisti.

In Battle freestyle slide le categorie sono così suddivise:

Categorie A M/F (primavera e principianti)

Categorie B M/F (Allievi e master)

Nel free jump le categorie preagonistiche sono le seguenti:

Principianti M/F (solo 12 anni)

Allievi M/F

Seniores M/F

Avviamento

Le attività dell'avviamento non possono prevedere alcuna categoria ufficiale di partecipazione, in quanto non è possibile stilare una classifica di merito, per cui è possibile suddividere i partecipanti a seconda dell'evento, in categorie di fantasia. Sono state redatte delle linee guida a supporto di tale attività.

Art. 22 – COMPORTAMENTO ATLETI E TECNICI

- a) Gli Atleti che con il loro comportamento scorretto, compromettano volontariamente la sicurezza di un Atleta in gara verranno estromessi dall'intera Manifestazione dal Presidente di Giuria e dal Commissario di Gara.
- b) Agli Atleti e Tecnici che sporgeranno reclamo verso la Giuria direttamente, senza utilizzare il proprio

Dirigente Accompagnatore, oltre che il rigetto del ricorso, potranno essere dati i seguenti provvedimenti disciplinari:

- 1) Richiamo
- 2) Ammonizione
- 3) Diffida di squalifica

In caso di comportamento irregolare recidivo nei confronti della Giuria, questa potrà arrivare alla retrocessione dall'ordine di arrivo fino alla squalifica dalla gara o dalla Manifestazione.

- c) Durante la gara gli Atleti devono indossare la divisa sociale della Associazione di appartenenza o altra divisa autorizzata dalla stessa, previa comunicazione alla Giuria da parte del Dirigente Responsabile. Il numero di gara deve essere posizionato in modo ben visibile sul dorso o sulla parte esterna della coscia, (solo nello Classic e Pair Classic Freestyle slalom è permesso non mostrare il numero di pettorale) la non osservanza di tale norma comporterà uno dei provvedimenti disciplinari partendo da quello meno penalizzante.
- d) L'Atleta che non indossi le protezioni previste all'inizio della competizione non potrà prendervi parte, nel caso di comportamento recidivo verrà preso provvedimento disciplinare.
- e) L'Atleta in gara può portare occhiali da vista solo se allacciati dietro la nuca e orologi o cardiofrequenzimetri se in materiale plastico.
- f) Gli Atleti, alla chiamata dello Speaker, debbono portarsi nell'apposito spazio di partenza. La mancata presentazione all'appello (ripetuto due volte) corrisponde alla rinuncia della gara.
- g) L'Atleta si dovrà presentare personalmente alla premiazione indossando la divisa sociale o (qualora fosse impossibile) vestire in modo corretto.
- h) L'Atleta durante la competizione non può avvalersi dell'uso di alcun tipo di oggetto (birilli, palline, pedane, articoli di giocoleria aerobica etc.) e non può godere della collaborazione da persone esterne o interne.
- i) Gli accompagnatori dirigenti o allenatori dotati di cartellino tecnico ben evidente e che abbiano firmato l'accreditamento, possono entrare nell'area riservata agli atleti in numero non superiore ad uno (1) e non possono entrare in pista durante lo svolgimento della competizione a meno che la loro presenza non venga espressamente richiesta dal giudice arbitro o dal commissario di gara.
- j) Ogni eventuale contestazione deve essere presentata dal delegato della società, a fine svolgimento della fase competitiva in atto, nel rispetto dell'educazione e degli atleti che partecipano alla manifestazione.

CAPITOLO 5 - IMPUGNAZIONI

Art. 23 – RECLAMI TECNICI

I reclami tecnici possono riferirsi esclusivamente:

- a) All'ammissione di un concorrente in gara.
- b) Alla classifica finale.

In nessun caso è consentita la presentazione di reclami concernenti decisioni di natura tecnica e disciplinare adottate dalla Giuria o comunque devolute alla sua esclusiva discrezionalità; in modo particolare non è consentito alcun reclamo avverso punteggi attribuiti dalla Giuria Giudicante di Classic o Pair classic Slalom o avverso le decisioni di natura tecnico disciplinare adottate dal Presidente di Giuria, non sono ammessi reclami anche per quanto si riferisce alla praticabilità della pista di gara, possono essere, al limite, chieste spiegazioni ma sempre e solo dai Rappresentanti Ufficiali designati dalle Associazioni.

Art. 24 – RECLAMI CONCERNENTI L'AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE ALLA GARA

Questo tipo di reclamo è consentito:

1. al sodalizio il quale ritenga che un proprio Atleta non sia stato ammesso alla gara, pur avendone titolo.
2. a tutti i sodalizi che si ritengano danneggiati per effetto dell'ammissione alla gara di un Atleta di altro sodalizio, ritenuto in posizione irregolare.

Il reclamo deve essere presentato dal Rappresentante Ufficiale della Associazione al Presidente di Giuria prima dell'inizio della gara.

Il Presidente di Giuria deve dare immediata comunicazione del preannuncio di reclamo all'Accompagnatore Ufficiale del sodalizio cui appartiene l'Atleta ritenuto in posizione irregolare e allegare il preannuncio stesso al Verbale di Gara.

Quando il Presidente di Giuria non ritenga di essere in possesso di sicuri elementi di giudizio sull'ammissibilità alla gara di un concorrente la cui posizione abbia formato oggetto di contestazione, può

ammetterlo alla gara "Sub-Judice", lasciando le definitive decisioni sul caso all'Organo Competente all'omologazione; di tale sua decisione, che avrà debitamente notificato ai Rappresentanti dei sodalizi in gara, darà conto nel Verbale di Gara.

Art. 25 - RECLAMI SULLE CLASSIFICHE

Sulla classifica ufficioso di una gara, esposta in bacheca dal Presidente di Giuria, può essere presentato al Presidente di Giuria dal Rappresentante Ufficiale della Associazione interessata, entro trenta minuti dall'annuncio della classifica, reclamo.

Il Presidente di Giuria deve dare immediata comunicazione del preannuncio di reclamo agli Accompagnatori Ufficiali delle Associazioni interessate e allegare il preannuncio stesso al Verbale di Gara, sul quale dovrà esporre, in forma succinta, le proprie controdeduzioni.

Nel caso di rilevamento di un effettivo errore, la classifica verrà nuovamente redatta corretta.

Art. 26 – RECLAMI NON AUTORIZZATI

Il Dirigente Responsabile che reclamerà su decisioni di natura tecnica e disciplinare adottate dalla Giuria o comunque devolute alla sua esclusiva discrezionalità, in modo particolare su punteggi attribuiti dalla Giuria giudicante di Classic o Pair Classic Freestyle Slalom o su decisioni di natura tecnico disciplinare adottate dal Presidente di Giuria anche per quanto si riferisca alla praticabilità ed alla regolarità della pista di gara, sarà oggetto egli stesso a provvedimenti disciplinari del tipo:

- 1) Richiamo
- 2) Ammonizione
- 3) Squalifica dell'Associazione dalla gara o dall'intera Manifestazione (i punteggi della singola gara o dell'intera Manifestazione non verranno presi in considerazione nella classifica per Associazione, le classifiche degli Atleti rimangono invece valide).

I Dirigenti sono oggettivamente responsabili del comportamento dei componenti la propria Associazione e risponderanno di eventuali comportamenti scorretti.

Ogni genere di reclamo previsto, viene messo agli atti solo se presentato dal dirigente accompagnatore ufficiale presente in delega, qualsiasi reclamo presentato da altri, viene rigettato come inaccoglibile.

CAPITOLO 6 - PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Art. 27 – TABELLA DEI PUNTEGGI PER LA CLASSIFICA DI SOCIETA' NEL CAMPIONATO NAZIONALE AGONISTI E NEL TROFEO NAZIONALE PREAGONISTI

I punteggi nelle gare delle varie specialità verranno così assegnati:

1° Classificato	Punti 10
2° Classificato	Punti 8
3° Classificato	Punti 6
4° Classificato	Punti 5
5° Classificato	Punti 4
6° Classificato	Punti 3
7° Classificato	Punti 2
8° Classificato e posizioni successive	Punti 1

Per le coppie :

I punteggi saranno assegnati nello stesso modo in tutte le Categorie di partecipazione.

1° Classificato	Punti	5
2° Classificato	Punti	4
3° Classificato	Punti	3
4° Classificato	Punti	2.5
5° Classificato	Punti	2
6° Classificato	Punti	1.5
7° Classificato	Punti	1
8° Classificato e posizioni successive	Punti	0.5

In tutte le gare, qualora due o più Atleti o Squadre occupino la stessa posizione nella Classifica finale. Il punteggio viene assegnato a pari merito ma verrà premiato l'Atleta più giovane, in tal caso, l'Atleta che segue riceve il punteggio di due posizioni successive a quella dei due a pari merito.

Art. 28 – CLASSIFICHE ATLETI (RANKING UISP) E PREMIAZIONI

Le classifiche devono essere inviate al responsabile nazionale dei giudici ed al responsabile nazionale di settore entro 5 giorni dalla prova di campionato.

Per le gare agonistiche e preagonistiche l'associazione organizzatrice deve provvedere alla premiazione con medaglie degli Atleti vincitori. Per quanto riguarda le Manifestazioni Promozionali (Avviamento) è prevista ed è a discrezione dei Responsabili Regionali di Settore, la Classifica per Società e la consegna di un gadget o un diplomino ai singoli partecipanti.

Si può prevedere la premiazione con Coppe solo nella gara finale di un Campionato o Trofeo a tappe. In generale si devono prevedere premi per tutti gli atleti partecipanti.

Art. 29 – CAMPIONATO NAZIONALE DI SOCIETA'

Sarà proclamata Campione Nazionale di Pattinaggio Freestyle, la Società che avrà totalizzato il maggior punteggio sommando i punti conseguiti nelle prove di Campionato Nazionale.

Art. 30 – CAMPIONATO REGIONALE DI SOCIETA'

Sarà proclamata Campione Regionale di Pattinaggio Freestyle, la Società che avrà totalizzato il maggior punteggio sommando i punti conseguiti nelle prove di Campionato Regionale dai suoi atleti.

Art. 31 – GARE INTERNAZIONALI

Le gare internazionali, richieste dalla UISP o richieste da altre associazioni ed a cui sarà associato il logo UISP, si svolgeranno nel pieno rispetto del regolamento FIRS.

CAPITOLO 7

Art. 32 – PRONTUARIO DELL'ATTIVITA' AGONISTICA

Tutte le categorie: speed slalom, classic freestyle slalom, Pair classic freestyle slalom, roller cross, skate slalom, battle freestyle slide, battle freestyle slalom

Solo ragazzi, juniores, seniores, master:
anche free jump ed high jump

Nel Campionato Nazionale saranno disputate tutte le discipline, tranne lo skate slalom.

Art. 33 – PRONTUARIO DELL'ATTIVITA' PREAGONISTICA E PROMOZIONALE (Avviamento)

Categorie preagonisti:

tutte le categorie: speed slalom, classic freestyle slalom, roller cross, skate slalom, battle freestyle slide, battle freestyle slalom, ginkana a staffetta, roller cross parallelo, trick ladder.

Solo categoria A e B : battle freestyle slide
Solo principianti, allievi, master: free jump

Nel Campionato Nazionale saranno disputate tutte le discipline, tranne lo skate cross, la ginkana a staffetta, roller cross parallelo e trick ladder.

ATTIVITA' PROMOZIONALE (Avviamento)

Per ogni evento promozionale (avviamento) l'organizzatore decidere l'attività ludico – motoria da eseguire e di conseguenza gli atleti verranno suddivisi in categorie di fantasia.

Art. 34 – CAMPIONATI REGIONALI

Partecipazione libera sia indoor che outdoor per tutte le Categorie ed è gestita dai SdA Regionali (date, luoghi, spese).

È obbligatoria la partecipazione al Campionato Regionale nelle specialità per cui si vuole prendere parte ai Campionati Nazionali, le Regioni in cui siano presenti meno di tre Società, possono chiedere di aggregarsi ad una Regione vicina, la gara diventerà Interregionale o Regionale condiviso, secondo le modalità riportate al Capitolo I, Articolo 1 paragrafi g-h).

Art. 35 – CAMPIONATO NAZIONALE AGONISTI E TROFEO NAZIONALE PREAGONISTI

La partecipazione ai Campionati Nazionali è vincolata alla partecipazioni ai Campionati Regionali o Interregionali o Regionali anche condivisi dove previsti.(vedi art. 1, comma e).

Nel Campionato Nazionale agonisti sono previste solo le discipline agonistiche e gli Atleti possono partecipare a tutte le specialità.

La partecipazione al trofeo nazionale preagonisti è vincolata dalla partecipazione alle fasi regionali di almeno una disciplina preagonistica. La richiesta da parte di società che vogliono organizzare il campionato deve pervenire al settore nazionale freestyle

La richiesta da parte di società che vogliono organizzare il campionato deve pervenire al settore nazionale freestyle.

CAPITOLO 8: LA TUTELA DELLA SALUTE

Art. 36 – IDONEITA' SPORTIVA

1. le Norme sulla Tutela della Salute si applicano a tutti gli Atleti tesserati della UISP.
2. la UISP persegue l'obiettivo primario della salvaguardia della salute e della integrità psicofisica degli Atleti.
3. in tale ottica, sono impegno costante e prioritario della UISP, la prevenzione dei rischi e la sicurezza nello svolgimento delle attività nonché la tutela dell'ambiente.
4. la UISP, pertanto, ha emanato specifiche Norme Tecniche per la tutela dell'integrità psicofisica di tutte le categorie di Atleti e, per quelle in età evolutiva in particolare, una norma che limita a quattro ore consecutive la durata di gare di Campionato e manifestazioni.
5. i tesserati della UISP sono tenuti all'osservanza delle vigenti leggi sulla tutela sanitaria delle attività sportive, specialmente in ordine agli accertamenti periodici della idoneità all'esercizio sportivo.
6. le Società hanno l'obbligo di conservare ai propri atti e sotto la propria responsabilità la documentazione relativa alle certificazioni di tutti i soggetti tesserati.
7. nessuna attività agonistica, amatoriale o anche soltanto di allenamento, può essere svolta da chi non abbia ottenuto il prescritto Certificato di Idoneità o il cui precedente certificato sia scaduto di validità.

Art. 37 – ATTIVITA' SPORTIVA AGONISTICA

1. Gli Atleti dagli 8 anni in su che svolgano attività agonistica devono obbligatoriamente essere in possesso del certificato di idoneità sportiva per attività agonistica:
2. Le certificazioni dell'idoneità all'attività sportiva agonistica:
 - a. Hanno validità annuale.
 - b. Devono essere conservate dalla Società di appartenenza che, peraltro, è tenuta a controllarne la scadenza ai fini del rinnovo.
 - c. Sono condizione indispensabile per la partecipazione all'attività agonistica.

Art. 38 – ATTIVITA' SPORTIVA NON AGONISTICA

1. Sono considerati non agonisti gli Atleti delle seguenti Categorie, per le quali è obbligatoria la visita medica di idoneità non agonistica secondo le norme vigenti
 - a. Tutte le Categorie Promozionali
2. le certificazioni dell'idoneità all'attività sportiva amatoriale:
 - a. Sono condizione indispensabile per la partecipazione all'attività
 - b. Hanno validità annuale
 - c. Devono essere conservate dalla Società di appartenenza che, peraltro, è tenuta a controllarne la scadenza ai fini del rinnovo.

CAPITOLO 9: IL DOPING

L'UISP, oltre all'impegno per garantire il diritto allo sport per tutti i cittadini, ritiene altrettanto doveroso garantirlo pulito. Di conseguenza, contrastare ogni forma d'inquinamento farmacologico e di doping nello sport è stato e sarà sempre uno degli obiettivi prioritari dell'Associazione, con la consapevolezza che esistono molte forme di doping e che non riguardano esclusivamente lo sport di vertice, ma anche quello amatoriale, senza distinzione di età. Contro questa cultura del doping l'UISP intende battersi con la massima vigilanza, con il massimo impegno e con regole precise.

Il doping è contrario ai principi di lealtà e correttezza nelle competizioni sportive, ai valori culturali dello sport, alla sua funzione di valorizzazione delle naturali potenzialità fisiche e delle qualità morali degli atleti.

PARTE 2 - REGOLAMENTO AGONISTI

CAPITOLO 1 - SPEED SLALOM

Gli atleti pattinano slalomando una fila di coni il più velocemente possibile su un piede solo.

Art. 1.1 - TRACCIATO DI GARA

Il tracciato di gara per le qualificazioni è singolo, per il ko system è doppio.

Sul campo di gara deve essere tracciata una fila di venti cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 80 (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro); al centro di questi cerchi è segnato un cerchietto del diametro di 7 mm. Su questi cerchi sono posizionati 20 coni in poliuretano.

I coni devono avere le seguenti misure: diametro della base da 70mm a 80mm, altezza da 75mm a 85mm, diametro superiore da 10mm a 27mm. Il colore dei coni deve essere contrastante con il colore della superficie delle pista.

La linea di partenza deve essere posta alla distanza di 12 metri dal centro del primo cono. Inoltre, a seconda della lunghezza della pista, deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 10 metri dopo l'ultimo cono, uno spazio di un almeno un metro e mezzo (1,5 m) dalla linea di partenza al bordo pista 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.

Nelle qualificazioni, il box di partenza, è delimitato da 2 linee parallele, poste a distanza di 40 cm l'una dall'altra. La casella è larga 2 m.

Nel ko la partenza è individuata solo dalla linea di partenza, posta alla distanza di 12 metri dal centro del primo cono

E' tracciata una linea perpendicolare alla linea dei coni e tangente al bordo anteriore del cerchio del primo cono di ogni fila, di colore contrastante con il fondo della pista.

La linea di arrivo è posta ad 80 cm di distanza oltre l'ultimo cono.

Nell'allegato 1 è riportato lo schema del tracciato singolo (qualificazioni) e doppio (ko system); in quest'ultimo è obbligatorio l'uso un divisorio, alto dai 15 ai 20 cm e con una lunghezza minima di 15 metri posto, tra le due linee di coni per evitare lo sconfinamento di eventuali coni abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro.

Per il rilevamento dei tempi è previsto l'uso di fotocellule da posizionare sulla linea di partenza e sulla linea di arrivo. la fotocellula di partenza deve essere posta all'altezza di 40 cm(+/-2cm) da terra; la fotocellula di arrivo a 20 cm (+/-2 cm) da terra.

Se il luogo in cui avviene la manifestazione lo permette, dovrebbe essere allestita una pista di riscaldamento con le stesse caratteristiche di quella della gara.

La lunghezza totale del tracciato, dalla linea di partenza all'arrivo, è di 28 metri.

Art. 1.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Ogni atleta deve effettuare due run di qualificazione a cronometro. In base al miglior tempo ottenuto nelle qualificazioni è stilata una classifica per l'accesso al ko.

Qualificazioni

L'ordine di discesa in pista per la prima run è casuale.

L'ordine di discesa in pista per la seconda run è basato sulla classifica dei tempi della prima run, a cominciare con il peggior classificato. Gli atleti senza tempo valido (run nulla) sono aggiunti casualmente all'inizio della lista delle discesa in pista e partono per primi.

In base al numero degli atleti presenti nelle categorie, a discrezione del giudice arbitro, passano alle fasi di ko i migliori 4, 8, 16 o 32 atleti.

Solo per la categoria Giovani passano alle fasi di ko i primi 4 migliori tempi.

Atleti con run nulle possono accedere alle fasi successive alla qualificazione nel caso in cui rientrino nei primi 4, 8, 16 atleti che vi passano. Nel caso ci sia più di un atleta con run nulle, questi disputeranno un'unica run per assicurarsi un tempo valido che permetta di passare alla fase successiva.

Sistema del ko

Le run di ko system sono a cronometro, eseguite in doppio, ad eliminazione.

Gli atleti sono suddivisi in gruppi di due e gareggiano il primo classificato contro l'ultimo classificato; il secondo contro il penultimo così via (Fig.1-1.1). Chi vince passa al turno successivo, chi perde è eliminato. Passa il turno chi vince due run. Se non c'è un vincitore dopo 5 run, passa il turno l'atleta con il miglior risultato in qualifica.

Se in questa fase un atleta abbandona la competizione passa il turno l'altro atleta.

Al termine delle semifinali, i vincitori delle semifinali gareggiano per il primo e il secondo posto nella finale, dopo che gli altri due atleti perdenti delle semifinali hanno gareggiato per il terzo e il quarto posto nella finale di consolazione.

Partenze

Per le qualificazioni la partenza è libera e la sequenza dei comandi è:

AI POSTI (on your marks) e successivamente PRONTI (ready): dopo il secondo comando l'atleta ha 5 secondi per partire, altrimenti gli verrà attribuita la falsa partenza, due false partenze consecutive comportano l'attribuzione di una run nulla (senza tempo valido).

Il piede anteriore del pattinatore deve essere all'interno del box di partenza (40cm x 2m) e nessuna parte di questo, comprese le ruote, dovrà toccare la linea di partenza anteriore o quella posteriore. Parti del piede posteriore possono toccare la linea di partenza posteriore. Entrambi i pattini o parti di questi devono toccare il terreno. Il primo movimento in avanti di uno dei due pattini deve attraversare la linea di partenza anteriore. L'oscillazione del corpo è ammessa.

Allegato 5: posizione pattino nel box.

Per il ko system la sequenza dei comandi è:

AI POSTI (on your marks) : gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza, hanno 3 secondi per assumere la posizione, altrimenti sarà attribuita loro la falsa partenza.

PRONTI (set): gli atleti devono rimanere immobili, non sono ammesse le oscillazioni del corpo pena l'assegnazione della falsa partenza.

VIA : il via è decretato tramite segnale acustico di partenza , se gli atleti partono prima del segnale acustico sarà attribuita falsa partenza.

Due false partenze commesse dallo stesso atleta nella stessa run comportano l'attribuzione di una runa nulla (senza tempo valido).

Art. 1.3 - PENALITA'

L'atleta dovrà slalomare i 20 coni con un solo pattino a terra; se un atleta cambia piede di slalom o se la sua gamba libera tocca il terreno prima o sulla della linea di arrivo, o il pattino che slaloma viene sollevato (nessuna ruota tocca per terra) la run sarà considerata nulla e nessun tempo sarà assegnato.

E' concesso durante la run al pattinatore di sollevare, rimanendo su una sola ruota, e di riabbassare il pattino che slaloma; questa tecnica non comporta alcuna penalità per il pattinatore che la utilizza.

Per ogni cono mancato o abbattuto sarà sommata una penalità di +0,2 secondi al tempo fatto registrare dal pattinatore. Un cono spostato abbastanza da rendere visibile il segno centrale è considerato come cono abbattuto; Nel caso eccezionale in cui il pattinatore colpisca un cono e quest'ultimo ritorni da solo sul suo cerchio di base, coprendo il segno centrale, nessuna penalità sarà attribuita per questo cono. Se un cono colpito colpisce un altro cono, saranno attribuite le penalità per entrambi i cono (+ 0,2 secondi ciascuno).

Gli atleti devono attraversare la linea del primo cono su un solo piede.

Se un pattinatore non è su un solo piede nell'attraversare la linea del primo cono, il primo cono è considerato mancato e gli sarà attribuita una penalità per il primo cono.

Se un pattinatore non è su un piede nel passare il secondo cono, gli sarà attribuita una penalità di cono mancato in aggiunta alla penalità per il primo cono.

Se un pattinatore non è su un piede nel passare il terzo cono, la run sarà considerata nulla.

La fotocellula finale dovrà essere interrotta dalla gamba a terra ed almeno una ruota del pattino dovrà toccare il terreno, pena l'attribuzione di run nulla.

E' vietato saltare al di sopra della linea di arrivo pena l'attribuzione di una run nulla.

Quando la somma delle penalità è superiore a 4 la run sarà dichiarata nulla.

Art. 1.4 - CLASSIFICA

QUALIFICAZIONI:

La classifica finale della fase di qualifica è basata sul miglior tempo di ogni atleta, tra le due run a disposizione.

In caso di pareggio per entrambe le run di qualificazione, verrà eseguita una ulteriore run di spareggio.

KO SYSTEM:

Il primo e il secondo posto sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto il round finale. Essi sono classificati a seconda del risultato della finale.

Il terzo e il quarto posto sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto i round di semifinale ma non sono passati al round finale. Essi sono classificati a seconda del risultato della finale di consolazione.

I posti dal quinto all'ottavo sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto i round dei quarti di finale ma non sono passati ai round di semifinale. Essi sono classificati secondo il loro migliore tempo della fase di qualifica.

I posti dal nono al sedicesimo sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto i round degli ottavi di finale ma non sono passati ai round dei quarti di finale. Essi sono classificati secondo il loro migliore tempo della fase di qualifica, ecc.

Fig 1 Passaggi per i migliori 8 atleti

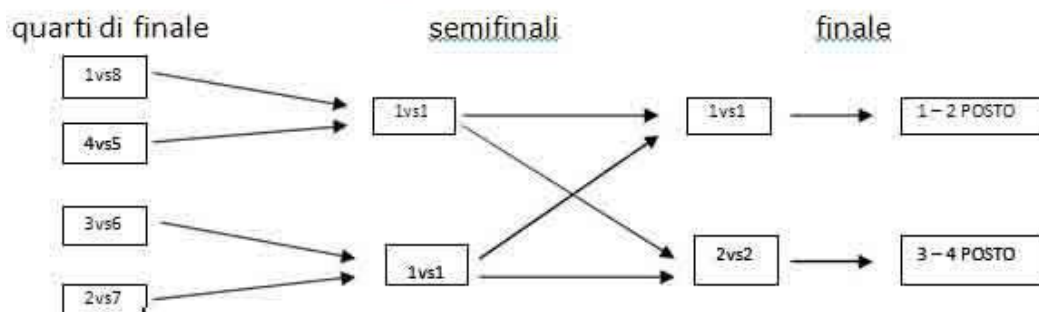
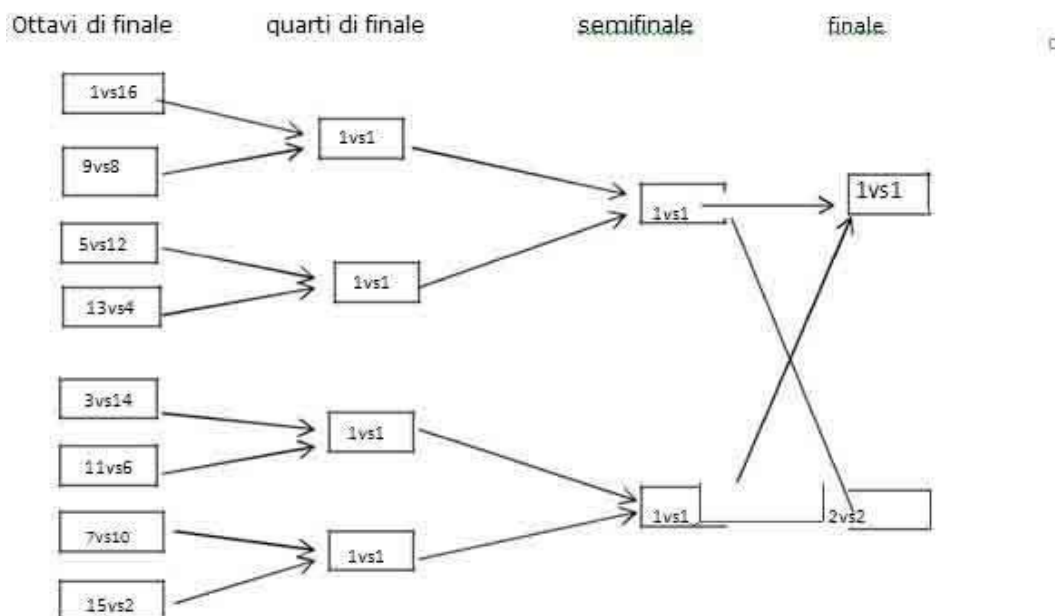


Fig 1.1 Passaggi per i migliori 16 atleti



CAPITOLO 2 - CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Gli atleti preparano una run coreografata sulla base musicale di propria scelta, che eseguono in uno specifico lasso di tempo della competizione.

Art. 2.1 – TRACCIATO DI GARA

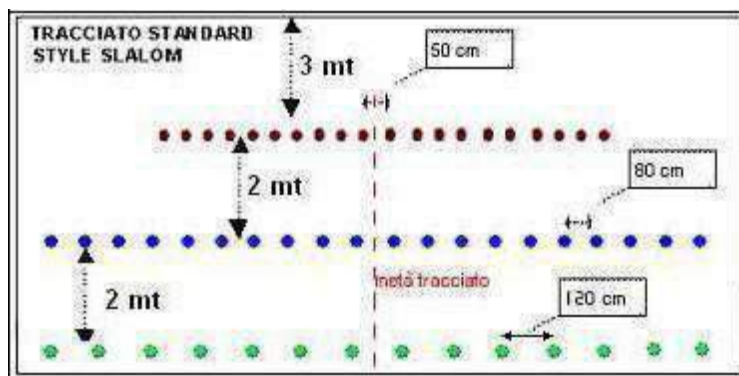
Sono previste tre file di coni distanti fra loro 2 metri. Ogni fila di coni deve essere di colore contrastante col pavimento della pista.

La fila più vicina alla giuria è composta da 20 coni distanti tra loro 50 cm, la seconda fila da 20 coni distanti tra loro 80 cm; la terza fila è composta da 14 coni a distanza di 120 cm (fig. 2.1).

Ad ogni cono corrisponde un cerchio sottostante della stessa misura della base del cono; nel centro del cerchio è presente un cerchietto di 7 mm di diametro.

Le misure dei coni sono le stesse dello speed slalom (cap. 1, art. 1.1).

Fig 2.1 tracciato del classic freestyle slalom



La giuria è posta in posizione centrale rispetto alle file dei coni ad una distanza di 2 -3 metri dalla prima linea.

La giuria è composta per le gare regionali da tre giudici valutatori ed un giudice addetto alla valutazione delle penalità; per le gare nazionali da 5 giudici valutatori ed un giudice addetto alla valutazione delle penalità.

Art. 2.2 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

L'ordine di discesa in pista è casuale.

Gli atleti devono eseguire la run su tutte e tre le file dei coni, slalomando tutti i coni.

Il tempo di esecuzione della run è compreso tra 1,45" e 2 minuti. (105" e 120")

L'atleta è chiamato in pista e quando è pronto per iniziare l'esecuzione parte la base musicale ed il cronometraggio del tempo.

L'esecuzione termina con la fine della base musicale o quando l'atleta ne indica la fine.

Subito dopo che un atleta ha terminato la propria performance, l'atleta successivo è chiamato nell'area di riscaldamento, nel frattempo i giudici valutano l'atleta precedente.

Art. 2.3 - ABBIGLIAMENTO E COMPORTAMENTO DURANTE L'ESECUZIONE

L'abbigliamento utilizzato può riflettere il tema della musica purché non sia indecente e sia appropriato al pattinaggio.

L'abbigliamento utilizzato non deve essere indecoroso o di natura sessuale.

Non è concesso l'utilizzo di accessori e altri oggetti.

Nel caso in cui durante l'esecuzione una parte dell'abbigliamento sia deliberatamente rimossa o gettata a terra, questa dovrà essere considerata come accessorio.

Le questioni poco chiare riguardo l'abbigliamento sono di competenza e decisione del giudice arbitro.

Atti o gesti irrispettosi (es. di natura sessuale, violenta o insulti), specialmente rivolti verso i giudici, non sono considerati come appropriati e il pattinatore che li commette potrà essere penalizzato o squalificato.

Art. 2.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE

Il risultato finale dell'esecuzione della run del pattinatore per il Classic Freestyle Slalom è strutturato su due tipi di valutazione: punteggio tecnico e punteggio artistico. Il punteggio artistico è parzialmente dipendente dal livello di abilità tecnica mostrato durante l'esecuzione

Valutazione tecnica:

Difficoltà dei passi eseguiti (all. 2)

La valutazione standard dei passi rappresenta il punteggio di base da cui i giudici devono partire per determinare l'abilità del pattinatore nell'eseguire correttamente e propriamente i passi mostrati. Viene assunto che i passi siano eseguiti con fluidità e velocità sulla fila degli 80 cm, all'interno di un contesto di esecuzione nella media.

Il punteggio tecnico è influenzato anche dal "*freestyle footwork*" eseguito dal pattinatore.

Un *freestyle footwork* di elevata difficoltà, veloce, con varietà di movimenti e ben eseguito avrà un alto punteggio tecnico

Un *freestyle footwork* di base o semplice risulterà in un più basso punteggio tecnico.

I giudici sono tenuti obbligatoriamente a seguire i livelli di difficoltà dei passi indicati nella Matrice.

I passi devono essere eseguiti per un minimo di 4 coni consecutivi, o per 3 rotazioni consecutive. A Passi eseguiti su tre coni o rotazioni di due giri verrà attribuito metà del loro valore. Passi eseguiti su meno di tre coni e rotazioni di meno di due giri saranno considerati presentati ma non eseguiti e quindi non saranno valutati.

Le transizioni, i cambi di piede o di direzione da un passo ad un altro passo della stessa famiglia o appartenenti a diverse famiglie sono ammessi. Le transizioni dovrebbero essere eseguite senza interruzione.

Varietà dei passi:

Il pattinatore è incoraggiato a eseguire e integrare nelle proprie run con una completa varietà di passi che includa passi seduti, di rotazione, su una ruota, altri passi ecc.

Passi seduti: Il pattinatore dovrebbe essere in posizione accosciata, con la vita al di sotto del livello del ginocchio durante tutta l'esecuzione del passo lungo i coni.

Passi saltati: i piedi del pattinatore dovrebbero lasciare il terreno contemporaneamente.

Passi di rotazione: il pattinatore dovrebbe mantenere almeno una ruota a contatto col terreno durante la rotazione e rimanere all'interno della linea dei coni durante la rotazione.

Passi su una ruota: passi che sono eseguiti lungo una direzione, sia all'avanti che all'indietro, all'interno della linea dei coni, con solamente una ruota a contatto con il terreno.

Altri passi: passi che non sono inclusi nelle famiglie precedenti di passi seduti, saltati, di rotazione, su una ruota.

Il numero minimo di passi validi da eseguire durante la performance è 8 (in diverse famiglie e in qualunque proporzione).

Sarà applicata una penalità di 1 punto per ogni famiglia non coperta da almeno un passo e di 1 punto per ogni passo mancante al raggiungimento degli 8 passi.

Tale penalizzazione si applicherà sul punteggio tecnico

Continuità: i passi devono essere legati tra loro in un movimento continuo.

Velocità e ritmo: la velocità di esecuzione influenza direttamente la difficoltà tecnica dello slalom.

Variazioni controllate nella velocità indicano il raggiungimento di un buon controllo dei passi eseguiti. Passi eseguiti a tempo con il ritmo della musica inoltre dimostrano il raggiungimento di un traguardo tecnico.

Valutazione artistica

Il punteggio artistico deve dipendere dal punteggio tecnico con uno scarto di più o meno 10 punti.

Si valuta:

Controllo del corpo: Gli atleti dovrebbero mostrare una raggiunta capacità di unire i movimenti del corpo nella loro esecuzione, dovrebbero altresì prestare attenzione alle loro braccia, alla testa e al corpo quando pattinano.

Espressione musicale: la scelta della musica dovrebbe essere complementare e in accordo con lo stile di pattinaggio mostrato dall'atleta. L'esecuzione dovrebbe essere coreografata con il tempo della musica ed esprimere il carattere, il ritmo e la velocità della musica scelta.

Passi eseguiti a tempo con la musica indicano il livello di abilità raggiunto dall'atleta.

Gestione dei passi: questo criterio riguarda il posizionamento dei passi sia all'interno della musica che lungo le file dei coni.

La coreografia dovrebbe seguire le pause e le variazioni dinamiche della musica.

Gli atleti sono inoltre incoraggiati a posizionare i passi impegnativi nel mezzo della fila dei coni, non solo alle estremità.

Tutte le componenti dell'esecuzione dovrebbero essere condotte all'interno delle file dei coni. Il punteggio di gestione dei passi sarà ridotto nel caso in cui un pattinatore trascorra troppo tempo al di fuori delle file dei coni.

Art. 2.5 - PUNTEGGIO

Il punteggio massimo per la competizione di Classic Freestyle Slalom è di 130 punti. Due componenti contribuiscono a formare questa valutazione: il punteggio tecnico è compreso tra un minimo di 10 ed un massimo di 60 punti, il punteggio artistico è compreso tra 0 e 70 punti.

Il punteggio finale arrotondato al numero decimale più prossimo per determinare il risultato finale.

I passi e le transizioni non eseguiti perfettamente non saranno validati, e sarà tenuta in considerazione solamente la parte eseguita correttamente.

Art. 2.6 - PENALITA'

Se il pattinatore termina l'esecuzione prima dei 105 secondi o dopo i 120 secondi si applica una penalità di 10 punti.

Ogni cono abbattuto o spostato abbastanza dal suo cerchio di base da rendere visibile il segno centrale sottostante vale 1 punto di penalità.

Nel caso eccezionale in cui il pattinatore colpisca un cono e quest'ultimo ritorni da solo sul suo cerchio di base, non sarà conteggiata alcuna penalità per questo cono.

Se un cono abbattuto muove o abbatte un altro cono, sono detratti 1 punto di penalità per ciascun cono spostato o abbattuto.

Se più di 5 intervalli non sono slomati dal pattinatore, saranno detratti 5 punti di penalità.

I coni abbattuti sono riposizionati solo dopo il consenso del giudice delle penalità.

Perdite di equilibrio, cadute ed errori durante l'esecuzione sono penalizzati. Le perdite di equilibrio sono penalizzate dai giudici valutatori. Le cadute sono penalizzate dal giudice delle penalità.

Per le perdite di equilibrio, le penalità detratte vanno da 0,5 a 1,5 punti.

Cadute

E' caduta lieve quando viene poggiata es. una mano o un ginocchio a terra senza impatto del corpo al suolo.

E' caduta grave quando c'è impatto del corpo al suolo. le penalità detratte vanno da 2 a 5 punti.

Interruzione dell'esecuzione

Se l'atleta interrompe l'esecuzione per cause esterne, non è conteggiata alcuna penalità per la replica dell'esecuzione. La seconda esecuzione riparte dall'inizio ma sarà giudicata a partire dal punto di interruzione della prima esecuzione.

Se l'atleta interrompe l'esecuzione per causa interna (vedi norme di attività art. 18),. Se nella ripetizione dell'esecuzione dall'inizio al punto di interruzione l'atleta varia l'esecuzione stessa, saranno detratti 5 punti di penalità.

E' rigorosamente proibito utilizzare basi musicali con contenuto razzista, politico, violento, osceno o basi musicali che fanno riferimento a questi concetti. I pattinatori che violeranno tale regola saranno puniti tramite azione disciplinare (perdita di punti, perdita di posizioni di classifica, squalifica, sanzione pecuniaria). Le stesse azioni disciplinari potranno essere applicate contro il pattinatore anche dopo il termine della competizione, nel caso vengano ricevute lamentele da terze parti.

Se la base musicale dell'atleta sarà ricevuta oltre il termine ultimo di presentazione, comunicato dalla società organizzatrice, saranno detratti 10 punti di penalità (Tab. 2.1).

Art. 2.7 - CLASSIFICA

La classifica finale è basata sulla comparazione tra le classifiche personali di ogni giudice valutatore usando il sistema dei "victory point".

Le classifiche personali dei giudici valutatori sono basate sui punteggi da loro assegnati e sui punti di penalità applicati dal giudice delle penalità, che sono sottratti direttamente dai punteggi dei giudici valutatori. (All. 3).

TIPO DI ERRORE	PUNTI DI PENALITA'	DESCRIZIONE
Caduta	2	Caduta leggera che non influenzi l'esecuzione, senza impatto
Caduta con impatto	5	Caduta pesante sul terreno
Durata dell'esecuzione	10	L'esecuzione termina prima o dopo l'intervallo di tempo concesso. (105-120 secondi)
Interruzione dell'esecuzione	5	Errata ripetizione.
Coni spostati	1	Per ciascun cono spostato o abbattuto
Intervalli non slomati	5	Per più di 5 intervalli non slomati
Perdite di parti dell'abbigliamento	2	Parti di abbigliamento cadute, inclusi gli occhiali
Abbigliamento come accessorio	DQ	Utilizzo dell'abbigliamento come accessorio
Penalità riguardante la musica	10	Musica ricevuta dopo il termine previsto

CAPITOLO 3 - PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Due atleti preparano una run coreografata sulla base musicale di loro scelta, che eseguono in uno specifico lasso di tempo della competizione. Il punteggio è basato sulla sincronizzazione, l'espressione musicale oltre che sulla tecnica.

Art. 3.1 - TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

A parte per l'ordine di discesa in pista è casuale, le regole per lo (svolgimento dello) slalom di coppia sono le stesse del Classic Freestyle Slalom (cap. 2).

DISCESA IN PISTA

L'ordine di discesa in pista è stabilito secondo il ranking Uisp.

DURATA ESECUZIONE

Categoria 1: 105 -120 secondi (1minuto e 45 secondi – 2minuti).

Categorie 2 e 3: 160 - 180 secondi (2 minuti e 40 secondi – 3 minuti).

Categoria 4: 105 -120 secondi (1minuto e 45 secondi – 2minuti).

Art. 3.2 - CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione finale per lo slalom di coppia si basa su tre tipi di punteggi : punteggio tecnico, punteggio artistico e punteggio di sincronia. Sia il punteggio artistico che il punteggio di sincronia sono in parte dipendenti dal livello di abilità tecnica mostrato durante l'esecuzione.

Valutazione tecnica

Le regole per il punteggio tecnico sono le stesse del Classic Freestyle Slalom.

Valutazione artistica

Le regole per il punteggio artistico sono le stesse del Classic freestyle Slalom.

Sincronia

L'esecuzione dei due pattinatori dovrebbe mostrare la stessa coordinazione del corpo e tempistica, eseguendo gli stessi movimenti nella stessa direzione. Sono ammissibili variazioni come ad es. *tacco/punta, avanti/indietro, sinistra/destra.*

La sincronizzazione speculare non è giudicata come parte del punteggio di sincronia. E' invece inclusa nel punteggio artistico.

Art. 3.3 - PUNTEGGIO

Il punteggio massimo per la competizione dello style Slalom di coppia è di 200 punti. Ci sono 3 componenti in questa valutazione. Il massimo punteggio tecnico è di 60 punti, il massimo punteggio artistico è di 70 punti e il massimo punteggio di sincronia è di 70 punti. Quest'ultimo è derivato dal punteggio tecnico +/- 10.

Il punteggio tecnico della coppia è basato sul pattinatore della coppia che mostri l'esecuzione di livello tecnico inferiore.

Art. 3.4 - PENALITA'

La valutazione delle penalità è la stessa del Classic freestyle Slalom.

Art. 3.5 - CLASSIFICA

Valgono le stesse regole del Classic freestyle Slalom.

CAPITOLO 4 - BATTLE FREESTYLE SLALOM

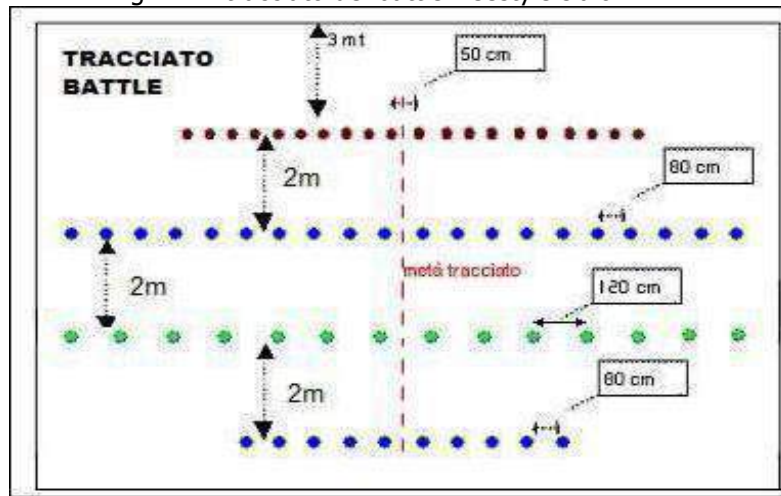
Gli atleti gareggiano in gruppi e hanno a disposizione delle run per superare i loro avversari in abilità tecnica. I migliori due di ogni gruppo sono ammessi al gruppo successivo. La classifica è stabilita attraverso comparazione diretta tra i pattinatori.

Art. 4.1 - AREA DI GARA

L'area di gara per il Battle Freestyle Slalom è la stessa del classic freestyle slalom con l'aggiunta di un'ulteriore fila di 10 coni posti a 80 cm di intervallo. La fila aggiuntiva è posizionata a 2 metri di distanza dalla fila dei coni da 120 cm (fig. 4.1).

Le misure dei coni sono le stesse dello Speed Slalom (cap. 1, art. 1.1).

Fig. 4.1 - tracciato del battle freestyle slalom

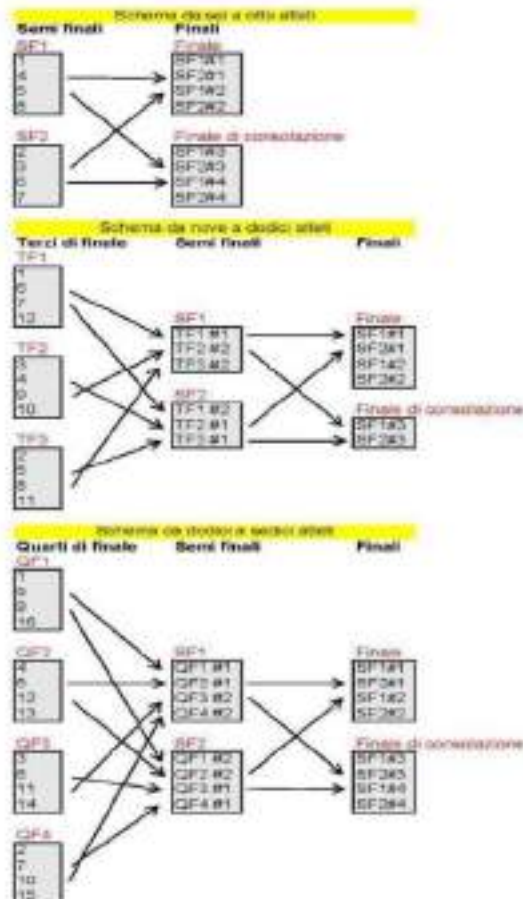


Art. 4.2 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

Ogni gruppo è costituito da 3 o massimo 4 atleti.

Il numero dei gruppi dipende dal numero degli atleti della categoria: se sono presenti tre o quattro essi compongono un unico gruppo che disputa direttamente la finale; se sono presenti da sei a otto atleti, essi compongono due gruppi; se sono presenti da nove a dodici atleti essi compongono tre gruppi; se sono presenti da dodici a sedici atleti essi compongono 4 gruppi; ecc. (fig. 4. 2).

Le categorie sono 4 : Giovani, ragazzi, juniores, seniores+master



Art. 4.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Gli atleti di un gruppo hanno lo stesso numero di run ed eseguono la loro run uno dopo l'altro. Ogni run ha durata di 30 secondi. Il conto alla rovescia parte quando il pattinatore attraversa una qualsiasi fila di coni, i giudici smettono di giudicare il pattinatore esattamente dopo 30 secondi.

Nei primi round gli atleti hanno a disposizione 2 run a testa; nelle semifinali, le run sono 3 a testa; nella finale di consolazione, gli atleti hanno a disposizione 2 run ed 1 Last trick a testa. nella finale, i pattinatori hanno a disposizione 3 run ed 1 Last Trick a testa.

I pattinatori del primo gruppo sono chiamati per il riscaldamento sull'area della competizione (1-5 minuti).

Lo speaker presenta i pattinatori ed annuncia il loro ordine di discesa in campo per il gruppo corrente.

Prima di ogni run, i pattinatori devono attendere che lo speaker permetta loro di partire.

Il DJ è responsabile della musica. Ai pattinatori non è concesso di scegliere la loro musica.

Durante le run:

Gli atleti possono fare qualsiasi cosa desiderino. Non è obbligatorio utilizzare ogni fila di coni, né slalomare ogni cono.

Solo le esecuzioni mostrate durante il round corrente sono tenute in considerazione dai giudici. Non si tiene conto delle esecuzioni dei round precedenti.

Se non è possibile mostrare il conto alla rovescia su uno schermo, lo speaker deve informare gli atleti del tempo residuo a loro disposizione: 20, 10, 5 secondi.

Dopo le run e al termine di ogni gruppo:

gli atleti devono attendere i risultati nell'area risultati.

Durante la discussione dei giudici, lo speaker chiama gli atleti del gruppo successivo per il riscaldamento.

Terminata la discussione dei giudici, lo speaker interrompe il riscaldamento ed annuncia i risultati nell'ordine seguente: il pattinatore primo classificato (1°), il pattinatore ultimo classificato (4°), il pattinatore secondo classificato (2°) e il pattinatore terzo classificato (3°). I primi due pattinatori classificati passano al turno successivo, gli altri due sono eliminati dai turni successivi.

Al termine delle finali lo speaker annuncia i risultati finali dal posto in classifica più basso al più alto.

Round finale:

Al termine dei round di semifinale, i primi due pattinatori classificati di ogni semifinale sono ammessi alla finale per gareggiare per i posti dal 1° al 4°. Gli altri due pattinatori di ogni semifinale sono ammessi alla finale di consolazione per gareggiare per i posti dal 5° al 8°.

Art. 4.4 - BEST TRICK E LAST TRICK

Best Trick

In un qualunque round tranne che nelle finali, in caso di pareggio tra due atleti, i giudici possono richiedere un Best Trick.

Il Best Trick consiste di un singolo passo ripetuto quante più volte possibile.

La decisione finale dei giudici è basata solamente sull'esecuzione del Best Trick, senza tenere in considerazione le run precedenti eseguite dai medesimi atleti durante il round in corso.

L'atleta vincitore del lancio della moneta decide l'ordine di partenza.

Ogni atleta ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi della durata massima di 30 secondi ciascuno. Se la durata del primo tentativo eccede i 10 secondi, il pattinatore non avrà a disposizione il secondo tentativo. Solamente il miglior tentativo sarà tenuto in considerazione.

Una volta terminata l'esecuzione dei Best Trick, lo speaker va al tavolo della giuria e porge il microfono ad ogni giudice che annuncia la propria decisione individuale. Il pattinatore che prende più voti vince il Best Trick.

Last Trick

Il Last Trick è una run supplementare aggiunta durante i round della finale e della finale di consolazione.

Il Last Trick consiste di un singolo passo ripetuto quante più volte possibile.

La totalità delle run e del Last Trick è tenuta in considerazione dai giudici per determinare la classifica del gruppo.

La procedura del Last Trick è svolta come segue:

L'ordine di discesa in campo è lo stesso delle run.

Ogni atleta ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi della durata massima di 30 secondi ciascuno. Se la durata del primo tentativo eccede i 10 secondi, l'atleta non avrà a disposizione il secondo tentativo. Solamente il miglior tentativo sarà tenuto in considerazione.

Art. 4.5 - CRITERI TECNICI

Alle esecuzioni degli atleti all'interno dello stesso gruppo non viene dato alcun punteggio, ma esse vengono classificate per comparazione diretta, in seguito alla discussione dei giudici che prendono una decisione condivisa.

I giudici basano la loro classifica sui seguenti criteri tecnici:

Quantità e qualità: la difficoltà di ogni passo è riconosciuta in accordo al numero di ripetizioni così come alla qualità della sua esecuzione e al controllo mostrato dal pattinatore dall'inizio fino alla fine del passo. Un passo con minor numero di ripetizioni ma con un'uscita sotto completo controllo sarà preferito rispetto ad un passo di maggiore durata dal quale però il pattinatore esca collassando. Un passo è considerato dentro la fila dei coni se una ruota incrocia una delle due linee parallele tangenti i bordi dei coni.

Il passo può essere eseguito per un qualunque numero di coni, ma il numero minimo di ripetizioni necessario per la validazione senza alcuna penalizzazione è di 4 coni e di 3 rotazioni.

Continuità e fluidità: passi con inizio e fine controllata così come fluenti transizioni tra le differenti fasi sulle file dei coni. Gestione del corpo con padronanza nell'utilizzo della parte superiore del corpo.

Varietà dei passi: eseguire un'ampia gamma di passi dimostra il raggiungimento di un livello tecnico più elevato rispetto al focalizzare l'attenzione su una sola abilità.

Sono permesse transizioni, cambi di piede o di direzione da un passo ad un altro appartenente alla stessa o ad un'altra famiglia. In ogni caso, ogni transizione dovrebbe essere eseguita senza alcuna pausa per essere validata.

Freestyle e collegamenti: l'integrazione dei passi all'interno di sequenze di freestyle dimostra il raggiungimento di un livello tecnico più elevato relativo agli stessi passi piuttosto che eseguire gli stessi passi senza alcuna introduzione o uscita di freestyle. La complessità tecnica dello stesso freestyle è inoltre tenuta in considerazione non è obbligatorio eseguire passi appartenenti a tutte le famiglie, ma la mancanza viene considerata nella valutazione della varietà:

Passi seduti: Il pattinatore dovrebbe essere in posizione accosciata, con la vita al di sotto del livello del ginocchio durante tutta l'esecuzione del passo lungo i coni.

Passi saltati: i piedi del pattinatore dovrebbero lasciare il terreno contemporaneamente.

Passi di rotazione: il pattinatore dovrebbe mantenere almeno una ruota a contatto col terreno durante la rotazione e rimanere all'interno della linea dei coni durante la rotazione.

Passi su una ruota: passi che sono eseguiti lungo una direzione, sia all'avanti che all'indietro, all'interno della linea dei coni, con solamente una ruota a contatto con il terreno.

Altri passi: tutti i passi che non sono inclusi nelle famiglie precedenti di passi seduti, saltati, di rotazione, su una ruota.

I giudici non possono tenere in considerazione i "tentativi" di passi o transizione come passi eseguiti correttamente. Questi tentativi non riusciti sono considerati come "mancati" oppure non considerati affatto se non completati correttamente.

Art. 4.6 - PENALITA'

Non sono assegnate penalità specifiche per spostamento di coni, cadute, mancata esecuzione di un passo; tali errori degradano la qualità tecnica dell'esecuzione.

Coni abbattuti o mancati durante l'esecuzione di un passo non sono tenuti in considerazione e conteggiati per il suddetto passo. es. 2 coni abbattuti durante l'esecuzione di un passo di 8 coni = passo di 6 coni.

Allo stesso modo, l'esecuzione di passi su coni precedentemente abbattuti non sarà tenuta in considerazione.

I coni devono essere riposizionati dopo ogni run.

In caso di caduta, il passo eseguito sarà tenuto in considerazione solamente fino alla perdita di equilibrio del pattinatore.

Se lo stesso passo viene eseguito diverse volte all'interno dello stesso round, solamente il migliore tentativo sarà tenuto in considerazione. La ripetizione dello stesso passo o di passi simili tra loro nello stesso round abbassa il livello di varietà dei passi mostrato dal pattinatore.

Art. 4.7 - CLASSIFICA

La classifica di ogni gruppo è determinata secondo decisione condivisa dei giudici.

Se tutti i giudici concordano riguardo alla classifica del gruppo, questa è validata senza alcuna discussione ed immediatamente annunciata dallo speaker (vedi svolgimento della competizione art 4.3).

Se non tutti i giudici concordano riguardo alla classifica del gruppo, essi discutono fino a che non giungono ad una decisione condivisa.

Se i giudici non giungono ad una decisione condivisa la maggioranza vince (decisione 2 vs. 1). Questa specifica situazione va comunicata dallo speaker durante la proclamazione dei risultati.

Se i giudici non possono decidere tra due atleti, possono chiedere il Best Trick (vedi art. 4.4).

La classifica finale della competizione è stilata come segue:

I posti di classifica dal primo (1°) al quarto (4°) sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto il round finale. Essi sono determinati secondo il risultato della finale.

I posti di classifica dal quinto (5°) all'ottavo (8°) sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto ma non superato i round di semifinale. Essi sono determinati secondo il risultato della finale di consolazione.

I quattro atleti che si sono piazzati terzi (3°) nei loro rispettivi gruppi dei quarti di finale vengono classificati complessivamente al nono (9°) posto. I quattro pattinatori che si sono piazzati quarti (4°) nei loro rispettivi gruppi dei quarti di finale vengono classificati complessivamente al tredicesimo (13°) posto. Gli otto atleti che si sono piazzati terzi (3°) nei loro rispettivi gruppi degli ottavi di finale vengono classificati complessivamente al diciassettesimo (17°) posto. Gli otto atleti che si sono piazzati quarti (4°) nei loro rispettivi gruppi degli ottavi di finale vengono classificati complessivamente al venticinquesimo (25°) posto, ecc.

CAPITOLO 5 – BATTLE FREESTYLE SLIDES

Questa specialità prevede la sfida diretta nell'esecuzione di slide tra atleti suddivisi in gruppi di quattro.

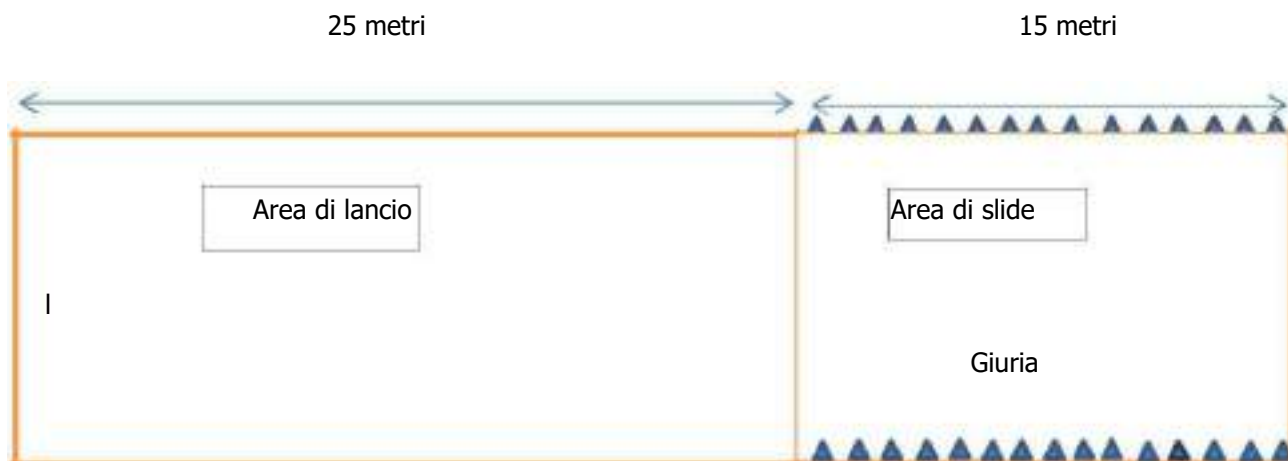
Art. 5.1 - TRACCIATO DI GARA

La superficie del campo di gara deve essere liscia e di materiale idoneo all'esecuzione delle slide.

La lunghezza dell'area di gara deve essere di 40 metri per una larghezza di 5 metri; questa superficie è suddivisa in due sezioni: la prima area di lancio ed accelerazione lunga 25 metri, dalla linea di partenza alla linea di inizio area di slide; la seconda denominata area di slide lunga 15 metri. Su entrambi i lati dell'area di slide saranno posizionati dei coni alla distanza di un metro l'uno dall'altro che serviranno per misurare la lunghezza in metri della slide.

Allo scopo di adattare l'area di gara agli spazi effettivamente disponibili, sentito il parere del giudice arbitro, è possibile ridurre di qualche metro la lunghezza dell'area di lancio e la larghezza dell'area di lancio e di slide, purché venga garantito spazio sufficiente agli atleti per l'esecuzione delle loro slides (consigliata una larghezza compresa tra i 2,5 e 3 metri).

La giuria sarà posizionata di fronte all'area di slide.



Art. 5.2 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

In ogni categoria gli atleti sono suddivisi in gruppi composti da un minimo di tre ad un massimo di quattro atleti. (Fig. 4.1, cap. 4)

Nel caso vi siano da 2 a 5 atleti iscritti per categoria, questi disputeranno direttamente la finale.

Il numero dei gruppi dipende dal numero dei pattinatori. I criteri seguiti per la composizione dei gruppi sono gli stessi delle battle freestyle slalom.

Le categorie sono 4: giovani, ragazzi, juniores, seniores+master

Art. 5.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Lo speaker chiama in pista gli atleti per il riscaldamento, ogni gruppo ha a disposizione da 1 - 5 minuti per il riscaldamento.

Ogni atleta viene chiamato dallo speaker sulla linea di partenza; lo speaker presente la categoria e gli atleti (nome, cognome, società), annuncia il loro ordine di discesa in pista.

Prima di ogni run i pattinatori devono attendere che lo speaker permetta loro di partire.

Durante le run:

Gli atleti possono eseguire slide singole o combinazioni di slide. Non vi è alcuna limitazione.

Le 3 migliori run (su 4) di ogni atleta sono tenute in considerazione. Durante la finale, le 4 migliori run (su 5) di ogni atleta sono tenute in considerazione.

Le esecuzioni dei round precedenti non sono tenute in considerazione.

La run scartata è recuperata ed utilizzata in caso di pareggio.

Solamente le slide eseguite nell'area di slide sono tenute in considerazione.

Solamente la distanza percorsa durante la slide all'interno dell'area di slide è tenuta in considerazione.

Le slide che continuino al di fuori dell'area di slide sono considerate come slide incomplete e solamente la porzione di slide eseguita all'interno dell'area di slide sarà tenuta in considerazione.

Dopo le run:

Al termine di ogni prova di ogni gruppo lo speaker annuncia i risultati nell'ordine seguente: l'atleta primo classificato (1°), l'atleta ultimo classificato (4°), l'atleta secondo classificato (2°) e l'atleta terzo classificato (3°). I primi due atleti classificati passano al turno successivi, gli altri due sono eliminati.

Al termine dei round di semifinale, i primi due atleti classificati di ogni semifinale sono ammessi alla finale per gareggiare per i posti dal 1° al 4°. Gli altri due atleti di ogni semifinale sono ammessi alla finale di consolazione per gareggiare per i posti dal 5° al 8°.

Solamente nella finale, gli atleti finalisti scelgono il loro ordine di discesa in campo come segue: l'atleta col miglior ranking sceglie per primo uno dei 4 posti a disposizione (1, 2, 3 or 4), dopodiché l'atleta col secondo miglior ranking sceglie uno dei 3 posti rimasti, poi l'atleta col terzo miglior ranking sceglie uno dei 2 posti rimasti, infine il quarto atleta prende l'ultimo posto lasciato libero.

BEST SLIDE

In un qualunque round tranne che nelle finali, in caso di pareggio tra due atleti, può essere richiesta dai giudici la Best Slide.

Una Best Slide consiste in una slide singola o in una combinazione tra più slide.

La procedura della Best Slide viene svolta come segue:

L'atleta vincitore del lancio della moneta decide l'ordine di partenza. L'ordine di partenza è annotato dai giudici.

Ogni atleta interessato ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi.

Solamente il miglior tentativo sarà preso in considerazione.

La decisione finale dei giudici è basata solamente sull'esecuzione della Best Slide, senza tenere in considerazione le run precedenti eseguite dai medesimi pattinatori durante il round in corso.

Art. 5.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE

Alle esecuzioni degli atleti all'interno dello stesso gruppo non è dato alcun punteggio, ma esse vengono classificate per comparazione diretta, in seguito alla discussione dei giudici che prendono una decisione condivisa.

I giudici basano la loro classifica sui seguenti criteri tecnici:

Lunghezza e qualità: la difficoltà di ogni slide è riconosciuta in accordo alla sua lunghezza così come alla qualità della sua esecuzione e al controllo mostrato dal pattinatore dall'inizio fino alla fine della slide (all. 4). Una slide più corta ma con un'uscita sotto completo controllo sarà preferita rispetto ad una di maggior lunghezza dalla quale però il pattinatore esca collassando. la lunghezza minima perché una slide è considerata è di 2 metri.

Continuità e fluidità: slide con inizio e fine controllata così come fluenti transizioni tra differenti slide.

Gestione del corpo con padronanza nell'utilizzo della parte superiore del corpo.

Varietà delle slide: eseguire un'ampia gamma di slide dimostra il raggiungimento di un livello tecnico più elevato rispetto al focalizzare l'attenzione su una sola abilità. i pattinatori devono mostrare l'esecuzione di slide appartenenti ad un minimo di due famiglie.

Per la suddivisione delle slide in famiglie ed un confronto del loro livello di difficoltà tecnica, vedere la matrice delle slide (all. 4).

Art. 5.5 - PENALITA'

Poggiare entrambe le mani a terra oppure cadere comporta l'annullamento della slide.

Se si poggia una mano in terra la slide è considerata di bassa qualità.

Se è ripetuta più volte la stessa slide nel corso della run sarà presa in considerazione quella eseguita meglio.

Art. 5.6 - CLASSIFICA

La classifica del Battle Freestyle Slides segue la stessa organizzazione e le stesse regole del Battle Freestyle Slalom (Art. 4.7).

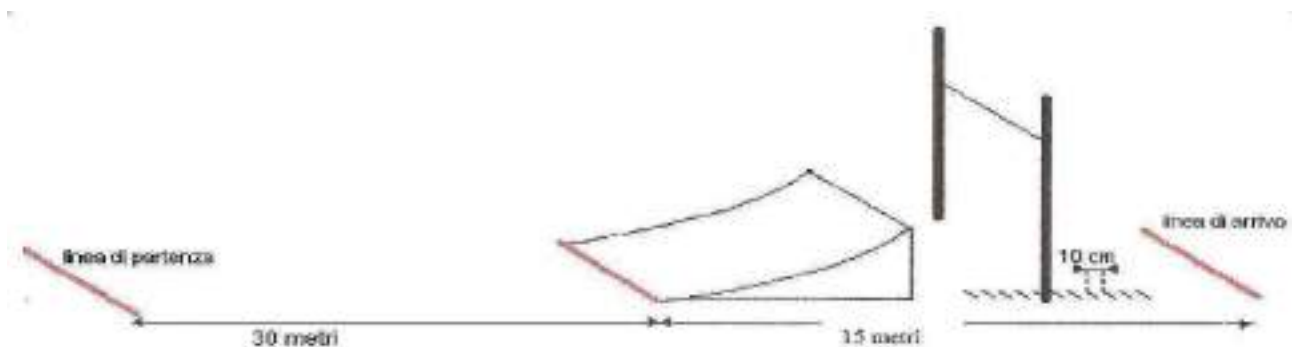
CAPITOLO 6 – HIGH JUMP

Gli atleti gareggiano nel saltare, utilizzando una rampa curva, un'asticella orizzontale posta ad altezza crescente.

Art. 6.1 - TRACCIATO DI GARA

Si traccia la linea di partenza, a 30 metri da questa si segna la linea dove sarà posizionata l'inizio della rampa per il salto, mentre l'ultima linea è segnata alla distanza di 15 metri dalla seconda e rappresenta la linea 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, deve essere segnata una scala suddivisa in decimetri lunga 4 metri entro la quale sono posizionati i ritti, con lo zero posto dove finisce la rampa.



Per la sicurezza, devono esservi almeno due metri liberi a fianco del tracciato, e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri oltre la linea di arrivo.

I ritti devono essere mobili, per essere spostati durante la gara, essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno, ed essere alti non meno di 2,80 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 devono essere piani e rettangolari e devono essere fissati saldamente ai ritti.

L'asticella deve essere lunga almeno 3 m per dare la possibilità agli atleti di valicarla in qualsiasi posizione. L'asticella deve avere sezione circolare. Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi sui supporti in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra.

La rampa deve essere alta (nella parte finale) 45 cm e deve avere una larghezza minima di 90 cm (fig .4); la struttura portante può essere costituita da qualsiasi materiale, ma la superficie di percorrenza deve essere di metallo.

Sulla rampa, se è possibile, dovrebbero essere riportate, in colore evidente, tre bande larghe 5cm, una alla fine della rampa nel punto più alto, e due laterali alla stessa distanza di 5cm dal bordo.

Art. 6.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Per partecipare alla competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e polsiere (vedi art. 8.2 ,cap. 8).

L'atleta si posiziona sulla linea di partenza; a questo punto il suo allenatore, o egli stesso, richiede verbalmente ai Giudici d'asticella e di atterraggio di posizionare i ritti alla distanza X dall'inizio della rampa.

L'atleta, chiamato dallo speaker, 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 è ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'atleta deve effettuare il salto una volta che sia stato dato il via al suo tentativo.

L'atterraggio deve avvenire sui pattini e nessun'altra parte del corpo dovrà toccare il terreno prima della linea d'arrivo, in caso contrario il salto sarà annullato.

Nel caso siano riscontrate irregolarità di posizione dei ritti o dell'asticella a competizione già iniziata ripetono tutti gli atleti che hanno già saltato la misura su cui è stata riscontrata l'irregolarità.

E' facoltà dell'ultimo atleta rimasto in gara decidere l'incremento in altezza dell'asta nel caso in cui voglia tentare di stabilire il suo record personale.

Ogni categoria ha un'altezza minima, salto di inizio gara, al di sotto della quale l'atleta non può saltare.

L'atleta può comunque decidere di rinunciare a saltare tale altezza e passare direttamente ad una misura superiore in questo caso è tenuto a comunicarlo al giudice arbitro ed alla segreteria.

Successivamente l'atleta può decidere di saltare una misura e passare a quella successiva comunicandolo al giudice di partenza

Misure salto inizio gara:

Master maschile	1,60 m	Master femminile	1,40 m
Senior maschile	1,80 m	Senior femminile	1,60 m
Juniores maschile	1,60 m	Juniores femminile	1,40 m
Ragazzi maschile	1,40 m	Ragazzi femminile	1,30 m

Se l'atleta salta sopra l'asticella e atterra senza cadere, senza toccare il suolo con la mano o il ginocchio, il salto è considerato valido.

L'atleta deve attraversare la linea di arrivo per validare il salto.

Se l'atleta abbatte l'asticella, o se l'atleta passa sotto l'asticella, il salto è considerato nullo.

Se l'atleta cade o tocca il suolo con la mano o il ginocchio prima della linea di arrivo il salto è considerato nullo.

Tre salti 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.

L'asticella è alzata ad intervalli successivi di 10 cm.

Art. 6.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica è redatta prendendo in considerazione il salto più alto superato dagli atleti.

A parità di salto superato vince l'atleta 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, è preso in considerazione nell'ordine:

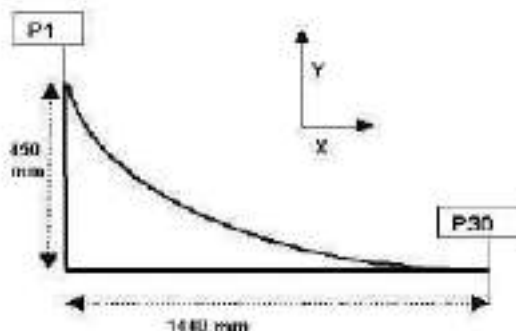
- Il numero totale di salti eseguiti (validi e nulli), vince l'atleta che ne abbia effettuati meno.
- Nel caso in cui anche il numero di salti effettuati sia lo stesso, verrà considerata l'altezza del primo salto nullo. Vince l'atleta con l'altezza superiore.

Solamente per i primi tre posti del podio:

se esiste ancora una condizione di parità, gli atleti iniziano una procedura di jump-off, iniziando dall'altezza immediatamente inferiore di 5cm all'ultima altezza da loro fallita. Ogni atleta ha un unico tentativo. Se la condizione di parità continua a persistere, l'asticella sarà alternativamente alzata di 5cm se entrambi gli atleti validano il salto precedente, oppure abbassata se entrambi gli atleti falliscono il salto precedente, fino a che la condizione di parità non sarà risolta.

Fig. 6.1 - 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	368
P 5	200	343
P 6	250	319
P 7	300	297
P 8	350	275
P 9	400	256
P 10	450	238
P 11	500	222
P 12	550	208
P 13	600	195
P 14	650	184
P 15	700	174
P 16	750	165
P 17	800	158
P 18	850	151
P 19	900	146
P 20	950	141
P 21	1000	138
P 22	1050	135
P 23	1100	133
P 24	1150	131
P 25	1200	130
P 26	1250	129
P 27	1300	128
P 28	1350	128
P 29	1400	128
P 30	1440	128



CAPITOLO 7 – FREE JUMP

Gli atleti gareggiano nel saltare un'asticella orizzontale posta ad altezza crescente.

Art. 7.1 - TRACCIATO DI GARA.

Si traccia la linea di partenza, a 15 metri da questa è segnata la linea dove sono posizionati i ritti, si traccia la linea di arrivo a 5 metri dalla linea dei ritti. La linea di arrivo deve essere lunga 4 metri.

Per la sicurezza, devono essere previsti almeno due metri liberi a fianco del tracciato e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri oltre la linea di arrivo.

I ritti devono essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno, devono essere almeno 2 metri, essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo di almeno 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 sui supporti in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra.

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 3 metri per dare la possibilità agli atleti di valicarla in qualsiasi posizione. L'asticella deve avere una sezione circolare.

Art. 7.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

L'atleta si posiziona sulla linea di partenza deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, il salto è ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'atterraggio deve avvenire sui pattini e nessun'altra parte del corpo dovrà toccare il terreno prima della linea d'arrivo, in caso contrario il salto sarà annullato.

Nel caso siano riscontrate irregolarità di posizione dei ritti o dell'asticella a competizione già iniziata ripetono tutti gli atleti che hanno già saltato la misura su cui è stata riscontrata l'irregolarità.

E' facoltà dell'ultimo atleta rimasto in gara decidere l'incremento in altezza dell'asta nel caso in cui voglia tentare di stabilire il suo record personale.

Ogni categoria ha un'altezza minima, salto di inizio gara, al di sotto della quale l'atleta non può saltare.

L'atleta può comunque decidere di rinunciare a saltare tale altezza e passare direttamente ad una misura superiore in questo caso è tenuto a comunicarlo al giudice arbitro ed alla segreteria.

Successivamente durante la gara l'atleta può decidere di saltare un'altezza e passare a quella successiva comunicandola al giudice di partenza.

Misure salto inizio gara:

RAGAZZI M	55	RAGAZZI F	50
JUNIORESM	60	JUNIORES F	55
SENIORES M	80	SENIORES F	65
MASTER M	60	MASTER F	55

Se l'atleta abbatte l'asticella, o se l'atleta passa sotto l'asticella, il salto è considerato nullo.

L'atleta deve attraversare la linea di arrivo per validare il salto.

Se l'atleta salta sopra l'asticella e atterra senza cadere, senza toccare il suolo con la mano o il ginocchio, il salto è considerato valido.

Se l'atleta cade o tocca il suolo con la mano o il ginocchio prima della linea di arrivo il salto è considerato nullo.

Tre salti 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.

L'asticella è alzata ad intervalli successivi di 5 cm.

Art. 7.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica è 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 avranno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, si prenderà in considerazione nell'ordine:

- Il numero totale di salti eseguiti (validi e nulli): vince l'atleta che ne avrà effettuati meno.
- Nel caso in cui anche il numero di salti effettuati sia lo stesso, verrà considerata l'altezza del primo salto nullo. Vince l'atleta con l'altezza superiore.
- Solamente per i primi tre posti del podio:

se esiste ancora una condizione di parità, gli atleti iniziano una procedura di jump-off, iniziando dall'altezza immediatamente inferiore di 2cm all'ultima altezza da loro fallita. Ogni atleta ha un unico tentativo. Se la condizione di parità continua a persistere, l'asticella sarà alternativamente alzata di 5cm se entrambi gli atleti validano il salto precedente, oppure abbassata se entrambi gli atleti falliscono il salto precedente, fino a che la condizione di parità non sarà risolta. Se i ritti non permettono di spostare l'asticella di 2cm, essa sarà spostata di 5cm.

– La procedura di jump-off deve essere iniziata non appena si presenta una condizione di parità da risolvere.

CAPITOLO 8 - ROLLER CROSS

Il Roller Cross è una gara di velocità e di agilità sui pattini, nell'affrontare un percorso vario e ricco di ostacoli.

Art. 8.1 – TRACCIATO DI GARA

Le gare di roller cross possono essere indoor o outdoor.

L'omologazione del percorso spetta al Giudice Arbitro ed al Commissario di Gara, i quali visionano e approvano il percorso prima dell'inizio della competizione.

Nel caso in cui il giudice arbitro e il commissario di gara rilevino che parti del tracciato comportino condizioni ritenute eccessivamente pericolose, essi hanno la facoltà di modificare il tracciato a loro insindacabile giudizio.

Il percorso non potrà subire variazioni tra la fase di qualifica e la fase finale.

Art. 8.2 - CARATTERISTICHE DEL TRACCIATO

Per la categoria Giovani la lunghezza totale del tracciato può arrivare al massimo in una misura compresa tra i 200 ed i 250 metri, per le altre categorie si può arrivare ad una misura compresa tra i 300 ed i 350 metri.

Queste misure sono puramente indicative, e possono variare in funzione dello spazio a disposizione.

La larghezza del tracciato è minimo 5 metri per le gare outdoor e 2,5 metri per le gare indoor.

Il rettilineo di partenza deve raggiungere una lunghezza minima di 20 metri; nelle semifinali e finali dovrà essere suddiviso in quattro corsie separate per le gare outdoor mentre in due corsie per le gare indoor (larghezza singole corsie 1.25 e lunghezza di 10 m) ed il primo ostacolo può essere posizionato alla distanza di 5 metri dalla fine delle corsie. Ogni corsia deve essere delimitata in modo da non creare intralcio agli atleti e poter controllare che non ci sia invasione di corsia.

E' consigliabile inserire un secondo rettilineo privo di ostacoli, di lunghezza variabile a seconda dello spazio a disposizione, nella parte finale del percorso, per lo sprint finale.

La linea di partenza è posta all'inizio del rettilineo di partenza.

Devono essere presenti nel tracciato, almeno due tratti curvilinei in opposte direzioni.

Il tracciato deve comprendere il maggior numero possibile di tipologie di ostacolo disponibili (esempio: salto a secco, rampe, tunnel o sottopasso, curve strette, bank to bank).

La 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 è ritenuta ostacolo anche una curva di raggio inferiore a 5m.

Il percorso compreso degli ostacoli deve essere realizzato in modo da permettere il passaggio di almeno due atleti affiancati, nelle gara indoor e di quattro atleti nelle outdoor.

Tipologia e dimensione degli ostacoli:

Non vi sono indicazioni precise sulla tipologia, composizione e forma degli ostacoli.

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 a categoria giovanissimi, e di 60 cm per le tre categorie superiori.

Le rampe curve devono avere un altezza massima di 45 cm e possono essere omesse a insindacabile giudizio del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. per la categoria dei giovanissimi.

Il "bank to bank" deve avere il tratto piano, posizionato tra la salita e la discesa, proporzionato all'altezza. 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. I dossi possono essere di diverse misure ed altezza.

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.

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).

Equipaggiamento degli atleti

Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e polsiere. Le suddette protezioni devono essere omologate per ciclismo e/o per pattinaggio a rotelle. Devono riportare nel loro interno la sigla EN1078, il nome o il marchio del fabbricante, il modello, la taglia, ed il peso, l'anno ed il trimestre di fabbricazione, una delle sigle CE-ANSI-ASTM-SNELL B-1990. Non sono ammesse protezioni in uso in altri sport.

Art. 8.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Prova del percorso:

Almeno 30 minuti prima dell'inizio delle competizioni il percorso deve essere disponibile per le prove degli atleti.

Prima dell'inizio della prova di ogni singola Categoria è eseguito un giro di pista collettivo per quella categoria.

La gara outdoor si svolge in due fasi:

prova di qualificazione a cronometro: ogni atleta deve effettuare una run, si ottiene una classifica di qualificazione utilizzando il miglior tempo

per ogni categoria passeranno alla semifinale i primi 4/8/16 atleti a seconda del loro numero per categoria. Sono formate batterie di quattro atleti ciascuno. Gli atleti di ogni batteria, che ottengono le prime due posizioni disputeranno la finale. I perdenti disputeranno la finale di consolazione

La gara indoor si svolge nel seguente modo:

prova di qualificazione a cronometro: ogni atleta deve effettuare una run, si ottiene una classifica di qualificazione utilizzando il miglior tempo per ogni categoria passeranno alla semifinale i primi 4/8/16 atleti a seconda del loro numero per categoria.

Le batterie sono costituite da due atleti. I vincitori di ogni batteria passeranno alle fasi successive per disputare la finale.

I perdenti disputeranno la finale di consolazione.

in base al numero degli atleti ed a discrezione del giudice arbitro, è possibile effettuare due run di qualificazione sia nelle gare indoor che in quelle outdoor.

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.

Inoltre per la finale, ove la larghezza del tracciato non consenta far gareggiare insieme i 4 atleti delle 2 batterie si utilizzerà la stessa formula della finale indoor. Passano in finale i primi 4 atleti

Nelle semifinali e nelle finali gli atleti sceglieranno la postazione di partenza in base al tempo migliore ottenuto nelle qualificazioni.

Discesa in pista:

La discesa in pista degli atleti è casuale

Procedura di partenza

Nelle fasi a cronometro (free start) i comandi sono:

Ai posti: gli atleti si posizionano dentro al box di partenza con il pattino avanzato, senza toccare le linee, mentre l'altro pattino può assumere qualsiasi altra posizione.

Pronti: gli atleti assumono la posizione di partenza.

Dopo il "pronti" gli atleti hanno 5 secondi per partire.

Nelle semifinali e finali gli atleti con i tempi migliori ottenuti nella qualificazione scelgono per primi la posizione di partenza.

Nelle semifinali e finali i comandi sono:

Ai posti: gli atleti si posizionano dentro al box di partenza con il pattino avanzato, senza toccare le linee, mentre l'altro pattino può assumere qualsiasi altra posizione.

Pronti: gli atleti devono rimanere immobili altrimenti sarà assegnata la falsa partenza.

Un segnale acustico darà il via all'atleta.

Durante la gara i Giudici devono assicurarsi che gli atleti svolgano la competizione nella massima correttezza sportiva: il togliersi il casco prima di aver attraversato la linea di arrivo con chiaro atteggiamento rinunciatario, gomitate, strattonamenti, spallate e uso delle mani verso gli avversari sono considerati comportamenti antisportivi e sanzionati con la squalifica, mentre contatti fianco a fianco non

sono 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. Nelle semifinali o finali nel caso in cui si verificano situazioni tali da costituire pericolo per gli atleti ad esempio cadute rovinose che possano compromettere la sicurezza della gara, il giudice di pista è tenuto a segnalare il fatto con la bandierina rossa e fischiando, decretando così la sospensione della gara. La valutazione della sanzionabilità è a discrezione del Giudice Arbitro, che può avvalersi della consulenza dei Giudici di pista. In caso di squalifica per scorrettezza, nelle gare outdoor 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.

Art. 8.4 - 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.

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

In fase di qualificazione l'uscita dal percorso di gara senza rientro dal punto di uscita, è considerato un salto di percorso, comporta la retrocessione all'ultimo posto della classifica di qualificazione.

Nelle semifinali o finali nel caso in cui due o più atleti arrivino al contatto, e questo comporti l'uscita dal percorso di uno di essi, è consentito all'atleta di rientrare subito dallo stesso punto di uscita sul percorso senza subire alcuna sanzione, in caso contrario è retrocesso all'ultimo posto.

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

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

Se un atleta involontariamente abbatte un ostacolo che risulta poi pericoloso per gli atleti che sopraggiungono, i giudici di pista devono 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 un atleta di abbatte un ostacolo per danneggiare un altro atleta (ad esempio scagliandoglielo addosso), questi sarà sanzionato con la squalifica per comportamento scorretto.

Squalifiche: Le squalifiche in fase di qualificazione comportano l'esclusione dell'atleta dalla classifica di qualificazione.

Se le squalifiche avvengono durante le finali o le semifinali i posti corrispondenti agli squalificati rimarranno vuoti.

Esempio se viene squalificato un atleta che gareggia per il 1° e 2° posto il 2° posto rimarrà vuoto perché se l'altro atleta non commette infrazioni arriverà primo. Lo stesso vale per il 3° e 4° posto.

Retrocessioni:

Gli atleti retrocessi occuperanno l'ultimo posto nella classifica delle qualificazioni, delle semifinali, delle finali.

Casi particolari:

- L'atleta che non si presenta alla linea di partenza, per futili motivi, sarà ultimo nella classifica generale.
- 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 assente, non disputa la gara e sarà classificato ultimo nella classifica generale.
- Gli atleti che si qualificano per le batterie finali ma non si presentano alla partenza, causa infortunio o malore risultano ultimi per quella singola batteria, lo stesso vale se un atleta parte ma non termina il percorso o commette due false partenze. Nel caso l'atleta non si presentasse per futili motivi, sarà ultimo nella classifica generale.
- Gli atleti che risultano assenti nelle run di qualificazione, sono estromessi dalla gara e quindi dalla classifica.
- Gli atleti che partono regolarmente alla prova di qualificazione ma non arrivano al traguardo e quelli che commettono due false partenze sono posizionati ultimi in classifica di qualificazione.

CAPITOLO 9 - SKATE SLALOM

Art. 9.1 - TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, le gare possono essere indoor ed outdoor.

Nelle gare outdoor la pendenza del tracciato di gara è preferibile per il regolare svolgimento della gara a meno che questa sia particolarmente accentuata da costituire un pericolo per gli atleti.

L'omologazione del percorso spetta comunque al Presidente di Giuria e/o al Commissario di Gara.

Il percorso di gara dovrà avere una lunghezza compresa tra un minimo di 100 metri a un massimo di 350 metri, su questo saranno posti i pali snodati regolamentari del roller cross.

Le dimensioni dei componenti dei pali snodati sono le seguenti:

Base: diametro appoggio 200 mm, altezza 100 mm, forma a calotta emisferica.

Snodo: molla di lunghezza ≈ 300 mm, con \emptyset interno di 20 mm. Palo: in materiale plastico, \emptyset esterno 20 mm, altezza 1500 mm, spessore 2 mm. I pali dovranno essere colorati in rosso o in blu e dovranno essere disposti sul percorso alternatamente a seconda se dovranno essere affrontati sul lato destro o sinistro rispetto al senso di marcia.

E' possibile eseguire la competizione anche in parallelo, occorrerà però tracciare due percorsi perfettamente identici e paralleli.

Art. 9.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Ogni atleta effettua due run singole a cronometro.

Il via viene dato dal presidente di giuria che può essere o il classico "pronti...via!"

o un colpo di fischietto, da quel momento l'atleta ha 3 secondi per partire.

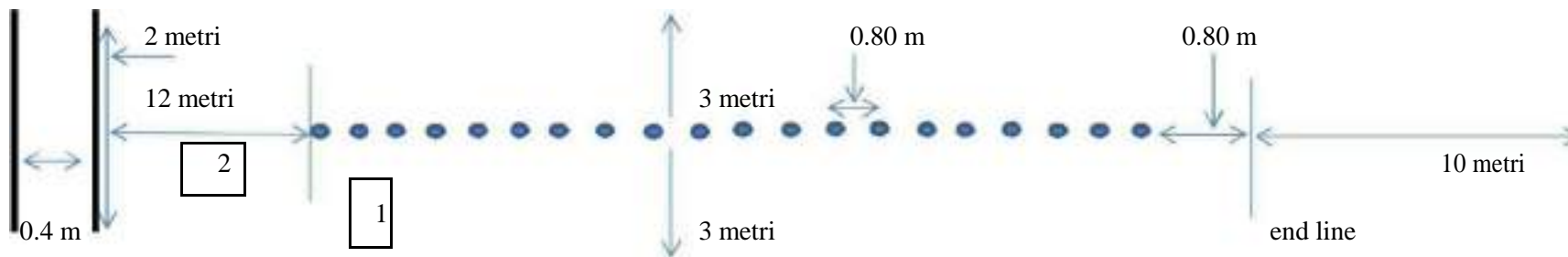
Nel caso in cui la competizione sia fatta in parallelo, i tempi dovranno obbligatoriamente essere rilevati tramite fotocellule, al momento del via partirà il tempo per entrambi gli atleti, mentre il tempo finale è rilevato dalle fotocellule poste sul finish. Per partecipare a questa competizione l'atleta dovrà indossare caschetto protettivo, gomitiere, ginocchiere e polsiere.

Art. 9.3 - CLASSIFICHE

La gara consta di due run, per la redazione della classifica finale viene preso in considerazione il tempo migliore realizzato. Tutti i pali del percorso devono essere slomati, quelli rossi sul lato destro rispetto al senso di marcia, e quelli blu sul lato sinistro. Saltare un palo o inforcarlo (cioè farlo passare tra le gambe), porta all'annullamento della run. Con due run nulle, l'atleta è posto in fondo alla classifica.

Allegato 1

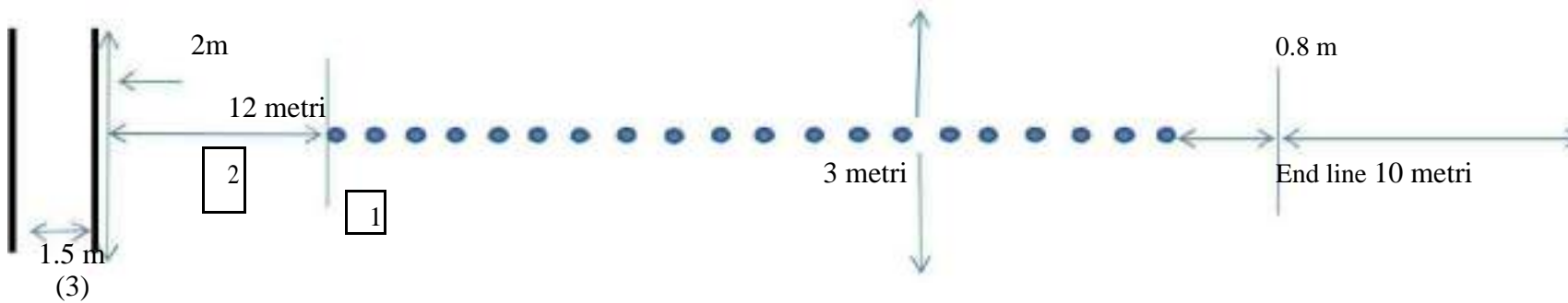
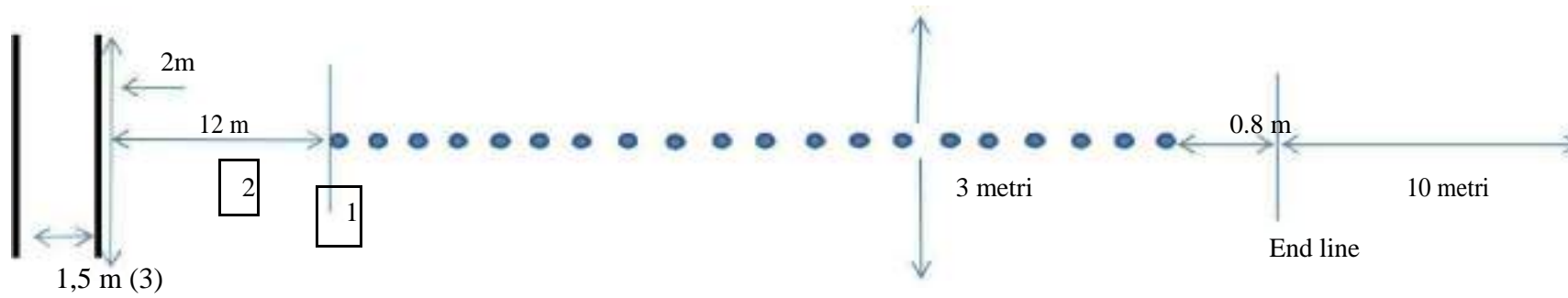
Tracciato per qualificazioni speed slalom



1: linea del primo cono

2: la misura parte dal bordo anteriore della linea di partenza e termina al centro del primo cono

Tracciato per ko system speed slalom



1: linea del primo cono

- a) la misura parte dal bordo anteriore della linea di partenza e termina al centro del primo cono
- b) la misura parte dalla linea di partenza e termina a bordo pista

ALLEGATO 2 : MATRICE DI DIFFICOLTA' DEI PASSI DEL FREESTYLE SLALOM

All technical tricks based on stability, average speed, on 80cm cones (min 4 cones on tricks, min 3 cones (or spins) for spinning moves)								
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins			
A (50-60)	1	Toe Christie Back			Toe Footgun Spin	1	A (50-60)	
	2	Toe Christie	Toe Wiper			2		
	3					3		
	4					4		
	5					5		
	6					Internal / External 1 Cone 7 Back		6
	7	Butterfly	Toe Footgun Back			Internal / External Backward 7		7
	8							8
	9				Wheeling Special/Wheeling Shifts/Teech Shift	Internal / External 7		9
	10		TeaPot/Superman					10
B (40-50)	1		Toe Footgun		Flipping 360 Shift / Wheeling Fishleg / Daylight	Internal / External 1 Cone 7	1	
	2			Footgun Footspin			2	
	3			Karatshok Back			3	
	4	Toe Reverse Eagle	Christie Back				4	
	5						5	
	6						6	
	7						7	
	8						8	
	9	Cobra Back					9	
	10				Sewing Machine		10	
C (30-40)	1		Christie		Wheeling Back		1	
	2	Cobra	Footgun Back	Karatshok		Cross Korean Volt Back	2	
	3	Reverse Eagle				One Cone Cross Korean Volt	3	
	4					Cross Korean Volt	4	
	5	Toe Wheeling Eagle			Flat Shift / Flat Fake		5	
	6				Wheeling Forward	Two Wheel Spinning	6	
	7			Wiper			7	
	8		Cross Sitting Heel-Toe Back			Reverse J-Turn	8	
	9	Z-Eagle	Footgun				9	
	10		Cross Sitting Heel Toe	Special Jumps			10	
D (20-30)	1	Special		Footspin			1	
	2	Brush				J-Turn	2	
	3	Heel Toe Special	Sitting Heel-Toe Back			J Feet Spin	3	
	4	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe / Full Remi			Total Cross	4	
	5				Heel-Toe Back		5	
	6						6	
	7				Fan 'Voh Series / Sweepers		7	
	8						8	
	9						9	
	10						10	
E (10-20)	1	Eight	Small Car / 5 Wheels Sitting				1	
	2	Eight Back			One Foot Back	Italian / Volt	2	
	3	Crazy Legs		X Jump			3	
	4			Crab Cross			4	
	5					Crazy Sun / Mexican	5	
	6	Stroll / Back Stroll					6	
	7	Crazy / Double Crazy Series				Sun / Mabrouk	7	
	8	Chap Chap / X		Crab	One Foot		8	
	9	Nelson / Nelson Back					9	
	10		Sitting Fish			Cross / Snake / Fish Series	10	
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins			

ALLEGATO 3

SISTEMA DEI VICTORY POINT per la classifica del classic

Il concetto principale consiste nel calcolare quante volte più della metà dei giudici hanno votato (attraverso le loro classifiche) per un pattinatore in comparazione con gli altri pattinatori.

Esempio

Tabella 1. Punteggi dei giudici

Name	Pen.	Judge 1			Judge 2			Judge 3			Judge 4			Judge 5		
		Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total
Skater 1	1	42	33	74	32	27	58	41	34	74	44	35	78	44	36	79
Skater 2	0	35	25	60	28	19	47	38	28	66	36	27	63	35	25	60
Skater 3	2	38	28	64	22	16	36	29	22	49	36	27	61	32	26	56
Skater 4	2	31	26	55	26	19	43	36	28	62	37	27	62	27	18	43
Skater 5	0	28	28	56	35	28	63	25	24	49	33	28	61	25	19	44
Skater 6	2,5	12	16	25,5	15	7	19,5	22	20	39,5	24	20	41,5	22	12	31,5
Skater 7	2	21	20	39	14	5	17	21	19	38	26	19	43	15	8	21
Skater 8	3	11	14	22	14	4	15	20,5	20	37,5	21	19	37	13	6	16

Tabella 2. Classifica dei giudici

Name	J1	J2	J3	J4	J4
Skater 1	1	2	1	1	1
Skater 2	3	3	2	2	2
Skater 3	2	5	4	4	3
Skater 4	5	4	3	3	5
Skater 5	4	1	4	4	4
Skater 6	7	6	6	7	6
Skater 7	6	7	7	6	7
Skater 8	8	8	8	8	8

Tabella 3. Lista dei *victory points* e classifica finale

	Skater 1	Skater 2	Skater 3	Skater 4	Skater 5	Skater 6	Skater 7	Skater 8	Win Sum	Local WP	Tech Pts Sum	Total Win Pts	Total marks Sum	Place
Skater 1		5	5	5	4	5	5	5	7					1
Skater 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Skater 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	157	21		3
Skater 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	157	20		4
Skater 5	1	1	2	3		5	5	5	4	5	146			5
Skater 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Skater 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Skater 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

La tabella mostra quanti giudici hanno votato per i pattinatori in colonna contro i pattinatori in riga (*victory points*).

Criterio 1 - Criterio principale - il numero di vittorie contro tutti gli altri pattinatori

Quando si compara ogni pattinatore con gli altri pattinatori, se i *victory points* della cella del pattinatore è maggiore della metà del numero dei giudici si aggiunge 1 punto al criterio 1 (*Win Sum*). Le posizioni di classifica più alte vanno assegnate ai pattinatori con la somma maggiore. Il significato del primo criterio rappresenta quante volte più della metà dei giudici hanno votato per un particolare pattinatore contro gli altri pattinatori.

Criterio 2 - *win points* locali

Se il primo criterio porta al pareggio tra alcuni pattinatori, (ad esempio, nella tabella, i pattinatori 3, 4, 5 sono pari per il primo criterio) allora si calcolano i *victory points* relativamente solamente a questi pattinatori (punti locali).

Criterio 3

Se pure il secondo criterio porta al pareggio allora si compara la somma algebrica dei punteggi tecnici.

Criterio 4

Quando anche il terzo criterio porta al pareggio tra alcuni pattinatori si calcola la somma totale dei *victory points* per questi pattinatori.

Criterio 5

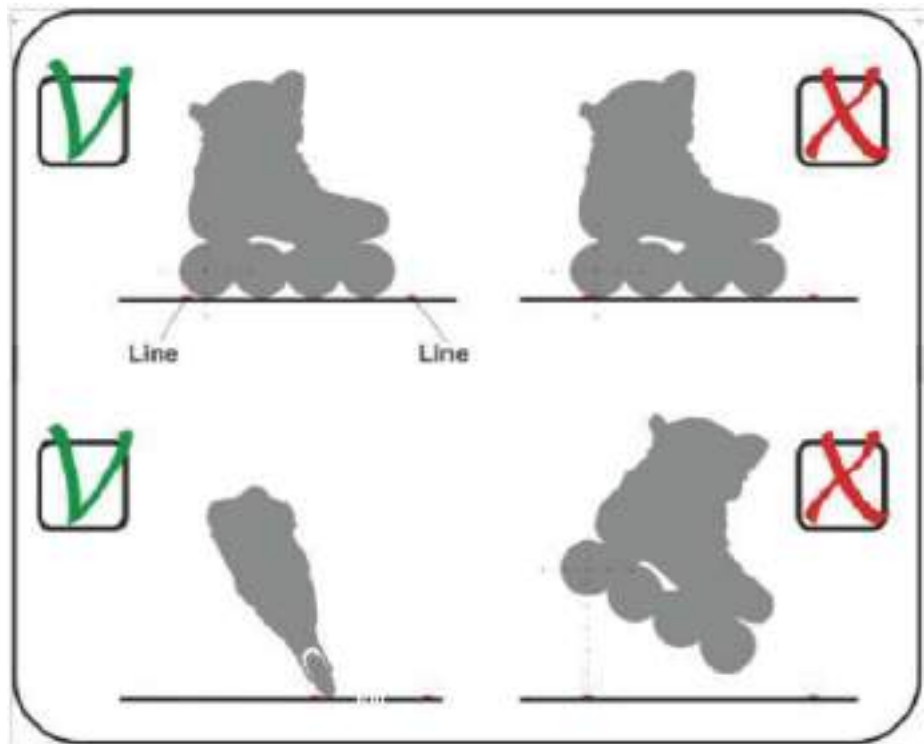
Quando anche il quarto criterio porta al pareggio, allora si calcola la somma algebrica dei punteggi.

Se infine anche il quinto criterio porta al pareggio, i pattinatori vengono classificati con lo stesso posto (ex-aequo).

Technical Difficulty Rate Based on 2 Meters

Technical Level	Family 1	Family 2	Family 3	Family 4	Family 5
A	V - Toe Toe	Cowboy Heel Heel	8 Cross Heel Heel		
		Cowboy Toe Toe	8 Cross Toe Toe		
			8 Cross Toe Heel		
		Cowboy Toe Heel			
		Cowboy 8 Wheels	8 Cross 8 Wheels		
			Cross UFO Heel Heel		
			Cross UFO Toe Toe		
			Cross UFO Toe Heel		
			Cross UFO 8 Wheels		
		Cross Em Sui Heel Heel		Backslide Toe	
				Backslide Heel	
		Cross Em Sui Heel Toe		FastSlide Toe	
		Cross Em Sui Toe Toe		FastSlide Heel	
		Cross Em Sui Heel			
	Cross Em Sui Toe				
				Cross Parallel Heel Heel	
				Cross Parallel Toe Toe	
				Cross Parallel Toe Heel	
B			Eagle Toe Toe		
			Eagle Toe Heel		
			Eagle Heel Heel		
			Eagle 8 Wheels	Backslide 4 Wheels	
		Em Sui Heel Heel	UFO Heel Heel	FastSlide 4 Wheels	
		Em Sui Heel Toe	UFO Toe Heel	Magic Toe Toe	Cross Parallel 8 Wheels
		Em Sui Toe Heel	UFO Toe Toe	Magic Heel Heel	
		Em Sui Toe Toe	UFO 8 Wheels	Magic Toe Heel	
		Em Sui 4 Wheels			Unity / Savannah Heel Heel
					Unity / Savannah Toe Toe
					Unity / Savannah Toe Heel
	Cross Acid Heel Toe				
	Cross Acid Toe Heel				
	Cross Acid Toe Toe				
	Cross Acid Heel Heel				
C	Soyale Heel Heel			Magic 8 Wheels	Unity / Savannah 8 Wheels
	Soyale Heel Toe			FastWheel 4 Wheels	Parallel Toe Toe
	Soyale Toe Heel			FastWheel Heel	Parallel 8 Wheels
	Soyale Toe Toe			FastWheel Toe	Parallel Heel Toe
	Soyale Heel			FastWheel Heel Heel	Parallel Heel Heel
	Soyale Toe			FastWheel Toe Toe	
	Soyale 4 Wheels			FastWheel Toe Heel	
				FastWheel Heel Toe	
		Barrow Heel Toe			
		Barrow Toe Heel			
		Barrow 4 Wheels			
		Barrow Toe			
		Barrow Heel			
		Cross Acid 8 Wheels			
		Cross Acid Toe			
		Cross Acid Heel			
		Acid Toe Heel		Powerslide Toe	
		Acid Heel Toe		Powerslide Heel	
		Acid Toe Toe		Powerslide Toe Toe	
		Acid Heel Heel		Powerslide Heel Heel	
		Acid Toe		Powerslide Heel Toe	
		Acid Heel		Soul Toe	
		Acid 4 Wheels		Soul Heel	
			Soul 4 Wheels		

Allegato 5



PARTE 3 - REGOLAMENTO PRE-AGONISTI

CAPITOLO I - ROLLER CROSS

Il roller cross è una gara di velocità e di agilità sui pattini.

Art. 1.1 - TRACCIATO DI GARA

Le gare 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, l'omologazione del percorso spetta comunque al Presidente di Giuria e il Commissario di Gara.

Art. 1.2 – CARATTERISTICHE DEL TRACCIATO

Il percorso di gara dovrà avere una lunghezza compresa tra un minimo di 120 metri a un massimo di 250 metri.

Le misure possono variare in base allo spazio disponibile.

Nel tracciato deve essere presente un rettilineo di partenza (lungo 20 m misurato dalla linea di partenza) privo di ostacoli e largo 4 metri. Nelle semifinali e nelle finali questo verrà suddiviso in due corsie.

E' consigliabile la presenza di un secondo rettilineo privo di ostacoli, di lunghezza variabile alla fine del percorso per lo sprint finale.

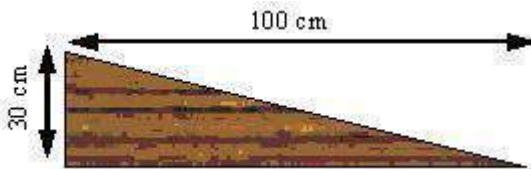
Per le categorie che effettueranno le semifinali e le finali non ci devono essere variazioni del percorso tra la fase di qualificazione e quelle successive.

Lungo il percorso saranno poste varie tipologie di ostacoli; la distanza minima tra la fine di un ostacolo e l'inizio del successivo non deve essere superiore a 20 m, anche una curva con raggio inferiore alla larghezza del percorso è un ostacolo.

Tipologia degli ostacoli

Rampe dritte (Bank): La pedane utilizzate hanno forma a triangolo rettangolo di cui l'ipotenusa costituisce la base di lancio.

*a fianco:
esempio di
rampa*



Le rampe dritte (bank) dovranno avere altezza massima di 30 cm. Questi ostacoli non sono previsti per le categorie fino ai piccoli azzurri.

Slalom: Devono essere utilizzati birilli conici del tipo stradale, con un'altezza variabile tra 20 e 40 cm, questi vengono posizionati a una distanza tra loro di 2 metri lungo la linea di percorrenza del tracciato.

Tunnel: le misure sono le seguenti: un arco 180 gradi con altezza max 120 cm ed una lunghezza di 1,5 metri.

Sottopasso: è costituito da due ritti e un'asticella posta ad un'altezza da terra variabile,

Salto a secco: Si pongono degli ostacoli da saltare, i quali dovranno essere strutturati in modo da cadere facilmente se toccati di altezza al massimo di 30 cm.

Bank to bank: è costituito da due superfici inclinate (bank) di 30° accoppiate da un piano secondo lo schema riportato in figura sotto. La struttura deve avere una larghezza di percorrenza minima di almeno 1 metro, un'altezza massima di 1 metro, il piano centrale (flat) deve avere una lunghezza di percorrenza di almeno 4 metri.



Gimkana: la gimkana comporta l'aggiramento di tre ostacoli posti tra loro a una distanza di 5 metri, che occupano la sede del tracciato di gara dal bordo fino poco oltre la mezzeria della pista secondo lo schema riportato a fianco (circa il 60% della sede del tracciato). Gli ostacoli dovranno essere alti almeno 50 cm.



Art. 1.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Le categorie Primi Passi Piccoli Azzurri effettuano due run, singole, a cronometro e non hanno penalizzazioni, gli eventuali ostacoli dovranno comunque essere eseguiti.

A partire dalla categoria Primavera si effettua una run di qualificazione, singola, a cronometro e i primi 4/8/16 tempi migliori disputeranno le semifinali e le finali seguendo lo schema del ko - system. In base al numero degli atleti ed a discrezione del giudice arbitro, è possibile effettuare due run di qualificazione.

1.3.1 - Partenza

La partenza per le categorie primi passi, piccoli azzurri e le qualificazioni è la seguente:

AI POSTI: gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza

PRONTI: gli atleti assumono la posizione di partenza dopo il pronti gli atleti hanno 5 secondi per partire.

1.3.2 - Partenza per le semifinali e le finali

Nelle semifinali e finali i comandi sono:

Ai posti: gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza ed assumono la posizione di partenza.

Pronti: gli atleti devono rimanere immobili altrimenti sarà assegnata la falsa partenza.

Un segnale acustico darà il via all'atleta.

Per partecipare a questa competizione l'atleta dovrà indossare caschetto protettivo, ginocchiere e polsiere così come indicato nel regolamento agonisti.

Per nessuna ragione l'atleta potrà ricevere aiuti esterni per lo svolgimento del percorso, pena la retrocessione.

Solo per la categoria primi passi l'allenatore potrà andare avanti all'atleta in gara per indicargli il percorso e, se necessario, aiutarlo, a superare eventuali ostacoli.

Art. 1.4 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica finale viene calcolata, per le prime due categorie, prendendo in considerazione il miglior tempo tra le due run.

Per le successive categorie gli atleti arrivati nelle qualificazioni dal 5°, 9°, 17° classificato in poi andranno direttamente ad occupare le rispettive posizioni nella classifica finale.
Gli altri atleti disputeranno le varie fasi del ko. la classifica finale tiene conto dell'ordine di arrivo della batteria finale.
Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati; se un ostacolo è saltato, l'atleta può tornare indietro e ripetere l'ostacolo.
L'atleta che salta un ostacolo viene retrocesso all'ultimo posto (tranne primi passi).
Gli atleti che accidentalmente escano dal percorso di gara possono rientrare dallo stesso punto in cui sono usciti senza subire alcuna sanzione. Se l'atleta rientra nel percorso da un punto diverso dall'uscita viene retrocesso all'ultimo posto (tranne primi passi).

CAPITOLO II - SPEED SLALOM

Gli atleti pattinano slalomando una fila di coni il più velocemente possibile

Art. 2.1 - 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 presentasse una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione e approvazione del Presidente di Giuria.
Sul tracciato di gara deve essere creata una fila di:
18 cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 100 cm con linea di arrivo posta a distanza di 100cm dall'ultimo cerchio per la categoria primi passi e piccoli azzurri. A secondo dello spazio disponibile è possibile ridurre il numero dei coni purchè vengano rispettate le misure dei 12 metri dalla linea di partenza al cerchio del primo cono ed 10 metri di frenata.
20 cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 80 cm con linea di arrivo posta a distanza di 80cm dall'ultimo cerchio per le altre categorie
La distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro; al centro di questi cerchi viene segnato un cerchietto del diametro di 7 mm. Su questi cerchi vengono posizionati 10 coni in poliuretano.
I coni devono avere le seguenti misure: diametro della base da 70mm a 80mm, altezza da 75 mm a 85mm, diametro superiore da 10mm a 27mm.
La linea di partenza deve essere posta alla distanza di 12 metri dal centro del primo cono. Inoltre, deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 10 metri 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.
La linea di partenza è la linea anteriore del box di partenza che è delimitato da 2 linee parallele, poste a distanza di 40 cm l'una dall'altra. La casella è larga 2 m.
Nel ko (nelle categorie dai primavera ai senior) è individuata solo dalla linea di partenza, posta alla distanza di 12 metri dal centro del primo cono.
Tra le due linee di coni deve essere posizionato un divisorio per evitare lo sconfinamento di eventuali coni abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro. (All. 1)
Le fotocellule devono essere poste alla partenza a 40 cm(+/-2 cm) dal suolo ed all'arrivo a 20 cm(+/- 2cm) dal suolo. In caso di necessità è possibile utilizzare i cronometri.

Art. 2.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Le categorie primi passi e piccoli azzurri effettuano solo due run. Dalle categorie primavera ai senior gli atleti effettuano due run ed i migliori 4 tempi effettuano il ko.
Al comando Ai POSTI l'atleta si posiziona dietro la linea di anteriore del box di partenza, le ruote dei pattini non la devono toccare.
Al PRONTI l'atleta deve assumere la posizione di partenza rimanendo fermo (pena la falsa partenza).
Al VIA (può essere dato anche con un fischietto) l'atleta avrà 5 secondi di tempo per iniziare la run. L'atleta potrà slalomare i coni o su un piede che dovrà rimanere sempre sollevato da terra ,oppure su due piedi e in tal caso entrambi i pattini dovranno 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 consta di due prove (run) per ogni atleta. Nel caso di una competizione in parallelo sarà obbligatorio effettuare i cambi di percorso tra prima e seconda run,

Art. 2.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

E' una gara singola a cronometro che prevede l'esecuzione di due run per ogni singolo atleta.

Le categorie primi passi e piccoli azzurri eseguono due run a cronometro e la classifica è redatto sulla base del miglior tempo tra le due run.

Gli atleti dalla categorie primavera alla categoria senior effettuano due run singole a cronometro ed i primi 4 migliori tempi passeranno alla fase del ko.

Per ogni cono saltato (non slalomato), abbattuto o spostato (deve essere visibile in cerchietto centrale per assegnare la penalità) verrà applicata una penalità di 0,2 secondi da aggiungere al tempo finale della singola run.

Una run in cui vengono registrati più del 50% dei cono sul percorso abbattuti o saltato, è giudicata nulla. Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino, l'altro viene abbassato la run è nulla. Se in generale viene cambiata tecnica di esecuzione di una run durante il suo svolgimento la run è nulla.

Per l'esecuzione della prova su due pattini questi dovranno toccare terra almeno con una ruota.

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

La classifica verrà redatta prendendo in considerazione il miglior tempo tra le due run comprensivo delle penalità, realizzato da ogni atleta, per le prime due categorie.

Per le categorie successive per i primi 4 atleti passati al ko sarà la posizione ottenuta in questa fase, dal 5° posto in poi le posizioni saranno occupate in base ai tempi di qualificazione.

CAPITOLO III - Roller cross parallelo

Art. 3.1 - TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, indoor o outdoor

Il percorso è costituito da due percorsi affiancati ma separati, perfettamente identici. (seguono alcuni percorsi già omologati).

La lunghezza del percorso indoor

al massimo di 30 metri, il percorso outdoor può arrivare a 100m. E' possibile variare la lunghezza in base allo spazio disponibile.

Gli ostacoli devono essere identici su tutti e due i percorsi. Per la tipologia si rimanda agli ostacoli del roller cross.

Tutti gli ostacoli devono essere superati, se un ostacolo viene saltato si può tornare indietro e superarlo.

In caso contrario la run sarà nulla

Art. 3.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Ogni atleta effettua due run, singole a cronometro, con cambio di pista dopo la prima run per la qualificazione.

I primi 4 migliori tempi effettuano il ko.

Primi passi e piccoli azzurri non effettuano il ko.

Primi passi non hanno penalizzazioni.

Piccoli azzurri hanno penalizzazioni.

A partire dalla categoria primavera tutte le categorie effettuano il ko : 1°vs4° il vincitore compete per primo o secondo posto, il perdente per terzo o quarto posto 2°vs3° il vincitore compete per primo e secondo posto, il perdente per il terzo o quarto posto.

3.2.1 Partenza

I comandi della partenza (anche ko) sono:

Ai posti: Gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza e non la devono toccare con le ruote.

Pronti: gli atleti rimangono immobili pena la falsa partenza.

Via: Il via è dal fischio o da un segnale acustico

Art. 3.3 - CLASSIFICHE

La gara consta di due run, per la redazione della classifica finale viene preso in considerazione il tempo migliore realizzato per le prime due categorie.

Per le altre categorie viene stilata una classifica per le qualificazioni, i primi 4 tempi effettuano il ko. Dal 5° posto in poi gli atleti vanno direttamente in classifica finale.

Con due run nulle, l'atleta è posto in fondo alla classifica e di qualificazione e finale.

Partenza	MATTONELLE	JUMP 12cm	Scavalcare	Scavalcare	arrivo
Partenza	MATTONELLE	JUMP 12cm	Scavalcare	Scavalcare	arrivo

Partenza	SOTTOPASSO	GIRO DI BOA	JUMP	Scavalcare	arrivo
Partenza	SOTTOPASSO	GIRO DI BOA	JUMP	Scavalcare	arrivo

Partenza	GIRO DI BOA	SLALOM ZIGO-ZAGO	JUMP	Scavalcare	arrivo
Partenza	GIRO DI BOA	SLALOM ZIGO-ZAGO	JUMP	Scavalcare	arrivo

Partenza	Slalom in linea	sottopasso	JUMP	Scavalcare	ARRIVO
Partenza	Slalom in linea	sottopasso	JUMP	Scavalcare	ARRIVO

CAPITOLO IV - SKATE SLALOM

Art. 4.1 - TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, Le gare possono essere indoor ed outdoor

Nelle gare outdoor la pendenza del tracciato di gara è preferibile per il regolare svolgimento della gara a meno che questa sia particolarmente accentuata da costituire un pericolo per gli atleti.

L'omologazione del percorso spetta comunque al Presidente di Giuria e/o al Commissario di Gara.

Il percorso di gara dovrà avere una lunghezza compresa tra un minimo di 100 metri a un massimo di 350 metri, su questo saranno posti i pali snodati regolamentari del roller cross.

Le dimensioni dei componenti dei pali snodati sono le seguenti:

- Base: diametro appoggio 200 mm, altezza 100 mm, forma a calotta emisferica.
- Snodo: molla di lunghezza ≈300 mm, con Ø interno di 20 mm 3. Palo: in materiale plastico, Ø esterno 20 mm, altezza 1500 mm, spessore 2 mm. I pali dovranno essere colorati in rosso o in blu e dovranno essere disposti sul percorso alternatamente a seconda se dovranno essere affrontati sul lato destro o sinistro rispetto al senso di marcia.

E' possibile eseguire la competizione anche in parallelo, occorrerà però tracciare due percorsi perfettamente identici e paralleli.

Art. 4.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Ogni atleta effettua due run singole a cronometro.

Il via viene dato dal presidente di giuria che può essere o il classico "pronti....via!"

o un colpo di fischietto, da quel momento l'atleta ha 3 secondi per partire.

Nel caso in cui la competizione sia fatta in parallelo, i tempi dovranno obbligatoriamente essere rilevati tramite fotocellule, al momento del via partirà il tempo per entrambi gli atleti, mentre il tempo finale è rilevato dalle fotocellule poste sul finish. Per partecipare a questa competizione l'atleta dovrà indossare caschetto protettivo, gomitiere, ginocchiere e polsiere.

Art. 4.3 - CLASSIFICHE

La gara consta di due run, per la redazione della classifica finale viene preso in considerazione il tempo migliore realizzato. Tutti i pali del percorso devono essere slalomati, quelli rossi sul lato destro rispetto al senso di marcia, e quelli blu sul lato sinistro. Saltare un palo o inforcarlo (cioè farlo passare tra le gambe), porta all'annullamento della run. Con due run nulle, l'atleta è posto in fondo alla classifica

CAPITOLO V - GINKANA A STAFFETTA

Art. 5.1 - TRACCIATO DI GARA

Le gare 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, l'omologazione del percorso spetta comunque al Presidente di Giuria e il Commissario di Gara che devono verificare la sicurezza e la regolarità delle strutture.

Il percorso è costituito due piste affiancate ma separate, perfettamente identiche che non devono in alcun modo sovrapporsi.

Nel caso di spazi ristretti è consentito realizzare il percorso con una sola pista.

Si dovranno effettuare due manche con cambio di pista per ogni gruppo in caso vengano utilizzati due tracciati paralleli.

La linea di arrivo è posta ad 8 metri dalla linea di partenza.

La zona di cambio (zona del passaggio del testimone) è un rettilineo delimitata da due strisce, la linea arrivo e la linea di partenza.

Art. 5.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Gli atleti gareggiano in squadre composte da 5 atleti, indipendentemente dalle categorie di appartenenza.

E' possibile formare squadre con atleti appartenenti a più società.

5.2.1 Partenza

Il primo atleta a partire è l'atleta appartenente alla categoria più bassa della squadra.

I comandi della partenza sono:

Ai posti : Gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza e non la devono toccare con le ruote.

Pronti : gli atleti rimangono immobili pena la falsa partenza.

Via : Il via è dal fischio o da un segnale acustico

Gli atleti non devono superare la linea di partenza con la prima ruota del carrello prima del via.

Al via i primi atleti a partire compiono un giro del percorso, l'atleta della categoria successiva si posiziona nella zona di cambio. In tale spazio deve avvenire il passaggio del testimone. Avvenuto il passaggio del testimone l'atleta compie un giro di percorso e consegna il testimone all'atleta successivo e così via. L'ultimo atleta che riceverà il testimone, dopo aver effettuato un giro di percorso taglierà il traguardo, arrestando il tempo della prova.

Art. 5.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

Le difficoltà sono esclusivamente costituite da paletti non snodati e birilli da slalomare, il numero delle difficoltà introdotto sul percorso è a discrezione dell'organizzatore.

Regola paletti non snodati

Sono pali in materiale plastico rigido montati su supporti in modo tale che se vengono toccati possano cadere a terra. Il loro abbattimento o aggiramento comporta 0,5 secondi di penalità. Il posizionamento dei paletti dovrà rispettare i seguenti parametri:

distanza tra i paletti, riferita alla linea di percorrenza del tracciato, minimo 4 metri, con un disallineamento tra loro (distanza normale alla linea di percorrenza) massimo di 0,5 metri

Regola birilli

Devono essere utilizzati birilli conici del tipo stradale, con un'altezza variabile tra 20 e 40 cm, questi vengono posizionati a una distanza tra loro di 2 metri secondo la linea di percorrenza del tracciato.

L'abbattimento o l'aggiramento di un birillo comporta 0,5 secondi di penalità.

Quando il primo atleta effettua due false partenze, parte solo il primo atleta dell'altra squadra, ed al cambio del testimone partirà il secondo atleta della squadra in cui il primo atleta ha effettuato le due false partenze.

Se il percorso per motivi di spazio è singolo allora verrà applicata una penalità di 0,5 secondi

La classifica finale è data dalla somma dei tempi delle singole run sommati della penalità.

CAPITOLO VI - CLASSIC FREESTYLE SLALOM

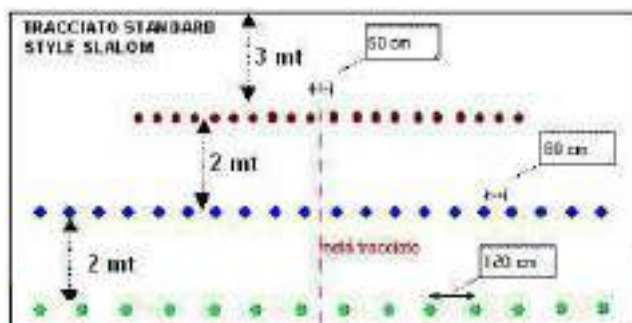
Art. 6.1 - TRACCIATO DI GARA

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.

Sul tracciato deve essere tracciata una fila di quattordici cerchi di diametro 80 mm posti tra loro ad una distanza di 120 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 mm posti tra loro ad una distanza di 80 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro) e un'altra fila parallela all'altra distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 mm posti tra loro ad una distanza di 50 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro). Al centro dei cerchi deve essere presente un cerchio di 7 mm di diametro.

Su questi cerchi sono collocati i coni in poliuretano. I coni devono avere le seguenti misure: diametro della base da 70mm a 80mm, altezza da 75mm a 85mm, diametro superiore da 10mm a 27mm

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. 6.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

L'utilizzo di una base musicale per l'esecuzione dell'esercizio è obbligatoria, questa dovrà 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 provvederà a fornirgliene una scelta a caso, l'atleta non potrà rivolgere reclami sul 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 tempo parte quando l'atleta è pronto. Dal momento in cui parte la base musicale ed il cronometraggio del tempo, l'atleta avrà 10" per iniziare la gara. L'esecuzione termina con la fine della base musicale.

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

Art. 6.3 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

Gli atleti devono eseguire la run su tutte e tre le file dei coni. Il tempo di esecuzione della run è di 1 minuti e 30 secondi +/-10".

Per il livello master il tempo della run è di 2 minuti.

CRITERIO DI VALUTAZIONE

La performance del pattinatore è valutata con il punteggio tecnico ed il punteggio artistico. I punteggi massimi sono indicati nella tabella allegata (Tab.1).

I punteggi saranno esposti alla fine di ogni prova di ogni singolo atleta, e saranno comunicati dallo speaker.

Il punteggio Tecnico tiene conto dei seguenti parametri:

Difficoltà dei passi eseguiti:

La valutazione standard dei passi rappresenta il punteggio di base da cui i giudici devono partire per determinare l'abilità del pattinatore nell'eseguire correttamente e propriamente i passi mostrati. Viene assunto che i passi siano eseguiti con fluidità e velocità sulla fila degli 80 cm, all'interno di un contesto di esecuzione nella media.

Il punteggio tecnico è influenzato anche dal "*freestyle footwork*" eseguito dal pattinatore. Un *freestyle footwork* di elevata difficoltà, veloce, con varietà di movimenti e ben eseguito avrà un alto punteggio tecnico.

Un *freestyle footwork* di base o semplice risulterà in un più basso punteggio tecnico.

I giudici sono tenuti obbligatoriamente a seguire i livelli di difficoltà dei passi indicati nella Matrice.

I passi devono essere eseguiti per un minimo di 4 coni consecutivi, o per 3 rotazioni consecutive.

Le transizioni, i cambi di piede o di direzione da un passo ad un altro passo della stessa famiglia o appartenenti a diverse famiglie sono ammessi. Le transizioni dovrebbero essere eseguite senza interruzione.

Varietà dei passi:

Il pattinatore dovrebbe eseguire il maggior numero di passi del proprio livello nella run.

Continuità:

i passi devono essere legati tra loro in un movimento continuo.

Velocità e ritmo:

la velocità di esecuzione influenza direttamente la difficoltà tecnica dello slalom. Variazioni controllate nella velocità indicano il raggiungimento di un buon controllo.

Il punteggio Artistico, può variare dal punteggio tecnico di ± 5 punti.

Esso tiene conto dei seguenti parametri :

Controllo del corpo:

Gli atleti dovrebbero mostrare una raggiunta capacità di unire i movimenti del corpo nella loro esecuzione, dovrebbero altresì prestare attenzione alle loro braccia, alla testa e al corpo quando pattinano.

Espressione musicale:

la scelta della musica dovrebbe essere complementare e in accordo con lo stile di pattinaggio mostrato dall'atleta. L'esecuzione dovrebbe essere coreografata con il tempo della musica ed esprimere il carattere, il ritmo e la velocità della musica scelta.

Passi eseguiti a tempo con la musica indicano il livello di abilità raggiunto dall'atleta.

Gestione dei passi:

questo criterio riguarda il posizionamento dei passi sia all'interno della musica che lungo le file dei coni. La coreografia dovrebbe seguire le pause e le variazioni dinamiche della musica. Gli atleti sono inoltre incoraggiati a posizionare i passi impegnativi nel mezzo della fila dei coni, non solo alle estremità.

Tutte le componenti dell'esecuzione dovrebbero essere condotte all'interno delle file dei coni. Il punteggio di gestione dei passi sarà ridotto nel caso in cui un pattinatore trascorra troppo tempo al di fuori delle file dei coni

L'esecuzione di passi non compresi nella tabella di difficoltà non verrà presa in considerazione

Art. 6.4 - CLASSIFICHE

Le classifiche vengono determinate con il sistema del victory point. (Vedi regolamento agonisti 2018 capitolo 2, art. 2.7 ed allegato 3).

Le penalità sono così calcolate:

0,5 punti per ogni cono abbattuto

0.5 punti Il poggiare a terra una o due mani per evitare la caduta

1 punto per ogni caduta (cioè toccare pesantemente il suolo con qualsiasi parte del corpo comporta l'attribuzione della penalità caduta).

5 punti per ogni prova con una durata inferiore o superiore rispetto al tempo stabilito dal regolamento

CAPITOLO VII - TRICK LADDER

Ogni atleta deve eseguire una lista prestabilita di passi di freestyle slalom, ordinati dal più facile al più difficile; chi sbaglia due volte è eliminato.

Art. 7.1 - TRACCIATO DI GARA

E' una singola fila di massimo 20 coni da freestyle slalom, posti a distanza di 80 cm.

Art. 7.2 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

I giudici stabiliscono una lista di singoli passi di freestyle slalom da eseguire; la lista parte sempre con il passo più facile e termina con il passo più difficile. Il numero di coni da slalomare è indicato accanto ad ogni passo.

La lista è pubblicata pochi minuti prima dell'inizio della gara

Gli atleti eseguono il primo passo della lista, uno in successione all'altro.

Ogni atleta deve mostrare una corretta esecuzione del passo richiesto, per il numero di coni richiesto. I giudici validano il passo mostrato se la sua esecuzione è considerata corretta. L'esecuzione è considerata corretta se sono soddisfatti i criteri essenziali di qualità del passo mostrato: correttezza dello schema, coni non abbattuti, sufficiente controllo del passo.

Ogni atleta ha a disposizione due tentativi per ogni passo. I secondi tentativi sono eseguiti al termine dei primi tentativi. Gli atleti che non eseguono correttamente il passo al secondo tentativo sono eliminati.

Al termine di tutti i tentativi gli atleti rimasti dovranno eseguire il passo successivo della lista, mantenendo lo stesso ordine.

Il ciclo è ripetuto per ogni passo della lista.

Art. 7.3 – CLASSIFICA

Vince l'atleta che è eliminato per ultimo.

I giudici possono decidere di includere ulteriori passi nella lista in qualsiasi momento della gara per risolvere una parità tra i primi tre posti.

Trick Ladder - Esempio di lista

- Fish 20 coni
- Incrociato avanti 10 coni
- Incrociato indietro 10 coni
- Nelson indietro 10 coni
- Crab 10 coni

- Un piede avanti 10 coni
- Un piede indietro 10 coni
- Passo di Mabrouk 8 coni
- Passeggiata indietro 8 coni
- Fiori di Ala / CrazySun 8 coni
- Volte 8 coni
- Snake tacco-punta 10 coni
- Papera / eagle 8 coni
- Snake indietro punta-punta 10 coni
- Special punta punta 4 coni
- Caffettiera / footgun 10 coni
- 17.Volta Russa 4 coni
- 18.Flip / Rekil 4 coni
- 19.Wheeling tacco 8 coni
- 20.Korean spin 3 coni
- 21.Wheeling indietro tacco 4 coni
- 22.Seven punta 3 coni
- 23.Back-Front / Shift tacco 4 coni
- 24.Corvo / toe footgun 8 coni
- 25.Seven esterno indietro tacco 4 coni

CAPITOLO VIII - BATTLE FREESTYLE SLIDES

Questa specialità prevede la sfida diretta nell'esecuzione di slides tra atleti suddivisi in gruppi di quattro.

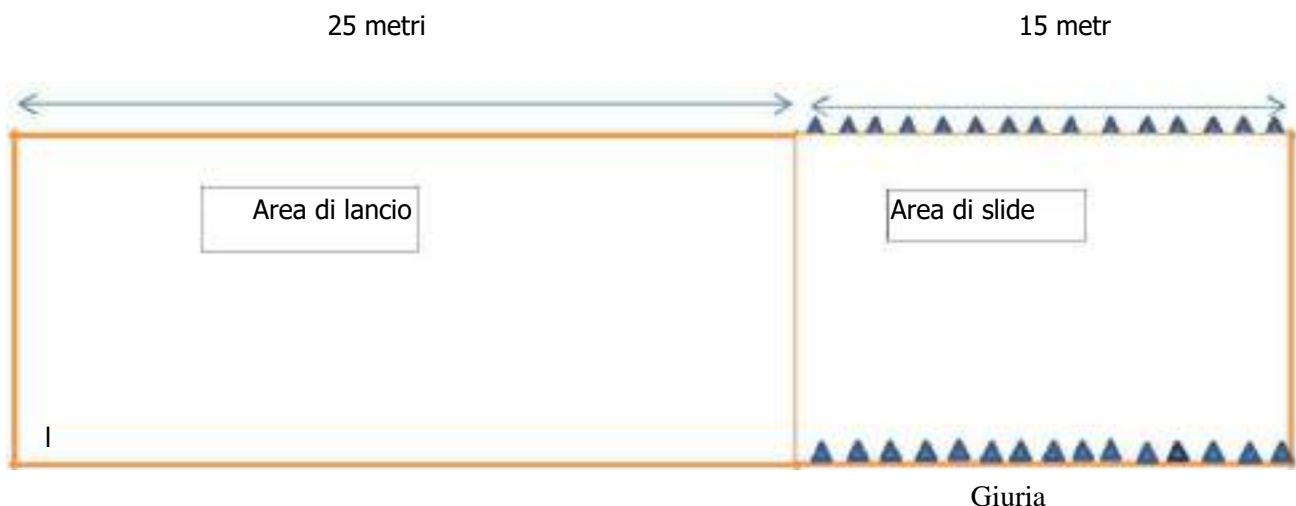
Art. 8.1 - TRACCIATO DI GARA

La superficie del campo di gara deve essere liscia e di materiale idoneo all'esecuzione delle slide.

La lunghezza dell'area di gara deve essere di 40 metri per una larghezza di 5 metri; questa superficie è suddivisa in due sezioni: la prima area di lancio ed accelerazione lunga 25 metri, dalla linea di partenza alla linea di inizio area di slide; la seconda denominata area di slide lunga 15 metri. Su entrambi i lati dell'area di slide saranno posizionati dei coni alla distanza di un metro l'uno dall'altro che serviranno per misurare la lunghezza in metri della slide.

Allo scopo di adattare l'area di gara agli spazi effettivamente disponibili, è possibile modificare la lunghezza dell'area di lancio e la larghezza dell'area di lancio e di slide, purché venga garantito spazio sufficiente agli atleti per l'esecuzione delle loro slides.

La giuria sarà posizionata di fronte all'area di slide.



Art. 8.2 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

In ogni categoria gli atleti sono suddivisi in gruppi composti da un minimo di tre ad un massimo di quattro atleti. (Fig. 4.1, cap. 4)

Nel caso vi siano da 2 a 5 atleti iscritti per categoria, questi disputeranno direttamente la finale.

Il numero dei gruppi dipende dal numero dei pattinatori. I criteri seguiti per la composizione dei gruppi sono gli stessi delle battle freestyle slalom.

Gli atleti sono inseriti all'interno dei gruppi in base al ranking UISP nelle gare regionali. Gli atleti privi di ranking sono inseriti casualmente alla fine della lista.

Le categorie sono 2: Categoria A M/F (primavera e principianti), Categoria B M/F (allievi e master)

Art. 8.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Lo speaker chiama in pista gli atleti per il riscaldamento, ogni gruppo ha a disposizione da 1 - 5 minuti per il riscaldamento.

Ogni atleta viene chiamato dallo speaker sulla linea di partenza; lo speaker presente la categoria e gli atleti (nome, cognome, società), annuncia il loro ordine di discesa in pista.

Prima di ogni run i pattinatori devono attendere che lo speaker permetta loro di partire.

Durante le run:

Gli atleti possono eseguire slide singole o combinazioni di slide (Vedi tabella 1).

Non vi è alcuna limitazione.

Le 3 migliori run (su 4) di ogni atleta sono tenute in considerazione. Durante la finale, le 4 migliori run (su 5) di ogni atleta sono tenute in considerazione.

Le esecuzioni dei round precedenti non sono tenute in considerazione.

La run scartata è recuperata ed utilizzata in caso di pareggio.

Solamente le slide eseguite nell'area di slide sono tenute in considerazione.

Solamente la distanza percorsa durante la slide all'interno dell'area di slide è tenuta in considerazione.

Le slide che continuano al di fuori dell'area di slide sono considerate come slide incomplete e solamente la porzione di slide eseguita all'interno dell'area di slide sarà tenuta in considerazione.

Dopo le run:

Al termine di ogni prova di ogni gruppo lo speaker annuncia i risultati nell'ordine seguente: l'atleta primo classificato (1°), l'atleta ultimo classificato (4°), l'atleta secondo classificato (2°) e l'atleta terzo classificato (3°). I primi due atleti classificati passano al turno successivi, gli altri due sono eliminati.

Al termine dei round di semifinale, i primi due atleti classificati di ogni semifinale sono ammessi alla finale per gareggiare per i posti dal 1° al 4°. Gli altri due atleti di ogni semifinale sono ammessi alla finale di consolazione per gareggiare per i posti dal 5° al 8°.

Solamente nella finale, gli atleti finalisti scelgono il loro ordine di discesa in campo come segue: l'atleta col miglior ranking sceglie per primo uno dei 4 posti a disposizione (1, 2, 3 or 4), dopodiché l'atleta col secondo miglior ranking sceglie uno dei 3 posti rimasti, poi l'atleta col terzo miglior ranking sceglie uno dei 2 posti rimasti, infine il quarto atleta prende l'ultimo posto lasciato libero.

BEST SLIDE

In un qualunque round tranne che nelle finali, in caso di pareggio tra due atleti, può essere richiesta dai giudici la Best Slide.

Una Best Slide consiste in una slide singola o in una combinazione tra più slide.

La procedura della Best Slide viene svolta come segue:

L'atleta vincitore del lancio della moneta decide l'ordine di partenza. L'ordine di partenza è annotato dai giudici.

Ogni atleta interessato ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi.

Solamente il miglior tentativo sarà preso in considerazione.

La decisione finale dei giudici è basata solamente sull'esecuzione della Best Slide, senza tenere in considerazione le run precedenti eseguite dai medesimi pattinatori durante il round in corso.

Art. 8.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE

Alle esecuzioni degli atleti all'interno dello stesso gruppo non è dato alcun punteggio, ma esse vengono classificate per comparazione diretta, in seguito alla discussione dei giudici che prendono una decisione condivisa.

I giudici basano la loro classifica sui seguenti criteri tecnici:

Lunghezza e qualità: la difficoltà di ogni slide è riconosciuta in accordo alla sua lunghezza così come alla qualità della sua esecuzione e al controllo mostrato dal pattinatore dall'inizio fino alla fine della slide (all. 4).

Una slide più corta ma con un'uscita sotto completo controllo sarà preferita rispetto ad una di maggior lunghezza dalla quale però il pattinatore esca collassando.

la lunghezza minima perché una slide è considerata è di 2 metri.

Continuità e fluidità: slide con inizio e fine controllata così come fluenti transizioni tra differenti slide.

Gestione del corpo con padronanza nell'utilizzo della parte superiore del corpo.

Varietà delle slide: eseguire un'ampia gamma di slide dimostra il raggiungimento di un livello tecnico più elevato rispetto al focalizzare l'attenzione su una sola abilità. I pattinatori devono mostrare l'esecuzione di slide appartenenti ad un minimo di due famiglie.

Per la suddivisione delle slide in famiglie ed un confronto del loro livello di difficoltà tecnica, vedere la matrice delle slide (all. 4).

Art. 8.5 - PENALITA'

Poggiare entrambe le mani a terra oppure cadere comporta l'annullamento della slide.

Se si poggia una mano in terra la slide è considerata di bassa qualità.

Se è ripetuta più volte la stessa slide nel corso della run sarà presa in considerazione quella eseguita meglio.

Art. 8.6 - CLASSIFICA

La classifica di ogni gruppo è determinata secondo decisione condivisa dei giudici.

Se tutti i giudici concordano riguardo alla classifica del gruppo, questa è validata senza alcuna discussione ed immediatamente annunciata dallo speaker (vedi svolgimento della competizione art 4.3).

Se non tutti i giudici concordano riguardo alla classifica del gruppo, essi discutono fino a che non giungono ad una decisione condivisa.

Se i giudici non giungono ad una decisione condivisa la maggioranza vince (decisione 2 vs. 1). Questa specifica situazione va comunicata dallo speaker durante la proclamazione dei risultati.

Se i giudici non possono decidere tra due atleti, possono chiedere il Best Trick (vedi art. 4.4).

La classifica finale della competizione è stilata come segue:

I posti di classifica dal primo (1°) al quarto (4°) sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto il round finale. Essi sono determinati secondo il risultato della finale.

I posti di classifica dal quinto (5°) all'ottavo (8°) sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto ma non superato i round di semifinale. Essi sono determinati secondo il risultato della finale di consolazione.

I quattro atleti che si sono piazzati terzi (3°) nei loro rispettivi gruppi dei quarti di finale vengono classificati complessivamente al nono (9°) posto. I quattro pattinatori che si sono piazzati quarti (4°) nei loro rispettivi gruppi dei quarti di finale vengono classificati complessivamente al tredicesimo (13°) posto.

Gli otto atleti che si sono piazzati terzi (3°) nei loro rispettivi gruppi degli ottavi di finale vengono classificati complessivamente al diciassettesimo (17°) posto. Gli otto atleti che si sono piazzati quarti (4°) nei loro rispettivi gruppi degli ottavi di finale vengono classificati complessivamente al venticinquesimo (25°) posto, ecc.

CAPITOLO IX - FREE JUMP

Gli atleti gareggiano nel saltare un'asticella orizzontale posta ad altezza crescente.

Art. 9.1 - TRACCIATO DI GARA.

Si traccia la linea di partenza, a 15 metri da questa è segnata la linea dove sono posizionati i ritti, si traccia la linea di arrivo a 5 metri dalla linea dei ritti. La linea di arrivo deve essere lunga 4 metri.

Per la sicurezza, devono essere previsti almeno due metri liberi a fianco del tracciato e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri oltre la linea di arrivo.

I ritti devono essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno, devono essere almeno 2 metri, essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo di almeno 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 sui supporti in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra.

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 3 metri per dare la possibilità agli atleti di valicarla in qualsiasi posizione. L'asticella deve avere una sezione circolare.

Art. 9.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

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

l'atleta si posiziona sulla linea di partenza deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, il salto è ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'atterraggio deve avvenire sui pattini e nessun'altra parte del corpo dovrà toccare il terreno prima della linea d'arrivo, in caso contrario il salto sarà annullato.

Nel caso siano riscontrate irregolarità di posizione dei ritti o dell'asticella a competizione già iniziata ripetono tutti gli atleti che hanno già saltato la

Misure salto inizio gara:

PRINCIPIANTI M	55	PRINCIPIANTI F	50
ALLIEVI M	60	ALLIEVI F	55
SENIORES M	65	SENIORES F	60

Se l'atleta abbatte l'asticella, o se l'atleta passa sotto l'asticella, il salto è considerato nullo.

L'atleta deve attraversare la linea di arrivo per validare il salto.

Se l'atleta salta sopra l'asticella e atterra senza cadere, senza toccare il suolo con la mano o il ginocchio, il salto è considerato valido.

Se l'atleta cade o tocca il suolo con la mano o il ginocchio prima della linea di arrivo il salto è considerato nullo.

Tre salti 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.

L'asticella èalzata ad intervalli successivi di 5 cm.

Art. 9.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica è 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 avranno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, si prenderà in considerazione nell'ordine:

- c) Il numero totale di salti eseguiti (validi e nulli): vince l'atleta che ne avrà effettuati meno.
- d) Nel caso in cui anche il numero di salti effettuati sia lo stesso, verrà considerata l'altezza del primo salto nullo. Vince l'atleta con l'altezza superiore.

tabella 1

livello di difficoltà tecnica basato sulla lunghezza di 2 m e velocità intermedia

livello tecnico	famiglia1	famiglia 2	famiglia3	famiglia 4	famiglia 5
A				fast slide flat	
				backslide flat	
	acid cross 2 ruote				
					unity flat/savannah fla
	soyale 2 ruote				parallel avanti
B	pornstar 2 ruote	barrow 2 ruote		magic	parallel indietro
	soyale				
		barrow 5 ruote			
				soul 2 ruote	
	pornstar 5 ruote	acid cross 5 ruote			
		acid cross			
		barrow		powerslide 2 ruote	
	pornstar	acid 2 ruote			
		acid 5 ruote		soul 5 ruote	
				powerslide 5 ruote	
		acid avanti		soul	
				powerslide	
		Acid cross indietro			
		Acid indietro varie			
c				T indietro	
	L avanti varie				
		Acid indietro		T varie	
	L avanti				
				T avanti	

TRACCIATO SPEED SLALOM

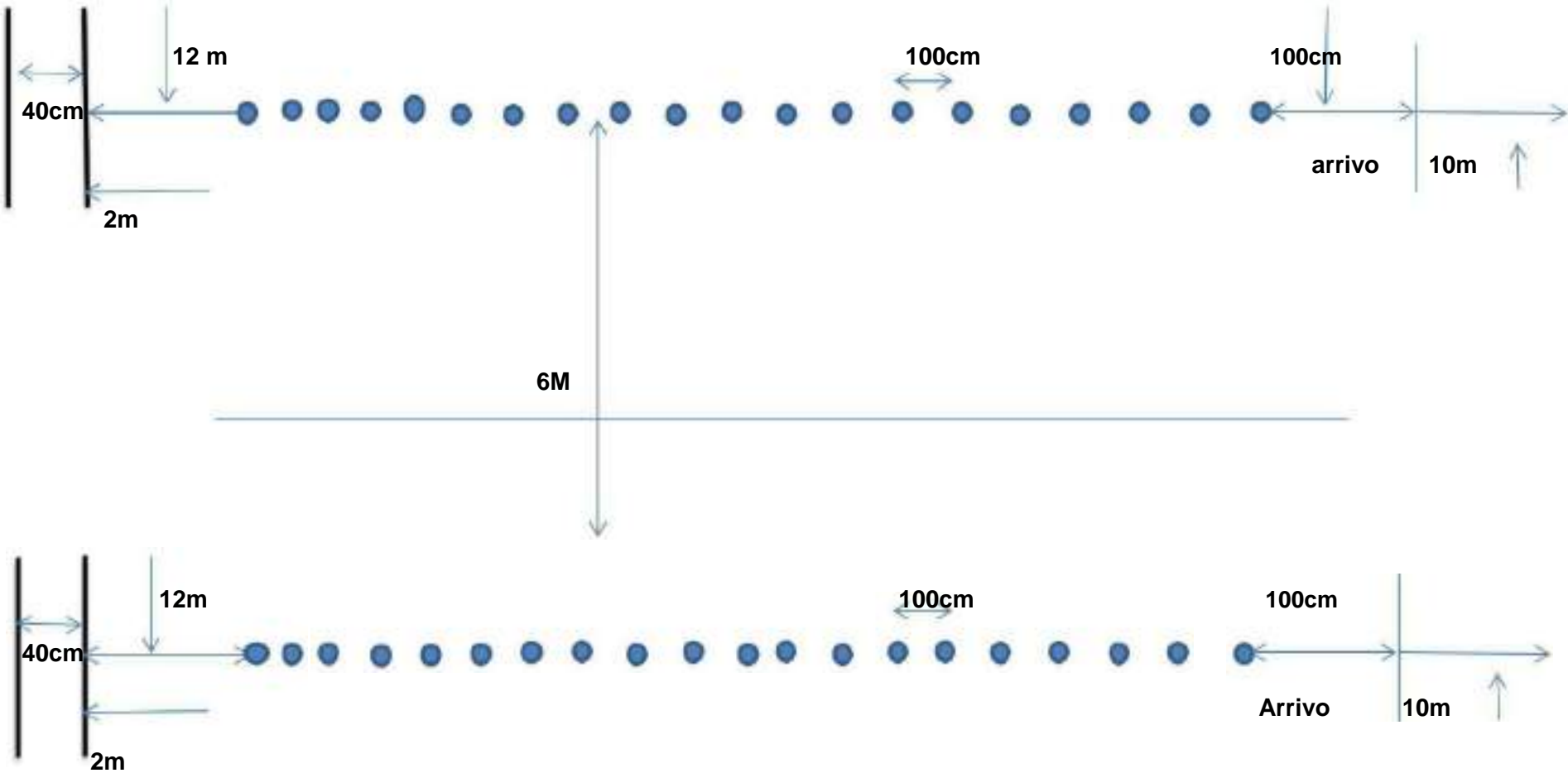


tabella 1		
categoria	passi	punteggio tecnico ed artistico
livello 1	Pattini allineati avanti o indietro (snake)	
	Incrocio semplice avanti o indietro	15-15
	Uncinetto	
	Tip tap su due piedi semplice (crab)	
	Gamba sola avanti	
	Affettatrice (nelson av/in))	
	spin su due piedi 8 ruote	
	Sitting fish (flessione a piedi uniti)	
	macchinina (small car 5 w)	
livello 2	Tutti passi di LIVELLO 1°	
	Tip tap su due piedi incrociato(crab cross)	25-25
	Incrocio doppio avanti	
	Passo di Alà	
	italien	
	Tacco punta avanti	
	Passo di zug	
	Mabrouk	
	totalcross	
sitting h-t		
livello 3	Tutti i passi di 1° e 2° LIVELLO	
	Italien indietro	
	Gamba sola indietro	
	Papera semplice o incrociata (eagle/eaglecross)	35-35
	Camminata avanti o indietro	
	Tacco punta indietro	
	Sulle punte avanti o indietro	
	spin su due ruote	
	Otto	
caffettiera		
livello master	Tutti i passi di 1° e 2° e 3° LIVELLO	
	brush	
	caffettiera	
	wiper	45-45
	korean spin	
	camminata doppia av/in	
fake flat		

PARTE 4 – LINEE GUIDA AVVIAMENTO

ATTIVITA' PROMOZIONALE

NORME GENERALI

Quanto segue non è da considerarsi come un vero e proprio regolamento tecnico, bensì indicazioni su come svolgere l'attività promozionale nel Freestyle.

L'attività promozionale è rivolta a tutti/e coloro che indipendentemente dall'età si avvicinano per la prima volta alla disciplina sportiva.

Tale attività in quanto promozionale prevede lo svolgimento di eventi a carattere ludico - motorio che non prevedono la redazione di classifiche

Non essendoci classifiche non si saranno neanche podi ma sono consigliati degli attestati di partecipazione, dei gadget, medaglie ricordo uguali per tutti a secondo delle disponibilità .

È ammessa una Classifica per Società stilata sulla base della partecipazione (come nelle cicloturistiche vince la Società con il più alto numero di partecipanti).

Non c'è limite di età e di categorie, Gli iscritti devono comunque essere regolarmente tesserati alla Uisp e devono avere un certificato medico che attesti la possibilità di partecipare ad attività ludico motoria.

Norme generali per eventi ludico - motori

Agli eventi, possono parteciparvi tutti i tesserati Uisp appartenenti alle Società di pattinaggio, anche senza l'accompagnamento degli allenatori, senza limitazione di tipo di pattini e previo pagamento della quota d'iscrizione all'evento se prevista.

E' buona norma, comunque, comunicare il numero dei partecipanti, suddivisi già nelle categorie stabilite dalle società per quell'evento, in modo tale che l'organizzazione possa regolarsi per il gadget da consegnare ai partecipanti.

DOVE PRATICARE

Il Freestyle può essere praticato in spazi all' aperto (Outdoor) e in impianti coperti (Indoor) purchè ci siano superfici pattinabili, senza vincolo di misure.

SISTEMI INDIVIDUALI DI PROTEZIONE

La sicurezza è il fattore primario che si deve sempre prendere in considerazione.

Gli atleti dovranno indossare (indistintamente dalla specialità che stanno praticando):

Casco

Polsiere

Ginocchiere

Gomitiere

Cordoncino (nel caso indossassero occhiali)

Tutti questi materiali dovranno essere omologati per fare attività sportiva di pattinaggio (sono gli stessi materiali usati nel ciclismo).

Atleti e categorie

Sono ammessi negli spazi relativi all'evento, rispettando le tempistiche di ingresso impartite dal Giudice Arbitro (unica figura ufficiale che sovrintende il buon andamento della manifestazione), tutti i regolari iscritti alla competizione.

Gli atleti dovranno correttamente indossare:

Pattini

divisa societaria **se in dotazione**

sistemi individuale di protezione

numero di riconoscimento **se in dotazione.**

Non sono ammessi alla manifestazione atleti con gessi e/o medicazioni che possano mettere a rischio la propria e altrui incolumità in fase di manifestazione. Per quanto riguarda le categorie gli organizzatori possono denominarle con nomi di fantasia facilmente identificabili con il "linguaggio dei piccoli" (pippo, paperino, rosso, libellule, cuccioli, farfalle...), nel caso di un numero importante di iscritti è consigliabile dividere i partecipanti per età.

Tecnici e accompagnatori

I tecnici o/e accompagnatori all'interno dello spazio riservato allo svolgimento dell'attività motoria vera e propria non può essere superiore ad uno per associazione; essi devono essere regolarmente tesserati.

I tecnici, se indossano i pattini, nel caso debbano accompagnare gli atleti nei percorsi, devono essere anch'essi muniti dei sistemi individuali di protezione.

Giuria e addetti

Per dare ufficialità all'evento è sufficiente la presenza solo di un Giudice Arbitro che regolerà la manifestazione. Tale Giudice sarà coadiuvato dagli allenatori e da personale societario.

Gli addetti dovranno essere muniti di tesserino di riconoscimento. Possono essere anche genitori che si mettono a disposizione dell'organizzazione.

Il Giudice prima di ogni evento farà un incontro con tutti gli addetti e impartirà le varie mansioni (Es. controllo penalità, controllo scorrettezze etc.). In ogni caso trattandosi di manifestazioni promozionali ogni decisione riguardante la gara spetterà al giudice arbitro.

Gli addetti dovranno essere a disposizione del Giudice per tutta la durata della manifestazione.

Servizio Sanitario

Nelle manifestazioni promozionali il servizio sanitario è necessario.

Sicurezza

E' consigliabile che le Società mettano a disposizione personale societario.

Esempi e tipologie d' eventi

In questo capitolo si forniscono esempi di alcune attività ludico – motorie che possono essere utilizzate; da sviluppare liberamente nel rispetto delle capacità dei partecipanti la manifestazione.

Si realizza un percorso ad ostacoli variamente combinati quali un materassino, un salto a secco, un sottopasso, una gimkana, birilli, cerchi.

Tale percorso molto semplice viene eseguito una volta con i pattini ed una volta senza pattini; eseguito senza pattini è un percorso ginnico, il materassino può essere usato per fare capriole, rotolamenti ect.; eseguito con i pattini diventa un percorso di destrezza che avvicina alla specialità del roller cross principalmente, e dello speed se si utilizzano i conetti e si slomano.

Il percorso può variare da un utilizzo all'altro, come può rimanere invariato.

Si può fare, a squadre etc. etc., le variabili sono tante.

- gimkana semplice su due percorsi separati,
- gimkana a staffetta anche qui un percorso molto semplice, le categorie libere, le società si possono scambiare gli atleti .

Questi sono solo alcuni esempi, e dato che la fantasia non ha limiti è possibile realizzare gli eventi nei modi più vari, ponendo sempre la massima attenzione al livello ed alla sicurezza dei partecipanti.

Gli eventi possono essere realizzati in qualsiasi periodo dell'anno indipendentemente dalla normale attività tenendo presente che i nuovi inserimenti possono avvenire appunto in qualsiasi periodo e lo scopo in questa fase è appassionare gli atleti di qualsiasi età un percorso di destrezza con giri concentrici, avendo come punti di riferimento per il giro dei birilli stradali, oppure tra due o tre atleti della stessa età o categoria, a seconda anche dello spazio a disposizione.

SETTORE SKATEBOARD

REGOLE GENERALI

ATTIVITA': struttura

Il settore skateboard dispone la propria attività secondo quanto segue:

- **attività promozionale:** è di competenza territoriale ed è organizzata a livello territoriale, provinciale e regionale;
- **attività agonistica:** viene organizzata a tutti i livelli provinciale, regionale, nazionale.

La partecipazione all'attività promozionale e a quella agonistica (campionati) è libera per tutti gli atleti che risultano in regola con il tesseramento UISP per l'anno di attività in corso e con la normativa sanitaria vigente. L'osservanza della normativa sanitaria vigente è a carico del Presidente della società sportiva di appartenenza.

ATTIVITA' PROMOZIONALE

Viene organizzata a livello provinciale e regionale in accordo con i regolamenti specifici di questo settore o con appositi regolamenti stilati dagli organismi territoriali che siano conformi alle vigenti normative per la tutela sanitaria e che vanno inviati, per opportuna conoscenza e presa visione, alla UISP SdA Pattinaggio. E' auspicabile che possano essere sviluppate attività promozionali a livello interregionale. Dell'attività promozionale fanno parte i "BREVETTI".

Aspetto psicomotorio dei Brevetti: A prescindere dalle attitudini personali che i ragazzi possono dimostrare nei confronti dello skateboard, è compito degli educatori cercare di dare un contributo positivo alla crescita armoniosa delle persone che si trovano davanti, sia sotto l'aspetto fisico che sotto quello emotivo e sociale.

Preparando gli atleti ai Brevetti diamo loro una base di conoscenza-coscienza motoria che potrà essere utile per qualsiasi attività andranno a fare in futuro; consolidamento degli schemi motori di base, sviluppo della coordinazione, equilibrio, lateralizzazione, orientamento, ecc....

Gli istruttori, già a conoscenza dei percorsi, dovranno iscrivere ai Brevetti solo coloro che sono in grado di eseguire le difficoltà inserite. Il ragazzo si trova ad affrontare un confronto con altri giovani atleti, si rende conto di essere all'altezza della situazione, e questo tipo di attività contribuisce alla crescita della sua autostima.

Nei Brevetti i ragazzi imparano ad esibirsi davanti ad un pubblico confrontandosi tra di loro sotto forma ludica.

REGOLAMENTO:

I Brevetti sono di cinque tipi:

1. WHEEL
2. BEARINGS
3. TRUCK
4. DECK
5. SKATEBOARD

in sequenza dal più semplice al più complesso.

Per conseguire il BREVETTO l'atleta deve eseguire per ogni tipo di Brevetto:

- un percorso di Educazione Motoria di Base senza skate
- un percorso di Esercizi di Base con lo skate.

ESERCIZI CHE POSSONO ESSERE INSERITI NEI PERCORSI

Brevetto Wheel

Esercizi a piedi	Esercizi con lo skateboard
- Capovolta avanti	- percorso a otto
- Superare un piccolo ostacolo con un saltello a piedi uniti	- sali scendi sul funbox in fakie
- Passare sotto un ostacolo	- darsi la spinta dopo di che scendere dallo skateboard farlo passare sotto un ostacolo e nel frattempo il bambino passa di lato l'ostacolo e rimonta sopra lo skateboard una volta che è passato sotto l'ostacolo
- Corsa slalom	
- Camminare sui ceppi (o su una trave)	
- Balzi a rana nei cerchi	
- Strisciare sotto un tunnel	- tail stal e nose stal fatti dafermo
- Rotolamento	
- Andature varie in quadrupedia	

Brevetto Bearings

Esercizi a piedi	Esercizi con lo skateboard
Come sopra più...	Come sopra più...
	- 180° bs sul quarter
	sali e poi scendi in fakie sul funbox e una volta sul flat fare fakie 180°
	scalino di 20 cm a scendere
	percorso a 8 senza mettere i piedi per terra in curva
	saltare a piedi uniti da terra sopra la tavola

Brevetto Truck

Esercizi a piedi	Esercizi con lo skateboard
Come sopra più...	Come sopra più...
- Galoppo laterale	- passare sotto un ostacolo che sempre più basso fa chinare poi il bambino fino a fargli toccare la tavola con le mani
- Corsa incrociata	- tip tap partendo da fermi
- Angelo sui ceppi	- andatura in switch in flat
- Salto con rotazione da 1 giro	- slalom fra i birilli a distanza di 1,5m per un totale di 5 birilli
- Corsa skipp	
- Corsa calciata	
- Tiro in canestro	

Brevetto Deck

Esercizi a piedi	Esercizi con lo skateboard
come Brevetto Truck	Come sopra più...
	- revert in flat
	- ollie
	- bodyvarial
	- axel stal sul funbox

Brevetto Skateboard

Esercizi a piedi	Esercizi con lo skateboard
Come sopra più...	Come sopra più...
- Palleggio con una mano	- shovit 180° bs
- Saltare la fune almeno 5 volte di seguito	- ollie a salire il gradino di 20 cm
- Capovolta avanti con arrivo su un piede	- ollie to axel
	- 360° loop

--	--

ATTIVITA' AGONISTICA

L'attività agonistica comprende prove di:

- Campionato "street"
- Campionato "skatepark"

Ogni atleta potrà eseguire la sua esibizione in un arco di tempo non superiore ai 5 minuti.

Campionato "STREET"

Definiti da "pacchetti di difficoltà tecniche" stabiliti annualmente dalla UISP SdA Pattinaggio Nazionale.

E' di competenza degli atleti iscriversi al momento della prima gara in un qualsiasi gruppo di campionato "street" dandone comunicazione al SdA Provinciale che sarà garante verso le UISP SdA Pattinaggio Regionali e Nazionale di quanto dichiarato dall'atleta stesso.

Possibili difficoltà eseguibili:

"FLAT" elenco dei 5 esercizi da eseguire:

- pop shovit
- 50/50 grind
- bs boardslide
- ollie flip
- fakie ollie

"LEDGE" elenco dei 6 esercizi da eseguire:

- fakie flip
- fs boardslide
- ollie flip a salire gradino
- 5/0 grind
- bs ollie flip
- switch ollie

"RAIL" elenco degli 8 esercizi da eseguire:

- bs varial flip 180°
- bs nollie 180°
- fs smithgrind
- fakie fs ollie flip 180°
- bs noselide
- fs lipslide
- bs 50/50 grind
- fs nollie 180°

"GAP" elenco dei 10 esercizi da eseguire:

- 360° varial flip
- bs crooked grind
- fs tailslide
- nose grind
- nollie flip
- nollie heelflip
- switch flip
- switch heelflip
- bs smithgrind
- bs lipslide

Campionato "SKATEPARK"

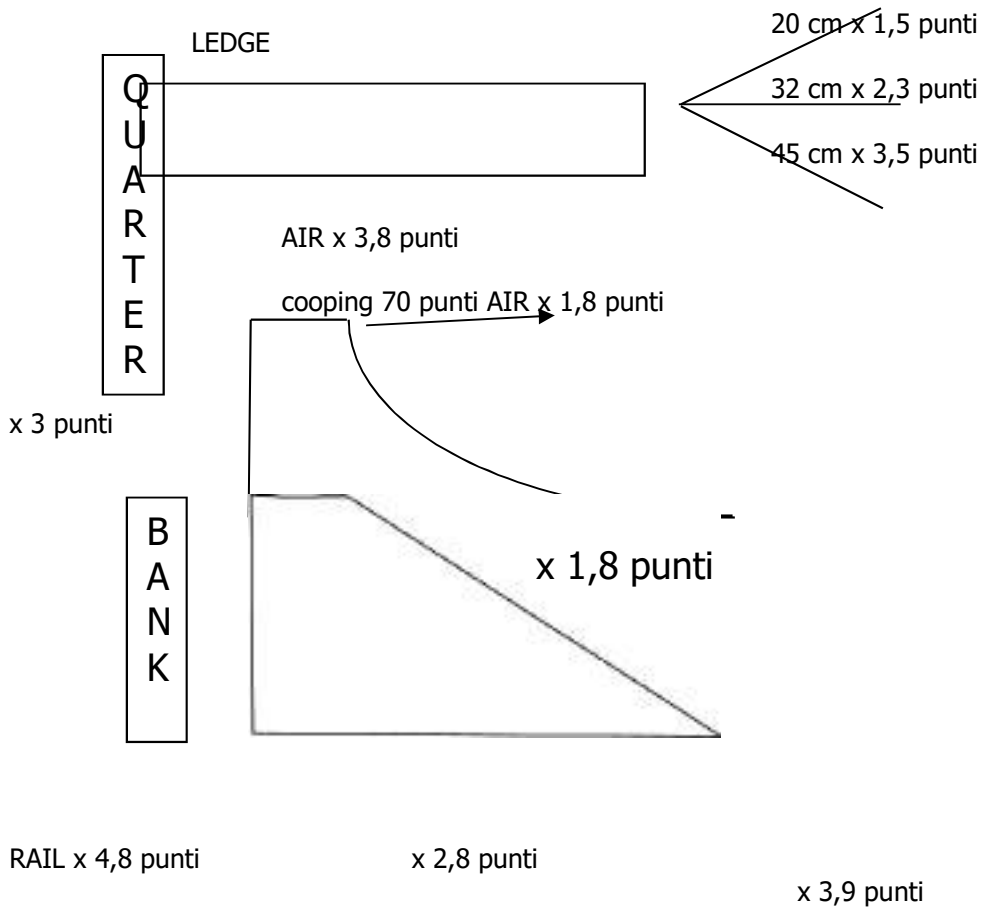
Il Campionato Skatepark si svolgerà con gli esercizi dello Street eseguiti sulle strutture dello skatepark (vedi tabella difficoltà allegata).

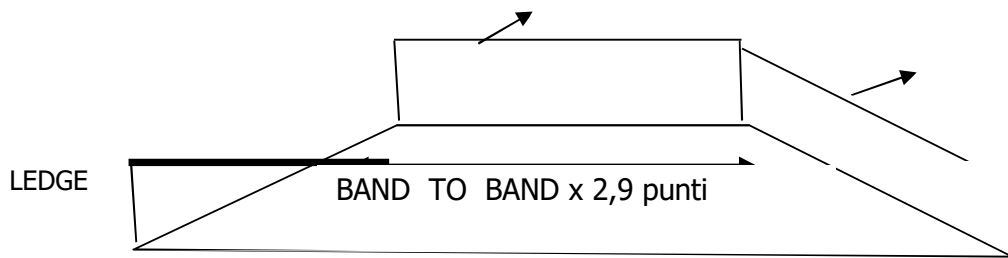
- Qualora lo skater voglia aggiungere nuovi trick nell'elenco attuale, dovrà comunicare alla commissione dei giudici di gara il nuovo trick, almeno 20 giorni prima della manifestazione. La commissione assegnerà il punteggio al trick e lo comunicherà allo skater proponente entro tre giorni.
- Fare moduli da dare agli skater almeno 10 gg prima della gara dove inseriranno i trick che vorranno effettuare ad essa
- Gli skaters prima della gara dovranno prendere visione dell'elenco dei trick con relativi punteggi, per poter scegliere i trick per la propria gara.
- Nella run di gara lo skater dovrà completare tutti i trick scelti, (sbagliandoli o "chiudendoli"), prima di

poterli provare di nuovo
VALUTAZIONE ERRORI: Toe-drug 0,9 punti

tabella difficoltà**PUNTEGGI TRICK GARE UISP**

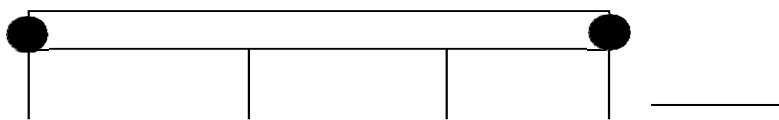
w1	TRICK	90°	180°	270°	360°	FAKIE	SWITCH	BS	FS	REVERT	BODY VARIAL
OLLIE	20	10	40	70	120	35	X 1,8	20	20	20	25
SHOVIT	40										
FLIP	80										
GRIND	50										
BOARD SLIDE	40										
NOSE SLIDE	55										
TAIL SLIDE	75										
NO COMPLAY	10										
BONLES	10										





FUN BOX

RAIL



32 cm x 2,8 punti

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO PER LA PRATICA SPORTIVA DELLA CATEGORIA

MOUNTAINBOARD

Le decisioni dei giudici sono inappellabili. Ogni evento sarà arbitrato da un gruppo di giudici, i quali dovranno supervisionare andamento della gara e rispetto delle regole, degli altri e dell'ambiente circostante. Ogni decisione ufficializzata dal gruppo di giudici sarà assolutamente inappellabile. Per partecipare ad alcuni particolari eventi (generalmente detti "ad invito") può essere richiesto un livello minimo di riding. Protezioni In gara i riders hanno l'obbligo di indossare casco, paraschiena, ginocchiere e gomitiere, durante l'allenamento e la gara. Sono inoltre consigliati: parapolsi, caschi integrali, armature protettive etc.. L'organizzatore dell'evento ha il diritto di richiedere particolari protezioni, comunicandolo esplicitamente, i riders sprovvisti di tali protezioni non potranno prendere parte all'evento.

Tipologia di tavole Ruote

Tipologia di tavole Ruote e camera d'aria non devono superare i 13 pollici di diametro. La tavola deve essere sterzata solo con il peso del corpo e con i piedi e non deve avere parti appuntite o pericolose che potrebbero causare danni ai concorrenti. Ruote chiodate, motori e in generale ogni deviazione dalla forza di gravità non sono ammessi. Leash Per prevenire potenziali danni ad altri concorrenti o al pubblico si raccomanda fortemente l'uso di un deterrente allo sgancio della tavola, che leghi la tavola al rider, nelle competizioni però la decisione spetta all'organizzatore dell'evento. I "deterrenti allo sgancio" per un mountainboard possono essere: attacchi da snowboard, fasce che bloccano il tallone oppure il leash. Questi accessori, se non sono omologati, devono essere approvati dal giudice.

Numero/pettorina di gara

I numeri di gara devono essere indossati durante la gara; possono essere messi al petto, alla gamba o al lato del casco purché siano sempre ben visibili. Comportamento dei riders sul tracciato Abusi fisici e verbali non sono tollerati. Nei casi meno gravi giudice avvertirà verbalmente una volta, al secondo avvertimento il rider incriminato verrà squalificato. Sabotaggi alle tavole dei concorrenti, all'equipaggiamento non saranno tollerati e porteranno all'immediata squalifica. No show no go Tutti i concorrenti sono tenuti ad ascoltare gli annunci sulla pista e ad assicurare di esser pronti alla partenza quando viene chiamato il loro nome. L'arbitro deve dare un breve tempo di preparazione ai riders, ma se quando chiamati non saranno pronti non saranno più tenuti ad aspettarli. Se un rider perde una run o un salto in freestyle sarà sotto la propria responsabilità.

Categorie per età

- Under 14 - da 14 anni in giù,
- Junior - da 14 a 16 anni,
- Masters - dai 16 anni in poi

Categorie femminili

Se non ci sono abbastanza rider donna per stilare una classifica femminile, le donne correranno assieme agli uomini e il loro risultato sarà valido sia per la classifica assoluta che per quella femminile (ad esempio una donna che arrivasse in seconda posizione dietro ad un uomo risulterebbe seconda in classifica generale e prima nella classifica femminile). Classi interagenti Se un concorrente volesse competere in una categoria superiore (ad esempio Under 14 contro junior, junior contro Masters) l'unica persona autorizzata a cambiare le classi è l'organizzatore.

B/ GARE B1/BOARDERCROSS (BOARDERX , BX)

Tipologie di percorsi

Un percorso per Boardercross è costituito da una discesa con una serie di strutture in terra adeguatamente modellate in modo da creare un tracciato con: curve paraboliche, salti ed altre strutture (fra cui salti, gobbe e variazioni di pendenza con un grado medio del 4% al 10%). La gara deve essere effettuata in zone sicure: i pericoli devono essere ben segnalati e coperti con materiali protettivi anti-impatto (dove possibile). Il tracciato deve essere ben visibile. Eventuali porte possono essere aggiunte per creare dei passaggi obbligati, se un rider salta una porta dovrà tornare indietro e passare all'interno, in caso contrario sarà squalificato. Porte Pali, coni, o qualsiasi oggetto utilizzabile senza pericoli per i concorrenti, potranno essere posizionati sul percorso per mostrare la linea ed obbligare i riders ad effettuare determinati passaggi.

Freni

Riders dotati di freno devono competere insieme. Non è permesso far gareggiare riders equipaggiati di freni contro riders sprovvisti a causa delle differenti linee che prendono. I freni sono proibiti in alcuni campionati di boardercross tipo il campionato inglese.

Qualificazioni

I riders (divisi in categorie d'età) effettueranno 3 discese (dette "run") individuali sul tracciato; queste run verranno cronometrate e il miglior tempo viene usato per stilare l'ordine di partenza.

Gara

La gara si corre in batterie composte da quattro atleti, i primi due classificati passano il turno. In occasioni particolari si potranno organizzare boardercross con solo 3 o 2 concorrenti. All'interno di ogni batteria i rider con il numero di pettorale più basso avranno la facoltà di scegliere la posizione (cancelletto) di partenza.

Start

Lo start è dato da un ufficiale di gara come segue: "concorrenti pronti?" "dieci secondi restanti" a questo punto il giudice di partenza può dare lo start in qualsiasi momento all'interno dei dieci secondi restanti, questo dovrebbe evitare false partenze. In caso di falsa partenza un secondo ufficiale di gara fermerà i riders a ventina di metri dopo con una bandiera rossa.

Contatti fisici

Spinte e prese non intenzionali sono ammesse. Nel caso di un contatto non intenzionale i riders non devono aggrapparsi o afferrare i vestiti degli altri concorrenti. Se un concorrente riuscisse a passare il turno o vincere grazie a contatti scorretti verrà squalificato dalla batteria: questo significa che sarà considerato quarto in classifica di batteria e quindi non accederà al turno successivo.

Corsia di partenza

Se in partenza un concorrente invade la corsia o urta un altro concorrente intralciandolo, la partenza sarà ripetuta, se ciò non dovesse arrecare danno ad altri la partenza sarà ritenuta valida.

Arrivo

La linea d'arrivo deve essere segnata in maniera ben visibile sul terreno. L'ufficiale giudicherà la prima ruota che oltrepassa la linea d'arrivo come vincente, rider e tavola devono passare insieme e completamente la linea d'arrivo.

Bandiere e giudici di gara

Ogni evento sarà arbitrato da un gruppo di giudici, i quali dovranno supervisionare regole e andamento della competizione. Ogni giudice avrà delle bandiere colorate. Se verrà sventolata quella gialla, significa che lungo il tratto di percorso che si sta per attraversare è in corso un incidente, un altro concorrente potrebbe esser caduto e giacere ancora sul tracciato. I concorrenti non sono costretti a fermarsi ma devono porre particolare attenzione. Bandiera rossa invece significa stop immediato perché indica un serio incidente sul percorso, se viene sventolata i concorrenti dovranno fermarsi immediatamente; la gara verrà poi ripresa recuperando la run interrotta. Se dei concorrenti ignoreranno deliberatamente questi segnali verranno squalificati.

B2/FREESTYLE (Salti ed evoluzioni, FS)

Il freestyle include due discipline, il big air e lo sloop style. La gara di big air si svolge su un unico salto, su cui i concorrenti dovranno eseguire le loro acrobazie (dette tricks). Nello sloop style i concorrenti hanno a disposizione una serie di strutture (salti, rail etc..) e potranno scegliere la linea da cui scendere combinando una serie di manovre. Le strutture saranno naturalmente costruite per permettere a tutti di partecipare e gareggiare su strutture adatte. E' necessario avere un responsabile per garantire che le strutture siano adatte.

Giudizio al freestyle

Tre o cinque giudici di cui un giudice capo. I giudici devono avere esperienza in competizioni freestyle e dovranno essere abilitati da un responsabile. Il rider deve dimostrare controllo, fluidità e stile durante lo stacco, nella fase aerea e durante l'atterraggio. Durante la fase aerea il rider deve effettuare le manovre, tanto più queste saranno complesse tanto più alto sarà il giudizio. Al fine di evitare gare ripetitive verranno privilegiati concorrenti con un bagaglio di trick ampio e ben assortito. Atterraggi "sporchi" con l'appoggio delle mani o altre parti del corpo a terra comporteranno un abbassamento del punteggio. Ogni run verrà giudicata con il criterio dell'overall impression (impressione generale) assegnando un punteggio dall'1 al 10. Freestyle autogiudicato (Jam Session) Questo particolare tipo di competizione non prevede giudici, i riders avranno un tempo prestabilito (solitamente una o due ore) per gareggiare; allo scadere di questo tempo dovranno riportare su un foglio il loro giudizio scrivendo l'ordine d'arrivo escludendo il proprio nome. Un responsabile. si occuperà del conteggio dei voti che verranno successivamente esposti per assicurare la massima trasparenza.

B3/ DOWHILL (Discesa libera, DH)

Corsa a tempo, partenze ad intervalli di 30/60 secondi. I concorrenti effettuano due o tre discese ed il miglior tempo sarà conteggiato ai fini della classifica generale. Il percorso si svolge non su un tracciato ma su un terreno naturale: piste da sci, prati strade o sentieri. In base alle caratteristiche del terreno potrebbero essere inserite porte per imporre cambi di direzioni obbligati, salti o altre strutture.

B4/ DUAL SLALOM (Slalom Parallelo, DS)

Due concorrenti corrono su due piste parallele, una segnata in rosso l'altra in blu, passa il turno il rider che taglia per primo il traguardo.

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO PER LA PRATICA SPORTIVA DELLA CATEGORIA

SKATEBOARD DOWNHILL, STREET LUGE E CLASSIC LUGE

previste dalla disciplina sportiva Speed Down – Gravity Speed (*)

(*) Speed Down – Gravity Speed è una disciplina sportiva identificata dal Centro Sportivo Italiano (C.S.I.) e descritta come attività che comprende tutti gli sport che sfruttano per la loro competizione la sola spinta gravitazionale senza nessun tipo di propulsione.

Di seguito sono prese in considerazione le seguenti argomentazioni:

- **Norme tecnico costruttive** che regolamentano il Skateboard Downhill
- **Norme tecnico costruttive** che regolamentano lo Street Luge
- **Norme tecnico costruttive** che regolamentano il Classic Luge
- **Norme disciplinari**, comuni a Skateboard Downhill, Street Luge e Classic Luge, che regolamentano lo svolgimento di manifestazioni competitive e non competitive (eventi dimostrativi autorizzati).

PARTE PRIMA – LE CATEGORIE

A. - SKATEBOARD DOWNHILL

Categoria identificata anche con il nome Longboard, Longboard DH, o con acronimi come Sk8 DH

Norme tecniche

- A.1 Per praticare questa disciplina i concorrenti sono tenuti a condurre il mezzo in posizione eretta (stand up), con lecite variazioni dovute al mantenimento dell'equilibrio ed alla conduzione in curva; il controllo del "veicolo" deve avvenire con almeno un piede in appoggio sulla "tavola"; porsi in posizione supina o seduta, con arti inferiori in avanti, è ammesso (auspicato) per situazioni ove serve attuare una frenata critica e d'emergenza; è vietata qualsiasi posizione prona o supina con testa in avanti.
- A.2 Gli elementi che compongono un Skateboard DH sono:
- Settore portante, altresì identificata come "tavola" o "deck"
 - Sistema di sterzo e ancoraggio ruote, altresì identificato come "truck"
 - Ruote e suoi accessori.
- A.2.A La struttura portante deve essere strutturalmente sana e non avere spigoli vivi o parti taglienti; Può avere qualsiasi forma ed essere composta da qualsiasi materiale entro i limiti dimensionali in seguito descritti.
- A.2.B Il mezzo completamente assemblato non deve superare i 7 Kg.
- A.2.C Il mezzo completamente assemblato non deve superare la lunghezza di 140 cm.
- A.2.D Il mezzo completamente assemblato non deve superare la larghezza di 30,5 cm.
- A.2.E Il sistema di sterzo (Truck) può essere in commercio o personalizzato e fissato alla struttura in soli 2 elementi (4 ruote).
- A.2.F Le ruote dovranno essere in commercio e con un diametro massimo di 130 mm.
- A.2.G I cuscinetti delle ruote dovranno corrispondere allo standard costruttivo identificato dal codice SKF 608 e non si pongono limiti per i materiali che lo compongono.
- A.2.H Sono vietate zavorre applicate alla struttura o inserite negli indumenti del conducente; Non sono considerate zavorre quegli elementi atti al riferimento per la posizione del piede in guida.
- A.2.I Non sono ammessi freni meccanici; Il conducente dovrà preventivamente dimostrare di saper utilizzare le classiche operazioni di frenata previste dalla pratica Skateboard DH: footbrake (utilizzo della suola gommata di una scarpa) o Slide (messa di traverso del mezzo).

B. - STREET LUGE

Slitta da strada

Norme tecniche

- B.1 I conducenti devono avere una posizione di guida supina o seduta, con piedi avanti.
- B.2 Gli elementi che compongono uno Streetluge sono:
- Settore portante, altresì identificata come "slitta"
 - Sistema di sterzo e ancoraggio ruote, altresì identificato come "truck"
 - Ruote e suoi accessori.
- B.2.A La struttura portante dovrà risultare sana e ben assemblata, avere componenti rigidi adeguatamente fissati tra loro; è consentito l'uso di qualsiasi materiale per la costruzione e non vi sono vincoli alla forma e sagoma pur restando nei limiti dimensionali in seguito descritti; sono vietati profili taglienti ed alla parte anteriore e posteriore (nelle due zone più estreme) dovranno essere posizionati degli elementi "ammortizzanti" in gomma morbida (bumpers) per uno spessore di almeno 4 cm (spessore solito all'ammortamento) x 3 cm (altezza) x 8 cm

(larghezza); sono dispensati dall'adozione dei bumpers i mezzi dal peso inferiore ai 6,5 Kg. e privi di profili taglienti; La struttura dovrà permettere lo "sbalzo" per gli arti inferiori del conducente ed essere libera e priva di sporgenze ed impedimenti tra le gambe del conducente ad ostacolare l'azione di frenata; Un ispettore di gara delegato sarà giudice finale della legalità del mezzo e potrà rilasciare una targhetta di idoneità da esporre sul mezzo.

- B.2.B il peso complessivo del mezzo assemblato non deve superare i 25 Kg.
- B.2.C la lunghezza dello streetluge assemblato deve essere compresa tra i 120 cm (misura minima) e i 300 cm (misura massima)
- B.2.D la larghezza massima del mezzo assemblato non deve superare i 61 cm.
- B.2.E lo Streetluge può montare fino a 4 componenti per il sistema di sterzo (Trucks); essi possono essere in commercio o personalizzati
- B.2.F Le ruote (minimo 4, massimo 8) dovranno essere in commercio e con un diametro massimo di 130 mm.
- B.2.G I cuscinetti non hanno alcuna restrizione d'impiego
- B.2.H sono ammesse appendici non identificate al ruolo di struttura portante (es.: poggiatesta, carenature, zavorre) adeguatamente fissate; non sono ammesse zavorre inserite tra gli indumenti del conducente.
- B.2.I non sono ammessi freni meccanici; la frenata deve avvenire a mezzo di rivestimento gomoso posto sotto entrambe le scarpe del conducente.

C. - CLASSIC LUGE

Categoria identificata anche col nome Buttboard.

Norme tecniche

C.1 I conducenti devono avere una posizione di guida supina o seduta con piedi avanti

C.2 Gli elementi che compongono il Classic Luge sono:

- Settore portante, altresì identificata come "tavola" o "deck"
- Sistema di sterzo e ancoraggio ruote, altresì identificato come "truck"
- Ruote e suoi accessori.

C.2.A La struttura portante deve essere esclusivamente realizzata in legno lamellare; sono ammesse sagomature, ma la struttura dovrà risultare come un "unico pezzo" ed entro i limiti dimensionali di seguito descritti. Non sono ammessi supporti aerodinamici al fondo. Sono ammessi dei listelli ben fissati al fondo, previsti come rinforzi o come elementi di ancoraggio per le mani.

C.2.B Il mezzo completamente assemblato non deve superare i 6,5 Kg.

C.2.C Il mezzo completamente assemblato non deve superare la lunghezza di 125 cm.

C.2.D il mezzo completamente assemblato non deve superare i 30.5 cm di larghezza.

C.2.E il Classic Luge deve avere un assetto con un'altezza minima da terra di 8 cm., misurata in periferia. (Ogni zona possibile ove possa avvenire l'ancoraggio delle mani.)

C.2.F Il sistema di sterzo (Truck) deve essere in commercio e fissato alla struttura in soli 2 elementi.

C.2.G Le ruote devono essere solamente 4, in commercio e di diametro massimo di 70 mm.

C.2.H I cuscinetti utilizzati devono avere come riferimento standard le caratteristiche dimensionali riferite al codice SKF 608

C.2.I Non sono ammesse zavorre, né fissate alla struttura, né inserite tra gli indumenti del conducente.

C.2.L Non sono ammessi freni meccanici; la frenata deve avvenire a mezzo di rivestimento gomoso posto sotto entrambe le scarpe del conducente.

(N.B. la definizione "in commercio" si intende che il particolare sia stato ceduto ad almeno 24 persone esterne all'azienda.)

PARTE SECONDA - LA PRATICA AGONISTICA

D. - ABBIGLIAMENTO:

D.1.A Casco. Il conducente dovrà indossare un casco protettivo definito "integrale" (provvisto di mentoniera) e dovrà avere una visiera o si dovranno adottare degli occhiali protettivi (es.: maschere tipo sci o motocross); il casco dovrà essere conforme alle certificazioni previste per gli standard dedicati allo skateboard, sono raccomandati caschi che riportano omologa ASTM F 1492 o ASTM F 1952 o CE 1078 o CPSC o Snell N94 o superiore; il casco non dovrà avere difetti alla cinghia di fissaggio ed essere ben allacciato.

D.1.B Guanti. I guanti dovranno essere completamente protettivi per le mani e non dovranno presentare imperfezioni (buchi, scuciture)

D.1.C Abbigliamento. Il conducente dovrà indossare una tuta in pelle (stile motociclistico); la tuta dovrà essere del modello in "pezzo unico" oppure in 2 pezzi, ma, sia la parte superiore (giacca) che la parte

inferiore (pantaloni), dovranno poter essere ben uniti tra loro durante la pratica sportiva; la tuta dovrà essere interamente protettiva del corpo del conducente (niente lacerazioni della pelle a rendere inefficace la protezione); sono ammesse riparazioni (es.: toppe in pelle) ben fissate.

D.1.D Scarpe. Le calzature dovranno essere ben calzate ed allacciate. Sono da preferire calzature specifiche da Skate eventualmente con aggiunta di presidi appropriati per meglio proteggere le caviglie.

D.1.E Accessori. È consentito l'uso supplementare di elementi protettivi esterni quali:

- gomitiere;
- ginocchiere;
- "saponette" anti abrasione.

D.1.F Numero di gara: le locazioni possibili per esporre un numero di gara può essere per mezzo di pettorina o targa adesiva sul casco; è auspicabile sempre seguire scrupolosamente le istruzioni dettate o messe a disposizione dalle organizzazioni preposte.

D.2 Categorie specifiche

Ove la partecipazione lo consenta e la "logistica" dell'organizzazione lo preveda (considerazioni sul numero degli iscritti e composizione premi disponibili), alla naturale distinzione per le categorie degli specifici mezzi, potranno essere considerate ulteriori categorie maschili e femminili a loro volta diversificate in:

- Senior (età pari o superiore al 18° anno di età);
- Junior II (età compresa tra il 14° ed il 17° anno di età);
- Junior I (età compresa tra l'8° e il 13° anno di età).

L'Anno di Età viene considerato alla situazione anagrafica dell'atleta all'1 gennaio dell'anno corrente e tale classificazione a valenza sino al 31 dicembre dell'anno in corso.

E. - SVOLGIMENTO GARA

Di seguito viene descritta la pratica agonistica basata su più attività pratiche e suddivise per uno svolgimento in più giornate in relazione ai permessi ottenuti ed alla affluenza di concorrenti.

E.1 Ove sia possibile le fasi di una competizione si riassumono in tre attività:

- Ricognizione (Warm Up),
- Discesa individuale cronometrata,
- Confronto diretto (Match Race).

E.2 Warm up

E.2.A È obbligatorio dover effettuare almeno una discesa considerata ricognitiva per l'assunzione del rischio sportivo (senza un'avvenuta discesa ricognitiva nessun atleta potrà proseguire nella competizione).

E.2.B La fase di Warm Up potrà prevedere ulteriori discese ricognitive che dovranno essere comunque dichiarate anticipatamente e non avranno peso sulla classifica finale e saranno facoltative.

E.2.C Durante il Warm Up sono possibili discese sino a 6 concorrenti per volta. La gestione di questa fase è a completa discrezione e sotto la responsabilità del Direttore di Gara in relazione all'ampiezza della carreggiata e lo stato del fondo stradale (il DdG può riservarsi di far scendere i conducenti anche solo uno per volta).

E.3 Discesa Individuale Cronometrata

E.3.A La rilevazione di un tempo cronometrico individuale è raccomandato e può essere utilizzato per stilare una classifica ufficiale ove non sia successivamente possibile praticare la fase di "Match Race". Servirà comunque a stabilire una griglia di abbinamento per la fase a match race e diventerà determinante in caso di mancata conclusione della gara per cause di forza maggiore. (In apposita appendice [+] viene descritta la regolamentazione di sospensioni e conclusioni anticipate della gara.)

E.3.B Può verificarsi che la successiva fase di Match Race debba essere negata dal Direttore di Gara, avendo evidenziato (sentito anche il parere dell'IDG e dei concorrenti) imprevisti elementi di pericolosità. Se a seguito di inconvenienti si decida di considerare una classifica solamente in base ai riscontri cronometrici individuali, è auspicabile l'effettuazione di almeno 3 manche con somma dei tempi delle 2 prove migliori realizzate (esclusione della peggiore). Verrà comunque costruita una classifica anche a seguito di una sola manche.

E.4 Match race

E.4.A In base al numero di iscritti, ma soprattutto in base alle condizioni del tracciato, saranno possibili gare a confronto diretto dei conducenti sino al massimo di 6 atleti per volta.

E.4.B Verrà delegato un ispettore di gara o rappresentante ufficiale a formare un tabellone che ordinerà le batterie di partenza, a seguito dei confronti diretti (Match race) verranno stabilite delle eliminazioni (stile competizione nel nuoto o gare di velocità nell'atletica) sino ad arrivare a effettuare le varie finali di merito e comporre una classifica.

E.4.C Il numero delle discese (Run) da effettuare per la composizione del podio è variabile (es.: 16

partecipanti e match race con 2 atleti = 4 Run con qualificazione del primo classificato.)
(es.: 16 partecipanti e match race con 4 atleti = 3 Run con qualificazione dei primi due classificati.)

F. - ISPETTORE DI GARA DELEGATO (IDG):

- Un ispettore di gara predisposto, avrà modo di sanzionare eventuali scorrettezze sportive (intenzionali o per eccesso agonistico) che rechino danno o svantaggio al concorrente avversario.
- Le sanzioni partono dal minimo dell'ammonizione seguita dall'ammonizione con diffida e poi dall'esclusione dalla manche in corso fino all'esclusione dall'intera manifestazione. Per gare inserite in particolari circuiti o campionati prevarranno le norme specifiche inserite negli appositi regolamenti sportivi.
- L'Ispettore di gara potrà concordare con il direttore di Gara il ripetersi di prove sportivamente falsate.

G. - VARIAZIONI AL TRACCIATO:

Il Direttore di Gara, pur nel rispetto della filosofia "Gravity Speed", avrà facoltà di predisporre modifiche alla linearità del tracciato, inserendo elementi atti alla riduzione della velocità; Potranno essere messi sul percorso dei "coni" in plastica leggera per disegnare una variazione della traiettoria sullo stile di una prova di slalom. È proibito posizionare sul percorso ostacoli per la variazione del percorso (Chicane) la cui natura crei elevata opposizione all'impatto (pneumatici, transenne, barriere con acqua, ecc.).

H. PRIMO SOCCORSO

L'Organizzatore dovrà predisporre un'adeguata copertura sanitaria di primo soccorso con personale qualificato.

PARTE TERZA - LA PRATICA NON AGONISTICA

I concorrenti di Skateboard DH, Streetluge e Classic luge sono soggetti ad attenersi alle norme previste dalla pratica agonistica per quel che riguarda le protezioni personali anche presenziando a manifestazioni identificate come Non Competitive e/o dimostrative (Free style)

Concessioni particolari: al partecipante è concesso rinunciare ad una tuta in pelle (stile motociclistico) optando per indumenti comuni abbinati però ad elementi protettivi (come ginocchiere e gomitiere), il casco potrà essere non integrale, ma comunque idoneo e che faccia riferimento all'utilizzo dell'attività skateboard e pattinaggio, se sussiste la presenza delle seguenti condizioni:

- a. una pendenza media del tracciato non superiore al 10%
- b. la predisposizione ad un tracciato ove non si abbia ad avere una eccessiva velocità di percorrenza non superiore ai 50Km/h) e la presenza di adeguate protezioni sul percorso.

Queste considerazioni dovranno essere valutate preventivamente dall'organizzatore.

APPENDICE PER REGOLAMENTARE UN'INTERRUZIONE GARA

Successivamente si elencano le norme che dovranno essere accettate incondizionatamente da tutti i praticanti delle categorie Street Luge, Classic Luge, Longboard.

Art. 1 Il Direttore di Gara (DdG)

- a. Il regolare svolgimento delle fasi di gara può essere temporaneamente sospeso, o definitivamente annullato dal Direttore di Gara.
- b. Il DdG ha responsabilità civile e penale sullo svolgimento della manifestazione. Le sue decisioni possono principalmente derivare da fattori di sicurezza (tra cui anche la variante meteorologica) o dall'impossibilità di onorare gli obblighi assunti (es.: tempo massimo di concessione delle autorizzazioni alla chiusura della strada),
- c. Di norma, ogni decisione del DdG, è intesa e rivolta a tutte le categorie partecipanti.

Art. 2. Ispettore di Gara (IDG)

- a. L'Ispettore di Gara ha il compito di esclusivo compito di far rispettare le regole previste dai partecipanti alla manifestazione e dovrà fornire consulenza al Direttore di Gara.
- b. L'IDG ha diritto di ultima parola nelle decisioni che riguardano la cronologia delle partenze nelle batterie match race.
- c. L'ordine delle batterie finali verrà stilato in modo che dapprima si effettuino le manche meno importanti e per ultima la batteria che determini la conformazione del podio.
- d. L'IDG ha la facoltà di mutare l'ordine cronologico delle partenze, sentito il parere dei concorrenti ma comunque anche unilateralmente, soprattutto in caso di condizioni meteo mutabili, preferendo e privilegiando le batterie che comportano posizioni da podio o di rilievo su altre che determinano piazzamenti meno importanti.

Art. 3. Le categorie

- a. Le manche o Run di una categoria si intendono concluse quando tutti i concorrenti ad essa ascritti sono partiti ed arrivati salvo i ritiri tecnici o le squalifiche. Se anche solo un concorrente non ha potuto partecipare e concludere la prova per cause a lui non attribuibili la Run non si ritiene regolarmente conclusa ed i tempi eventualmente registrati o i piazzamenti d'arrivo delle altre batterie della stessa Run non dovranno essere tenuti in alcun conto. Eventuali mancanze andranno immediatamente sanate altrimenti la gara non potrà proseguire e sulla stessa si porrà l'arbitrio del Giudice Sportivo competente.
- b. L'IDG ha la facoltà di porre in ripetizione una batteria od una singola discesa non regolarmente conclusa.
- c. In caso di maltempo o percorso palesemente mutato per cause di forza maggiore, l'IDG ha la facoltà, sentito il parere dei piloti ma comunque anche in forma unilaterale, di:
 - decidere sulla sospensione a tempo determinato della manifestazione che potrà riprendere con lo stesso programma se il tempo rimanente è compatibile con i permessi concessi e con la visibilità;
 - Decidere sulla sospensione a tempo determinato della manifestazione che potrà riprendere con programma ridotto o modificato se non fossero attuabili i presupposti del comma precedente;
 - Decidere la conclusione anticipata della manifestazione se il "buon senso" facesse presagire la mancanza di tutti i presupposti sportivi per la prosecuzione in tempi accettabili. In tal caso verranno applicati i principi di cui alla successiva lettera (d).
- d. In seguito ad una conclusione anticipata di gara, la classifica sarà considerata sulla base delle qualificazioni ottenute nelle batterie di Run regolarmente concluse, salvo quanto stabilito al comma (f). Concorrenti tra loro a pari merito verranno classificati sulla base dei tempi ottenuti nelle discese cronometrate, se esistenti, altrimenti ogni valutazione verrà posta all'arbitrio del Giudice Sportivo competente.
- e. Prima di passare alla Run successiva deve essersi regolarmente conclusa (art.3.comma a) quella precedente.
- f. Solo in caso di ultima Run disputata a "match race" verranno considerate le batterie regolarmente concluse ed i relativi piazzamenti mentre le batterie non concluse per cause di forza maggiore produrranno "pari merito".
- g. Se un concorrente decidesse di non più proseguire la gara o non si presentasse alla partenza di una Run la sua classifica assumerà, di conseguenza, un piazzamento finale successivo rispetto a coloro che la Run l'hanno disputata. Concorrenti tra loro a pari merito verranno classificati sulla base dei tempi ottenuti nelle discese cronometrate, se esistenti, altrimenti ogni valutazione verrà posta all'arbitrio del Giudice Sportivo competente.
- h. Viene concessa la possibilità di sostituire la griglia ottenuta dai tempi di percorrenza della discesa individuale cronometrata con quella ottenuta da sorteggio prioritario. Resta inteso che le risultanze di questo sorteggio hanno valore paritetico a quelle prodotte dai tempi cronometrati. Tale possibilità deve intendersi come "ultima ratio" da adottare in caso di impossibilità palese di produrre una regolare discesa individuale cronometrata sia per mancanza di tempo che per mancanza di cronometristi ufficiali.

SETTORE HOCKEY IN LINE

SEZIONE 1 – LA PISTA

1. DESCRIZIONE DEL GIOCO

- a. Il gioco dell'Hockey in line è giocato su di una superficie ragionevolmente piatta e libera da sporcizia ed ostacoli. La superficie può essere al coperto o allo scoperto. La superficie di gioco viene denominata "pista".
- b. In caso una società opti per l'utilizzo di un campo scoperto, deve segnalare un campo coperto, a meno di 50km, dove disputare le gare in caso di maltempo. Qualora, a gara iniziata, si renda necessario lo spostamento all'impianto coperto, le spese saranno a carico della società ospitante. Infine se non fosse possibile lo spostamento, persistendo condizioni meteorologiche avverse, alla società ospitante sarà inflitta la perdita della gara, con il punteggio di 0-5, trascorsa un'ora di interruzione del gioco.
- c. Il gioco avviene tra due squadre di 5 giocatori ciascuna incluso il portiere. Obiettivo del gioco è avanzare il disco lungo la pista, superando anche il portiere, sin dentro la porta avversaria ("goal"). La squadra che ha realizzato, alla fine del tempo prestabilito, più goal viene dichiarata vincitrice.

2. INIZIO DEL GIOCO

Il gioco inizia con un ingaggio a centrocampo all'inizio di ogni periodo.

- a. Dicesi "ingaggio" quando l'arbitro lascia cadere il disco sulla pista in mezzo ai bastoni dei giocatori che fanno l'ingaggio. I giocatori all'ingaggio devono disporsi parallelamente, rivolti verso la porta avversaria, approssimativamente a distanza di un bastone l'uno dall'altro e con la spatola del bastone a contatto con la pista. Nessun altro giocatore può stare a distanza inferiore di 3 metri dai giocatori all'ingaggio e tutti devono essere dal loro lato della pista.
- b. Durante l'ingaggio nessuno dei giocatori all'ingaggio può avere alcun contatto fisico con l'avversario, né con il corpo né con il bastone, finché l'arbitro non ha lasciato il disco. Se un giocatore invitato dall'arbitro a lasciare l'area di ingaggio, non la lascia potrà essere punito con una penalità minore.
- c. Non sono ammesse cariche intenzionali. È consentito il contatto accidentale e non intenzionale. Sarà l'arbitro a stabilire se un contatto tra due giocatori è da ritenersi un'infrazione da penalizzare.

3. DIMENSIONI DELLA PISTA

- a. Per quanto possibile, le dimensioni della pista devono essere max mt 30 x 60 Le dimensioni minime devono essere mt 17x 34
- b. La pista deve essere circondata da materiale contenitivo detta "struttura" (balastra) che si estenda non meno di 100 cm e non più di 120 cm sopra la superficie di gioco. L'intera pista (incluso spogliatoi ed accesso agli stessi) deve essere priva di ostacoli, oggetti o lacune che possano pregiudicare la sicurezza di arbitri e giocatori.

4. DIVISIONE DELLA PISTA

La pista sarà divisa in due parti da una linea centrale spessa circa 5 cm estesa per tutta la larghezza della pista stessa.

5. PALI, TRAVERSE E RETI

La porta consiste in una gabbia rettangolare di metallo con un'altezza interna di cm 105, una larghezza interna di cm 170.

Attaccata ad ogni porta vi deve essere una rete. Ogni rete deve essere ancorata ai pali ed alla traversa. La porta, quando possibile, dovrebbe essere ancorata alla pista, ad una distanza minima di 2,70 mt e massima di 4,50 dalla balastra di fondo.

Deve esserci una linea larga minimo 5cm detta "linea di porta" che attraversa completamente la larghezza della pista stessa. La porta deve essere centrata sulla linea di porta. I pali saranno ancorati in modo da permettere lo spostamento della porta in seguito a collisione con un giocatore avvenuta con un certo grado di forza. Il gioco verrà immediatamente bloccato quando il palo viene dislocato.

6. AREA DI PORTA

Di fronte ad ogni porta deve essere segnata una "area di porta" come segue: Davanti alla linea di porta deve essere segnata con una linea rossa, larga da cm. 5 a cm 8, "l'area di porta".

Questa linea deve estendersi ad angolo retto partendo da un punto della linea di porta, cm 30 ai lati di ogni palo, per una distanza di m 1.2. Una linea parallela alla linea di porta deve fungere da collegamento tra queste due linee in modo da formare un rettangolo.

7. CENTRO DELLA PISTA

- a. Un punto circolare deve segnare il centro della pista sulla linea di metà pista.
- b. Questo punto si chiama "punto di ingaggio centrale" (PIC).
- c. Il PIC è dove si svolge l'ingaggio all'inizio di ogni periodo e dopo ogni goal.

8. AREE DI DIFESA E DI ATTACCO

La zona di campo di ogni squadra contenente la propria porta viene denominata "zona di difesa". La zona opposta viene denominata "zona (o area) di attacco".

A) PUNTI DI INGAGGIO

Un punto d'ingaggio, del raggio di cm 22,50, deve essere segnato nell'esatto centro della pista. Attorno deve essere segnato un cerchio del raggio di metri 3. Il gioco deve iniziare con un ingaggio su questo punto (ciò vale anche per l'inizio del secondo tempo e dell'eventuale tempo supplementare) e dopo ogni goal.

Altri due punti di ingaggio devono essere segnati in entrambe le zone di fondo, come di seguito indicato:

A metri 6 dalla linea di porta se campo 30 X 60 e a metri 4,5 dalla balaustra;

A metri 4,5 dalla linea di porta se campo 20 X 40 e a metri 4,5 dalla balaustra

9. PANCHINE DEI GIOCATORI

- a. Una certa area al di fuori della pista sarà assegnata alle panchine delle squadre. Ogni pista deve avere abbastanza spazio da contenere due panchine per due squadre separate. Le panchine dovranno essere abbastanza lunghe da contenere tutti i giocatori schierati. Le panchine restano ad una squadra per tutta la durata dell'incontro.
- b. Potranno stare in panchina solamente giocatori in tenuta da gioco e massimo quattro tecnici e/o dirigenti. Costoro dovranno essere indicati sul foglio arbitrale.
- c. La squadra di casa occuperà la panchina a lei riservata ed inizierà il gioco attaccando la metà campo opposta alla propria panchina. Alla fine di ogni periodo le squadre cambieranno campo. Solo in caso di tempi supplementari prima dell'inizio degli stessi non si cambia campo.

10. PANCA PUNITI

Ogni pista deve avere un'area, al di fuori della superficie di gioco, dove i giocatori scontino le penalità. Se possibile, le panche puniti devono trovarsi dal lato opposto rispetto alle panchine dei giocatori.

11. AREA DELL'ARBITRO

Una linea spessa min 5 cm a forma di semicerchio con raggio pari a 2,50 mt sarà segnata sulla superficie sulla pista di fronte al banco dei cronometristi. Questa linea delimita l' "area dell'arbitro". Ai giocatori è proibito entrare in quest'area durante le interruzioni di gioco senza il permesso dell'arbitro.

12. SEGNALI ACUSTICI E CRONOMETRO

- a. Ogni pista deve avere un avvisatore acustico a disposizione del cronometrista. L'avvisatore acustico deve produrre un suono di intensità tale da essere udibile da giocatori ed arbitri durante il normale svolgimento del gioco.
- b. Ogni pista deve avere un indicatore di tempo e punteggio tale da poter esser letto da pubblico, giocatori ed arbitri. In caso di malfunzionamento del tabellone l'arbitro potrà utilizzare un cronometro da polso.

13. SPOGLIATOI

- a. Ogni pista dovrà essere dotata di spogliatoi con servizi igienici e docce con acqua calda per entrambe le squadre. Spogliatoi separati dovranno essere forniti alle atlete di sesso femminile.
- b. Spogliatoi separati, con servizi igienici e docce con acqua calda, dovranno essere forniti agli arbitri.
- c. Nessuno, ivi compresi giocatori o dirigenti di società, potrà imbattersi in discussioni inappropriate con l'arbitro né durante né dopo l'incontro.

14. ILLUMINAZIONE

Le gare possono essere disputate su piste coperte, con luce artificiale. Le piste, dove si disputano incontri con luce artificiale, devono essere illuminate uniformemente con un'intensità minima di 800 lux.

Qualora l'intensità dell'illuminazione fosse inferiore agli 800 lux, e tale situazione fosse dovuta a cause di forza maggiore (es black out totale della zona), indipendenti dalla diligenza della società ospitante, l'Udg decreterà, trascorsi 60 minuti, l'annullamento della gara in corso, che dovrà essere ripetuta. Se le cause fossero riconducibili alla negligenza della squadra ospitante, l'Udg, trascorsi 60 minuti, decreterà la risoluzione della gara a tavolino.

SEZIONE 2 – LE SQUADRE

15. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- a. Ogni squadra potrà schierare, durante il gioco, un massimo di cinque giocatori in pista compreso il portiere.
- b. Ogni giocatore dovrà indossare la maglia di gioco della propria squadra riportante un numero sulla schiena alto almeno 20 cm.
- c. Categorie di età senior dal 15° anno compiuto.

16. GIOCATORI

- a. Ogni squadra potrà schierare massimo 14 giocatori di movimento e due portieri, compreso il riscaldamento. I giocatori dovranno essere indicati sul referto di gioco. Il numero minimo di giocatori per prendere parte alla gara è di 6 uomini di movimento ed un portiere.
- b. 30 minuti prima dell'inizio del gioco verranno consegnati agli arbitri il tesseramento dei giocatori (ovvero un documento di identità valido) ed il foglio arbitrale.
- b. Se un giocatore non è presente al momento dell'inizio della gara ma il suo nome è segnato sul foglio arbitrale potrà prendere parte al gioco, entro la fine del primo periodo, previa notifica agli arbitri.
- a. Qualunque dirigente di società che dovesse dichiarare il falso riguardo ai giocatori che prendono parte al gioco verrà deferito alle autorità competenti.
- b. Ogni squadra potrà schierare in pista un portiere durante il gioco. Il portiere potrà essere sostituito da un giocatore di movimento che però non godrà dei privilegi del portiere.
- c. Nessun giocatore di movimento potrà indossare attrezzatura da portiere.
- d. Quando un portiere sostituisce un altro portiere, il gioco dovrà riprendere immediatamente senza ritardi e senza riscaldamento per il portiere che entra in gioco.
- e. Nessun giocatore o dirigente squalificato potrà partecipare al riscaldamento o prendere posto in panchina.
- f. Se una delle due squadre non è in grado di schierare il numero legale di atleti per lo svolgimento della gara il gioco verrà sospeso e decretata la sconfitta per 5 a 0.

17. ROSTER DI GARA

A 45 minuti prima dell'inizio della gara un dirigente di ogni squadra dovrà presentare all'arbitro l'elenco dei giocatori che prenderanno parte alla gara ed il relativo tesseramento. L'arbitro controllerà la presenza e l'identità dei giocatori in pista durante il riscaldamento. È loro facoltà chiedere un documento di identità valido a qualunque giocatore o dirigente che prende parte alla gara in un qualunque momento dell'incontro.

18. CAPITANO

- a. Ogni squadra può eleggere un capitano e tre assistenti. Solo il capitano e gli assistenti sulla pista potranno chiedere all'arbitro spiegazioni circa l'interpretazione del regolamento durante lo svolgimento del gioco. I nominativi del capitano e degli assistenti dovranno essere riportati sul foglio arbitrale.
- b. Il capitano di ogni squadra dovrà riportare sulla maglia la lettera "C" ben chiara e visibile. Gli assistenti dovranno riportare sulla maglia la lettera "A" ben chiara e visibile. Le lettere dovrebbero essere di colore tale da contrastare il colore della maglia ed essere alte almeno 10 cm e localizzate a livello del torace sulla parte anteriore sinistra della maglia di gioco.
- c. Se il capitano o gli assistenti ricevono una penalità perdono temporaneamente i loro privilegi e devono recarsi in panca puniti. La mancata ottemperanza a questa regola verrà sanzionata come cattiva condotta.
- d. I portieri non possono rivestire il ruolo di capitano.
- e. Una penalità minore verrà inflitta al capitano o all'assistente che dovesse lasciare la panca puniti per discutere l'interpretazione del regolamento con l'arbitro.

19. CAMBI

- a. Durante lo svolgimento del gioco non possono esserci in pista contemporaneamente più di cinque giocatori incluso il portiere.
- b. I giocatori potranno essere sostituiti dalla panchina dei giocatori in una qualunque fase del gioco se il giocatore che deve essere sostituito si trova a meno di 3 metri dalla panchina stessa e che sia al di fuori dello svolgimento dell'azione. Se durante il cambio il giocatore uscente viene colpito accidentalmente dal disco il gioco non verrà fermato e non gli verrà inflitta alcuna penalità.
- c. Un giocatore in panca puniti, prima di poter essere cambiato, deve fare ritorno alla panchina dei giocatori. Nel caso le due panchine si trovino nella stessa area della pista o coincidano, il giocatore che ha terminato la penalità deve toccare la pista con entrambi i pattini prima di poter essere cambiato.

- d. Quando indicato dall'arbitro, le squadre dovranno schierare il numero corretto di giocatori in pista. Ogni squadra potrà eseguire solo una tornata di cambi per ogni interruzione di gioco.
- e. Una penalità minore di panca verrà inflitta alla squadra che viola le regole sui cambi.
- f. Se una delle due squadre esegue un cambio irregolare volontario negli ultimi due minuti di gioco verrà concesso un tiro di rigore contro la squadra che ha commesso la penalità. In questo caso non verrà inflitta alcuna penalità minore di panca. Questa regola non vale nel caso di sostituzione del portiere con un giocatore di movimento. In caso di sostituzione prematura del portiere l'arbitro interromperà il gioco e lo stesso riprenderà con un ingaggio a centrocampo.
- g. Per i cambi durante le interruzioni del gioco, l'arbitro si posizionerà sul punto di ingaggio e consentirà un periodo di cinque secondi per consentire alla squadra ospite, che deve essere la prima a disporsi per il gioco, di effettuare i cambi. Dopo questi cinque secondi l'arbitro alzerà il braccio per indicare che la squadra ospite non può più effettuare cambi. Mentre l'arbitro ha il braccio alzato, lascerà altri cinque secondi alla squadra di casa per effettuare i cambi; passati questi l'arbitro abbasserà il braccio per indicare che la squadra di casa non può più effettuare cambi. A questo punto se un giocatore tenta di fare un cambio verrà rimandato in panchina dall'arbitro. Ogni conseguente infrazione verrà sanzionata con una penalità minore di panchina.

20. INFORTUNI

- a. Quando un giocatore di movimento si infortuna o deve lasciare la pista durante il gioco viene sostituito senza che il gioco venga fermato e che le squadre lascino la pista.
- b. Nel caso in cui il portiere debba abbandonare la pista per un infortunio, verrà sostituito da un altro portiere senza che quest'ultimo possa eseguire il riscaldamento. Questo solo in caso che il portiere sostituito sia già vestito con l'attrezzatura completa. Nel caso il portiere sostituito non sia vestito al portiere infortunato verranno consentiti 10 minuti per recuperare.
- c. Nel caso in cui sia un giocatore di movimento a sostituire il portiere infortunato, verranno concessi max. 10 minuti per la sostituzione e la vestizione del sostituto.
- d. Quando un portiere si infortuna, ai giocatori sarà consentito lasciare la superficie di gioco ma dovranno tenersi pronti a riprendere il gioco al cenno dell'arbitro.
- e. Un giocatore che ha subito una penalità ma si è infortunato può dirigersi verso la panchina dei giocatori o verso lo spogliatoio purché la penalità venga scontata da un altro giocatore. Il giocatore penalizzato ed infortunato non potrà riprendere il gioco finché la penalità non sia scaduta. Un giocatore penalizzato che si è infortunato ma che non deve servire una penalità a tempo potrà dirigersi direttamente allo spogliatoio senza che il posto venga preso da un altro giocatore sulla panca puniti. La violazione di questa regola comporterà una penalità minore di panca.
- f. Nel caso in cui un giocatore penalizzato ed infortunato debba recarsi in panchina prima che la penalità sia trascorsa il suo posto in panca puniti dovrà essere preso da un altro giocatore durante la prima interruzione del gioco. Se il giocatore penalizzato prende parte allo svolgimento del gioco prima che la penalità sia scaduta gli verrà inflitta una ulteriore penalità minore.
- g. Se un giocatore si è infortunato e non è in grado di proseguire il gioco o raggiungere la propria panchina il gioco non verrà fermato finché la squadra del giocatore infortunato non avrà possesso e controllo del disco. Nel caso in cui la squadra del giocatore infortunato sia già in possesso e controllo del disco il gioco verrà fermato immediatamente a meno che questa non si trovi in procinto di poter realizzare un goal: in tal caso sarà discrezione dell'arbitro lasciar terminare l'azione di gioco. Nel caso in cui l'Arbitro sospetti un infortunio grave potrà fermare il gioco in un qualunque momento.
- h. Nel caso in cui il gioco venga fermato per verificare l'infortunio di un giocatore di movimento lo stesso dovrà lasciare la pista prima della ripresa del gioco. Nel caso in cui il giocatore si rifiuti di farlo gli verrà inflitta una penalità minore.

SEZIONE 3 – EQUIPAGGIAMENTO

PREMESSA: La misurazione ed il controllo dell'equipaggiamento (bastoni, pinza e scudo del portiere) dovrà essere svolta immediatamente se richiesta dal capitano o dall'assistente di una delle due squadre. Nessun controllo verrà svolto dall'arbitro se non richiesto formalmente.

Se la richiesta di controllo dovesse rivelarsi infondata (se l'equipaggiamento sottoposto a controllo dovesse rivelarsi regolamentare) alla squadra richiedente verrà inflitta una penalità minore di panca. Nel caso in cui l'equipaggiamento dovesse effettivamente rivelarsi irregolare alla squadra in oggetto verrà inflitta una penalità minore e l'attrezzatura non conforme dovrà venire sostituita o riparata senza ritardare il gioco.

Nessuna misurazione verrà effettuata immediatamente dopo la realizzazione di un goal.

21. BASTONI

- a. Tutti i bastoni (inclusi quelli dei portieri) possono essere di legno, fibra o alluminio e/o qualunque altro materiale approvato dalla IIHF. Non devono avere protezioni, tasche, reti o altri dispositivi atti ad ottenere vantaggi durante il gioco. La parte terminale delle aste dei bastoni dovrà essere coperta al fine di prevenire infortuni. Ogni giocatore potrà portare solo un bastone in pista durante il gioco: la violazione di questa regola comporterà una penalità minore.
- b. I bastoni dei giocatori di movimento non potranno essere più lunghi di 150 cm dall'angolo della spatola alla fine dell'asta e di 2 cm dall'angolo della spatola alla punta della stessa.
- c. L'asta dei bastoni dei portieri non potrà essere più lunga di cm 39 dall'angolo della spatola. La parte più ampia dell'asta non dovrà essere più lunga di 62 cm e più larga di 14.
- d. Una penalità minore verrà inflitta al giocatore di movimento o portiere che usi un bastone non conforme a queste regole. Il bastone dovrà essere rimosso dal gioco.

22. PATTINI

- a. Tutti i giocatori e gli Arbitri dovranno calzare pattini da in-line
- b. Il numero di ruote montate sui pattini dovrà essere pari a quattro per i giocatori di movimento. Per i soli portieri il numero di ruote montate potrà essere diverso purché corrisponda al numero preposto dal carrello. Un giocatore verrà interdetto dal gioco se si presenta in pista con un numero diverso di ruote da quanto predisposto dal carrello. A questa norma fa eccezione il caso in cui una ruota si rompa durante lo svolgimento del gioco, in tal caso al giocatore sarà consentito finire l'incontro a meno che questa rottura con rappresenti un pericolo per il giocatore stesso o per gli altri.
- c. I pattini dovranno essere approvati dalla IIHF.
- d. I pattini non possono avere freni.

23. ATTREZZATURA DEL PORTIERE

- a. Con l'eccezione dei pattini e del bastone, tutta l'attrezzatura del portiere deve essere costruita al solo fine di proteggere la testa ed il corpo ma il portiere non deve indossare alcun equipaggiamento che possa agevolarlo nella difesa della porta.
- b. È fatto obbligo al portiere di indossare un casco, un paragola ed una maschera completa approvata dalla IIHF
- c. Una penalità minore verrà inflitta al portiere che utilizzi attrezzatura non conforme durante il gioco.

24. EQUIPAGGIAMENTO PROTETTIVO

- a. Gli atleti maggiorenni dovranno indossare un casco omologato per l'hockey correttamente allacciato, parastinchi (coperti da calze o pantaloni), gomitiere (coperte dalla maglia), pantaloni protettivi esterni o interni (in questo caso coperti da pantaloni esterni da in-line), guanti da hockey. I giocatori minorenni dovranno indossare una protezione facciale completa ed un collarino per la protezione della gola. Il paraspalle (coperto dalla maglia) è consentito e raccomandato ma non obbligatorio. La non ottemperanza a questa regola comporta una penalità minore. Se un giocatore già penalizzato per attrezzatura non conforme viene penalizzato una seconda volta per lo stesso motivo potrà, a discrezione dell'Arbitro, subire una penalità di partita.
- b. Nel caso in cui un giocatore di movimento perda la maschera del casco o il casco stesso durante il gioco dovrà abbandonare la pista e non potrà proseguire finché casco e/o maschera non verranno riposizionati; la non ottemperanza a questa norma comporterà una penalità minore.
- c. Nel caso in cui un portiere perda la maschera durante il gioco l'Arbitro fermerà immediatamente il gioco. Una penalità minore per ritardo del gioco verrà inflitta al portiere che rimuove deliberatamente maschera o casco durante il gioco.

25. EQUIPAGGIAMENTO PERICOLOSO

- a. L'utilizzo di protezioni in metallo o qualunque altro materiale che possa causare danno ad altri giocatori è proibito e verrà penalizzato come cattiva condotta.
- b. Tutte le imbottiture per il gomito, che non sono rivestite da una protezione morbida di almeno 12,5 mm di spessore, sono da considerarsi equipaggiamento pericoloso. (per intenderci vieterei le gomitiere tipo aggressive, con materiale plastico rigido)
- c. Un guanto, dal quale tutta o parte del palmo sia stata rimossa o tagliata per permettere l'uso delle dita scoperte deve essere considerato come equipaggiamento illegale.
- d. Qualsiasi giocatore che indossi un dispositivo protettivo medico, per partecipare al gioco, deve presentare specifica autorizzazione concessa dalla Commissione Tecnica UISP.

26. IL DISCO

Il disco di gioco deve essere approvato dalla Commissione Tecnica UISP.

SEZIONE 4 – PENALITA'

27. PENALITA'

- a. Le penalità vengono assegnate dall'Arbitro durante il gioco e vengono così suddivise:
 - Penalità minori
 - Penalità minori di panca
 - Penalità maggiori
 - Penalità per cattiva condotta
 - Penalità di partita per cattiva condotta
 - Grave penalità di partita per cattiva condotta
 - Penalità di partita
 - Tiri di rigore
- b. Le penalità potranno essere comminate in un qualunque momento durante o dopo la partita (finché le squadre sono sulla superficie di gioco) indipendentemente dal fatto che il gioco sia in svolgimento. Qualunque comportamento passibile di penalità o provvedimenti disciplinari che dovesse avvenire prima e dopo l'incontro (al di fuori della superficie di gioco) verrà comunque segnalato sul rapporto di gara e comunicato alle Autorità Sportive competenti.
- c. Nel caso in cui il coach o il capitano debba designare un giocatore per servire una penalità e questi si rifiuti di farlo sarà l'arbitro a decidere il giocatore che dovrà recarsi in panca puniti.

28. PENALITA' MINORE

- a. In caso di penalità minore il giocatore di movimento penalizzato verrà interdetto dalla superficie di gioco per due minuti di gioco effettivi e la sua squadra giocherà in inferiorità numerica fino allo scadere della stessa.
- b. Se la squadra in inferiorità numerica per una o più penalità minori subisce un goal la prima delle penalità assegnate (fa fede il rapporto di gara) verrà considerata conclusa. Se la squadra in inferiorità numerica per una o più penalità minori subisce un goal su rigore nessuna delle penalità assegnate verrà considerata conclusa.
- c. Se ad un giocatore vengono assegnate contemporaneamente una penalità minore ed una maggiore la penalità MAGGIORE verrà scontata per prima. Questa regola non si applica nei casi di penalità coincidenti, di cui una aggravata da penalità maggiore (es A 2 min B 2+5). In quest'ultimo caso la penalità maggiore sarà scontata al termine di quella minore.
- d. Se la squadra in inferiorità numerica per una (o più) penalità minori subisce un goal (non su rigore) vedrà scadere la penalità (o la prima delle penalità in caso di più penalità).
- e. Se vengono assegnate una o più penalità minori coincidenti e della stessa durata a giocatori di squadre opposte durante la stessa interruzione di gioco nessun giocatore verrà sostituito. Si potrà procedere all'immediata sostituzione dei giocatori penalizzati solo nel caso in cui le squadre, al momento delle penalità coincidenti, non fossero in parità numerica. Il numero minimo di giocatori di movimento per ciascuna squadra, in situazione di penalità, è due.

29. PENALITA' MINORI DI PANCA

Se una squadra riceve una penalità minore di panca dovrà giocare con un uomo di movimento in meno per due minuti.

30. PENALITA' MAGGIORI

Nel caso in cui ad un giocatore venga assegnata una penalità maggiore costui dovrà recarsi in panca puniti per cinque minuti e, nel caso la squadra avversaria segni un goal, la penalità non verrà comunque considerata conclusa. Dove previsto dal regolamento, la penalità maggiore verrà sempre associata ad una penalità di partita per cattiva condotta (P.P.C.C.).

31. PENALITA' PER CATTIVA CONDOTTA

- a. Se ad un giocatore di movimento viene assegnata una penalità per cattiva condotta dovrà restare in panca puniti per dieci minuti e potrà rientrare quindi solo a gioco fermo. Il giocatore verrà sostituito da un altro giocatore. Nel caso in cui venga assegnata, oltre alla penalità per cattiva condotta, anche una penalità minore o maggiore la squadra penalizzata piazzerà un giocatore sostituito in panca puniti a servire la penalità maggiore o minore. La penalità per cattiva condotta comincerà al termine della penalità

minore o maggiore.

- b. Se ad un giocatore viene assegnata una seconda penalità per cattiva condotta nella stessa partita la penalità verrà automaticamente convertita in penalità di partita per cattiva condotta.
- c. Alla terza penalità minore o maggiore assegnata allo stesso giocatore verrà automaticamente assegnata una penalità di partita per cattiva condotta.

31.1 PENALITA' DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA

Il giocatore al quale venga assegnata una penalità di partita per cattiva condotta verrà allontanato dall'area di gioco e dovrà recarsi direttamente negli spogliatoi. Nessun'altra penalità verrà assegnata al giocatore. Al giocatore penalizzato verrà interdetto l'accesso a tutte le aree riservate a dirigenti e giocatori fino alla fine dell'incontro.

31.2 – GRAVE PENALITA' DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA

Il giocatore o dirigente al quale venga assegnata una grave penalità di partita per cattiva condotta verrà allontanato dall'area di gioco e dovrà recarsi direttamente negli spogliatoi (nel caso di un giocatore). Nessun'altra penalità verrà assegnata al giocatore. Al giocatore o dirigente penalizzato verrà interdetto l'accesso a tutte le aree riservate a dirigenti e giocatori fino alla fine dell'incontro.

31.3 – PENALITA' DI PARTITA

Il giocatore al quale venga assegnata una penalità di partita per cattiva condotta verrà allontanato dall'area di gioco e dovrà recarsi direttamente negli spogliatoi. Il capitano o coach della squadra penalizzata comunicherà all'ufficiale di gara il nominativo di un giocatore che sconterà l'automatica penalità maggiore assegnata alla squadra. Al giocatore al quale è stata assegnata la penalità di partita (P.P.) verrà interdetto l'accesso a tutte le aree riservate a dirigenti e giocatori fino alla fine dell'incontro.

32. TIRO DI RIGORE

- a. In caso di infrazione o penalità che vada punita con un tiro di rigore, l'arbitro annuncerà al tavolo dei cronometristi il giocatore designato al tiro e posizionerà il disco sul punto di ingaggio centrale, punto dal quale al fischio dell'arbitro il giocatore cercherà di segnare un goal. È compito del Capitano comunicare all'arbitro il nominativo ed il numero del giocatore incaricato di tirare il rigore, che può essere un qualunque giocatore ad eccezione dei portieri ed i giocatori puniti. Il disco durante il tiro di rigore non dovrà fermarsi ed essere mosso sempre in direzione della porta dove va segnato il goal. Dopo il primo tiro il rigore sarà da considerarsi completo e non sarà consentito fare goal su rimbalzi di qualunque tipo. Il rigore sarà considerato completo in caso di goal o di superamento, da parte del disco, della linea di porta.
- b. A nessun giocatore tranne al portiere verrà consentito di parare un tiro di rigore. Il portiere dovrà rimanere sulla linea di porta finché il giocatore incaricato al tiro non abbia il possesso del disco. Nel caso di violazione di questa regola, il giocatore designato al tiro potrà concludere il tiro di rigore. Nel caso il goal venga realizzato sarà considerato valido, in caso contrario il tiro di rigore verrà ripetuto. Se alla ripetizione del rigore il portiere ripete l'infrazione, oltre all'eventuale ulteriore ripetizione del rigore non realizzato gli verrà assegnata una penalità per cattiva condotta, che dovrà essere scontata da un compagno di squadra (designato dal capitano). Una eventuale terza infrazione verrà punita con il goal di diritto.
- c. Il portiere potrà cercare di fermare il disco in un qualunque modo tranne che lanciando il bastone o un qualunque altro oggetto o spostando deliberatamente la porta, caso in cui verrà assegnato il goal.
- d. Nel caso in cui al momento del fallo il portiere della squadra penalizzata sia stato sostituito da un giocatore di movimento, il portiere potrà rientrare in pista per parare il tiro di rigore.
- e. Durante l'esecuzione del tiro di rigore, i giocatori di entrambe le squadre dovranno ritirarsi presso le rispettive panchine.
- f. Nel caso in cui, durante l'esecuzione del tiro di rigore, un giocatore della squadra penalizzata commetta una qualunque azione che interferisca o distraiga il giocatore incaricato di eseguire il tiro ed il goal non venga realizzato, verrà consentita la ripetizione del tiro di rigore e l'arbitro espellerà il giocatore che ha disturbato lo svolgimento dell'azione (penalità di partita per cattiva condotta).
- g. Nel caso in cui il tiro di rigore venga realizzato, il gioco riprenderà con un ingaggio al punto di ingaggio centrale. Se non viene realizzato alcun goal, il gioco riprenderà con un ingaggio nella zona di difesa dove è stato commesso il fallo.
- h. La squadra che ha subito il fallo potrà comunque rinunciare al tiro di rigore ed optare per l'assegnazione di una penalità minore alla squadra avversaria.
- i. Indipendentemente dal fatto che il goal venga realizzato o meno, nessuna penalità verrà comminata per il fallo che ha portato al tiro di rigore a meno che non si tratti di una penalità maggiore o una penalità partita, caso in cui verrà comunque comminata una penalità.

- j. Il tiro di rigore verrà eseguito immediatamente dopo l'interruzione del gioco da parte dell'arbitro che ha ravvisato il fallo. Durante l'esecuzione di un tiro di rigore il tempo non verrà fatto scorrere.
- k. Se il giocatore, incaricato di effettuare il tiro di rigore, commette un fallo in concomitanza con l'azione, può effettuare ugualmente il tiro di rigore e successivamente sarà soggetto alle decisioni disciplinari assunte dall'Udg.

33. GOAL ASSEGNATI DI DIRITTO

- a. Un goal verrà assegnato alla squadra in attacco che, avendo la squadra avversaria rimosso il portiere, abbia un suo giocatore in possesso e controllo del disco nella zona di attacco senza alcun giocatore tra sé e la porta avversaria e che:
 - subisca interferenza da un giocatore avversario entrato in gioco illegalmente, oppure
 - un giocatore avversario lanci un bastone o un altro oggetto, oppure
 - il portatore di disco subisca un fallo da tergo che gli ostacoli il tiro, oppure
 - un giocatore della squadra avversaria, anche dalla panchina o dalla panca puniti, o un arbitro interferiscano con il giocatore al tiro o con il disco tramite il corpo o il bastone o qualunque altro oggetto.
- b. Un goal verrà assegnato di diritto se il portiere che ha lasciato la pista o un giocatore di movimento lasciano deliberatamente un oggetto in pista o spostano la porta al fine di evitare la realizzazione di un goal.

34. PENALITA' DEL PORTIERE

- a. Un portiere al quale viene comminata una penalità minore non si recherà in panca puniti. La penalità verrà scontata da un altro giocatore della squadra in pista al momento del fallo, che resterà comunque in inferiorità numerica.
- b. Se al portiere viene comminata una penalità maggiore, una penalità partita, una espulsione o una penalità per cattiva condotta dovrà lasciare la pista e venire sostituito da un altro portiere o da un giocatore di movimento, al quale verranno concessi 15 minuti per indossare l'attrezzatura (senza che gli venga concesso di compiere il riscaldamento).
- c. Ad un portiere che dovesse lasciare la propria area durante una rissa verrà comminata una penalità che si andrà a sommare alle altre eventuali penalità a lui assegnate. A questa norma fa eccezione il caso in cui il portiere abbandoni la propria area perché la rissa si sta svolgendo in prossimità della sua porta. In tal caso gli sarà concesso abbandonarla solo per recarsi verso la propria panchina.
- d. Al portiere che dovesse partecipare al gioco oltre la propria metà campo verrà assegnata una penalità minore.

35. PENALITA' DIFFERITE

- a. Se ad un terzo giocatore di una squadra viene comminata una penalità mentre due giocatori della stessa squadra stanno già scontando una penalità (e la squadra si trova quindi già in doppia inferiorità numerica), la penalità del terzo giocatore comincerà dallo scadere della prima delle altre due penalità. Il terzo giocatore dovrà comunque dirigersi verso la panca puniti e verrà sostituito da un altro giocatore.
- b. Quando le penalità del giocatore o dei giocatori sono state scontate e la squadra penalizzata può giocare al completo ai giocatori penalizzati sarà consentito rientrare in pista nell'ordine di fine delle loro penalità.
- c. Nel caso in cui più penalità minori vengano comminate contemporaneamente a più di un giocatore della stessa squadra, le penalità verranno scontate nell'ordine in cui sono stati commessi i falli, ed in quest'ordine scritti sul referto di gara.
- d. Quando vengono comminate una penalità maggiore ed una minore contemporaneamente a diversi giocatori della stessa squadra sul foglio arbitrale verrà indicata come prima penalità quella minore.

36. CHIAMATA DELLE PENALITA'

- a. Se un giocatore della squadra in possesso del disco commette una infrazione da penalità minore, minore di panca o maggiore, l'arbitro fischierà immediatamente per assegnare le penalità. L'ingaggio seguente si terrà nel luogo ove il gioco era stato fermato a meno che il disco non fosse nella zona di attacco della squadra che ha commesso il fallo, caso in cui il gioco riprenderà con un ingaggio a centrocampo.
- b. Se un giocatore della squadra non in possesso del disco commette una infrazione da penalità minore, minore di panca o maggiore l'arbitro segnalerà il fallo alzando il braccio. L'arbitro fischierà e fermerà il gioco non appena un giocatore della squadra che ha commesso il fallo prende possesso e controllo del disco. L'ingaggio seguente si terrà nel luogo ove il gioco era stato fermato.
- c. Nel caso in cui la squadra che ha subito il fallo realizzi un goal mentre l'arbitro ha il braccio alzato per segnalare una penalità differita la stessa non verrà comminata nel caso si tratti di una penalità minore, mentre verrà comunque assegnata nel caso si tratti di una penalità maggiore, per cattiva condotta o

- penalità partita indipendentemente dal fatto che nel frattempo sia stato segnato un goal.
- d. Nel caso in cui, mentre l'arbitro ha il braccio alzato per segnalare una penalità, un giocatore della squadra che ha subito il fallo mette il disco nella propria rete senza che alcun giocatore della squadra avversaria abbia alcun tipo di contatto con il disco il goal verrà assegnato e la penalità comminata normalmente.
 - e. Se l'arbitro segnala una penalità minore o minore di panca contro una squadra che è già in inferiorità numerica per una o più penalità minori e la squadra che ha subito il fallo segna un goal prima che l'arbitro fischi (mentre ha il braccio alzato) il goal verrà convalidato ed il giocatore che sta scontando la prima delle penalità potrà rientrare in pista (a meno che non stesse scontando una doppia penalità minore) e le penalità segnalate verranno quindi assegnate in modo normale.
 - f. Se un giocatore che ha già commesso una penalità ne commette un'altra mentre l'arbitro ha il braccio alzato si vedrà penalizzato per entrambi i falli consecutivamente.
 - g. In caso di penalità di partita o penalità per cattiva condotta il gioco verrà fermato immediatamente e riprenderà con un ingaggio nel punto in cui era il disco al momento dell'interruzione, a meno che il disco non sia nella zona di attacco della squadra che ha commesso il fallo, caso in cui si riprenderà con un ingaggio da centrocampo.

SEZIONE 5 – GLI UFFICIALI DI GARA

37. NOMINA DEGLI ARBITRI

- a. Tutti gli arbitri saranno regolarmente designati dal responsabile del Settore Arbitrale della Ge.Ca all'interno della rosa a disposizione.
- b. Arbitri ed ufficiali di gara saranno trattati con cortesia da giocatori e dirigenti. Qualunque infrazione a questa regola verrà riportata agli organi competenti, i quali potranno assegnare delle squalifiche. Gli arbitri avranno piena autorità ed ultima parola su tutte le questioni in disputa. La decisione dell'arbitro è quella finale e non sarà discutibile.

38. CRONOMETRISTI ED ADDETTI AL FOGLIO ARBITRALE

La squadra ospitante dovrà fornire, in qualità di ufficiali di gara, un cronometrista ed un addetto alla compilazione del foglio arbitrale. I loro nominativi dovranno essere segnati sul foglio arbitrale. I suddetti dovranno essere tesserati per la UISP.

39. ARBITRI

- a. Gli arbitri sono i rappresentanti ufficiali della UISP. Gli arbitri hanno autorità sui giocatori sia in pista che fuori. Gli arbitri dovranno essere presenti presso la pista di gioco 45 minuti prima dell'inizio della partita e pronti ad arbitrare 10 minuti prima dell'orario di inizio partita.
- b. Gli arbitri controlleranno che le squadre siano schierate all'orario previsto per l'inizio della partita e prima dell'inizio di ogni periodo. Gli arbitri rimarranno in pista, alla fine di ogni periodo sia regolamentare che supplementare, finché tutti gli atleti non si siano recati negli spogliatoi.
- c. Gli arbitri potranno controllare la regolarità dell'attrezzatura indossata da un qualunque giocatore nel caso ciò venga richiesto, per voce del capitano, da un dirigente o allenatore di una delle due squadre.
- d. Gli arbitri assegneranno tutte le penalità previste dal regolamento.
- e. Gli arbitri avranno l'ultima parola in merito a goal dubbi.
- f. Prima dell'inizio della partita gli arbitri controlleranno che il cronometrista, l'addetto al foglio arbitrale e gli eventuali responsabili della panca puniti siano al loro posto.
- g. Gli arbitri annunceranno all'addetto al foglio arbitrale il tipo di fallo commesso e la durata della relativa penalità, così come l'assegnazione dei goal e degli assist.
- h. Gli arbitri dovranno controllare che giocatori penalizzati di squadre opposte siedano in panche puniti distinte.
- i. Alla fine di ogni incontro gli arbitri firmeranno il foglio arbitrale e ne tratterranno una copia.
- j. Se un arbitro deve abbandonare la pista o subisce un infortunio tale da non consentirgli di adempiere alle sue mansioni, il gioco verrà interrotto.
- k. Se per una qualunque ragione gli arbitri sono impossibilitati a raggiungere la pista in tempo utile per dirigere l'incontro si attende il loro arrivo per 60 minuti (secondo disponibilità della pista). In alternativa dopo 15 minuti di ritardo potranno arbitrare due dirigenti e/o tesserati (uno di ciascuna squadra) previo accordo con l'arbitro impossibilitato a raggiungere il luogo di disputa dell'incontro. In questo caso i due sostituti assumeranno diritti e doveri degli arbitri.
- l. Nel caso gli arbitri siano stati sostituiti per dare inizio all'incontro ma riescono a raggiungere il luogo prefissato durante lo svolgimento dell'incontro entreranno non appena possibile in pista rimpiazzando gli arbitri sostituiti.

- m. Gli arbitri saranno al di sopra delle parti.
- n. Gli arbitri in pista indosseranno pantaloni neri, casacca ufficiale da arbitraggio della UISP ed un casco. Si raccomanda che gli arbitri indossino adeguate protezioni per il corpo.
- o. Gli arbitri controlleranno, prima dell'inizio della partita ed all'inizio di ogni periodo, l'integrità delle reti, il funzionamento del cronometro. Prima dell'inizio dell'incontro controlleranno inoltre che le linee della pista siano conformi a quanto scritto sul presente regolamento. Ogni incongruenza verrà segnalata agli Organi competenti.

40. GIUDICI DI PORTA

- a. Un giudice di porta sarà presente, qualora contemplati, dietro ogni porta. I giudici di porta non dovranno far parte di nessuna delle due squadre. Solo nel caso in cui l'arbitro reputi che un giudice di porta stia agendo in maniera non corretta potrà sostituirlo con un'altra persona a sua discrezione.
- b. Ogni giudice di porta starà dietro la stessa porta per tutta la durata dell'incontro. La sua giurisdizione è limitata al solo incontro.
- c. In caso di goal discusso, il giudice di porta dovrà indicare "goal" nel caso in cui il disco abbia passato per intero la linea di porta o "no goal" in caso contrario. Sarà comunque l'arbitro ad avere l'ultima parola.

41. ADDETTO ALLE PENALITÀ

- a. L'addetto alle penalità, se presente, terrà il conto dei minuti di penalità scontati dai giocatori penalizzati e, se richiesto, informerà gli stessi del tempo mancante alla fine della penalità.
- b. Se un giocatore abbandona la panca puniti prima che la penalità sia scaduta, l'addetto alle penalità annoterà il minuto e segnalerà l'avvenuto all'arbitro, il quale fermerà il gioco appena possibile.
- c. Se è presente un impianto di diffusione acustica, all'atto di assegnazione di una penalità l'addetto alle penalità annuncerà il nome del giocatore penalizzato, il tipo di fallo commesso e la relativa penalità.

42. MARCATORE UFFICIALE

- a. Il marcatore ufficiale (o addetto al foglio arbitrale) annoterà sul foglio arbitrale UISP, negli appositi spazi, i goal realizzati, i marcatori, gli eventuali assist, le penalità assegnate ed i giocatori ai quali sono state assegnate.
- b. I nomi dei portieri, dei capitani e degli assistenti di entrambe le squadre dovranno essere contrassegnati sul foglio arbitrale rispettivamente dalle lettere "P", "C" e "A".
- c. L'addetto al foglio arbitrale avviserà l'arbitro quando un giocatore ha raggiunto un numero di penalità tali da doversi vedere comminata una ulteriore penalità per somma delle stesse.
- d. Se è presente un impianto di diffusione acustica, il marcatore ufficiale enuncerà il marcatore e gli assist di ogni goal ed il minuto di realizzazione del goal, così come gli eventuali falli, il numero del giocatore penalizzato ed i minuti di penalità assegnati.
- e. Il marcatore ufficiale dovrà segnalare sul foglio arbitrale l'inizio e la fine di ogni periodo e terrà il tempo di gioco effettivo durante lo svolgimento della partita.

43. CRONOMETRISTA

- a. Il cronometrista segnalerà agli arbitri l'inizio e la fine di ogni periodo. Nel caso l'impianto di segnalazione acustica non sia presente o funzionante, il cronometrista segnalerà la fine di ogni periodo con un fischietto o una sirena o un qualunque altro dispositivo chiaramente udibile durante lo svolgimento del gioco.
- b. Il cronometrista annuncerà tramite l'impianto di diffusione acustica, qualora presente, quando manca un minuto alla fine di ogni periodo.

In caso di discussioni riguardanti il tempo di gioco, la questione sarà esposta all'arbitro avrà l'ultima parola in merito.

SEZIONE 6 – REGOLE DI GIOCO

44. COMPORTAMENTO ANTISPORATIVO

I dirigenti delle squadre sono responsabili del loro comportamento e di quello dei loro giocatori. Devono adoperarsi al fine di prevenire disordini prima, durante e dopo l'incontro, sia in pista che tra il pubblico. E' facoltà dell'arbitro assegnare penalità ai dirigenti che non si attengono a questa norma comportamentale e segnalare l'accaduto alle autorità competenti.

- a. Una penalità minore verrà assegnata al giocatore che mette in discussione l'operato di un arbitro durante l'incontro o assume un comportamento antisportivo. Se la persona dovesse persistere nell'atteggiamento, gli verrà inflitta una penalità per cattiva condotta ed ogni ulteriore rimostranza esiterà in una espulsione dal gioco (grave penalità di partita per cattiva condotta – G.P.P.C.C.). L'arbitro ha comunque facoltà, se lo

dovesse ritenere opportuno, di assegnare una penalità per cattiva condotta o una G.P.P.C.C. senza prima dover assegnare una penalità minore.

- b. Una penalità per cattiva condotta o una G.P.P.C.C. verrà assegnata al giocatore che utilizza un linguaggio osceno, profano o inopportuno, ovvero compia gesti offensivi. Lo stesso valga per il giocatore che insiste nel discutere con l'arbitro o mostri irriverenza nei confronti degli ufficiali di gara o che allontani il disco intenzionalmente lontano dall'arbitro mentre questi sta andando a recuperarlo. Al giocatore che dovesse persistere in questi atteggiamenti dopo aver ricevuto la penalità per cattiva condotta verrà comminata una G.P.P.C.C.
- c. Se l'arbitro non è in grado di stabilire la persona responsabile del comportamento offensivo, assegnerà una penalità minore di panca alla squadra responsabile.
- d. Una penalità per cattiva condotta sarà assegnata al giocatore che, dopo aver ricevuto una penalità, non si dirige immediatamente alla panca puniti. Lo stesso valga se il giocatore penalizzato ritarda volontariamente il gioco andando a recuperare la propria attrezzatura, eventualmente rimasta in pista, prima di recarsi alla panca puniti. L'attrezzatura verrà recuperata dai compagni di squadra del giocatore penalizzato presenti in pista al momento del fallo.
- e. Una penalità per cattiva condotta o una penalità di partita per cattiva condotta verrà assegnata al giocatore che, dopo esser stato redarguito dall'arbitro, persiste in un atteggiamento di istigazione dell'avversario con parole o gesti al fine di indurlo ad una reazione.
- f. Una penalità per cattiva condotta verrà assegnata al giocatore che anziché recarsi in panca puniti entri nell'area dell'arbitro mentre lo stesso sta parlando con gli altri ufficiali di gara.
- g. Se ad un giocatore viene assegnata una penalità per cattiva condotta, penalità di partita o una G.P.P.C.C. l'arbitro segnalerà l'accaduto sul foglio arbitrale ed eventuali ulteriori provvedimenti potranno essere assunti dalla giustizia sportiva.
- h. Una penalità minore di panca verrà assegnata alla squadra che dovesse sbattere i bastoni contro le balaustre per festeggiare in maniera eccessiva ad antisportiva. Se la penalità viene assegnata ad un giocatore già in panca puniti, la stessa verrà scontata da un altro giocatore.
- i. Quando il fallo descritto dalla regola H viene commesso da un giocatore sulla superficie di gioco verrà comminata una penalità per cattiva condotta.

45. SISTEMAZIONE DELL'ATTREZZATURA E DELL'ABBIGLIAMENTO

Un portiere può richiedere la momentanea sospensione del gioco per sistemare una parte della propria attrezzatura non più in ordine. Solo il portiere potrà richiedere un intervento di riparazione dell'attrezzatura senza dover essere sostituito ma solo a gioco fermo. Se l'arbitro dovesse ravvisare che la richiesta di interruzione del gioco è stata immotivata e volta all'interruzione dell'azione potrà assegnare al portiere una penalità minore per ritardo del gioco.

46. TENTATIVO DI FERIMENTO E FERIMENTO INTENZIONALE

- a. Una penalità di partita verrà assegnata ad un giocatore che ferisca deliberatamente o tenti di ferire in qualunque maniera un avversario, un dirigente o uno spettatore. La stessa penalità verrà assegnata a chi ferisce o tenta di ferire un avversario con una testata. Una penalità doppia minore e una penalità per cattiva condotta verrà assegnata al giocatore che cerca di dare un Pattinaggio ad un avversario. Una penalità di partita verrà assegnata al giocatore che colpisce o ferisce con un pattino un avversario.
- b. Al giocatore che afferra i capelli, la maschera, il sottogola o il casco al fine di ferire l'avversario verrà assegnata una penalità doppia minore, maggiore o di partita a seconda della gravità del fatto.
- c. Al giocatore che dovesse usare la propria protezione facciale come arma impropria verrà inflitta una penalità di partita.
- d. Una penalità doppia minore e una penalità per cattiva condotta verrà assegnata al giocatore che cerca di dare un colpo ad un avversario utilizzando il pomolo del bastone o pungere con la pala del bastone. Una penalità di partita verrà assegnata al giocatore che colpisce o ferisce un avversario con il pomolo del bastone o pungere con la pala del bastone.
- e. Una penalità di partita verrà assegnata ad un giocatore che tenti deliberatamente di ferire con il bastone un avversario.

47. CARICHE ALLA BALAUSTR

- a. Per "carica" si intende un colpo intenzionale portato con il proprio corpo da un giocatore ad un altro con rincorsa.
- b. Sarà discrezionalità dell'arbitro stabilire se un determinato contatto sia da considerarsi carica e pertanto debba essere punito con una penalità minore, doppia minore o maggiore.
- c. Utilizzare il corpo per cercare di giocare il disco (sempre tenendo il bastone a contatto con la pista) non è considerato fallo.

- d. Nell'hockey in line non sono consentite le cariche alla balaustra. Al giocatore che dovesse caricare alla balaustra un avversario verrà assegnata una penalità minore o maggiore. In base a questa regola a penalità maggiore per carica alla balaustra verrà automaticamente inflitta una penalità di partita per cattiva condotta.

48. BASTONE ROTTO

- a. Un giocatore senza bastone può partecipare al gioco.
- b. Un giocatore che abbia rotto il bastone può partecipare al gioco purché abbandoni il bastone rotto sulla pista. Se prosegue il gioco utilizzando il bastone rotto o una porzione dello stesso dovrà ricevere una penalità minore. Potrà comunque ricevere un bastone dalla panchina purché questo gli venga passato in mano e non lanciato in alcun modo. Se un bastone viene lanciato dalla panchina verrà assegnata una penalità minore di panca. Se il giocatore che ha compiuto il lancio del bastone verrà identificato chiaramente potrà ricevere una penalità doppia minore.

49. CARICA AL PORTIERE

Nessun tipo di contatto volontario o carica al portiere verrà consentito né all'interno né all'esterno dell'area di porta. Al giocatore che contravvenga a questa regola verrà assegnata una penalità minore o una penalità maggiore. In base a questa regola a penalità maggiore per carica verrà automaticamente inflitta una penalità di partita per cattiva condotta.

50. CARICA DA TERGO

Al giocatore che intenzionalmente carichi o abbia un contatto volontario da tergo con un avversario in un qualunque punto della pista verrà assegnata una penalità minore con penalità di cattiva condotta o penalità di partita.

51. CARICA SCORRETTA

- a. In caso di carica scorretta, a discrezione dell'arbitro, potrà venir assegnata una penalità minore, maggiore o di partita.
- b. Se il colpo viene portato al di sopra della altezza delle spalle la penalità sarà maggiore indipendentemente dal fatto che il fallo comporti o meno delle conseguenze per chi lo ha subito.

52. RITARDO DEL GIOCO

- a. Alla squadra che ritardi deliberatamente ed in un qualunque maniera il gioco verrà assegnata una penalità minore di panca (penalità per ritardo del gioco).
- b. Al portiere che lancia volontariamente il disco fuori dalla superficie di gioco con il bastone verrà assegnata una penalità minore. Se il disco esce dopo deviazione involontaria di un giocatore o di un arbitro non verrà assegnata alcuna penalità.
- c. Al giocatore o portiere che dovesse, a gioco fermo, buttare il disco fuori dalla pista verrà assegnata una penalità minore o, se fatto come atto di protesta plateale, penalità di cattiva condotta.
- d. Al giocatore che dovesse entrare in pista per parlare ai compagni di squadra per poi non sostituire alcun giocatore verrà comminata una penalità minore.
- e. Ogni spostamento volontario della porta da parte di un qualunque giocatore (incluso il portiere) verrà punito con una penalità minore. Se ciò avviene negli ultimi due minuti di gioco dell'ultimo periodo, verrà assegnato un tiro di rigore contro la squadra che ha commesso il fallo al posto dei due minuti di penalità. Se il portiere è stato sostituito da un uomo di movimento verrà assegnato il goal di diritto.
- f. Un tiro di rigore verrà assegnato contro la squadra del portiere che, trovandosi in situazione di ultimo uomo contro un avversario ("uno contro zero"), sposti deliberatamente la porta.
- g. Negli ultimi due minuti del tempo regolamentare un tiro di rigore verrà assegnato contro la squadra del giocatore che commette una sostituzione irregolare o che dislochi volontariamente la porta.
- h. Una penalità minore di panca verrà assegnata alla squadra che, dopo la segnalazione dell'arbitro, non ha schierato il numero corretto di giocatori in pista.

53. GOMITATA E GINOCCHIATA

Al giocatore che colpisca un avversario con il gomito o ginocchio verrà assegnata una penalità minore, maggiore o di partita a discrezione dell'arbitro. Nel caso di gomitata, in base a questa regola a penalità maggiore per gomitata verrà automaticamente inflitta una penalità di partita per cattiva condotta. Se il fallo esita un ferimento dell'avversario la penalità sarà di partita in base all'articolo 50.

54 – INGAGGI

- a. Dicesi "ingaggio" quando l'arbitro getta il disco tra i bastoni dei due giocatori avversari disposti all'ingaggio. Costoro dovranno posizionarsi l'uno di fronte all'altro, ciascuno rivolto verso la porta avversaria, a distanza di circa un bastone e con le spatole dei bastoni poggiate per terra. I giocatori non all'ingaggio dovranno disporsi ad almeno 3 metri di distanza dai due all'ingaggio e tutti dallo stesso lato del loro giocatore. Se uno dei due giocatori all'ingaggio si muove o tocca l'avversario o il suo bastone prima che il disco venga gettato verrà allontanato dall'ingaggio. Alla seconda infrazione di questa regola verranno assegnati due minuti per ritardo del gioco al secondo giocatore che ha commesso l'infrazione. Il giocatore in zona di attacco (in caso di ingaggio non in zona neutra) ha dovere di mettere il bastone per primo sulla pista.
- b. Dopo che gli arbitri sono in posizione, la squadra ospite ha a disposizione 5 secondi per cambiare i giocatori. Terminati questi 5 secondi la squadra ospite non potrà più cambiare e l'arbitro alzerà il braccio indicando i 5 secondi (eventuali) a disposizione della squadra di casa per cambiare i propri giocatori. Fatto ciò, l'arbitro abbasserà il braccio e nessun cambio sarà più possibile. Da questo momento si sarà pronti all'ingaggio e a questo punto se un giocatore deputato all'ingaggio tarda a disporsi per più di 3 secondi l'arbitro getterà comunque il disco.
- c. Non si potranno fare cambi o sostituzioni dalla panchina dei giocatori finché l'ingaggio non è stato completato ed il gioco non è ripreso; unica eccezione a questa regola è rappresentata dal caso in cui venga assegnata una penalità che lascerà una delle due squadre in inferiorità numerica.
- d. Se l'infrazione della regola di ingaggio viene commessa da un giocatore della squadra che sta attaccando, l'ingaggio stesso verrà eseguito a centrocampo anziché nella zona di attacco. Lo stesso avverrà se il disco viene scagliato nel retro della rete di porta da un giocatore in attacco senza che il disco stesso venga toccato da alcun difensore.
- e. Quando il gioco viene fermato per due falli concomitanti commessi da giocatori di squadre opposte, il gioco verrà ripreso con un ingaggio nel punto in cui il gioco è stato fermato, in assenza di regole specifiche al riguardo.
- f. Tutti gli ingaggi verranno eseguiti sugli appositi cerchi di ingaggio o, a seconda della regione di interruzione del gioco, in un punto disposto su una linea immaginaria parallela alle balaustre laterali che unisce i due punti di ingaggio di zona di difesa.
- g. Quando il gioco viene interrotto tra i punti di ingaggio di zona difensiva e le balaustre di fondo il gioco riprenderà con un ingaggio sui punti di zona difensiva, in assenza di regole specifiche al riguardo.
- h. Quando l'interruzione del gioco è causata dal portiere il gioco riprenderà con un ingaggio nella zona difensiva del portiere che ha causato l'interruzione indipendentemente dalla causa dell'interruzione.
- i. Se un goal viene annullato in quanto il disco è stato deviato in rete direttamente dall'arbitro, il gioco riprenderà con un ingaggio nella zona di difesa.

55. CADUTA SUL DISCO

- a. Una penalità minore verrà assegnata ad un giocatore (escluso il portiere) che cade deliberatamente sul disco o lo blocca con il corpo in qualunque maniera.
- b. Una penalità minore verrà assegnata al portiere che cade deliberatamente sul disco o lo blocca con il corpo in qualunque maniera o lo blocca contro la porta quando il disco è dietro la linea di porta ed il portiere non ha nessuna parte del proprio corpo all'interno dell'area del portiere.
- c. Un tiro di rigore verrà assegnato contro la squadra del giocatore (escluso il portiere) che deliberatamente cada sul disco o lo trattenga con il corpo in una qualunque maniera o lo raccolga mentre il disco è nell'area di porta. Non verranno assegnate altre penalità. Se il portiere era stato rimosso, potrà rientrare per parare il tiro di rigore.

56. COLLUTTAZIONE

- a. Una penalità di partita verrà assegnata al giocatore che inizi una colluttazione con un avversario. Al giocatore identificato come l'aggressore potrà inoltre venir comminata una penalità minore.
- b. Una penalità minore verrà assegnata al giocatore che reagisca ad una aggressione da parte di un giocatore avversario portando un colpo. Se dopo il primo tentativo il giocatore persiste nel tentare gli verrà assegnata una doppia penalità minore o una penalità maggiore o una penalità di partita a discrezione dell'arbitro.
- c. Un giocatore che non reagisca dopo esser stato colpito non verrà punito ma potrà comunque ricevere penalità per eventuali altri falli commessi contestualmente.
- d. Se un giocatore che indossi anelli, fasciature o altro materiale sulle mani, li utilizza durante una colluttazione per arrecare danno fisico ad un avversario subirà una penalità di partita in aggiunta a qualunque altra penalità gli sia già stata assegnata.
- e. Nel caso si verifichi una colluttazione, tutti i giocatori esclusi i portieri devono recarsi di fronte alle

rispettive panchine o verso una zona indicata dall'arbitro fino a diverso ordine dell'arbitro stesso. I portieri devono restare nelle rispettive aree o recarsi nella zona indicata dall'arbitro; se la colluttazione avviene nella loro area gli sarà consentito lasciarla per recarsi verso la propria panchina. Qualunque giocatore contravvenga a questa regola verrà penalizzato con penalità di partita più eventuali altre penalità per altri falli commessi.

- f. Al giocatore o portiere che, a discrezione dell'arbitro, applichi eccessiva durezza al gioco verrà assegnata una penalità minore, maggiore o di partita.
- g. Una grave penalità di partita per cattiva condotta verrà assegnata al giocatore o portiere che incorra in una colluttazione con un altro giocatore fuori dalla pista.
- h. Al giocatore o portiere che, dopo il fischio dell'arbitro, cerchi il contatto fisico con un avversario potrà essere assegnata una penalità minore, maggiore o di partita.
- i. Il giocatore o portiere che si inserisca in una colluttazione con la chiara intenzione di fungere da paciere senza favorire alcuna delle parti in lotta e che non commetta alcun fallo potrà comunque, a discrezione dell'arbitro, essere penalizzato. Se però il giocatore, durante la medesima interruzione del gioco, partecipa attivamente ad una colluttazione gli verrà assegnata una penalità di partita.

57. GOAL ED ASSIST

È facoltà e responsabilità dell'arbitro di assegnare goal ed assist e la sua decisione è quella finale.

- a. Un goal viene assegnato quando il disco, indirizzato con il bastone da un giocatore o portiere della squadra in attacco, passa per intero la linea reale o immaginaria che attraversa i due pali e passa per intero sotto la traversa.
- b. Un goal viene assegnato quando il disco viene indirizzato o deviato nella propria porta da un giocatore o portiere della squadra in difesa. Il goal verrà assegnato all'ultimo giocatore della squadra all'attacco che ha toccato il disco e non verrà assegnato alcun assist.
- c. Un goal verrà assegnato per una deviazione involontaria di un giocatore della squadra in attacco, anche se questa avviene con il pattino (il pattino non deve essere mosso intenzionalmente).
- d. Un goal non verrà assegnato se questo viene realizzato, da un giocatore in attacco, calciando volontariamente il disco in porta. Se il disco calciato verso la porta viene deviato da un giocatore in difesa il goal verrà convalidato. Se il disco calciato verso la porta viene deviato in porta dal pattino del portiere il goal non verrà convalidato.
- e. Se un goal viene realizzato con deviazione ultima da parte di un arbitro questo non verrà convalidato.
- f. Un goal potrà essere realizzato anche deviando il disco mentre questo vola al di sopra della superficie di gioco, purché la deviazione venga effettuata senza che il bastone venga alzato al di sopra della traversa (per i settori giovanili si considera anche l'altezza delle spalle, verrà tenuta come riferimento la più bassa delle due misure).
- g. Quando viene realizzato un goal, verrà assegnato un assist all'ultimo o agli ultimi due giocatori (incluso il portiere) che hanno toccato disco prima del goal. Non potranno essere assegnati più di due assist per ogni goal. Ogni goal ed ogni assist varrà un punto ai fini delle statistiche.

58. TRATTENERE IL DISCO

- a. Se un giocatore, ad eccezione del portiere, trattiene il disco con la mano e così facendo ottiene un vantaggio sugli avversari, il gioco verrà fermato ed al giocatore verrà assegnata una penalità minore. Se un giocatore intercetta un disco che vola sopra la superficie di gioco e lo lascia cadere immediatamente senza chiudere la mano, senza accompagnare o portare il disco in avanti e senza passarlo ad un compagno di squadra, il gioco non verrà fermato e la penalità non verrà assegnata.
- b. Una penalità minore verrà assegnata al portiere che trattiene il disco deliberatamente senza alcun motivo causando così l'interruzione del gioco.
- c. Una penalità minore verrà assegnata al giocatore che raccoglie il disco con la mano durante il gioco. Se un giocatore in difesa raccoglie con la mano il disco mentre questo è nella propria area di porta il gioco verrà fermato e verrà assegnato un tiro di rigore contro la squadra che ha raccolto il disco.
- d. Il disco non potrà essere scagliato o deflesso in porta da un attaccante con la mano, anche se questo viene prima toccato da un giocatore avversario o dal portiere.

59. BASTONE ALTO

- a. È proibito sollevare il bastone al di sopra dell'altezza delle traverse di porta. Se un giocatore al di fuori dell'azione del gioco e senza avversari in prossimità alza il bastone per attirare l'attenzione dei propri compagni di squadra o della propria panchina (per esempio chiedere una sostituzione) non verrà considerato fallo.
- b. Al giocatore che contatti un avversario con il bastone ad una altezza superiore a quella della vita verrà punito, a discrezione dell'arbitro, con una penalità minore, maggiore o di partita. Al giocatore che

intimidisca un avversario con il bastone verrà punito con una penalità per cattiva condotta. In entrambi i casi, se l'azione esita nel ferimento dell'avversario verrà assegnata una penalità di partita.

- c. Una penalità di partita verrà assegnata al giocatore che deliberatamente cerchi di ferire o ferisca un avversario con il bastone al di sopra dell'altezza della vita.
- d. Toccare il disco con il bastone al di sopra dell'altezza delle traverse di porta è proibito e qualora ciò accada il gioco verrà fermato immediatamente e riprenderà con un ingaggio nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Le eccezioni a questa regola sono le seguenti:
 - 1. il disco finisce in possesso della squadra opposta a quella del giocatore che ha commesso l'infrazione;
 - 2. il disco finisce nella porta della squadra del giocatore che ha toccato il disco con il bastone alto, caso in cui il goal verrà convalidato.

60. TRATTENUTA

- a. Una penalità minore verrà assegnata al giocatore che trattienga un avversario con il bastone, la mano o in qualunque altro modo. Se viene trattenuto il bastone, la penalità sarà denominata "trattenuta del bastone".
- b. Una penalità di partita verrà assegnata al giocatore che ferisce un avversario trattenendolo.

61. GANCIO CON BASTONE (ARPIONARE)

- a. Una penalità minore verrà assegnata al giocatore che blocchi un avversario arpionandolo con il bastone.
- b. Una penalità di partita verrà assegnata al giocatore che ferisce un avversario arpionandolo.

62. OSTRUZIONE

Qualsiasi fallo normale di gioco (esclusi i falli che comportino una penalità superiore alla minore) commesso a danno di un giocatore non in possesso del disco verrà punito con una penalità minore o maggiore o di partita, quest'ultima sempre assegnata nel caso in cui l'ostruzione esiti in un infortunio del giocatore che ha subito il fallo. Il contatto accidentale non rappresenta ostruzione; l'accidentalità del contatto è a giudizio insindacabile dell'arbitro. Al difensore è comunque consentito di restare fermo sulla propria posizione; in questo caso se è attaccante ad urtare non è ostruzione.

63. INTERFERENZA DA PARTE DEL PUBBLICO

- a. L'arbitro interromperà immediatamente il gioco se un giocatore viene trattenuto o ostacolato da uno spettatore, a meno che la squadra del giocatore trattenuto abbia la possibilità di segnare, caso in cui si consentirà la fine dell'azione prima di interrompere il gioco. In entrambi i casi il gioco riprenderà con un ingaggio nel punto di interruzione del gioco, tranne quando previsto diversamente dal regolamento. Lo spettatore dovrà essere immediatamente allontanato dalla pista mediante servizio d'ordine o forza pubblica. L'accaduto verrà segnalato alle autorità competenti.
- b. L'arbitro dovrà fermare il gioco se un qualunque oggetto, tale da interferire con lo svolgimento del gioco, viene lanciato sulla superficie. Il gioco riprenderà con un ingaggio nel punto di interruzione dell'azione, tranne quando previsto diversamente dal regolamento. L'oggetto dovrà essere immediatamente rimosso dalla pista. L'accaduto verrà segnalato alle autorità competenti.

64. ABBANDONO DELLA PANCHINA DEI GIOCATORI O DELLA PANCA PUNITI

- a. Una penalità doppia minore più una penalità di partita per cattiva condotta, oltre ad eventuali altre penalità, verrà assegnata al giocatore che lasci per primo la panca puniti o la panchina dei giocatori per iniziare o partecipare ad una colluttazione. Ad ogni altro giocatore che, in seguito, lasci la panchina per partecipare alla medesima colluttazione verrà assegnata una penalità di partita. Nota: non esiste un limite di giocatori di una stessa squadra penalizzabili per contravvenzione a questa regola.
- b. Un giocatore in panca puniti non può lasciarla (nemmeno a gioco fermo) fino alla scadenza della stessa ed eccezione della fine di un periodo (o se necessita di cure mediche, caso in cui la penalità verrà scontata da un altro giocatore della stessa squadra. Il giocatore ferito non potrà comunque rientrare prima dello scadere della penalità a lui assegnata e servita dal sostituto). Una penalità minore verrà assegnata al giocatore che dovesse contravvenire a questa regola, incluso il caso esplicito dalla regola 69A. Nel caso il giocatore rientri in pista anzitempo per un errore del cronometro o del cronometrista, non gli verrà inflitta alcuna penalità ma dovrà fare ritorno alla panca puniti per finire di scontare la penalità. Se nel frangente in cui il giocatore è illegalmente in pista la sua squadra realizza un goal la segnatura verrà annullata.
- c. Se un giocatore, in situazione di uno contro zero, viene ostacolato nella metà campo avversaria da parte di un avversario entrato illegalmente in pista verrà assegnato un tiro di rigore contro la squadra del giocatore che ha commesso il fallo.
- d. Se un giocatore penalizzato rientra in pista prima della scadenza della sua penalità per un errore suo o

dei cronometristi e nel frangente in cui è in pista la sua squadra realizza un goal la segnatura non verrà convalidata.

65. OFFESE AGLI UFFICIALI DI GARA

Qualunque giocatore che intenzionalmente tocchi, trattenga, spinga, colpisca, sgambetti o minacci un arbitro o un qualunque ufficiale di gara, prima, durante, o dopo la gara gli verrà assegnata una grave penalità di partita per cattiva condotta. L'avvenuto verrà segnalato sul referto di gara.

66. FUORIGIOCO

Nell'hockey in line giocato con le regole UISP non esiste il fuorigioco.

67. PASSAGGI IN FUORIGIOCO

Nell'hockey in-line giocato con le regole UISP non esistono passaggi in fuorigioco.

68. DISCO IN MOVIMENTO

Ad eccezione di quando si sta portando il disco dietro la propria porta, la squadra in difesa se è in possesso del disco deve mantenerlo in movimento ed in direzione della porta avversaria (se non ostacolata dagli avversari). Una squadra in superiorità numerica deve comunque mantenere il disco in movimento verso la porta avversaria (sempre se non ostacolata da avversari) senza causare alcun ritardo nel gioco. Una squadra in inferiorità numerica può mantenere il disco dietro la propria porta (purché sia sempre in movimento) per un limitato periodo di tempo (a discrezione dell'arbitro) senza per questo contravvenire alla sportività. Nel caso di infrazione a questa regola il gioco verrà fermato e si riprenderà con un ingaggio nella zona di difesa della squadra che ha commesso l'infrazione. Una seconda contravvenzione a questa regola esiterà in una penalità minore.

68.1 CALCIARE IL DISCO

Calciare il disco con il pattino è permesso in tutte le zone della pista. In ogni caso, un goal realizzato con il pattino non verrà convalidato nemmeno se il tiro viene deviato da un giocatore o dal portiere.

69. USCITA DEL DISCO DALLA PISTA E DISCO NON GIOCABILE

- a. Se il disco esce dalla pista sarà dichiarato non giocabile ed il gioco riprenderà con un ingaggio dal punto di ingaggio più vicino al punto di uscita del disco.
- b. Se il disco rimane impigliato nelle reti di protezione o dietro la rete della porta oppure bloccato tra due giocatori (senza intenzionalità) il gioco verrà interrotto e riprenderà con un ingaggio nel punto di ingaggio più vicino.
- c. Al portiere che dovesse intenzionalmente lasciar cadere il disco dietro o sopra la rete di porta per causare l'interruzione del gioco verrà assegnata una penalità minore.

70. DISCO FUORI VISUALE

Se il disco esce dalla visuale dell'arbitro il gioco verrà interrotto e si riprenderà con un ingaggio dal punto di ingaggio più vicino.

71. DISCO CHE COLPISCE L'ARBITRO

Nel caso il disco colpisca un arbitro (e l'arbitro stesso non necessiti di interrompere del gioco) il gioco non verrà fermato.

72. RIFIUTO DI RIPRENDERE IL GIOCO

- a. Se una squadra si ritira dalla superficie di gioco e si rifiuta di riprendere il gioco dopo essere stata invitata dall'arbitro avrà a disposizione UN MINUTO per schierare la formazione di inizio (indicata sul foglio di arbitraggio e sull'apposito modulo). Trascorso questo tempo alla squadra che non si presenta all'ingaggio verrà assegnata una penalità minore di panca ed a questo punto la squadra punita avrà a disposizione un altro minuto, trascorso il quale la partita verrà ufficialmente sospesa e l'accaduto verrà segnalato alla Giustizia Sportiva.
- b. Se presente un impianto di diffusione acustica, l'inizio dei due minuti di tempo ed il motivo di tale attesa verranno annunciati dallo speaker ufficiale.
- c. Se la stessa squadra si rifiuta una seconda volta di riprendere il gioco i due minuti non verranno più concessi, la partita verrà sospesa e l'accaduto verrà segnalato alla Giustizia Sportiva.
- d. Se a un giocatore è stata assegnata una penalità di partita o una grave penalità di partita per cattiva condotta e si rifiuta di lasciare la panchina e di recarsi negli spogliatoi l'accaduto verrà segnalato alla Giustizia Sportiva.

73. COLPO DI BASTONE

- a. Una penalità minore o maggiore a discrezione dell'arbitro verrà assegnata al giocatore che colpisce o cerchi di colpire un avversario colpendolo con il bastone. In base a tale regolamento, all'assegnazione di una penalità maggiore per colpo con bastone verrà automaticamente assegnata una penalità di partita per cattiva condotta.
- b. Una penalità di partita verrà assegnata al giocatore che ferisca o tenti di ferire un avversario con un colpo di bastone.
- c. Una penalità per colpo di bastone verrà assegnata al giocatore che rotea il bastone verso un avversario senza colpirlo.

74. INTIMIDAZIONE

Una penalità per cattiva condotta verrà assegnata al giocatore che, con il pretesto di giocare il disco, lo scaglia verso un avversario o la panchina avversaria a scopo intimidatorio. In base a questa regola, se l'intimidazione esita nel ferimento di un avversario la penalità sarà automaticamente di partita.

75. SPUTARE

Una penalità di partita verrà assegnata al giocatore o portiere che deliberatamente sputa su chiunque.

76. INIZIO DEL GIOCO E DEI PERIODI

- a. La partita inizia con un ingaggio al centro della pista all'ora stabilita e riprenderà all'inizio di ogni periodo nello stesso modo, inclusi gli eventuali tempi supplementari.
- b. Dopo ogni segnatura il gioco riprenderà con un ingaggio a centrocampo.
- c. All'inizio di ogni periodo potranno scendere in pista solo i giocatori che dovranno portarsi all'ingaggio. Tutti gli altri giocatori dovranno sistemarsi direttamente in panchina. Ogni infrazione a questa regola verrà punita con una penalità minore di panca.
- d. Alla fine di ogni periodo i giocatori devono restare nelle rispettive panchine finché l'arbitro non consentirà loro di recarsi verso gli spogliatoi. La squadra ospite, se richiesto dall'arbitro, sarà la prima a lasciare la panchina per gli spogliatoi. Ogni infrazione a questa regola verrà punita con una penalità minore di panca.

77. LANCIO DEL BASTONE

- a. Se un giocatore lancia deliberatamente il bastone verso il disco o verso il portatore di disco nella propria zona di difesa e nessun goal viene realizzato verrà assegnato un tiro di rigore contro la squadra del giocatore che ha lanciato il bastone.
- b. Se il lancio del bastone non avviene nella zona di difesa o non viene realizzato alcun goal verrà assegnata una penalità maggiore al giocatore che ha lanciato il bastone.

78. TIME-OUT

Ogni squadra ha a disposizione un time-out per ogni periodo di tempo regolamentare e supplementare. Il time-out può essere chiesto dal capitano o da un assistente. Non è possibile chiedere un time-out allo scadere di un time-out chiamato dalla squadra avversaria senza che venga giocato almeno un secondo di partita.

79. SGAMBETTO

Una penalità minore o maggiore, a discrezione dell'arbitro, verrà assegnata al giocatore che usi il proprio bastone, ginocchio, mano, piede, braccio o gomito in una qualunque maniera o cada o scivoli lungo la superficie in direzione del disco in modo da far inciampare il portatore di disco causando la perdita di possesso dello stesso. Se l'azione esita in infortunio del giocatore che ha subito il fallo, la penalità assegnata sarà di partita.

80 – UOMO NELL'AREA DI PORTA

Nessun giocatore può sostare per più di tre secondi nell'area di porta avversaria. Un goal verrà comunque convalidato nel caso in cui un giocatore sia presente nell'area di porta avversaria per un tempo non superiore a tre secondi e purché non interferisca con il portiere, fermo restando che il disco deve essere tirato in porta da un altro giocatore. Un giocatore può comunque transitare dall'area di porta per realizzare un goal, se il disco si trova nell'area stessa.

SETTORE GHIACCIO

ISCRIZIONI

Le società che intendono partecipare ad una gara dovranno indicare nella richiesta di adesione:

- a. nome società
- b. elenco nominativo degli atleti partecipanti suddivisi per categoria, numero cartellino UISP. Copia di adesione con relativi dati dovranno essere inviati alla società organizzatrice e Nazionale Ghiaccio in tempi utili onde poter predisporre l'organizzazione complessiva della manifestazione.

La partecipazione è libera per tutti gli atleti di ogni nazionalità che si iscrivano nei termini e modi specificati nell'apposito regolamento emanato entro il 30 settembre dell'anno del trofeo e reperibile sul sito della UISP Pattinaggio.

Le modalità di iscrizione e le quote di partecipazione da versare a UISP SdA Pattinaggio Nazionale, saranno rese note all'inizio dell'anno sportivo e comunque prima dell'apertura delle iscrizioni ad ogni manifestazione.

IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI E ORARIO GARE

Prima dell'inizio della manifestazione, il rappresentante delegato di ciascuna società partecipante, dovrà consegnare unitamente alla delega ed al proprio cartellino UISP, i cartellini dei propri atleti e quello del tecnico. Eventuali irregolarità riscontrate a carico di atleti o sodalizi renderanno il sodalizio stesso possibile di provvedimenti disciplinari.

Gli atleti dovranno essere presenti sul campo di gara all'orario previsto nella convocazione e indicato come 'RITROVO' per l'inizio competizione della categoria a cui sono iscritti.

ACCOMPAGNATORI E ALLENATORI

Per ogni singola gara l'accompagnatore ufficiale (dirigente societario con tessera UISP D) dovrà presentare delega (modello scaricabile sul sito del Nazionale) sottoscritta dal legale rappresentante della Società dalla quale risultino le generalità degli atleti e il numero della tessera UISP in corso di validità.

Gli allenatori dovranno presentarsi in pista con un abbigliamento consono alla manifestazione. Gli allenatori muniti di cartellino tecnico rilasciato dal Nazionale possono seguire in pista gli atleti nei Campionati Territoriali, Regionali, Nazionali.

SORTEGGIO

GNUG provvederà al sorteggio dell'ordine di discesa precedentemente l'inizio della manifestazione comunicando tramite sito o apposita bacheca prevista nell'impianto di gara.

CONSEGNA MUSICHE DI GARA

Ciascun rappresentante di società dovrà provvedere a consegnare all'apposito incaricato il CD o supporto USB come verrà indicato nel programma della manifestazione.

Il supporto dovrà essere identificabile chiaramente con nome e cognome dell'atleta, categoria d'appartenenza, società per cui gareggia.

COMPOSIZIONE DELLE GIURIE

La giuria per ogni gara sarà nominata dal GNUG e composta da:

- a. Presidente di giuria
- b. Tre o Cinque Giudici
- c. Uno o Due Segretari di Gara

Qualora non specificato al PDG spetta il compito di cronometrista.

ASSENZA DI UN COMPONENTE DELLA GIURIA

In caso di assenza di un componente della Giuria, prima dell'inizio della gara, il Presidente di Giuria può sostituirlo personalmente o coinvolgere un collega presente a bordo pista se disponibile. Il tempo di attesa di un collega assente è di 30 minuti rispetto all'orario di ritrovo stabilito. In caso di assenza di uno o più componenti della Giuria, non trovando sostituti sul campo di gara, sentito il parere del responsabile SdA e dei Dirigenti rappresentanti le Società presenti, la gara può svolgersi solo con due giudici; il terzo punteggio si otterrà calcolando la media dei due punteggi arrotondata per eccesso.

CLASSIFICHE

Le classifiche saranno redatte con il sistema dei piazzamenti (per Giudice), applicando le seguenti priorità:

- decisioni di maggioranza (2 su 3, 3 su 5);
- minor totale dei piazzamenti;

- maggior punteggio totale del secondo punteggio (stile);
- maggior punteggio totale generale;
- parità.

È possibile presentare segnalazioni/ricorso inerenti le classifiche pubblicate, tramite e-mail ad ghiaccio.pattinaggio@UISP.it entro 30 giorni dalla pubblicazione delle stesse sul sito nazionale.

PREMIAZIONI

Al termine di ogni gara darà effettuata la premiazione che prevede:

- 1° classificato medaglia e diploma
- 2° classificato medaglia
- 3° classificato medaglia

Ai vincitori del titolo Nazionale di categoria verrà assegnato un premio speciale e lo scudetto di Campione Nazionale UISP Pattinaggio.

REGOLAMENTI GENERALI

L'organizzazione delle manifestazioni è di competenza delle varie SdA di riferimento e in mancanza di queste del SdA Nazionale secondo quanto riportato nelle attuali norme di attività. Per tutto quanto non contemplato dal presente regolamento ci si atterrà a quanto previsto dallo Statuto e dal Regolamento Organico del Sport Ghiaccio UISP. I Comitati Organizzatori pur impegnandosi per la piena riuscita della manifestazione, declinano ogni responsabilità per danni a cose e persone che possono accadere durante le manifestazioni.

PROVE PISTA

Le prove pista ufficiali previste sono di 6:00 minuti. In pista potranno essere presenti 8 atleti fino alla categoria Novizi (esclusa), dai Novizi in su 6 atleti.

PATTINAGGIO ARTISTICO

PARTECIPAZIONE

Possono partecipare all'attività di pattinaggio artistico tutte le società e gli atleti regolarmente affiliate ed iscritti alla UISP per l'anno sportivo in oggetto.

Le società potranno iscrivere alle manifestazioni provinciali, regionali, interregionali e nazionali i propri atleti nelle rispettive categorie di appartenenza.

Un atleta può far parte solo di una società.

CAMPIONATO NAZIONALE E TROFEO UISP

Il campionato nazionale è annuale e le società potranno iscrivere un numero illimitato di atleti nelle rispettive categorie di appartenenza.

Il campionato si svolge in:

Una gara di qualificazione ove gli atleti saranno suddivisi tramite sorteggio in due gironi ed i primi sei atleti classificati in ogni categoria e per girone accederanno direttamente alla finale del campionato nazionale.

Una gara di recupero per gli atleti non classificati nella prima prova, ed in cui i primi sei atleti accederanno alla finale del campionato nazionale.

Prova finale ed unica per l'assegnazione dei rispettivi titoli nazionali di categoria ed in cui vi accedono un massimo di 18 atleti. Tale prova sarà preceduta nella stessa data e località dalla competizione di tutti gli atleti non classificatisi per la finale e che gareggeranno invece per l'assegnazione del Trofeo UISP.

Qualora alla prima prova in una categoria, al momento del sorteggio gli atleti presenti superino il numero di 66, i gironi diverranno tre e alla finale nazionale accederanno i primi sei di ogni girone. Pertanto al titolo nazionale vi accederanno un massimo di 24 atleti.

RICHIESTA DI ORGANIZZAZIONE

I sodalizi regolarmente affiliati all'UISP che intendono organizzare manifestazioni di pattinaggio figura, siano esse a carattere territoriale, regionale od interregionale, dovranno richiedere l'autorizzazione al Nazionale Ghiaccio secondo quanto stabilito dal regolamento organico del Settore. Per il Campionato Nazionale o Trofei Nazionali ed Interregionali, sarà lo Sport Ghiaccio in prima persona a promuoverli e a gestirli con l'aiuto delle varie SdA competenti territorialmente che dovranno formare un Comitato Organizzatore in grado di gestire la competizione.

AMMENDE (VALIDA PER TUTTI LE DISCIPLINE)

Verranno inflitte a quelle società che al momento del sorteggio degli ordini di discesa in pista non segnalino l'assenza del proprio atleta iscritto alla competizione in oggetto.

Le ammende saranno comunicate da UISP Nazionale Pattinaggio all'inizio di ogni anno sportivo e comunque prima dell'apertura delle iscrizioni ad ogni manifestazione.

CATEGORIA DI APPARTENENZA E TEMPI DI ESECUZIONE

Categoria PULCINI (atleti che compiono 6/7 anni)

esercizio libero di durata da 2:00 minuti a 2:30 (+/-10 secondi di tolleranza)

Maschile e Femminile comprendente al massimo: pattinaggio avanti ed indietro, passi incrociati, angeli, gru, trottole, salti del tre, tre salti semplici a scelta e ripetibili, esclusi axel e i salti in combinazione.

Categoria ORSETTI (atleti che compiono 8/9 anni)

esercizio libero di durata da 2:00 minuti a 2:30 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore Femminile esercizio libero di minuti 2:30 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore Maschile comprendente al massimo: incrociato avanti ed indietro, tre di valzer, mowach, trottole, salti semplici anche in combinazione, un salto doppio, ripetibili.

Categoria PRIMAVERA (atleti che compiono 10/11 anni)

esercizio libero di minuti 2:30 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore Femminile esercizio libero di minuti 2:30 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore Maschile comprendente al massimo: tutti i salti semplici, trottole, collegamenti, tre salti doppi a scelta anche in combinazione, ripetibili.

Categoria DEBUTTANTI (atleti che compiono 12/13 anni)

esercizio libero di minuti 3:00 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore Femminile esercizio libero di minuti 3:00 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore Maschile con composizione elementi come da comunicazione 2013 basic B

Categoria NOVIZI (atleti che compiono 14/15 anni)

esercizio libero di minuti 3:00 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore Femminile; esercizio libero di minuti 3'30" (+/-10 secondi di tolleranza)

settore Maschile con composizione elementi come da comunicazione 2013 advanced

Categoria CADETTI (atleti che compiono 16/17 anni)

esercizio libero di minuti 3:30 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore Femminile; esercizio libero di minuti 4:00 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore Maschile.

Categoria SENIOR (atleti che compiono 18 anni o più)

esercizio libero di minuti 4:00 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore femminile; esercizio libero di minuti 4:30 (+/-10 secondi di tolleranza)

settore maschile.

Le società hanno facoltà di schierare propri atleti di categoria d'età inferiori in quelle superiori. Tali atleti non potranno ritornare nelle categorie inferiori anche negli anni a seguire.

Qualora un atleta delle categorie pulcini, orsetti, primavera, eseguisse elementi di difficoltà superiore non previsti dal regolamento, egli verrà penalizzato da ogni giudice con un 0,50 di detrazione sia nel punteggio tecnico che nel punteggio presentazione.

Un cronometrista controllerà i tempi di esecuzione segnalando eventuali infrazioni che comporteranno la penalizzazione di ogni giudice con un 0,50 di detrazione sia nel punteggio tecnico che nel punteggio presentazione.

PUNTEGGI

Per la valutazione dell'esecuzione ogni giudice avrà a disposizione due tabelle; una con i numeri dallo 0 al 6 per i punti interi e un'altra con i numeri dallo 0 al 9 per i decimi di punto. Ad ogni atleta verranno attribuiti due punteggi, il primo punteggio sarà attribuito per il merito tecnico, il secondo punteggio per la presentazione. Potrà essere utilizzato in sostituzione analogo sistema computerizzato facente funzione con l'esposizione del punteggio su tabellone elettronico.

DANZA SU GHIACCIO COPPIE E SINGOLO

PARTECIPAZIONE

Possono partecipare all'attività di danza a coppie e singola su ghiaccio tutte le società e gli atleti regolarmente affiliate ed iscritti all'UISP per l'anno sportivo in oggetto.

Un atleta può far parte solo di una società ma potrà prendere parte ad entrambe le competizioni.

CAMPIONATO NAZIONALE UISP DANZA A COPPIE

Il campionato nazionale e annuale e le società potranno iscrivere un numero illimitato di atleti. Il campionato di danza a coppie si svolge su tre prove.

Per le categorie SENIOR e JUNIOR il campionato si svolgerà in prova unica in abbinamento alla terza prova delle altre categorie.

Determinazione classifica finale

In base alla classifica di ogni prova, seguendo il meccanismo dei piazzamenti, gli atleti otterranno a scalare i seguenti punti:

- 1° classificato 50 punti
- 2° classificato 47 punti
- 3° classificato 45 punti
- 4° classificato 43 punti
- 5° classificato 41 punti
- 6° classificato 40 punti a seguire.

La somma dei punteggi determinerà la classifica finale del campionato italiano, a parità di punteggio prevarrà la coppia che ha disputato più prove.

Per le categorie SENIOR e JUNIOR varrà la classifica della prova unica.

Categorie di appartenenza e tempi di esecuzione

Categoria SENIOR (atleti che compiono 19 anni o più)
esercizio libero di minuti 4:00 (+/- 10 secondi di tolleranza)

Categoria JUNIOR (atleti che compiono 16/17/18 anni)
esercizio libero di minuti 3'10" (+/-30 secondi di tolleranza)

Categoria ALLIEVI A (atleti che compiono 13/14/15 anni)
esercizio libero di minuti 2'40" (+/-30 secondi di tolleranza)

Categoria ALLIEVI B (atleti che compiono 10/11/12 anni)

esercizio libero di minuti 2:00 (+/-10 secondi di tolleranza) senza esecuzione di sollevamenti

Categoria PRIMAVERA (atleti che compiono 7/8/9 anni)

esercizio libero di minuti 1:30 (+/-30 secondi di tolleranza) senza esecuzione di sollevamenti e con esecuzione di tre posizioni di danza.

CAMPIONATO NAZIONALE UISP DANZA SINGOLA

Il campionato nazionale è annuale e le società potranno iscrivere un numero illimitato di atleti. Il campionato di danza singola si svolge su tre prove.

Determinazione classifica finale

In base alla classifica di gara, seguendo il meccanismo dei piazzamenti, gli atleti otterranno a scalare i seguenti punti:

- 1° classificato 50 punti
- 2° classificato 47 punti
- 3° classificato 45 punti
- 4° classificato 43 punti
- 5° classificato 41 punti
- 6° classificato 40 punti a seguire.

La somma dei punteggi determinerà la classifica finale del campionato italiano, a parità di punteggio prevarrà l'atleta che ha disputato più prove.

Categorie di appartenenza e tempi di esecuzione

Categoria SENIOR (atleti che compiono 14 anni o più)
esercizio libero di 1:30 (+/-10 secondi di tolleranza) maschile e femminile.

Categoria ALLIEVIA (atleti che compiono 11/12/13 anni)
esercizio libero di 1:30 (+/-10 secondi di tolleranza) maschile e femminile.

Categoria ALLIEVI B (atleti che compiono 7/8/9/10 anni)
esercizio libero di 1:30 (+/-10 secondi di tolleranza) maschile e femminile.

Le società hanno facoltà di schierare propri atleti di categoria d'età inferiore in quelle superiori. Tali atleti non potranno ritornare nelle categorie inferiori anche negli anni a seguire.

Punteggi

Per la valutazione dell'esecuzione ogni giudice avrà a disposizione due tabelle, una con i numeri dallo 0 al 6 per i punti interi e un'altra con i numeri dallo 0 al 9 per i decimi di punto. Ad ogni atleta verranno attribuiti due punteggi, il primo punteggio sarà attribuito per il merito tecnico, il secondo punteggio per la presentazione. Potrà essere utilizzato in sostituzione analogo sistema computerizzato facente funzione con l'esposizione del punteggio su tabellone elettronico.

GRUPPI COLLETTIVI

Partecipazione

Possono partecipare all'attività dei Gruppi Collettivi di Pattinaggio figura tutte le società regolarmente affiliate all'UISP per l'anno sportivo in oggetto.

Le società potranno iscrivere alle manifestazioni provinciali, regionali ed interregionali uno o più gruppi a seconda di quanto stabilito di volta in volta dalle singole Sedi competenti.

A tali manifestazioni la partecipazione dei gruppi verrà notificata in base alle iscrizioni che le rispettive società formuleranno secondo le modalità che le varie Sedi competenti indicheranno nel programma particolare della manifestazione.

Per le manifestazioni provinciali, regionali e interregionali il numero degli atleti costituenti un gruppo è fissato da un minimo di 8 ad un massimo di 24 atleti per società.

Un atleta può far parte e concorrere solo per un gruppo.

Per indurre ad un maggior sviluppo dell'attività dei Gruppi Collettivi nelle varie regioni, si potranno coalizzare due o più società sportive con unica denominazione (di una sola società e come rappresentativa di una Lega zonale o territoriale) previa autorizzazione del Nazionale Ghiaccio in base alle effettive esigenze della regione interessata.

Campionato Nazionale

Il Campionato Nazionale è annuale e le società potranno iscrivere un numero illimitato di gruppi collettivi. Il numero degli atleti costituenti un gruppo per prender parte al campionato nazionale è fissato in un minimo di 8 unità ed un massimo di 24.

Un atleta può far parte e concorrere solo per un gruppo. Il Campionato Nazionale si svolge su tre prove.

Determinazione classifica finale

In base alla classifica di ogni singola prova seguendo il meccanismo dei piazzamenti, i gruppi otterranno a scalare i seguenti punti:

- 1° classificato 50 punti.
- 2° classificato 47 punti.
- 3° classificato 45 punti.
- 4° classificato 43 punti.

A seguire.

Le somme dei punteggi ottenuti nelle tre prove determinerà la classifica finale del campionato italiano.

A parità di punteggio prevarrà il sodalizio che ha preso parte a più prove, se esistesse ulteriore parità, i migliori piazzamenti.

Categoria dei gruppi e tempi di esecuzione

L'età dei partecipanti a gruppi è open e gli atleti possono essere di entrambi i sessi.

I tempi di esecuzione del gruppo variano da un minimo di 2 minuti e 30 secondi ad un massimo di 4:00 minuti.

Tema

L'esecuzione del gruppo dovrà essere rappresentata su un tema conduttore che ogni anno varia e verrà comunicato all'inizio dell'anno sportivo.

Si precisa che qualsiasi elemento di pattinaggio sincronizzato e pattinaggio artistico non deve essere eseguito come fine a sé stesso ma in relazione al tema rappresentato.

Norme tecniche

È consentito introdurre sul campo di gara, o nelle sue immediate vicinanze, oggetti (carta, cartone, stoffa, corda, legno, ferro o simili), purché siano trasportati dagli atleti e che non superino le seguenti dimensioni: mq. 20, l'abbigliamento non è da considerarsi oggetto. Oggetti accessori quali: bastoni, pistole, fiori ecc. potranno esser portati dagli atleti e depositati sul ghiaccio purché non intralcino l'esibizione.

I componenti della Commissione reclami controlleranno le dimensioni degli oggetti prima dell'esibizione. È severamente proibito usare fumogeni chimici o materiali nocivi di qualsiasi natura durante la manifestazione.

Le società che per l'esecuzione del proprio gruppo non ottemperassero alla norma citata sopra, saranno penalizzate.

Qualora un gruppo, una volta iniziata la propria esibizione, sia costretto a interromperla per causa di forza maggiore, potrà ripetere l'intera esecuzione qualunque sia il tempo trascorso al momento dell'interruzione stessa.

Le società dovranno essere munite di due copie della musicassetta di esibizione.

Altre due musicassette dovranno contenere nel tempo massimo di un minuto la descrizione- storica del tema proposto dal gruppo.

Tale presentazione sarà trasmessa via audio durante il riscaldamento pre gara del gruppo in oggetto. Il testo dovrà inoltre essere dattiloscritto e consegnato alla segreteria della competizione.

Iscrizione

Le società che intendono partecipare ad un Trofeo o Campionato dei Gruppi Collettivi di pattinaggio su ghiaccio, dovranno indicare nella domanda di adesione:

1. il numero degli atleti partecipanti
2. il titolo dell'esecuzione
3. segnalare l'eventuale coalizione con altre società
4. Allegato alla domanda di adesione, il sodalizio dovrà inviare l'elenco nominativo degli atleti partecipanti, specificando data di nascita numero di cartellino UISP.
5. I sodalizi che vorranno partecipare al campionato Nazionale o ai Trofei Nazionali dei Gruppi Collettivi di pattinaggio su ghiaccio dovranno far pervenire la loro adesione al Nazionale Ghiaccio o chi per essa in tempo utile per poter predisporre l'organizzazione complessiva della manifestazione.

Giuria

Ad ogni manifestazione o campionato di gruppi collettivi, la Sede competente, provvederà a nominare una commissione giudicante.

Per le manifestazioni nazionali, regionali e interregionali i SdA competenti provvederanno ad inviare il programma della manifestazione al Responsabile GNUG, il quale provvederà a nominare una giuria composta da un minimo di 3 giudici.

I giudizi dovranno essere frutto di un'attenta valutazione collettiva del gruppo senza alcuna considerazione delle possibili difficoltà individuali.

Inoltre per ogni manifestazione regionale, interregionale o nazionale, i SdA competenti dovranno designare una segreteria.

La classifica sarà stilata con il sistema dei piazzamenti maggioritari UISP.

Punteggi

Per la valutazione dell'esecuzione ogni giudice avrà a disposizione due tabelle, una con i numeri dallo 0 al 6 per i punti interi e un'altra con i numeri dallo 0 al 9 per i decimi di punto.

I punteggi saranno tre come da punto: "Valutazione Giudici" e verranno stilate tre classifiche analitiche separate (una per ogni elemento) e poi conglobate seguendo il meccanismo dei piazzamenti. A parità di classifica prevarrà la valutazione ottenuta in ambito del punto 1 "Interpretazione mimica e musicale del tema svolto". Potrà essere utilizzato in sostituzione analogo sistema computerizzato facente funzione con l'esposizione del punteggio su tabellone elettronico.

Penalizzazioni

- a) chi supera o non raggiunge (minimo) il tempo di esecuzione stabilito dal regolamento nazionale, sarà penalizzato di 1 punto per ogni giudice
- b) chi introduce fumogeni chimici o materiali nocivi (escluso ghiaccio secco), sarà penalizzato di 2 punti per ogni giudice
- c) chi adotterà oggetto superiore alle misure stabilite dal presente regolamento, sarà penalizzato di 1 punto e mezzo per ogni giudice
- d) se l'oggetto sarà trasportato in pista da persone che non siano atleti muniti di pattini,
- e) il gruppo sarà penalizzato di 1 punto per ogni giudice
- f) la mancata segnalazione della coalizione con altre società determinerà la squalifica
- g) effettuazione di più di tre elementi del pattinaggio sincronizzato, e non più ripetibili da tutto il gruppo, comporterà una penalizzazione di 2 punti per ogni giudice.

Valutazione giudici

Nelle valutazioni dell'esecuzione i giudici prenderanno in esame nell'ordine:

- 1) interpretazione mimica e musicale del tema svolto

- 2) movimento d'insieme e qualità del pattinaggio d'insieme
- 3) coreografia - costumi - scenografia - originalità.

PATTINAGGIO ARTISTICO SU GHIACCIO CAMPIONATO NAZIONALE UISP PER SOCIETÀ

PARTECIPAZIONE

Il campionato italiano per Società di pattinaggio Artistico si svolge su prova unica (la terza del campionato nazionale) e possono prendervi parte tutte le società e gli atleti regolarmente affiliate ed iscritti alla UISP per l'anno sportivo in oggetto e che abbiano preso parte al circuito nazionale valevole per l'assegnazione dei rispettivi titoli di categoria.

Per ogni società verranno considerati gli atleti partecipanti alla gara valevole per l'assegnazione del titolo nelle varie categorie. Ogni atleta quindi classificatosi fra i primi dodici di ogni categoria, porterà punteggio alla propria società di appartenenza.

DETERMINAZIONE CLASSIFICA FINALE

In base alla classifica di ogni categoria, seguendo il meccanismo dei piazzamenti, gli atleti otterranno a scalare tanti punti quanti sono i partecipanti (solo i primi dodici). Qualora i partecipanti siano meno di sette i punti andranno a scalare partendo dal sei.

La somma dei punteggi dei vari atleti nelle singole categorie determinerà il punteggio finale per società.

Nel caso che due o più società in lizza per le prime tre posizioni di classifica, si trovino a parità di punteggio finale, prevarrà la società con i migliori piazzamenti (vittorie) se persistesse la situazione di parità, le società verranno classificate ex equo.

CATEGORIE DI APPARTENENZA E TEMPI DI ESECUZIONE

Valgono le categorie di appartenenza e i tempi di esecuzione come da regolamento UISP SdA Pattinaggio di figura su ghiaccio» dell'anno in oggetto

PREMIAZIONI

Alla società vincitrice del titolo italiano, verrà assegnato un premio e lo scudetto di «società campione nazionale pattinaggio di figura UISP» per l'anno in oggetto.

INTERPRETATIVO

PARTECIPAZIONE

Possono partecipare alla disciplina Interpretativo tutte le società e gli atleti regolarmente affiliate e tesserati all'UISP per l'anno sportivo in oggetto.

Le società potranno iscrivere alle manifestazioni territoriali, regionali, interregionali e nazionali i propri atleti nelle rispettive categoria di appartenenza. Non sono ammessi cambi di categoria.

Un atleta può far parte solo di una società.

MUSICA

Può essere strumentale e vocale. Il titolo dell'interpretazione deve essere comunicato per iscritto all'atto dell'iscrizione gara.

COSTUMI

Devono riflettere il carattere della musica. Vi possono essere oggetti di accompagnamento purché non rechino danno alcuno a persone e cose e siano trasportati dagli atleti medesimi. In un tempo massimo di 30 secondi, dalla chiamata in pista. Egual tempo a fine esecuzione per l'uscita.

GIURIE

Viene formata da tre giudici:

- uno di artistico
- uno complessivo
- uno per coreografia e danza

Avranno ciascuno a disposizione un punteggio da 0.1 a 6.0 e ciascuno valuterà gli aspetti tecnici a lui spettanti ovvero:

- giudice di artistico valutazione salti-trottole-passi-pattinata
- giudice complessivo valutazione globale

- giudice coreog. danza valutazione interpretazione portamento-originalità

L'esecuzione dei salti assume valore solo quando inseriti armonicamente all'interno dell'interpretazione.

Verranno stilate tre classifiche analitiche separate (una per ogni singolo giudice rispetto agli elementi a lui spettanti) e poi conglobate seguendo il meccanismo dei piazzamenti. A parità finale di classifica fra due o più atleti prevarrà in classifica l'atleta meglio piazzato nella valutazione "interpretazione".

CATEGORIE

Le classifiche per categoria sono uniche (femminile e maschile insieme) salvo che risultino in competizione almeno tre atleti di sesso differenti:

A) Atleti che compiono 7/8/9/10/11 anni (eventuale suddivisione in due gruppi in base agli iscritti)

Programma libero di minuti 2:00 (+/-10 secondi di tolleranza) Nel programma possono essere inseriti solo due salti semplici non ripetibili e non in combinazione.

B) Atleti che compiono 12/13/14 anni

Programma libero di minuti 2:00 (+/-10 secondi di tolleranza)

Nel programma possono essere inseriti solo tre salti semplici non ripetibili e non in combinazione.

C) Atleti che compiono 15 anni o più

Programma libero di minuti 2:30 (+/-10 secondi di tolleranza)

Nel programma possono essere inseriti tutti i salti semplici non ripetibili e non in combinazione.

PATTINAGGIO VELOCITA' PISTA LUNGA

Invia di definizione

HOCKEY SU GHIACCIO

Invia di definizione

CURLING

Invia di definizione

FORMAZIONE

Definizione della formazione

Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente la UISP SdA Pattinaggio sono previsti percorsi formativi da svolgersi in conformità con quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione UISP.

La UISP nelle attività di Pattinaggio organizzate attraverso la specifica UISP SdA Pattinaggio, riconosce quale obiettivo primario della formazione la trasmissione di principi e comportamenti atti a formare Quadri Tecnici in grado di soddisfare le esigenze delle varie discipline afferenti la UISP SdA Pattinaggio offrendo piani formativi organici su tutto il territorio nazionale.

Inoltre, offrire a tutti gli associati che si avvicinano a questi sport la possibilità di praticare attività qualificate, educative, di benessere e socializzanti, in un ambito anche di competizione leale e rispettosa delle capacità e delle possibilità dei praticanti.

A tale proposito l'attività formativa organizzata con il coinvolgimento del SdA Pattinaggio, deve fornire ai discenti, su tutto il territorio nazionale, oltre alle indispensabili conoscenze tecniche afferenti al proprio settore (attività, disciplinare, arbitrale, etc.) anche quelle di base necessarie alla pratica ed alla diffusione dello sport per tutti.

Fermo restando le norme previste dal Regolamento Nazionale Formazione, i Settori di attività Pattinaggio Regionali e Territoriali dovranno dare attuazione agli indirizzi della politica di formazione nazionale.

I corsi possono essere organizzati su dimensione nazionale dalla UISP SdA nazionale, dai Comitati Territoriali o Regionali UISP se possiedono natura regionale o territoriale.

In particolare le Strutture di Attività Pattinaggio regionali e territoriali dovranno:

- incentivare la partecipazione annuale ai corsi di formazione, compresi quelli arbitrali;

Qualifiche

1. Sono previste le seguenti qualifiche:

- *operatore di base*
- *istruttore/tecnico/allenatore*
- *giudice/commissario/segretario di gara*
- *formatore*

Aree tematiche, programmi, ore di formazione

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
QUALIFICHE	ETA'	Requisiti	Totale ore formazione	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	verifica
OPERATORE DI BASE	16		45 ore	12 ore	4 ore	29 ore		
ISTRUTTORE TECNICO ALLENATORE	18		45 ore	12 ore	4 ore	29 ore	20 ore	Scritto/orale/ prova pratica
COMMISSARIO SEGR. DI GARA GIUDICE	18		Min. 20 ore	12 ore	4 ore	6 ore 6/8/16 ore 32/48 ore	40 ore	Scritto/orale/ prova pratica

COMPETENZE RICHIESTE E PIANI DEGLI APPRENDIMENTI**Pattinaggio – artistico, corsa, skate – Disciplina sportiva n. 33A/ 33E/ 33H/ 33F/ 21A/ 21C/ 21D**

Nel pattinaggio le materie tecniche sono comuni a tutte le discipline con prevalenza di ore a seconda dalla specifica disciplina, ad esempio nei gruppi folk prevale l'insegnamento coreografico rispetto alle difficoltà tecniche dell'artistico; nel pattinaggio corsa viene sviluppata prevalentemente la tecnica della velocità

CODICE ID CORSO: PAT 01**QUALIFICA: OPERATORE DI BASE****MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA**

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	12
NDD	Normativa della disciplina	4
	AREA METODOLOGICA	
	Educazione e didattica	(3 ore)
	Cos'è l'educazione e la relazione educativa	
	I modelli educativi (spontanea/intenzionale), esempi basati sulle nostre politiche	
	Il progetto educativo, educazione al corpo, del corpo, attraverso il corpo	
	La didattica (definizione, stili di insegnamento, processo, strumenti....)	
	Il concetto di gioco, obliquità, trasversalità c2)	
	Psicologia	(3 ore)
	Processi sensoriali e percettivi	
	L'apprendimento	
	Attenzione e memoria	
	Emozioni / gestione dello stress	
	Motivazione	
	Comunicazione	(2 ore)
	Relazione e Comunicazione	
	Sistemi percettivi e comunicazione verbale, paraverbale, extraverbale	
	Ascolto attivo	
	La comunicazione efficace	
	AREA MEDICO BIOLOGICA	
	Teoria e metodologia dell'allenamento	(3 ore)
	Preparazione fisica	
	Preparazione Tecnica	
	Preparazione Tattica	
	AREA TECNICA	
	Materie di area tecnica	(18 ore)
	Tecnica Obbligatoria -	ore 3
	Tecnica Salti/Trottole/Passi -	ore 4 e 1/2
	Centri Avviamento allo Sport (CAS) -	ore 1 e 1/2
	Preparazione Atletica specifica Pattinaggio Artistico -	ore 1 e 1/2
	Coreografia	ore 1 e 1/2
	Specialità Livelli e Formula UISP -	ore 1 e 1/2
	Specialità Gruppi e Solo Dance -	ore 1 e 1/2
	Specialità Coppie -	ore 1 e 1/2
	Laboratorio Didattico	ore 1 e 1/2
	TOTALE	45 ore

L'operatore deve conoscere gli elementi di base della specialità prescelta relativa al rapporto e approccio con bambini in età 5-8 anni. Opera solo in centri di avviamento al pattinaggio e solo in presenza di tecnico maggiorenne abilitato.

CODICE ID CORSO: PAT 02**QUALIFICA: ISTRUTTORE / TECNICO / ALLENATORE****MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA**

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	12
NDD	Normativa della disciplina	4
	AREA METODOLOGICA	
	Educazione e didattica	(3 ore)
	Cos'è l'educazione e la relazione educativa	
	I modelli educativi (spontanea/intenzionale), esempi basati sulle nostre politiche	
	Il progetto educativo, educazione al corpo, del corpo, attraverso il corpo	
	La didattica (definizione, stili di insegnamento, processo, strumenti....)	
	Il concetto di gioco, obliquità, trasversalità c2)	
	Psicologia	(3 ore)
	Processi sensoriali e percettivi	
	L'apprendimento	
	Attenzione e memoria	
	Emozioni / gestione dello stress	
	Motivazione	
	Comunicazione	(2 ore)
	Relazione e Comunicazione	
	Sistemi percettivi e comunicazione verbale, paraverbale, extraverbale	
	Ascolto attivo	
	La comunicazione efficace	
	AREA MEDICO BIOLOGICA	
	Teoria e metodologia dell'allenamento	(3 ore)
	Preparazione fisica	
	Preparazione Tecnica	
	Preparazione Tattica	
	AREA TECNICA	
	Materie di area tecnica	(18 ore)
	Tecnica Obbligatoria -	ore 3
	Tecnica Salti/Trottole/Passi -	ore 4 e ½
	Centri Avviamento allo Sport (CAS) -	ore 1 e ½
	Preparazione Atletica specifica Pattinaggio Artistico -	ore 1 e ½
	Coreografia	ore 1 e ½
	Specialità Livelli e Formula UISP -	ore 1 e ½
	Specialità Gruppi e Solo Dance -	ore 1 e ½
	Specialità Coppie -	ore 1 e ½
	Laboratorio Didattico	ore 1 e ½
	TOTALE	45 ore

Deve avere conoscenza del sistema organizzativo del Settore di attività. Preparazione atletica relativa al pattinaggio artistico con elementi di primo soccorso e approccio all'avviamento allo sport. Materie coreografiche. Rapporti relazionali fra tecnici e bambini in età 5-8 anni.

Competenze:

- Conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche.
- Essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle diverse fasce di età.
- Prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti, tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

I Corsisti devono seguire almeno l'80% delle lezioni per poter accedere all'esame.

TIROCINO: SI' (20 ore)

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: PAT 03**QUALIFICA: COMMISSARIO/SEGRETARIO DI GARA/GIUDICE**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	12
NDD	Normativa della disciplina	4
A	Commissario di Gara - Corso Teorico	6
B	Segretario di Gara – Corso Teorico	8
B	Segretario di Gara – Corso Pratico su PC	6
B	Segretario di Gara – Affiancamento in gara	16
C	Giudice di Gara – Corso Teorico	48
C	Giudice di Gara – Affiancamento in gara	32

Giudice e segretario di gara / commissario di gara: il corso per giudice e segretario prevede una parte teorica in aula con supporto video finalizzato alla verifica del grado di conoscenza minima del candidato. Il commissario di gara rappresenta l'associazione all'interno delle competizioni e deve conoscere il regolamento dell'Associazione e del SdA di pattinaggio.

Il corso è rivolto a maggiorenni che avranno superato un test d'accesso riguardante la conoscenza delle generalità degli esercizi obbligatori e dei vari tipi di Salti e Trottole.

Il test prevede una parte pratica effettuata in pista o mediante supporto video finalizzato alla verifica del grado di conoscenza minima del candidato per la partecipazione al Corso.

Avrà una durata minima di 40 ore suddivise nelle varie materie oggetto del Corso.

La parte tecnica sarà seguita da un Istruttore, mentre quella relativa al "giudizio" da un Giudice di Gara, entrambi designati dall'Attività Pattinaggio.

TIROCINO: SI' (40 ore)

VERIFICA: SI' (scritto, orale e prova pratica)

CODICE ID CORSO: PAT 04**QUALIFICA: UFFICIALE DI GARA AUSILIARIO**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	12
NDD	Normativa della disciplina	4
A	Corso Teorico	12
B	Affiancamento in gara	16
	TOTALE	44

E' previsto anche un Corso rivolto ad Atleti maggiorenni ancora in attività che potranno, una volta conseguita la qualifica di Ufficiali di Gara, giudicare manifestazioni non selettive e più precisamente tutta l'attività promozionale e l'attività competitiva di livello territoriale non selettiva oltre a tutti i Trofei organizzati in collaborazione con le associazioni/società affiliate.

TIROCINO: SI' (8 ore)

VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: PAT 05**QUALIFICA: SEGRETARI DI GARA**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	12
NDD	Normativa della disciplina	4
A	Artistico: salti e trottole	14
B	Gruppi folk: coreografie, movimenti d'insieme, esecuzione musicale relativa al tema proposto	12
C	Corsa: rilevamento della tempistica con le relative scorrettezze	8
D	Segretario: gestione della gara con il rilevamento dei punteggi e la formulazione	8

delle classifiche con programma UISP		
	TOTALE	58

Il corso è rivolto a maggiorenni

Sulla base della verifica finale, per coloro che non avranno superato la verifica, si prevede un aumento delle ore di lezione o la ripetizione del Corso.

TIROCINO: SI' (40 ore)

VERIFICA: SI' (scritto, orale e pratica)

Aggiornamento

Per le varie qualifiche è previsto con cadenza biennale uno specifico corso di aggiornamento.

L'ingiustificata assenza per tre anni consecutivi ai Corsi di aggiornamento considerati obbligatori e motivo di cancellazione dall'Albo.

Formatori/Docenti – caratteristiche e competenze

Riguardo le aree tematiche e i programmi formativi sono previste le seguenti qualifiche di formatori/docenti:

- *DOCENTE AREA TECNICA E C.A.S.*
- *DOCENTE PREPARAZIONE ATLETICA*
- *DOCENTE COREOGRAFIA*
- *DOCENTE PSICOLOGIA*
- *DOCENTE UFFICIALI DI GARA (GIUDICI – ARBITRI)*
- *DOCENTE SEGRETARI DI GARA*
- *DOCENTE COMMISSARI DI GARA*

Formazione Formatori/Docenti

Per ciascuna figura di formatore/docente sono previste le seguenti aree tematiche, programmi, ore di formazione

CODICE ID CORSO: PAT 06

QUALIFICA: DOCENTE

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
	DOCENTE AREA TECNICA (Qualifica di Allenatore / Istruttore)	16
	DOCENTE C.A.S. (Laurea in scienze motorie)	8
	DOCENTE PREPARAZIONE ATLETICA (Laurea in scienze motorie)	8
	DOCENTE COREOGRAFIA (Qualifica di Coreografo)	8
	DOCENTE PSICOLOGIA (Laurea in Psicologia)	8
	DOCENTE UFFICIALI DI GARA (Giudice di gara con esperienza pluriennale)	8
	DOCENTE SEGRETARI DI GARA (Segretario di gara con esperienza pluriennale)	8
	DOCENTE COMMISSARI DI GARA (Dirigente Uisp con incarichi nella disciplina)	8

- TIROCINO: 20 ore
- VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

Riconoscimento Formativo

Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo o una qualifica FSN/DSA (in convenzione) l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

Ai Giudici di Gara che avranno conseguito la qualifica a seguito di Corsi effettuati presso la Federazione (Convenzionata) verrà riconosciuta la qualifica di Giudice di Gara UISP, dopo aver frequentato le 12 ore di UDB - unità didattiche di base

Dovranno comunque partecipare a Corsi di aggiornamento relativamente alle discipline specifiche dall'attività Pattinaggio UISP (Formula, Livelli, Gruppi Folk etc).

Albo dei Formatori e dei Tecnici, Educatori, Operatori, Allenatori, Giudici, Arbitri, etc

Nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione è istituito, gestito dall'UISP Nazionale e pubblicato sul sito internet, l'Albo Nazionale Formazione UISP, elemento di riconoscimento della qualifica formativa e dell'aggiornamento delle qualifiche.

L'Albo Formazione è suddiviso anche per ciascuna SdA nelle seguenti sezioni:

a. Operatore/Operatrice Sportivo/a

- b. Tecnico/a, Insegnante, Educatore/Educatrice, Allenatore/Allenatrice, Animatore/Animatrice;
- c. Giudice, Arbitro, Cronometrista e figure similari;
- d. Dirigente;
- e. Formatore/Formatrice.

L'inserimento e la conseguente permanenza nell'Albo Nazionale Formazione UISP riguarda le figure sopraindicate che hanno superato i Corsi di Formazione precedenti purché in regola:

- a. con il tesseramento UISP Dirigente/Tecnico;
- b. con quanto previsto dal presente regolamento;
- c. con i successivi corsi di aggiornamento;
- d. con il pagamento di eventuali quote economiche.

Ai fini del rilascio dello specifico Attestato di qualifica e dell'iscrizione all'Albo Nazionale Formazione UISP è necessario aver svolto la parte relativa alle UDB - Unità Didattiche di Base - organizzate dai Comitati Regionali e/o Territoriali.

NORMA TRANSITORIA

Il Presente Regolamento Tecnico Nazionale annulla e sostituisce i regolamenti in materia precedentemente in vigore.