



Lega Pattinaggio a Rotelle UISP
Settore Skateboard



**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 (cancellotto) 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 bandiera colorate. Se verrà sventolata quella gialla, significa che lungo il tratto 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.

