

## **Lega Nazionale Pattinaggio**

### *Regolamenti Tecnici del Pattinaggio Freestyle - Agonisti*



# ***REGOLAMENTO TECNICO AGONISTI***

## ***Indice***

### **CAPITOLO VII – NORME TECNICHE SPEED SLALOM**

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

### **CAPITOLO VIII – NORME TECNICHE STYLE SLALOM Singolo**

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

### **CAPITOLO IX – NORME TECNICHE STYLE SLALOM Coppia**

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

### **CAPITOLO X – NORME TECNICHE ROLLER CROSS**

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

### **CAPITOLO XI – NORME TECNICHE HIGH JUMP**

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

### **CAPITOLO XII - NORME TECNICHE FREE JUMP**

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

### ***TABELLE PASSI STYLE SLALOM***

## CAPITOLO VII NORME TECNICHE SPEED SLALOM

### ART.32 - TRACCIATO DI GARA

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

Sul tracciato devono essere tracciate due file di venti cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato con tolleranza di  $\pm 3$  mm, posti tra loro a una distanza di  $80 \pm 2$  cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro); su questi cerchi vengono posizionati 20 coni in poliuretano o altro materiale morbido, onde salvaguardare la sicurezza degli atleti, aventi le seguenti misure standard:

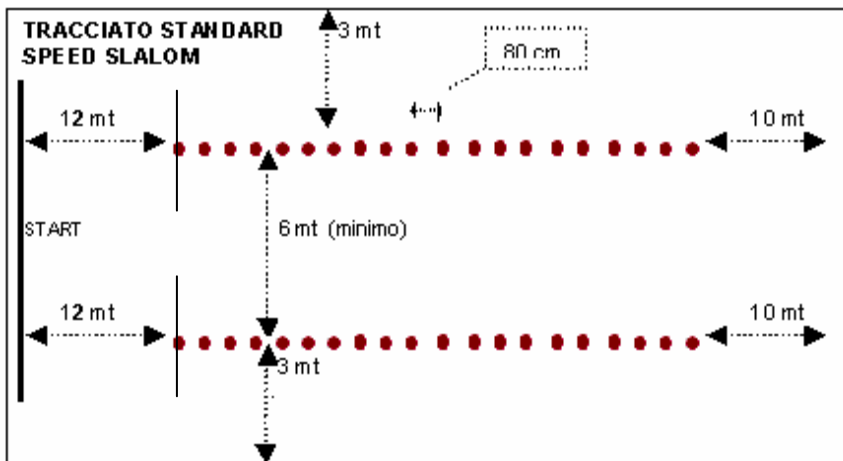
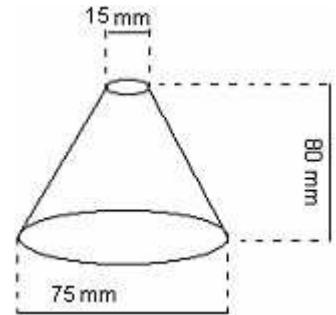
- ③ diametro di base  $75 \pm 5$  mm,
- ③ altezza  $80 \pm 5$  mm,
- ③ diametro superiore  $15 \pm 5$  mm (vedi figura a destra).

Il colore dei coni deve essere uniforme.

La linea di partenza deve essere posta alla distanza di  $12 \pm 0,05$  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.

Viene anche tracciata una linea parallela alla linea di partenza passante per il centro del primo cerchio di ogni fila, di colore contrastante con il fondo della pista.

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



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

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

Può essere prevista anche una coppia di fotocellule alla partenza che assicurino il rilevamento della falsa partenza; in caso contrario, viene demandato al giudice Starter il rilevamento delle false partenze.

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



### ART.33 - GIURIA

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

- ◆ Giudice Arbitro.
- ◆ 2 Cronometristi (nel caso manchino le fotocellule)
- ◆ Giudice Starter.
- ◆ 2 Giudici di Pista (uno per tracciato)

I loro compiti sono così ripartiti:

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

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

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

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

Per i Campionati Nazionali tutti i Giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

A queste figure è sempre affiancato un Segretario che coadiuva con il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari della Manifestazione, organizza la Segreteria per un regolare svolgimento delle gare, utilizza il programma gare ufficiale per la determinazione delle Classifiche.

### ART.34 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Il concorrente si posiziona dietro la linea di partenza posta a 12 metri dal tracciato.

Il via viene dato dal Giudice Starter con tre ordini:

- ◆ AI POSTI: gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza.
- ◆ PRONTI: gli atleti devono rimanere immobili.
- ◆ VIA: il via viene decretato tramite segnale acustico posto nella zona di partenza.

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

L'atleta dovrà slalomare i 20 coni utilizzando una tecnica libera: SU UN PIEDE, in questo caso l'altro deve rimanere sempre sollevato da terra; SU DUE PIEDI, in questo caso entrambi i piedi devono slalomare i coni.

Se si adotta la tecnica della pattinata su un solo pattino l'atleta dovrà alzare l'altro pattino prima di intersecare la linea passante per il primo cono. Per ogni cono che viene slalomato con due pattini a terra, dopo la linea del primo cono, viene data una penalità. Una volta alzato il pattino questo non può più essere abbassato prima del passaggio dalla fotocellula, pena l'annullamento della prova (run nulla) La fotocellula finale dovrà essere interrotta dalla gamba a terra.

E' possibile affrontare tutto il tracciato su due piedi oppure affrontare una prima parte del tracciato su due piedi (entrambi i pattini dovranno slalomare i coni) e, ad un certo punto, alzarne uno; in questo caso il pattino alzato non potrà più essere abbassato pena l'annullamento della prova (run nulla). Questa pattinata è accettata solo per le categorie Giovanissimi ed Esordienti

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

Entrambe le prove sono eseguite in parallelo: se il Giudice Arbitro non nota alcuna minima differenza tra i due percorsi le prove potranno essere effettuate indifferentemente da ciascun atleta su uno dei due percorsi, viceversa se il Giudice Arbitro nota una seppur minima differenza (un percorso più illuminato, coni di colore diverso etc), tra la prima e la seconda prova si effettuerà il cambio di

percorso tra i due atleti. In caso di spareggio durante il KO-system la scelta del percorso verrà effettuata tramite lancio della moneta.

**QUALIFICAZIONI:** Ogni atleta deve eseguire due prove, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore in base al quale viene redatta la Classifica di merito : passano alla fase KO-system i primi 4 atleti di ogni Categoria. Nelle Categorie Giovanissimi ed Esordienti, la Classifica Finale si ottiene prendendo il miglior tempo delle due prove (non disputano il KO system).

**KO SYSTEM:** Ogni sfida diretta prevede la vittoria di almeno due prove su tre.

La prima semifinale vede la sfida diretta del 1° tempo ottenuto nelle qualificazioni con il 4°, mentre la seconda semifinale vede la sfida diretta del 2° tempo con il 3°.

I vincitori delle semifinali si affrontano nella finale per il 1° e 2° posto.

Il 3° e 4° posto sono invece stabiliti dal miglior tempo ottenuto nella semifinale (non vengono quindi presi in considerazione i tempi delle qualificazioni).

#### CASI PARTICOLARI:

- Se sono iscritti 3 atleti, il miglior tempo passa direttamente alla finale, gli altri due disputano la semifinale
- Nel caso in cui vi siano due run (o più) pari merito (quindi anche entrambe nulle), la vittoria è assegnata all'atleta che ha vinto la run non pari, basta quindi un'unica vittoria.
- Nel caso in cui siano iscritti 2 atleti, questi passano direttamente al KO-system senza disputare le qualificazioni
- Nel caso in cui sia iscritto un solo atleta alla, questi dovrà in ogni modo disputare le qualificazioni e ottenere almeno una run non nulla, viceversa verrà estromesso dalla Classifica.
- Nel caso in cui una fotocellula vada in errore durante le qualificazioni, ripete la prova solo l'atleta del percorso interessato. Nel caso ciò accada durante il KO -SISTEM ripetono la prova entrambi gli atleti.
- Se durante le qualificazioni due atleti fanno lo stesso miglior tempo passa avanti colui che ha il miglior secondo tempo

#### **ART.35 - VALUTAZIONE**

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

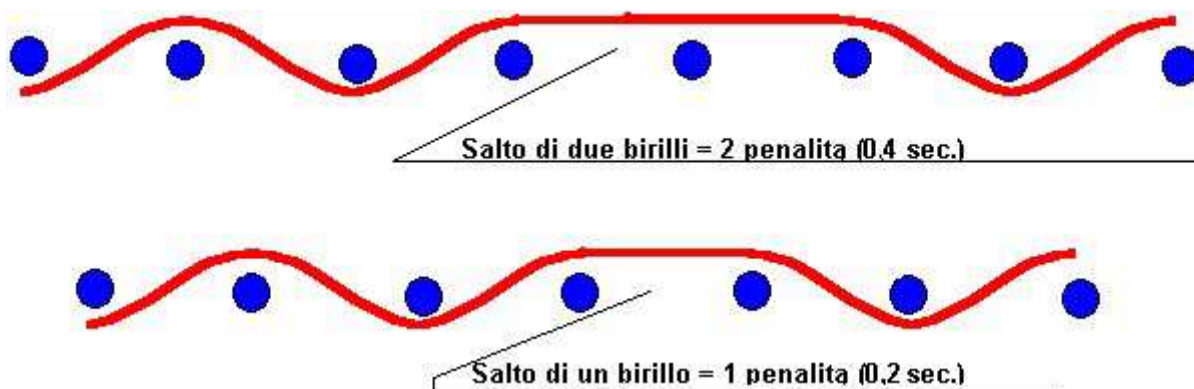
Una run in cui vengono registrate 5 o più penalità è giudicata nulla.

Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino l'altro viene abbassato, la run è nulla.

Il pattino può essere abbassato solo dopo il passaggio del pattino a terra avrà superato la linea delle fotocellule finali.

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

All'atleta che effettua due run nulle nelle qualifiche, viene attribuito un tempo di qualifica di 20 sec.

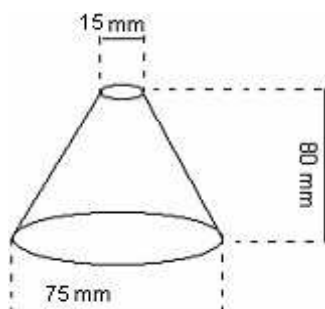


Nella Classifica Finale, le posizioni dal 5° posto e oltre (coloro che non disputano il KO-system) sono assegnate in base ai tempi rilevati durante le qualificazioni, il 1° e 2° posto sono ottenuti per eliminazione diretta (KO-system), il 3° e il 4° sono ottenuti dai tempi delle semifinali.

## CAPITOLO VIII

### NORME TECNICHE STYLE SLALOM Singolo

#### ART. 36 – TRACCIATO DI GARA



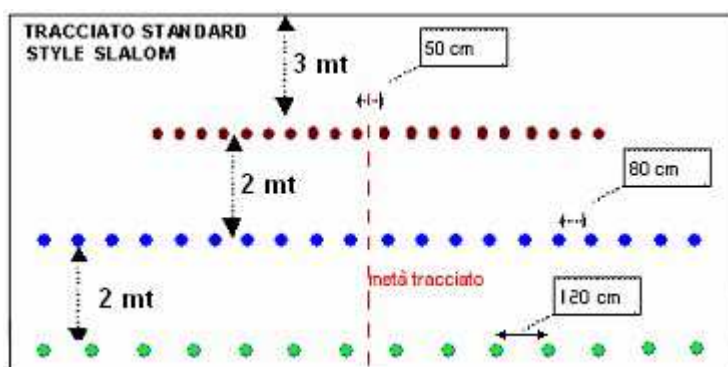
Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara.

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

distanza di  $50 \pm 2$  cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro).

Su questi cerchi sono collocati i coni, in poliuretano o altro materiale morbido, onde salvaguardare la sicurezza degli atleti, aventi le seguenti misure standard: diametro di base  $75 \pm 5$  mm, altezza  $80 \pm 5$  mm, diametro superiore  $15 \pm 5$  mm. (vedi figura sopra), di colore uniforme per file e contrastante con il fondo del tracciato.

Il tracciato deve presentare uno spazio di fuga di almeno 10 metri prima del primo e dopo l'ultimo cono e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.



#### ART.37 - GIURIA

La giuria è composta da 5/7 Giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Giudice Rilevatore delle Penalità e del Tempo.
- Giudici Valutatori (3/5)

Per le gare di Campionato Regionale e Trofei, i Giudici Valutatori (Giudici di Style) sono 3, per le Gare del Campionato Nazionale i Giudici Valutatori devono essere 5.

I compiti della giuria sono così ripartiti:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, raccoglie le votazioni visualizzate dalla giuria valutatrice e le trascrive sul modulo di gara.
2. Giudice Rilevatore delle Penalità: controlla il tempo della prova facendo partire il cronometro quando l'atleta interseca la linea dei coni. Allo scadere di 1' e 30", con un fischietto dà il segnale di fine, controlla anche che i coni non siano stati abbattuti, spostati o saltati.
3. Giuria Valutatrice: ha il compito di valutare la prestazione dell'atleta attraverso punteggi.

A queste figure è sempre affiancato un Segretario che coadiuva con il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari della Manifestazione, organizza la Segreteria per un regolare svolgimento delle gare, utilizza il programma gare ufficiale per la determinazione delle Classifiche.

In caso di assenza di un Giudice, questo dovrà esser sostituito, nell'ordine:

- I. Da un Giudice di riserva.
- II. Da altro Ufficiale di Gara presente sul posto.
- III. Dal Commissario di Gara, se competente, (la valutazione è del Giudice Arbitro)
- IV. In ultimo sarà il Giudice Arbitro a cumulare la sua funzione e quella di Giudice Valutatore.

Il Segretario, in caso di assenza, può essere sostituito, oltre che da altri Ufficiali di Gara presenti sul posto, da persone designate dal Giudice Arbitro nell'ambito degli addetti dell'Organizzazione. Nel caso in cui, durante una Manifestazione in cui siano richiesti 3 Giudici Valutatori, sia in gara un familiare o un parente di un Giudice Valutatore (figlio, nipote), tale Giudice deve essere sostituito da altro di riserva per l'intera durata della gara della Categoria dell'atleta in questione. Nelle gare in cui siano presenti 5 giudici, non viene operata tale sostituzione, poiché, in tal caso, viene operato lo scarto, oltre che del peggior piazzamento, anche del migliore.

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

Per le Gare Nazionali tutti i giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

### **ART.38 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

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

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

Dal momento in cui parte la base musicale, l'atleta ha 15" di tempo per iniziare la gara.

La mancata osservanza di questa norma viene sanzionata.

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

La prova complessiva ha una durata di 1'30"±15 secondi.

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

### **ART.39 - VALUTAZIONE DELLE PROVE**

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

Per i due parametri è assegnato, da ogni singolo Giudice Valutatore, un voto da 1 a 60 (senza virgole, o decimali) secondo un criterio di merito crescente. I voti sono esposti su lavagnette o su numeratore al Giudice Arbitro, il quale provvede ad annotare i vari punteggi.

L'esposizione dei punti viene effettuata alla fine di ogni prova di ogni singolo atleta, dal momento in cui lo speaker annuncia "atleta n°...", "contenuto tecnico" e "contenuto stilistico".

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

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

Per quanto riguarda la valutazione del contenuto tecnico del programma presentato dall'atleta, la Giuria Valutatrice potrà avvalersi delle due tabelle tecniche indicative riguardanti le figure e i passi di style slalom di più frequente esecuzione, ripartite in 6 classi di difficoltà (cominciando dalla più difficile: A+,A, B, C, D, E,) e le modalità di esecuzione.

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

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

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

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

**La valutazione della difficoltà di un passo dipende non solo dal passo stesso ma dalla fila di coni su cui viene eseguito**

**CONTENUTO STILISTICO:** Il secondo punteggio attribuito è il Contenuto Stilistico.

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

Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

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

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

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



## ART.40 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

Per i Campionati Nazionali (Giuria composta da 5 giudici) e per le gare di Campionato Regionale (Giuria composta da 3 Giudici) le classifiche vengono determinate con il sistema dei piazzamenti. Con il sistema dei piazzamenti si determina per ciascun concorrente la somma dei punteggi attribuitigli da ogni Giudice per le prove effettuate (somma dei punteggi *CONTENUTO TECNICO* e *CONTENUTO STILISTICO*) sottratta delle penalità.

Le penalità sono così calcolate:

- ◆ 0,5 punti per ogni cono abbattuto
- ◆ 1 punto per ogni caduta
- ◆ 5 punti per ogni prova con una durata inferiore o superiore ai 10" rispetto al tempo regolamentare, 15" per la categoria 1 dello style di coppia.

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

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

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

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

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

Esempio con 3 Giudici:

Associazione	Giudice 1				Giudice 2				Giudice 3				Totale	Best 2	Clas Fin
	C.T.	C.A.	Tot	Piazz	C.T.	C.A.	Tot	Piazz	C.T.	C.A.	Tot	Piazz			
Concorrente A	33	35	68	5	36	36	72	3	33	33	66	5	13	8	5
Concorrente B	35	35	70	3	36	36	72	3	34	34	68	2	8	5	4
Concorrente C	35	36	71	2	35	35	70	5	33	35	68	2	9	4	3
Concorrente D	37	36	73	1	37	37	74	1	36	33	69	1	3	2	1
Concorrente E	35	35	70	3	37	37	74	1	34	33	67	4	8	4	2
Concorrente F	32	32	64	6	35	35	70	5	33	33	66	5	16	10	6

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

## CAPITOLO IX

### NORME TECNICHE STYLE SLALOM Coppia

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

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

1. Durante l'esecuzione della prova in coppia, i cono abbattuti possono venire riposizionati sul percorso da uno degli accompagnatori ufficiali appartenenti alla squadra della coppia in gara, il quale deve aver cura di non intralciare i propri atleti in gara; in caso ciò succedesse, questi non possono chiedere la ripetizione della prova.

2. Per una migliore individuazione del percorso da parte degli atleti, è possibile sostituire fino ad un massimo di 5 coni sul percorso con altri di colore diverso.
3. La durata della gara della **Categoria 1** è di 3 minuti +/- 15 sec. **Per le altre categorie la durata è di 1,30+/- 15**

## ART.42 – VALUTAZIONE DELLE PROVE

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

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

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

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

**CONTENUTO TECNICO:** Per quanto riguarda la valutazione del Contenuto Tecnico del programma presentato dall'atleta, la Giuria Valutatrice può avvalersi delle tabelle tecniche indicative dello style slalom singolo

riguardante le figure e i passi di style slalom di più frequente esecuzione, ripartite in 3 classi di difficoltà e le modalità di esecuzione. Tale tabella è, però, puramente indicativa e si prefigge come unico scopo di fornire un valido supporto tecnico al giudice valutatore, il quale in prima analisi si affiderà al proprio bagaglio tecnico e alla propria esperienza per fornire il giudizio più consono alla prova presentata.

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

L'originalità dell'esecuzione rientra quindi nella valutazione tecnica.

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

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

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

Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

1. Corretta selezione della musica in relazione al ritmo scelto.
2. Stile della coppia dimostrato dal portamento, dalla scioltezza, dall'unisono.
3. Composizione armonica del programma: le varie difficoltà di un programma devono essere il più possibile variate ed equilibrate. Non vi deve essere una sovrabbondanza di passi rispetto ad altri. I vari elementi, **tecnici e coreografici**, devono fondersi con la musica ed avere una adeguata distribuzione nel tempo. Inoltre, l'esecuzione dei passi deve seguire il ritmo imposto dal tema musicale
4. Utilizzazione dell'area: deve esservi una adeguata distribuzione delle difficoltà in tutto lo spazio del tracciato e variabilità nella direzione del movimento.
5. Switch o passi di connessione, **movimenti coreografici**: correlazione tra le difficoltà e valutazione dei passi eseguiti per il collegamento tra una difficoltà ed un'altra.

6. Espressione del carattere personale con la musica: si intende la manifestazione esteriore del sentimento suscitato dalla musica nei pattinatori e trasmesso al pubblico. È espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che gli atleti vogliono trasmettere e oggettiva in riferimento al tema prescelto come base di riferimento.

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

1. **+8, +10**: quando la qualità della composizione del programma, l'impostazione stilistica degli atleti e ogni altra caratteristica oggettiva e soggettiva della prestazione stilistica sono di ottimo livello
2. **+4, +7**: quando l'esecuzione stilistica, pur senza raggiungere vertici di eccezionalità, è comunque di ottima qualità
3. **+1, +3**: una buona esecuzione di un programma, che non presenta difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
4. **0**: una discreta esecuzione del programma che non presenta grossi difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
5. **-1, -4**: qualche piccola imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che peraltro non incide sostanzialmente su una valutazione complessivamente positiva
6. **-5, -8**: qualche imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che presenta lievi difetti in qualcuno dei requisiti stilistici richiesti.
7. **-9, -12**: un programma che presenta evidenti difetti ai requisiti stilistici richiesti
8. **-13, -15**: un programma che presenta gravi o gravissimi difetti ai requisiti stilistici richiesti.

#### **ART.43 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE**

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

## **CAPITOLO X**

### **NORME TECNICHE ROLLER CROSS**

#### **ART. 44 – TRACCIATO DI GARA**

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

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

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

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

Caratteristiche del tracciato:

- Almeno due tratti rettilinei di lunghezza compresa tra 30 e 40 metri e larghezza minima di 4 metri per le gare outdoor (2,5 m per le gare indoor). Uno di questi due rettilinei deve essere posizionato in partenza, dovrà avere ostacoli posizionati sulla sua sede in quattro corsie separate (due corsie per le gare indoor) per almeno 25 dei 40 metri massimi previsti, e il tratto che va dalla partenza al primo ostacolo deve essere di almeno 10 metri, la partenza è contrassegnata da 2 linee distanti 100 cm. L'altro rettilineo può essere inserito nel percorso o nel tratto finale e deve essere privo di ostacoli.
- Almeno due tratti curvilinei in opposte direzioni.

- Il maggior numero possibile di tipologie di ostacolo disponibili (esempio: salto a secco, in lungo, rampe, tunnel o sottopasso, slalom, gimkana, curve strette, bank to bank ecc.).
- Distanza massima tra la fine di un ostacolo e l'inizio di quello successivo non superiore a 20 m, a questo proposito si specifica che viene ritenuta ostacolo anche una curva di raggio inferiore a 5m..
- Tutte le situazioni di percorso compresi gli ostacoli devono essere realizzate in modo da permettere il passaggio di almeno due atleti affiancati, con eccezione per le gare outdoor per i rettilinei sopra citati.

Tipologia e dimensione degli ostacoli:

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

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

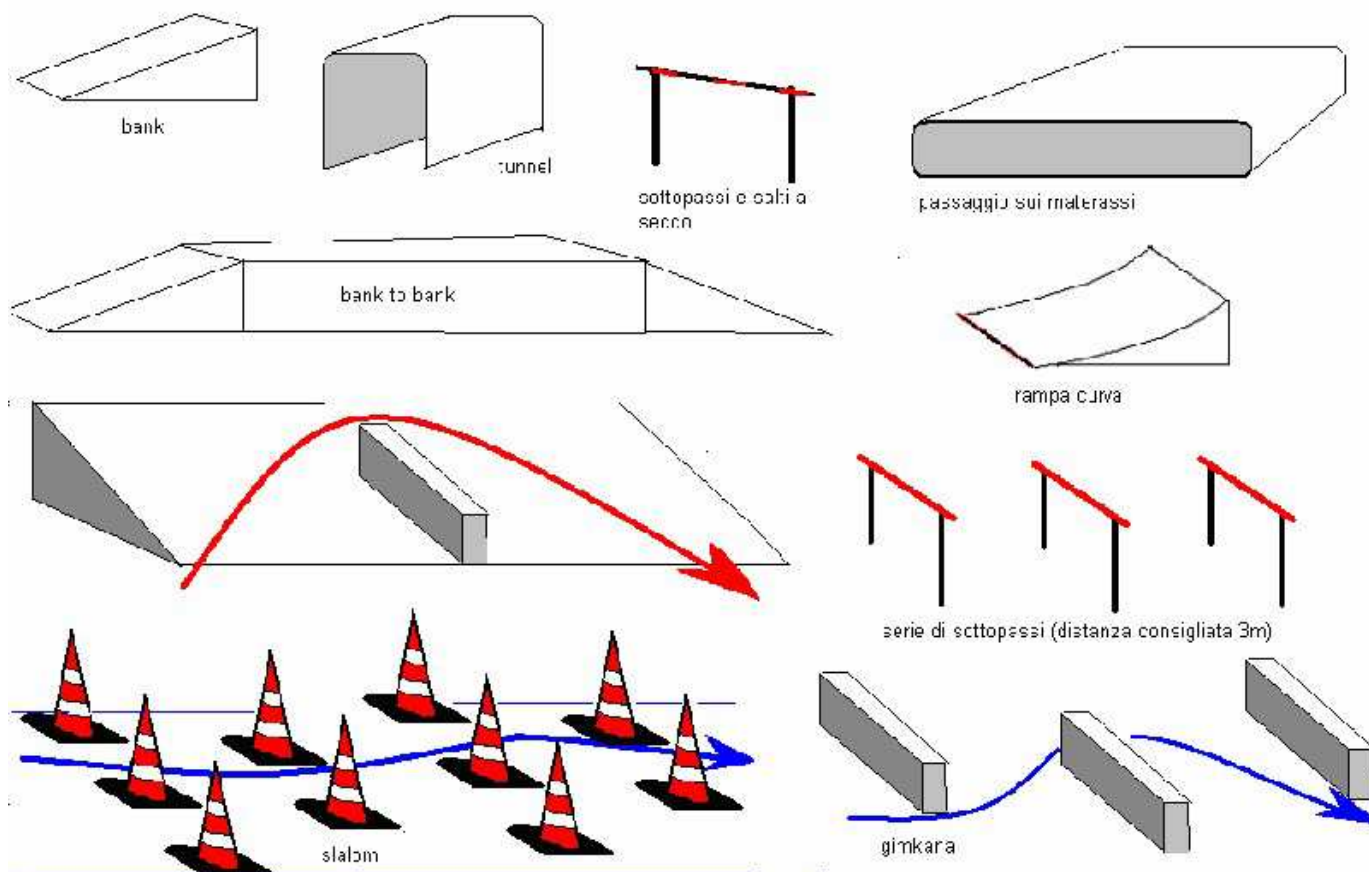
Le rampe dritte (bank) dovranno avere altezza massima di 45 cm per le prime tre categorie e di 60 cm per le tre categorie superiori.

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

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

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

#### ESEMPLI DI OSTACOLI da utilizzare nel ROLLER CROSS



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

#### **ART.45 – GIURIA**

La Giuria è composta da 6 o più Giudici:

- ◆ Giudice Arbitro.
- ◆ 1 Cronometrista.
- ◆ Giudice di partenza (starter).
- ◆ 2 Giudici di pista.
- ◆ Giudice di arrivo.

Per questa disciplina è fondamentale anche il contributo degli addetti di pista, che si disporranno assieme ai Giudici di pista nei pressi dei vari ostacoli.

Gli addetti alla pista sono scelti dal Giudice Arbitro tra le persone messe a disposizione dall'Organizzazione.

I compiti della giuria sono:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nei precedenti articoli dei capitoli da I a V, deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara. Inoltre, dà il via alle gare, **rileva le false partenze**. Ha anche la facoltà, assieme al Commissario di Gara, di sospendere o decretare il termine delle competizioni, qualora non sussistano più le condizioni di sicurezza (ad esempio: maltempo, mancanza del servizio di soccorso, infortunio di un atleta).
2. Cronometrista: rileva i tempi degli atleti in gara comunicandoli al Giudice Arbitro. Per quanto riguarda le gare di Campionato Nazionale è obbligatorio per il rilevamento dei tempi l'uso di fotocellule.
3. Giudice di partenza (Starter): controlla la corrispondenza dei pettorali ai nominativi, l'equipaggiamento dell'atleta (protezioni ecc) e la posizione di partenza.
4. Giudici di pista: controllano eventuali scorrettezze o irregolarità intercorse durante lo svolgimento della competizione, Ognuno di questi è munito di una bandierina rossa che deve essere alzata al momento in cui lo speaker a fine prova annuncia "atleta n°\_\_\_", qualora sia commessa una scorrettezza.
5. Giudice di arrivo controlla l'ordine di arrivo e lo trascrive sul modulo di gara.

**A queste figure è sempre affiancato un Segretario che coadiuva con il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari della Manifestazione, organizza la Segreteria per un regolare svolgimento delle gare, utilizza il programma gare ufficiale per la determinazione delle Classifiche.**

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).

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

Per le Gare Nazionali tutti i Giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

#### **ART.46 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

La gara outdoor si svolge in due prove:

- ◆ Prima prova singola a cronometro
- ◆ Finale in batteria per i primi quattro migliori tempi.

La gara indoor si svolge invece nel seguente modo:

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

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

Casi particolari:

1. 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.
2. Prima di ogni prova di ogni singola categoria, il giudice esegue l'appello, l'atleta che risulta non presente, non disputa la gara stessa.
3. Gli atleti che si qualificano per le batterie finali ma non si presentano alla partenza risultano ultimi per quella singola batteria, lo stesso vale se un atleta parte ma non termina il percorso o commette due false partenze.
4. Gli atleti che risultano assenti alla prova singola a cronometro sono estromessi dalla gara e quindi dalla classifica.
5. Gli atleti che partono regolarmente alla prova singola a cronometro ma non arrivano al traguardo e quelli che commettono due false partenze vengono posizionati ultimi in classifica. **Quindi se il numero degli atleti è uguale o minore di 4, gli atleti accederanno alla fase finale.**
6. Nel caso in cui vi sia un solo atleta iscritto in una categoria, questi dovrà obbligatoriamente disputare la prova singola a cronometro, mentre passerà direttamente la fase finale senza disputarla collocandosi al 1° posto. Solo in questo caso l'atleta che commette 2 false partenze o non arriva in fondo alla gara nella prova a cronometro non viene qualificato.

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

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

Il via viene dato dal giudice Starter con tre ordini:

- ◆ AI POSTI (gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza)
- ◆ PRONTI (gli atleti devono rimanere immobili, altrimenti viene decretata la falsa partenza),
- ◆ VIA (sostituibile con un colpo di fischiotto).

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

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

Prova del percorso:

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

## ART.47 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

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

Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati anche perché questo comporterebbe un'uscita dal percorso di gara, senza possibilità di rientro in esso. Solo nel caso in cui due o più atleti arrivino al contatto, e questo comporti l'uscita dal percorso di uno di questi, viene consentito all'atleta di rientrare subito, dallo stesso punto di uscita, sul percorso senza subire alcuna sanzione.

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 vengono esclusi dalla classifica.**

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

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

Alcuni ostacoli comportano un particolare passaggio, questi sono:

- ◆ Rampe curve e dritte (bank): devono essere toccate da almeno un pattino. In nessun caso uno dei due pattini potrà percorrere il suolo a fianco della rampa a meno che non vi sia involontarietà (ad esempio un contatto fianco a fianco tra due atleti che affrontano lo stesso ostacolo)
- ◆ Bank to bank: deve essere toccata con entrambi i pattini almeno in una delle due fasi, salita o discesa.
- ◆ Materassi: ostacoli considerati "salto in lungo" quindi possono essere anche saltati senza essere toccati, non possono essere aggirati.
- ◆ Slalom: deve essere approntato con coni di almeno 25 cm di altezza, lo slalom deve essere eseguito con entrambi i pattini a terra, che passano a fianco del cono, se un pattino viene sollevato per effettuare una spinta, il suo sollevamento non deve superare l'altezza del cono.

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

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

## CAPITOLO XI NORME TECNICHE HIGH JUMP

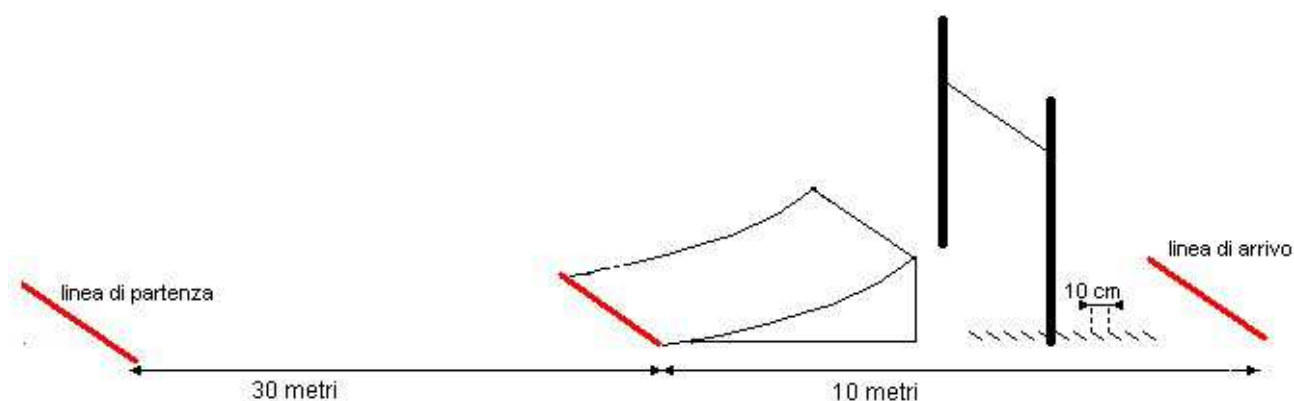
### ART. 48 – TRACCIATO DI GARA

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

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

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

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



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

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

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

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

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

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 3 m per dare la possibilità di valicare l'asticella anche nella posizione carpio (spaccata). L'asticella deve essere di sezione circolare e deve avere una flessione dal punto d'appoggio sui ritti al centro dell'asticella di **50 mm** massimo.

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

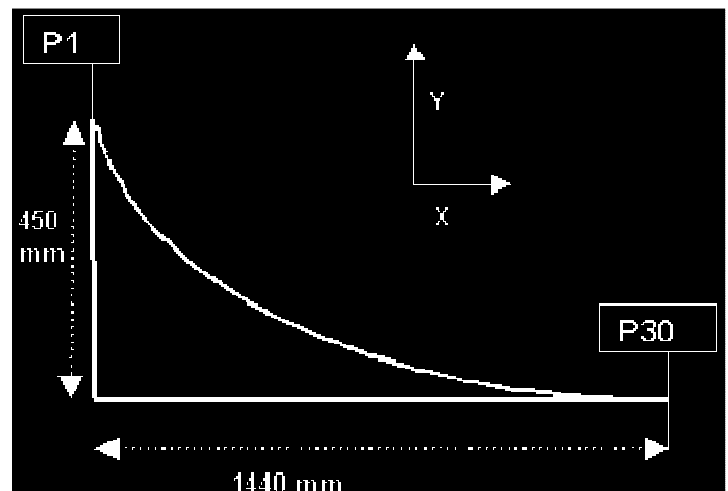




alla stessa alla distanza di 5 cm dal bordo (vedi schema a fianco)

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

	<b>X</b>	<b>Y</b>
P1	0	450
P2	50	422
P3	100	394
P4	150	366
P5	200	338
P6	250	313
P7	300	287
P8	350	263
P9	400	239
P10	450	218
P11	500	198
P12	550	180
P13	600	163
P14	650	148
P15	700	134
P16	750	120
P17	800	108
P18	850	97
P19	900	87
P20	950	77
P21	1000	68
P22	1050	60
P23	1100	53
P24	1150	44
P25	1200	37
P26	1250	29
P27	1300	22
P28	13500	15
P29	1400	9
P30	1440	0



#### ART.49 – GIURIA

La giuria è composta da 4 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- ◆ Giudice Arbitro.
- ◆ Giudice Starter.
- ◆ Giudice d'asticella.
- ◆ Giudice d'atterraggio.

I compiti della Giuria sono:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, trascrive sul foglio di gara i salti superati e quelli nulli.
2. Giudice Starter: si pone nella zona di partenza degli atleti, in modo da verificare che questi rispettino gli spazi di rincorsa consentiti dal Regolamento. Inoltre, verifica che l'atleta indossi tutte le protezioni previste.
3. Giudice d'asticella: controlla la regolarità del superamento dell'asticella e sposta, insieme al Giudice d'atterraggio, i ritri in base alle richieste dell'atleta che sta per effettuare il salto e del suo allenatore.
4. Giudice d'atterraggio. Controlla che l'atleta, dopo il superamento dell'asticella, rimanga ritto sui pattini a contatto con il suolo fino alla riga dei **15 metri** di distanza dall'inizio della rampa.

A queste figure è sempre affiancato un Segretario che coadiuva con il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari della Manifestazione, organizza la Segreteria per un regolare svolgimento delle gare, utilizza il programma gare ufficiale per la determinazione delle Classifiche.

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

Per le Gare Nazionali tutti i giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

#### **ART.50 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona sulla linea di partenza (un pattino almeno la dovrà toccare); a questo punto il suo allenatore, o egli stesso, richiede verbalmente ai Giudici d'asticella e di atterraggio di posizionare i ritti alla distanza X dall'inizio della rampa.

Successivamente viene dato il via e l'atleta deve effettuare il salto.

Durante la fase che va dalla chiamata al via per il salto, l'atleta deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, anche per controllare la distanza del posizionamento dei ritti da parte dei giudici, il salto viene ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

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

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

Misure dei salti d'ingresso:

Senior maschile	1,90 mt.	Senior femminile	1,50 mt.
Juniores maschile	1,70 mt.	Juniores femminile	1,40 mt.
Allievi maschile.	1,60 mt.	Allievi femminile	1,30 mt.
Ragazzi maschile	1,40 mt.	Ragazzi femminile	1,20 mt.

**Le categorie Giovanissimi ed Esordienti non sono ammesse alle gare di high jump**

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

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

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

#### **ART.51 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

La classifica viene redatta prendendo in considerazione il salto più alto superato dagli atleti.

A parità di salto superato vince colui che abbia impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto).

Se due o più atleti hanno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, viene preso in considerazione nell'ordine:

1. Il numero totale di salti validi eseguiti, vince colui che ne abbia effettuati meno.
2. Nel caso in cui anche il numero di salti validi effettuati sia lo stesso, vengono conteggiati il totale di tutti i salti nulli effettuati durante la gara: chi ne avrà effettuati meno, occuperà la posizione più alta in classifica.

In nessun caso verranno presi in considerazione i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

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

## CAPITOLO XII

### **NORME TECNICHE FREE JUMP**

#### **ART. 52 - TRACCIATO DI GARA**

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

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

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

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

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

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

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

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno **3 metri** per dare la possibilità di valicare l'asticella anche nella posizione carpio (spaccata). L'asticella deve essere di sezione circolare e deve avere una flessione dal punto d'appoggio sui ritti al centro dell'asticella di **50 mm** massimo.

#### **ART.53 – GIURIA**

La Giuria è composta da 4 Giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- ◆ Giudice Arbitro.
- ◆ Giudice Starter.
- ◆ Giudice d'asticella.
- ◆ Giudice d'atterraggio.

I compiti della Giuria sono:

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

A queste figure è sempre affiancato un Segretario che coadiuva con il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari della Manifestazione, organizza la Segreteria per un regolare svolgimento delle gare, utilizza il programma gare ufficiale per la determinazione delle Classifiche.

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

Per le Gare Nazionali tutti i Giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

#### **ART.54 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

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

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

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

Misure dei salti d'ingresso:

Senior maschile	90 cm.	Senior femminile	70 cm.
Juniore maschile	80 cm	Juniore femminile	65 cm
Allievi maschile	70 cm	Allievi femminile	60 cm
Ragazzi maschile	60 cm	Ragazzi femminile	55 cm

#### **Le categorie Giovanissimi ed Esordienti non sono ammesse alle gare di Free Jump**

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

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

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

#### **ART.55 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

La classifica viene redatta prendendo in considerazione il salto più alto superato dagli atleti. A parità di salto superato vince colui che abbia impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto).

Se due o più atleti avranno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, si prenderà in considerazione nell'ordine:

1. Il numero totale di salti validi eseguiti: vince colui che ne avrà effettuati meno.
2. Nel caso in cui anche il numero di salti validi effettuati sia lo stesso, allora vengono conteggiati il totale di tutti i salti nulli effettuati durante la gara: chi ne avrà effettuati meno, occuperà la posizione più alta in classifica.

In nessun caso verranno presi in considerazione i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

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

## Tabella dei passi frontali

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Pattini allineati	Avanti	E	Snake fw	Continuo	2
	Indietro	D	Snake bk	Continuo	2
	Alternati	E	Rush	Continuo	2
Incrociato	Avanti	E	Cross fw	Continuo	2
	Indietro	E	Cross bk	Continuo	2
Brush	Avanti	D	Brush fw	Continuo	2
	Indietro	C	Brush bk	Continuo	2
Brush Nelson	Avanti	C	Brush nelson fw	Continuo	2
	Indietro	C	Brush nelson bk	Continuo	2
Un piede	Avanti	E	One leg	Continuo	2
	Indietro	D	One leg	Continuo	2
Tergicristallo	Avanti	E	Cross shift fw	Continuo	2
	Indietro	D	Cross shift bk	Continuo	2
Pattini affiancati	Avanti	E	Fish	Continuo	2
	Indietro	D	Fish	Continuo	2
Nelson	Avanti	E	Nelson cross fw	Continuo	2
	Indietro	D	Nelson cross bk	Continuo	2
	Avanti reverse	C	Nelson cross reverse fw	Continuo	2
	Indietro reverse	C	Nelson cross reverse bk	Continuo	2
	Avanti (affettatrice)	E	Nelson snake fw	Discontinuo	2
	Indietro (affettatrice)	D	Nelson snake bk	Discontinuo	2
	Avanti reverse (affettatrice)	C	Nelson snake reverse fw	Continuo	2
	Indietro reverse (affettatrice)	C	Nelson cross reverse bk	Continuo	2
Mix di Nelson	Avanti	E	Eagle Walk	Continuo	2
	Indietro	C	Reverse eagle walk	Continuo	2
Italiane	Avanti	D	Front italian	Continuo	2
	Indietro	E	Italiane	Continuo	2
Spirale	Avanti	D	Spiral	Continuo	6
Turnel	Avanti	B	Turnel	Continuo	2
Pendolo	Avanti	C	Pendulum	Continuo	4
Punta-punta	Avanti	D	Toe-toe snake	Continuo	2
	Indietro	B	Toe-toe snake	Continuo	2
	Avanti incrociato	C	Toe-toe cross	Continuo	2
	Indietro incrociato	C	Toe-toe cross	Continuo	2
Tacco-punta	Avanti	D	Toe -heel snake fw	Continuo	2
	Indietro	C	Toe- heel snake bk	Continuo	2
	Avanti incrociato	C	Toe -heel snake cross fw	Continuo	2
	Indietro incrociato	B	Toe -heel snake cross bk	Continuo	2
Tacco-tacco	Avanti	D	Heel-Heel snake fw	Continuo	2
	Indietro	D	Heel-Heel snake bk	Continuo	2
	Avanti incrociato	C	Heel-Heel cross fw	Continuo	2
Camminata	Avanti	D	Double stroll (crazy)	Discontinuo	2
	Indietro	D	Double stroll (crazy)	Discontinuo	2
	Doppia avanti	D	Double-double stroll (crazy)	Discontinuo	1
	Doppia indietro	D	Double-double stroll (crazy)	Discontinuo	1
Shift (strascicata)	Indietro	B	Sweep	Continuo	2
	Indietro con cambio piede	C	Alternate Sweep	Discontinuo	2
TotalCross	Avanti	C	Total cross	Continuo	2
Volte	Avanti	C	Volte	Continuo	2
	Rotazione su un piede	C	Volte one foot	Continuo	2

### Tabella dei passi frontali

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Front Volte	Avanti	C	Front Volte	Continuo	2
Grande Volte	Avanti	C	Grande Volte	Continuo	1
Cobra	Avanti	A	Kobra fw	Continuo	2
	Indietro	A	Kobra bk	Continuo	2
Gamba sola in Grab	Avanti-grab avanti	D	One foot grab	Continuo	2
	Avanti-grab indietro	E	One foot Back grab	Continuo	2
	Indietro-grab avanti	C	One foot grab	Continuo	2
	Indietro-grab indietro	D	One foot back grab	Continuo	2
Messicano		D	Mexican or Whiskey	Continuo	3
	In compasso	D	Mexican	Continuo	3
After eight	Avanti	B	After 8 forward	Continuo	1

### Tabella dei passi Laterali

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Tip Tap	Semplice	E	Tip Tap snake	Discontinuo	2
	Incrociato	D	Tip Tap cross	Discontinuo	2
	Doppio	C	Double X jump	Discontinuo	1
	Un piede filo esterno	B	Viper	Discontinuo	2
	Un piede filo interno	B	Viper	Discontinuo	2
Forbice		D	Jumping X	Discontinuo	2
		D	Cutter Jumping X	Discontinuo	2
X	Semplice	D	X	Continuo	2
	Saltato	C	X jump or Crab	Continuo	2
	Sulle punte	B	X special	Continuo	2
Papera	Incrociata a tergicristallo	D	Eagle cross shift	Continuo	2
	Semplice	C	Eagle snake	Continuo	2
	Incrociata	C	Eagle cross	Continuo	2
	Assasina	C	Rev.eagle snake (Z eagle)	Continuo	2
Megà (Mix Nelson con cambio rotazione)	Semplice	D	Mega snake	Continuo	4
	Incrociato	D	Mega cross	Continuo	4
Chap- chap	Papera-antipapera	C	Chap-chap	Continuo	2
Mezzo volte		C	Semi volte	Continuo	3
Antipapera	Semplice	B	Reverse eagle	Continuo	2
	Incrociata	B	Reverse eagle cross	Continuo	2
	Sulle punte	A	Toe reverse eagle	Continuo	2
	Sulle punte incrociate	A	Butterfly-Korean eagle	Continuo	2
Tre - Rekil	Int-ext 1 piede	B	Nowiper	Continuo	2
	Rotazione in unico verso	C	Back rekil	Continuo	4
	Rotazione ext.	C	Rekil	Continuo	4
Camminata laterale	Latersle	D	Side stroll	Continuo	2
	Laterale sulle punte	C	Special	Continuo	2
	Laterale sul tacco	B	Heel special	Continuo	2
Passo di alà	Sui coni	D	Crazy	Continuo	2
	Tra i coni	D		Continuo	2
	Mezzo passo	C	Half crazy	Continuo	2
	Sulle punte	B	Toe crazy	Continuo	2
Antialà		C	Anticrazy	Continuo	2
Butterfly	Sulle punte	A	Butterfly	Continuo	2

### Tabella dei passi in rotazione

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Volte in rotazione		C	Fan volte	Continuo	2
Compasso	1 o 2 coni avanti	D	Cloco 1 or 2 cones fw	Continuo	1-2
	1 o 2 coni indietro	D	Cloco 1 or 2 cones bk	Continuo	1-2
	Incrociato 1 o 2 coni av.	C	Crossed cloco 1 or 2cones fw	Continuo	1-2
	Incrociato 1 o 2 coni in.	C	Crossed cloco 1 or 2 cones bk	Continuo	1-2
	Inc. 1 o 2 coni av. Rev.	B	Crossed cloco 1 or 2cones fw reverse	Continuo	1-2
	Inc. 1o 2 coni ind. Rev.	B	Crossed cloco 1 or 2 cones bk reverse	Continuo	1-2
Mix Camminate		C	Crazy sun o stroll mix	Discontinuo	4
Volte incrociato		B	Crossed revolte	discontinuo	2
		B	Crossed volte	Continuo	2
Koreana	Tacco-tacco	B	Korean spin heel-heel	Continuo	1
	Tacco-tacco indietro	B	Korean spin heel-heel bw	Continuo	
	Tacco punta	B	Koren spin Toe-heel	Continuo	
	Tacco-punta indietro	B	Korean spin toe-heel bwKorean	Continuo	
	Punta punta	B	spin Toe-toe	Continuo	
	Punra punta su 2 coni	A	Korean spin Toe-toe 2 cones	Continuo	
Mabrouk		E	Mabrouk	Continuo	4
Zug		D	Mabvar	Continuo	4
Messicano		D	Mexican	Continuo	3
Compasso incrociato su due ruote	Tacco punta	B	Russian spin toe hell	Continuo	1
	Punta punta	B	Russian spin toe toel	Continuo	1
Sun (Mix di Nelson con unica rotazione)	Avanti-dietro	D	Sun	Continuo	4
	Avanti-dietro reverse	D	Sun reverse	Continuo	4
Twister		D	Twister	Continuo	3
	2 passaggi per cono	D	Twister volte	Continuo	1
Uncinetto	Avanti	E	180 crazy	Continuo	2
	Indietro	D	180 crazy back	Continuo	2

### Tabella dei passi abbassati

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Caffettiera	Avanti	B	Footgun fw	Continuo	2
	Indietro	A	Footgun bw	Continuo	2
	Avanti incrociata	A	Christie fw	Continuo	2
	Indietro incrociata	A	Christie bw	Continuo	2
Termo	Seduto con gamba libera dietro al ginocchio	C	Termo	Continuo	2
Kasatchok	Avanti	A	Kasatchok fw	Discontinuo	2
	Indietro	A	Kasatchok bw	Discontinuo	2
	In rotazione	A	Kasatchok spin	Discontinuo	2

### Tabella dei passi combinati

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
2 fiori di alà	Indietro	D	Alà Flowers bw	Discontinuo	6
	Avanti	D	Alà Flowers fw	Discontinuo	6
Uncinetto doppio	Doppio o 360°	D	Crazy 360	Discontinuo	2
2 fiori di mabrouk	Avanti	D	2 mabrouk flowers fw	Discontinuo	2
	Indietro	D	2 mabrouk flowers bw	Discontinuo	2
4 fiore	Di Alà	D	4 crazy flowers	Discontinuo	10
	4 mabrouk	D	4 mabrouk flowers	Discontinuo	10
triVolte		C	Trivolte	Continuo	3
Alà reverse	Con reverse	C	Crazy reverse eagle	Continuo	3
Brush in rotazione	Rotazione sul cono	B	Fan brush	Continuo	2
	Rotazione tra i coni	C	Brakmo	Continuo	4
Mix di compassi		D	Cloco mix	Continuo	2

### Tabella delle figure

Denominazione figure	Varianti	Classe di difficoltà	Denominazione internazionale	Continuità
Occhiello	Avanti	D	Eight	Continuo
	Indietro	D	Eight back	Continuo
	Avanti - piede avanti	C		Continuo
	Indietro - piede avanti	C		Continuo
Orso ubriaco		E	Barrel roll	Discontinuo
Otto	Su un cono	B	Crazy legs	Continuo
	Su due coni	C	Parenthesis	Continuo
	Su due coni int. - ext.	C		Continuo
Camminata stand by	Avanti	C	One cone stroll	Discontinuo
	Indietro	C	One cone back stroll	Discontinuo
Mix di camminate su un cono		C	One cone crazy sun	Discontinuo
Alà su un cono		D	One cone crazy	Continuo
Antialà su un cono		B	One cone anticrazy	Continuo
Passo degli avvitamanti	Su due piedi	B	Crazy spin	Continuo
	Sulle punte	A	Korean spin	Continuo
	Sulle code	A	Korean spin	Continuo
	Tacco punta incrociato	A	Korean spin	Continuo
	Su una ruota avanti	A	Spin one wheel	Continuo
	Su una ruota indietro	A	Spin one wheel back	Continuo
Forbice su un cono	Su due piedi	C		Discontinuo
	Su un piede	B		Discontinuo
Compasso incrociato	Avanti	D		Continuo
	Indietro	D		Continuo
	Avanti – piede avanti	B	J-Turn	Continuo
	Indietro – piede avanti	B		Continuo
Tip Tap su un piede attorno ad un cono		C		Continuo
		C	Grand volté	Continuo
Tip Tap su un piede attorno ad un cono		B	One cone crab	Discontinuo
Infinito	3 coni avanti	C	Infinite	Continuo
	3 coni indietro	C		Continuo
	2 coni avanti	B		Continuo
	2 coni indietro	B		Continuo
Compasso aperto	Sulla punta	B		Continuo
	Sul tacco	B		Continuo
Greg Frite		D	Greg Frite	Continuo
Escargot	3-2-1 coni spalle int.	B	Escargot	Continuo
	3-2-1 coni spalle est.	B	Escargot reverse	Continuo



### **Tabella delle figure di coppia**

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Pettine		C	Crazy 2 cones	Continuo	2
Anti alà		C	Anti Crazy 2 cones	Continuo	3
Italian		C	Italian	Continuo	2
Volte con shift		C	Volte sweep	Continuo	3
Torri		C	Towers	Continuo	4

### **Tabella One Wheel**

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Back front	Punta	A	Back front toe	Continuo	2
	Punta fake	A	Back front toe fake	Continuo	2
	Tacco	A	Back front hell	Continuo	2
	Tacco fake	A	Back front hell fake	Continuo	2
Tacco su un piede	Avanti	B	Hell Wheeling	Continuo	2
	Indietro	A	Hell Wheeling bk	Continuo	2
Punta su un piede	Avanti	B	Toe Wheeling	Continuo	2
	indietro	A	Toe wheeling	Continuo	2
Tip-tap no viper	Sulla punta	A+	No viper one wheel	Discontinuo	2
	Sul tacco	A+	No viper one wheel	Discontinuo	2
Day night	Tacco	A+	Day night	Continuo	2
	punta	A+		Continuo	2
Fishleg	Tacco	A+	Fishleg	Continuo	2
	punta	A+		Continuo	2
Seven	Punta	A+	Toe Seven	Continuo	1
	tacco	A+	Hell Seven	Continuo	1
Seven back	Punta	A+	Toe Seven back	Continuo	1
	tacco	A+	Hell Seven back	Continuo	1
chichen	Punta	A+	Toe Chicche	Continuo	1
	Tacco	A+	Hell chichen	Continuo	1
chichen	Punta	A+	Toe Chicche	Continuo	1
	Tacco	A+	Hell chichen	Continuo	1
corvo	Avanti	A+	Toe footgun	Continuo	2
	Indietro	A+		Continuo	2
	rotazione	A+	Spin toe footgun	Continuo	2
Corvo Christie	Avanti	A+	Christie footgun	Continuo	2
	Indietro	A+		Continuo	2
	rotazione	A+	Spin Christie footgun	Continuo	2
Rekil toe		A+	Rekil toe	Continuo	4
Rekil hell		A+	Rekil hell	Continuo	4
Machine gun		A+	Tong tong	Continuo	1



## **LEGA NAZIONALE PATTINAGGIO**

UISP LEGA NAZIONALE PATTINAGGIO  
c/o UISP Sede Nazionale Decentrata  
via Riva Reno, 75/3 – 40121 BOLOGNA  
Tel 051.228390 fax 051.225203

e-mail: [pattinaggio@uisp.it](mailto:pattinaggio@uisp.it)  
Sito web: [www.uisp.it/pattinaggio](http://www.uisp.it/pattinaggio)

### ***Presidente:***

Raffaele Nacarlo  
e-mail: [presidentepattinaggio@uisp.it](mailto:presidentepattinaggio@uisp.it)

### ***Segreteria Nazionale***

Marabini Lorenzo  
e-mail: [pattinaggio@uisp.it](mailto:pattinaggio@uisp.it)

### ***Responsabile Nazionale Settore Freestyle:***

Annibalini Rodolfo  
e-mail: [rudy.annibalini@libero.it](mailto:rudy.annibalini@libero.it)