

Lega Nazionale Pattinaggio

Regolamento Tecnico del Pattinaggio

Freestyle - Agonisti



Edizione 2016

Indice

CAPITOLO I - <u>NORME TECNICHE</u> <u>SPEED SLALOM</u>	ART. 1 - TRACCIATO DI GARA ART. 2 - GIURIA ART. 3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI ART. 4 - CLASSIFICHE ART. 5 - PENALITA'
CAPITOLO II - <u>NORME TECNICHE</u> <u>STYLE SLALOM Singolo</u>	ART. 6 - TRACCIATO DI GARA ART. 7 - GIURIA ART. 8 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI ART. 9 - VALUTAZIONE DELLE PROVE ART.10 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE
CAPITOLO III - <u>NORME TECNICHE</u> <u>STYLE SLALOM Coppia</u>	ART. 11 - TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI ART. 12 - VALUTAZIONE DELLE PROVE ART. 13 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE
CAPITOLO IV - <u>NORME TECNICHE</u> <u>ROLLER CROSS</u>	ART. 14 - TRACCIATO DI GARA ART. 15 - GIURIA ART. 16 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI ART. 17 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE
CAPITOLO V - <u>NORME TECNICHE</u> <u>HIGH JUMP</u>	ART. 18 - TRACCIATO DI GARA ART. 19 - GIURIA ART. 20 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI ART. 21 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE
CAPITOLO VI - <u>NORME TECNICHE</u> <u>FREE JUMP</u>	ART. 22 - TRACCIATO DI GARA ART. 23 - GIURIA ART. 24 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI ART. 25 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE
CAPITOLO VII - <u>NORME TECNICHE</u> <u>SLIDE</u>	ART. 26 - TRACCIATO DI GARA ART. 27 - GIURIA E SVOLGIMENTO DELLA GARA ART. 28 - PARAMETRI DI VALUTAZIONE ART. 29 - CLASSIFICHE

TABELLE PASSI STYLE SLALOM

ALLEGATI

CAPITOLO I

NORME TECNICHE SPEED SLALOM

ART.1- TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio.

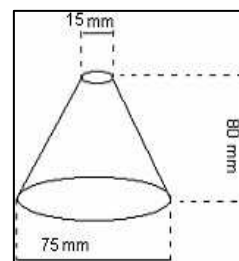
Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione ed approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara, in tal caso la partenza andrà posizionata nella parte più alta.

Il tracciato di gara per le qualificazioni è singolo, per il ko system è doppio.

Sul tracciato di gara deve essere creata una fila di venti cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato con tolleranza di ± 3 mm, posti tra loro a una distanza di 80 ± 2 cm (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 20 coni in poliuretano o altro materiale morbido

I coni devono avere le seguenti misure standard:

- ③ diametro di base 75 ± 5 mm,
- ③ altezza 80 ± 5 mm,
- ③ diametro superiore 15 ± 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, 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 (allegato 2).

Nell'allegato 1 è riportato lo schema del tracciato singolo (qualificazioni) e doppio (ko system); in quest'ultimo è consigliabile l'uso un divisore, alto dai 15 ai 20 cm e con una lunghezza minima di 15 metri, 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 alla partenza ed all'arrivo posto a 80 cm dall'ultimo cono.

La lunghezza totale del tracciato, dalla linea di partenza all'arrivo, è di 28 metri.

Ogni atleta si posizionerà dietro la linea di partenza in un spazio di 40 cm per 2 metri (vedi figura del tracciato in allegato 1).

ART.2 - GIURIA

La giuria è composta da 8 Giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- ◆ Giudice Arbitro.
- ◆ 2 Cronometristi (nel caso manchino le fotocellule)
- ◆ Giudice Starter.
- ◆ 2 Giudici di Pista (uno per tracciato)
- ◆ 2 giudici sul primo cono (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, da i comandi di partenza e segnala le false partenze
4. Due Giudici di Pista: si posizionano a fianco dei cono 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 cono sia corretto; dopo lo start devono controllare che i cono del percorso vengano slalomati tutti con un piede solo, che non siano stati spostati o abbattuti o saltati, comunicando, in tal caso, il numero di penalità rilevate. **Giudice sul primo cono: controlla che il primo cono venga slalomato correttamente; nelle competizioni regionali è consigliabile utilizzare una ripresa video per la penalità sul primo cono, in quelle nazionali è obbligatoria,; i mezzi visivi, tablet o altro, saranno forniti dall'organizzazione.**

ART.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Ogni atleta deve effettuare due run di qualificazioni, singole a cronometro.

Le run di ko system sono a cronometro, eseguite in doppio per determinare la classifica delle prime 4 posizioni.

Per le qualificazioni la sequenza dei comandi è:

AI POSTI: l'atleta si posiziona dietro la linea di partenza, dentro lo spazio riservato alla partenza. Il pattino anteriore non dovrà toccare con le ruote né la riga anteriore né la riga posteriore del box di partenza. Il pattino posteriore può toccare la linea posteriore. Entrambi i pattini o parti di essi devono toccare terra;

PRONTI: gli atleti devono rimanere fermi, sono ammessi movimenti oscillatori del corpo ma non dei pattini che devono rimanere fermi fino al momento della partenza.

Dopo questo comando l'atleta ha 5 secondi di tempo per effettuare la partenza altrimenti gli verrà attribuita la falsa partenza. Il primo pattino che viene mosso in avanti dovrà superare la linea di partenza, pena la falsa partenza.

Per il ko system la sequenza dei comandi è:

AI POSTI : Il concorrente si posiziona dietro la linea di partenza, ha 5 secondi per assumere la posizione, altrimenti gli viene attribuita la falsa partenza.

PRONTI: gli atleti devono rimanere immobili, non sono ammesse nemmeno le oscillazioni del corpo pena l'assegnazione della falsa partenza.

VIA: il via viene decretato tramite segnale acustico posto nella zona di partenza, se partono prima del segnale acustico viene attribuita falsa partenza. Il primo pattino che viene mosso in avanti dovrà superare la linea di partenza, pena la falsa partenza.

L'atleta dovrà slalomare i 20 cono con un solo pattino a terra e l'altro pattino, una volta alzato, non può più essere abbassato prima del passaggio dalla fotocellula finale, pena l'annullamento della prova (run nulla).

Il primo cono non può essere né slalomato con due piedi, né inforcato né saltato in quanto costituisce una penalità L'atleta dovrà slalomarlo con un solo pattino, quindi l'altro pattino dovrà essere già alzato prima di intersecare la linea del primo cono.

Quando il pattinatore è all'altezza del terzo cono, se uno dei pattini non è già alzato, la run viene considerata nulla.

La fotocellula finale dovrà essere interrotta dalla gamba a terra.

Discesa in pista per le qualificazioni: la discesa in pista, in ogni categoria, per la prima run è in ordine casuale; per la seconda run viene invece effettuata partendo dall'atleta che ha il tempo più alto. Gli atleti senza tempo valido (run nulla) partono per primi.

ART.4 - CLASSIFICA

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

QUALIFICAZIONI: Ogni atleta deve eseguire le due prove; viene preso in considerazione il tempo migliore tra le due run; in base ad esso viene redatta la classifica di merito: passano alla fase KO-system i primi 4 atleti di ogni Categoria.

Le Categorie Giovanissimi ed Esordienti non disputano il KO system.

KO SYSTEM:

Il ko prevede la semifinale tra il primo qualificato e il quarto qualificato, e tra il secondo qualificato ed il terzo qualificato.

I vincitori delle due semifinali si affrontano nella finale per il 1° e 2° posto mentre gli altri due atleti gareggeranno per il terzo e quarto posto.

Ogni sfida diretta prevede la vittoria di due prove su tre.

Nel caso ci siano run pari merito (anche nulle) dopo aver disputato le tre prove, è necessario disputare altre run, fino ad un massimo di 5 run totali, al fine di averne una valida che decreti la vittoria. Persistendo il pari merito viene preso il tempo migliore di qualificazione.

Dal quinto in poi ha valore il tempo migliore ottenuto nelle qualificazioni.

Per le categorie Giovanissimi ed Esordienti la classifica finale si ottiene prendendo il miglior tempo delle due prove.

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 -SYSTEM 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.5 – PENALITA'

Per ogni cono saltato, non slalomato, abbattuto o spostato (deve essere visibile il cerchietto centrale) 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.

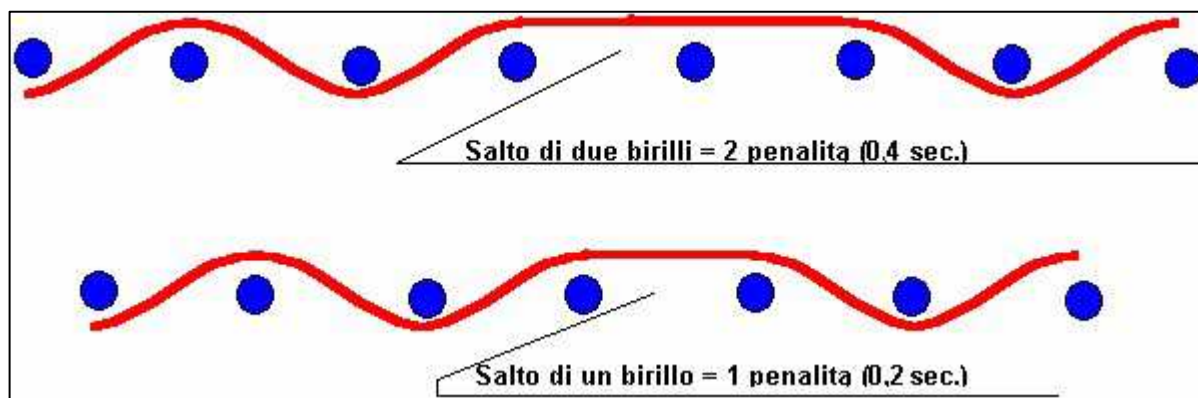
Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino l'altro viene abbassato, la run è nulla.

Il pattino può essere abbassato a terra solo dopo il passaggio davanti alla linea delle fotocellule finali in caso contrario la run è nulla.

La penalità sul primo cono sarà di 0,2.

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.

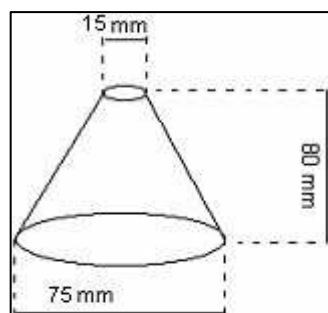


CAPITOLO II

NORME TECNICHE STYLE SLALOM Singolo

ART. 6 – TRACCIATO DI GARA

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



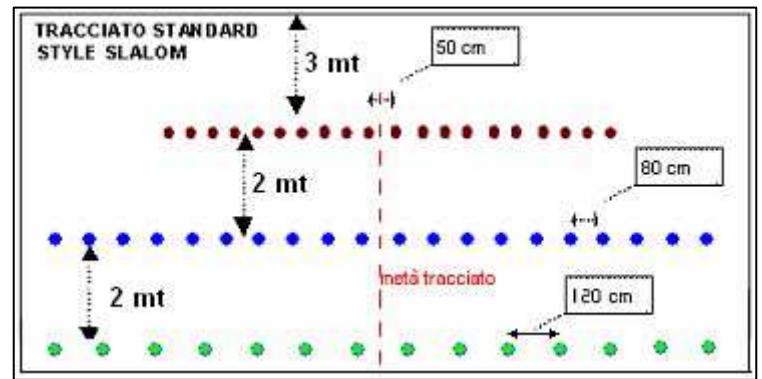
Sul tracciato deve essere tracciata una fila di quattordici cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 120 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro), un'altra fila parallela distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 80 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro) e una terza fila parallela alle altre distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 50 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro). **Ognuno di questi cerchi**

avrà al suo centro un altro cerchietto del diametro di 7 mm. Su questi cerchi sono collocati i coni, in poliuretano o altro materiale morbido, onde salvaguardare la sicurezza degli atleti, aventi le seguenti misure standard:

diametro di base 75±5 mm, altezza 80±5 mm, diametro superiore 15±5 mm. (vedi figura sopra), 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.7 - GIURIA

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

- Giudice Arbitro,
- Giudice Rilevatore delle Penalità e del Tempo. (nello style di coppia ci possono essere due giudici una per il tempo ed uno per le penalità)
- 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 e che i coni non siano stati abbattuti o spostati.
3. Giuria Valutatrice: ha il compito di valutare la prestazione dell'atleta attraverso punteggi.

In caso di assenza di un Giudice, questo dovrà essere 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.

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.

ART.8 - 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, prima dell'inizio di qualunque competizione, su un CD sul quale deve essere riportato il nome dell'atleta, della società e deve contenere un'unica traccia musicale (si consiglia di avere una copia della base musicale salvata su un altro CD ed eventualmente anche su una chiavetta usb). 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.

Il tempo di esecuzione complessivo dell'esercizio di style è di 2 minuti, (il tempo non potrà essere inferiore a 1',45"secondi e superiore ai 120 secondi)

Il tempo parte nel momento in cui parte la base musicale; la base musicale parte nel momento in cui l'atleta è pronto.

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

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

Per quanto riguarda l'abbigliamento l'atleta può indossare un costume di gara, purchè esso non risulti indecente ed eventuali accessori devono essere in materiale non rigido e devono essere fissati in modo tale che non possano arrecare danni all'atleta stesso.

ART. 9 - 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 **50** (senza virgole, o decimali) secondo un criterio di merito crescente

CONTENUTO TECNICO: viene valutato per primo dai giudici, 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.

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). (vedi tabelle allegate)

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

Premesso che **NON ESISTE STILE SENZA TECNICA**, questo punteggio dipende direttamente da quello tecnico

Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

1. Impostazione stilistica del pattinatore: modo in cui l'atleta pattina, che deve essere sciolto e sicuro, il busto normalmente eretto e la testa non incastrata tra le spalle. Le braccia devono assumere posizioni armoniche non spigolose.
2. Composizione armonica del programma: le varie difficoltà di un programma devono essere il più possibile variate ed equilibrate. Non vi deve essere una sovrabbondanza di passi rispetto ad altri. I vari elementi devono fondersi con la musica ed avere una adeguata distribuzione nel tempo. Inoltre l'esecuzione dei passi deve seguire il ritmo imposto dal tema musicale.
3. Utilizzazione dell'area: deve esservi una adeguata distribuzione delle difficoltà in tutto lo spazio del tracciato e variabilità nella direzione del movimento
4. Switch o passi di connessione: correlazione tra le difficoltà e valutazione dei passi eseguiti per il collegamento tra una difficoltà ed un'altra.

5. Espressione del carattere personale con la musica: si intende la manifestazione esteriore del sentimento suscitato dalla musica nel pattinatore e trasmesso al pubblico. E' espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che l'atleta vuole trasmettere e oggettiva in relazione al tema prescelto come base di riferimento.
6. Figure coreografiche: vedi tabella successiva (devono essere tra i con).
7. Originalità : introduzione di nuovi passi, elementi, movimenti o coreografie.

ART.10 – 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
- ◆ 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 ai tempi stabiliti dal regolamento.

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
2. Dal totale viene sottratto il piazzamento peggiore se i Giudici sono 3 oppure il piazzamento migliore e quello peggiore se i giudici sono 5
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. **Nel caso in cui persista, tra due o più atleti, la parità si farà riferimento al totale del punteggio totale di ogni giudice sottratte le penalità eliminando se i giudici sono tre il totale sottratto delle penalità peggiore, se i giudici sono 5 si toglie quello migliore e quello peggiore, vince chi ha il totale più alto,**
5. Le posizioni successive sono assegnate con lo stesso criterio, a scalare.
(Vedi tabella in appendice)

CAPITOLO III

NORME TECNICHE STYLE SLALOM Coppia

ART. 11 - 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 coni abbattuti possono venire riposizionati sul percorso da uno degli accompagnatori ufficiali appartenenti alla squadra della coppia in gara, il quale deve aver cura di non intralciare i propri atleti in gara; in caso ciò succedesse, questi non possono chiedere la ripetizione della prova.
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 complessiva dell'esecuzione è per la Categoria 1 e 2 di 3 minuti(2'40"-3'). Per la categoria 3 la durata è di 2 minuti (1'40"-2').
4. Il tempo di esecuzione segue le stesse regole dello style singolo. Qualsiasi deviazione dal regolamento sarà segnalata dal giudice cronometrista e sanzionata secondo regolamento.

ART.12 – 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 50 (senza virgole, o decimali) secondo un criterio di merito crescente.

La prima valutazione fatta dai giudici è il Contenuto Tecnico, per la 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 (vedi tabelle allegate)

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. Questo punteggio non dipende direttamente da quello tecnico, in quanto che lo stile è la componente fondamentale dell' esecuzione dello style di coppia

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. E' espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che gli atleti vogliono trasmettere e oggettiva in riferimento al tema prescelto come base di riferimento.

ART.13 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

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

CAPITOLO IV

NORME TECNICHE ROLLER CROSS

ART. 14 – 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:

Per le categorie giovanissimi ed esordienti la lunghezza totale del tracciato può arrivare al massimo in una misura compresa tra i 200 ed i 250 metri

Mentre per le altre categorie si può arrivare ad una misura compresa tra i 300 ed i 350 metri

Queste misure sono puramente indicative, ma non superabili, e possono variare in funzione dello spazio a disposizione.

Il tracciato di gara deve essere costituito da un rettilineo di partenza lungo almeno 30 metri e largo minimo 4 metri per le gare outdoor (2,5 m per le gare indoor). 25 metri di questo rettilineo dovranno essere privi di ostacoli e nelle semifinali e finali dovranno essere suddivisi in quattro corsie separate per le gare outdoor ed in due corsie per le gare indoor. Ogni corsia deve essere delimitata in modo da non creare intralcio agli atleti e poter controllare che non ci sia invasione di corsia. Anche il poggiare una ruota appena oltre la delimitazione della propria corsia comporterà la squalifica per invasione di corsia (comportamento antisportivo).

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 partenza è contrassegnata da 2 linee distanti 100 cm.
- 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, si consiglia ,però, a partire dalle gare regionali l'utilizzo di ostacoli conosciuti a tutti gli atleti in modo tale che le difficoltà risultino uguali per tutti.

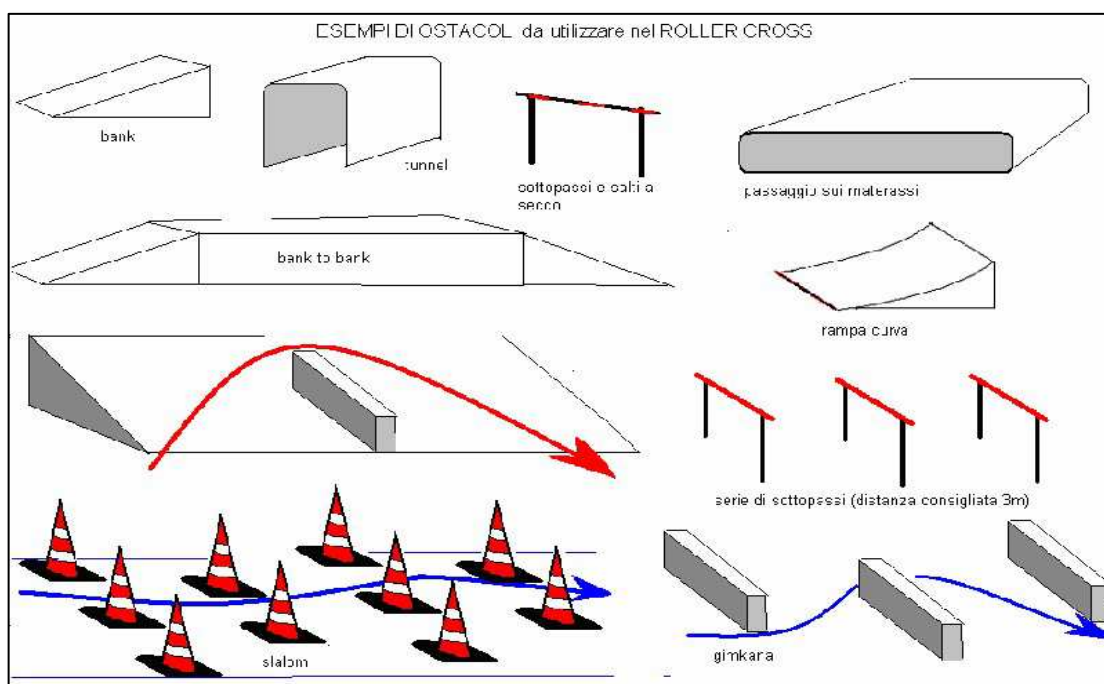
Il salto a secco potrà essere un gradino, una serie di coni o un asticella posizionata ad altezza adeguata alla Categoria, in particolare il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara decidono a loro insindacabile giudizio, l'altezza adeguata del salto a secco per ogni singola Categoria.

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...



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.

Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e parapolsi. Le suddette protezioni devono essere omologate per ciclismo e/o per pattinaggio a rotelle, riportino 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.15 – 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.
6. Per tutti i giudici di pista la società organizzatrice metterà a disposizione le bandierine rosse.

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).

ART.16 – 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.

Prima di ogni prova di ogni singola categoria, il giudice esegue l'appello, l'atleta che risulta non presente, non

2. 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),
- ◆ Partenza libera per le qualificazioni, dopo il pronti gli atleti hanno 5 secondi per partire
- ◆ VIA (sostituibile con un colpo di fischiotto) per le semifinali e le finali.

Durante la gara i Giudici devono assicurarsi che gli atleti svolgano il percorso nella massima correttezza sportiva: il togliersi il casco prima di aver attraversato la linea di arrivo con chiaro atteggiamento rinunciatario, gomitate, stratonamenti, spallate e uso delle mani verso gli avversari vengono considerati comportamenti antisportivi e sanzionati 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.

Nelle semifinali o finali nel caso in cui si verificano situazioni tali da costituire pericolo per gli atleti ad esempio cadute rovinose che possono compromettere il normale andamento della gara, il giudice di pista è tenuto a segnalare il fatto con la bandierina rossa e fischiando, decretando così la sospensione della manche. 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, 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.

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.17 – 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.,

In fase di qualificazione l'uscita dal percorso di gara senza rientro dal punto di uscita, essendo un salto di percorso, comporta la retrocessione.

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, viene consentito all'atleta di rientrare subito, dallo stesso punto di uscita sul percorso senza subire alcuna sanzione, in caso contrario viene retrocesso.

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.

In caso di caduta sono autorizzati ad entrare nel percorso il servizio sanitario, il giudice arbitro ed a seconda dei casi l'allenatore chiamato dal giudice arbitro. L'allenatore in ogni caso e soprattutto nel caso in cui l'atleta sia in grado di continuare la gara, non dovrà, per quanto scritto nel capoverso precedente, in alcun modo aiutare l'atleta di cui si occuperanno i sanitari ed il giudice arbitro. Rimane comunque a discrezione del giudice arbitro la necessità o meno che l'allenatore intervenga in questa fase, in questo caso, tale comportamento non determinerà alcuna sanzione.

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): almeno un pattino deve essere poggiato su di esso. 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: entrambi i pattini devono poggiare su di esso 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, 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 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.

Squalifiche in semifinali e finale indoor:

Caso 1) 1 vs 4.....1 vince e 4 viene squalificato (può essere anche il contrario).

2 vs 3.....2 vince e 3 perde (può essere anche il contrario)

1 e 2 andranno in finale per disputare 1° e 2° posto

3 diventa automaticamente 3°

4 scompare dalle classifiche ed il posto rimane vacante

Caso2) 1 vs 4.....1 vince e 4 viene squalificato (può succedere anche il contrario)

2 vs 3 2 vince e 3 viene squalificato (può succedere il contrario)

1 e 2 vanno in finale per disputare il 1° e il 2° posto

3° e 4° posto rimangono vacanti.

Il lasciare vacanti i posti è legato al fatto che pur essendo una gara unica essa è composta da tre fasi a se stanti di conseguenza per riempire i posti vuoti bisognerebbe effettuare un ripescaggio ma questo vorrebbe dire rifare nuovamente la semifinale così come la finale se le squalifiche avvenissero anche durante questa fase, e quindi bisognerebbe far ripetere la semifinale a chi invece l'ha già disputata perché non avrebbe senso assegnare posizioni non guadagnate.

Se le squalifiche avvengono durante le finali 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. E lo stesso vale per il 3° e 4° posto.

Retrocessioni in semifinale e finale indoor ed outdoor:

Come tutte le retrocessioni c'è sempre la possibilità di rimanere ancora in gara in tutte le varie fasi della competizione,

Squalificazione in finali outdoor:

Chi viene squalificato viene eliminato dalle classifiche della finale e quindi da quella generale ed il posto rimane vacante per gli stessi motivi sopra esposti.

Retrocessioni in finali outdoor:

Gli atleti retrocessi occuperanno l'ultimo posto della classifica della fase finale.

CAPITOLO V

NORME TECNICHE HIGH JUMP

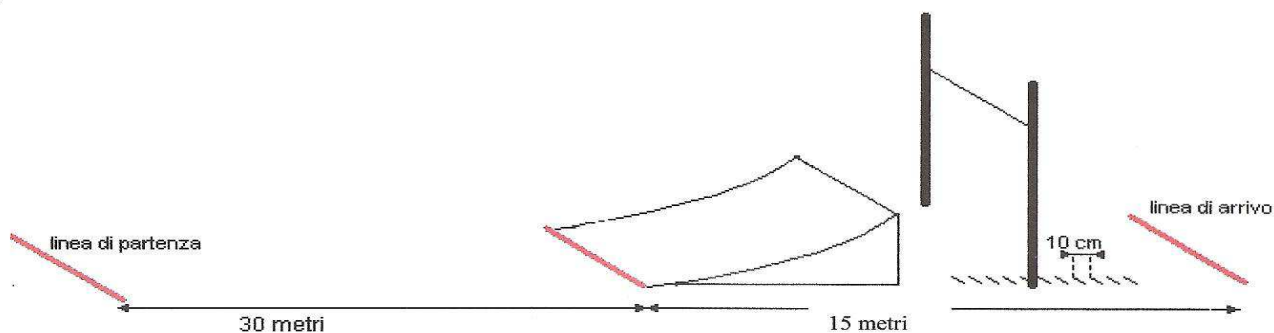
ART. 18 – TRACCIATO DI GARA

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

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

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

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



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

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

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

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

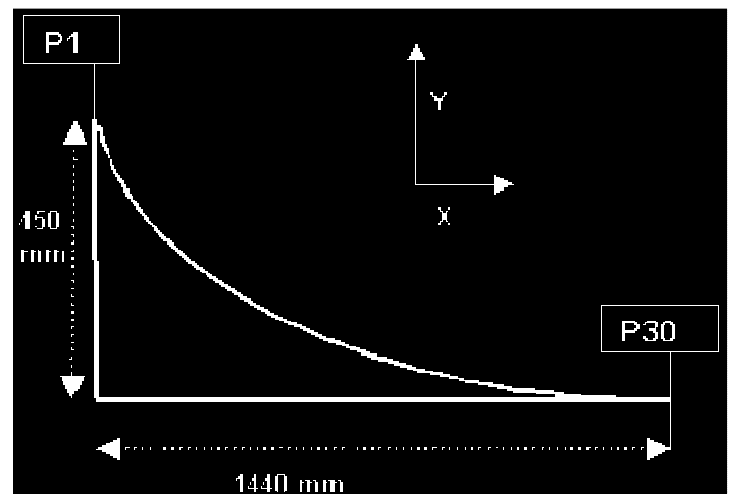
Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra. I supporti non possono essere ricoperti con gomma o altro materiale che abbia l'effetto di aumentare l'attrito fra le due superfici dell'asticella e dei supporti, né essi possono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

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

	X	Y
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.19 – 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.

ART.20 – 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 ritri 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 ritri da parte dei giudici, il salto viene ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'incremento nell'alzare l'asticella è 10 cm per tutta la durata della gara

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.

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 esordienti e giovanissimi 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 (vedi art. 44 del presente regolamento)

ART.21 – 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 considerazioni i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

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

CAPITOLO VI

NORME TECNICHE FREE JUMP

ART. 22 - 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 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.23 – 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.

ART.24 - 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 è di 5 cm per tutta la durata della gara.

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

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.
Juniores maschile	80 cm	Juniores femminile	65 cm
Allievi maschile	70 cm	Allievi femminile	60 cm
Ragazzi maschile	60 cm	Ragazzi femminile	55 cm

Le categorie esordienti e giovanissimi 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.25 – 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 considerazioni i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

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

CAPITOLO VII

NORME TECNICHE SLIDE

Questa specialità prevede la sfida diretta nell'esecuzione di slide tra atleti suddivisi in gruppi di quattro.

Le categorie sono 2:

Categoria 1 composta dalle categorie juniores, seniores e master

Categoria 2 composta dalle categorie ragazzi ed allievi

Le categorie giovanissimi ed esordienti gareggiano in categorie separate

In ogni categoria gli atleti vengono suddivisi in gruppi di quattro (minimo 3 atleti, massimo 4)

Se è presente in una categoria un solo atleta questo gareggerà da solo e dovrà comunque eseguire 4 slide.

Da 2 a 5 atleti iscritti per categoria, questi disputeranno direttamente la finale.

Il numero dei gruppi dipende comunque dal numero dei pattinatori.

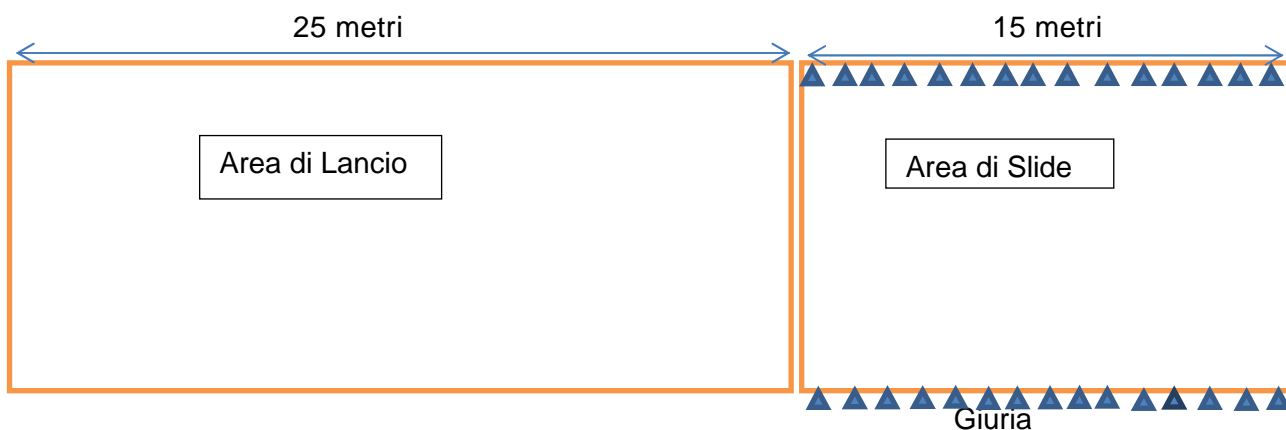
ART.26 - TRACCIATO DI GARA

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 viene 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 area di slide lunga 15 metri. Sul un lato dell'area di slide verranno posizionati dei coni alla distanza di un metro l'uno dall'altro che serviranno per misurare la durata in metri della slide.

Nei campionati provinciali e regionali l'area di accelerazione può essere ridotta a seconda dello spazio disponibile.

La giuria sarà posizionata di fronte all'area di slide.



ART.27 - GIURIA E SVOLGIMENTO DELLA GARA

Per questa specialità necessitano 5 giudici:

◇ Giudice di partenza

◇ Giudici valutatori: 3

◇ Giudice per controllo metri percorsi in slide

Nella fase di qualificazione iniziale, ogni atleta di ogni gruppo ha a disposizione 4 run, eseguono uno dopo l'altro.

Tutti i turni successivi prevedono l'esecuzione di best slide per decretare i passaggi alle fasi successive.

Solo nella fase finale i 4 finalisti avranno a disposizione 5 run.

Ogni gruppo ha a disposizione 5 minuti di riscaldamento. Ogni atleta viene chiamato sulla linea di partenza dal giudice starter ed al suo via eseguirà la run.

Al termine di ogni prova di ogni gruppo viene redatta una classifica e le prime due posizioni assegnate passeranno al turno successivo indirizzato verso la fase finale, gli altri andranno a disputare le semifinali e finali di consolazione.

Una volta concluse tutte le semifinali i primi quattro atleti si disputeranno le prime quattro posizioni, eseguendo tutte e 5 le run, gli altri si disputeranno le posizioni successive a partire dalla 5 eseguendo le best slide

Gli atleti possono presentare o slide singole o combinazioni di slide durante la run.

ART.28 - PARAMETRI DI VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

Ogni slide o combinazione di slide sarà valutata in base ai seguenti parametri:

tecnica di esecuzione

Controllo del corpo

Distanza percorsa in slide o combo all'interno dell'area di slide (per essere valida la distanza minima è 1 metro, al di sotto la slide è nulla).se una slide continua oltre i 15 metri verrà valutata solo la parte eseguita all'interno dell'area di slide.

Stile di esecuzione

Una slide eseguita in uno spazio corto ma ben eseguita e controllata, ha più valore di una slide che invece è molto lunga, eseguita male e con difficoltà.

ART.29 - CLASSIFICA

La classifica è stilata per comparazione diretta tra gli atleti.

Nella prima fase di qualificazione quando tutti gli atleti eseguono le 4 run verranno valutate le 3 migliori run. Nella fase finale i 4 finalisti eseguiranno le 5 ma ne verranno valutate per la classifica solo le migliori 4, la run eliminata verrà utilizzata in caso di parità.

I giudici possono comunque chiedere l'esecuzione di una best slide per derimere un'ulteriore parità.

A partire dalla fase successiva alla fase di iniziale i passaggi verranno effettuati eseguendo e valutando solo best slide, anche in questa fase in caso di parità è possibile richiedere da parte dei giudici una ulteriore best slide.

Nel caso in cui ci sia , in una categoria, un solo atleta questo dovrà comunque eseguire 3 slide valide su 4, diverse per gruppo e per difficoltà; nel caso in cui ciò non avvenga sarà comunque stilata una classifica con dicitura n.c. (non classificabile)

Tabella dei passi frontali style

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Pattini allineati	Avanti	E	Snake fw	Continuo	2
	Indietro	E	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	D	Brush bk	Continuo	2
Brush Nelson	Avanti	D	Brush nelson fw	Continuo	2
	Indietro	D	Brush nelson bk	Continuo	2
Un piede	Avanti	E	One leg	Continuo	2
	Indietro	E	One leg	Continuo	2
Tergicristallo	Avanti	E	Cross shift fw	Continuo	2
	Indietro	E	Cross shift bk	Continuo	2
Pattini affiancati	Avanti	E	Fish	Continuo	2
	Indietro	E	Fish	Continuo	2
Nelson	Avanti	E	Nelson cross fw	Continuo	2
	Indietro	E	Nelson cross bk	Continuo	2
	Avanti reverse	D	Nelson cross reverse fw	Continuo	2
	Indietro reverse	D	Nelson cross reverse bk	Continuo	2
	Avanti (affettatrice)	E	Nelson snake fw	Discontinuo	2
	Indietro (affettatrice)	E	Nelson snake bk	Discontinuo	2
	Avanti reverse (affettatrice)	C	Nelson snake reverse fw	Continuo	2
	Indietro reverse (affettatrice)	D	Nelson cross reverse bk	Continuo	2
Mix di Nelson	Avanti	E	Eagle Walk	Continuo	2
	Indietro	C	Reverse eagle walk	Continuo	2
Italiane	Avanti	E	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	E	Double stroll (crazy)	Discontinuo	2
	Indietro	E	Double stroll (crazy)	Discontinuo	2
	Doppia avanti	E	Double-double stroll (crazy)	Discontinuo	1
	Doppia indietro	E	Double-double stroll (crazy)	Discontinuo	1
Shift (strascicata)	Indietro	B	Sweep	Continuo	2
	Indietro con cambio piede	C	Alternate Sweep	Discontinuo	2
TotalCross	Avanti	D	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	D	Front Volte	Continuo	2
Grande Volte	Avanti	D	Grande Volte	Continuo	1
Cobra	Avanti	B	Kobra fw	Continuo	2
	Indietro	B	Kobra bk	Continuo	2
Gamba sola in Grab	Avanti-grab avanti	E	One foot grab	Continuo	2
	Avanti-grab indietro	E	One foot Back grab	Continuo	2
	Indietro-grab avanti	D	One foot grab	Continuo	2
	Indietro-grab indietro	E	One foot back grab	Continuo	2
Messicano	In compasso	E	Mexican or Whiskey	Continuo	3
		E	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	C	Viper	Discontinuo	2
	Un piede filo interno	C	Viper	Discontinuo	2
Forbice		E	Jumping X	Discontinuo	2
		D	Cutter Jumping X	Discontinuo	2
X	Semplice	E	X	Continuo	2
	Saltato	E	X jump or Crab	Continuo	2
	Sulle punte	B	X special	Continuo	2
Papera	Incrociata a tergitristallo	D	Eagle cross shift	Continuo	2
	Semplice	D	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	E	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	B	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	E	Crazy	Continuo	2
	Tra i coni	E		Continuo	2
	Mezzo passo	D	Half crazy	Continuo	2
	Sulle punte	C	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 2 cones 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 2 cones fw reverse	Continuo	1-2
	Inc. 1 o 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	C	Korean spin heel-heel	Continuo	
	Tacco-tacco indietro	C	Korean spin heel-heel bw	Continuo	1
	Tacco punta	C	Koren spin Toe-heel	Continuo	1
	Tacco-punta indietro	C	Korean spin toe-heel bw	Continuo	1
	Punta punta	C	Toe-toe	Continuo	1
	Punta punta su 2 coni	B	Korean spin Toe-toe 2 cones	Continuo	2
Mabrouk		E	Mabrouk	Continuo	4
Zug		E	Mabvar	Continuo	4
Messicano		E	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	E	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	C	Footgun fw	Continuo	2
	Indietro	B	Footgun bw	Continuo	2
	Avanti incrociata	B	Christie fw	Continuo	2
	Indietro incrociata	B	Christie bw	Continuo	2
Termo	Seduto con gamba libera dietro al ginocchio	E	Termo	Continuo	2
Kasatchok	Avanti	C	Kasatchok fw	Discontinuo	2
	Indietro	B	Kasatchok bw	Discontinuo	2
	In rotazione	C	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	E	Eight	Continuo
	Indietro	E	Eight back	Continuo
	Avanti - piede avanti	C		Continuo
	Indietro - piede avanti	C		Continuo
Orso ubriaco		E	Barrel roll	Discontinuo
Otto	Su un cono	E	Crazy legs	Continuo
	Su due coni	C	Parenthesis	Continuo
	Su due coni int. - ext.	C		Continuo
Camminata stand by	Avanti	E	One cone stroll	Discontinuo
	Indietro	E	One cone back stroll	Discontinuo
Mix di camminate su un cono		D	One cone crazy sun	Discontinuo
Alà su un cono		D	One cone crazy	Continuo
Antialà su un cono		D	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	D	J-Turn	Continuo
	Indietro – piede avanti	D		Continuo
	Indietro multiplo	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	B	Back front toe	Continuo	2
	Punta fake	B	Back front toe fake	Continuo	2
	Tacco	B	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
corvo	Avanti	B	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

Tabella Valutazione Slide

Primo tipo : un pattino in frenata e l'altro portante

Denominazione	Varianti	Difficoltà tecnica	Difficoltà tecnica valutato su due metri (gruppo)
Frenata a T	Tutte varianti	C	4
Power slide	Tutte varianti	C	4
L slide	Tutte varianti	C	4
Soul	4 ruote	C	4
	Punta		4
	tacco		4
Fast wheel	Tutte varianti	C	4
Acid	Tutte varianti	C	2
	Cross punta		
	Cross tacco		
	Cross 8 ruote		
Cross acid	Punta-punta	B	2
	Punta-tacco		
	Tacco-punta		
	Tacco-tacco		
soyale	Tutte varianti	C	1
mistrial	Avanti-Indietro	C	2
barrow	Tutte varianti	C	2
royale	Tutte varianti	C	2
Ern-sui	Tutte varianti	B	1
Cross ern-sui	Tutte varianti	A	1

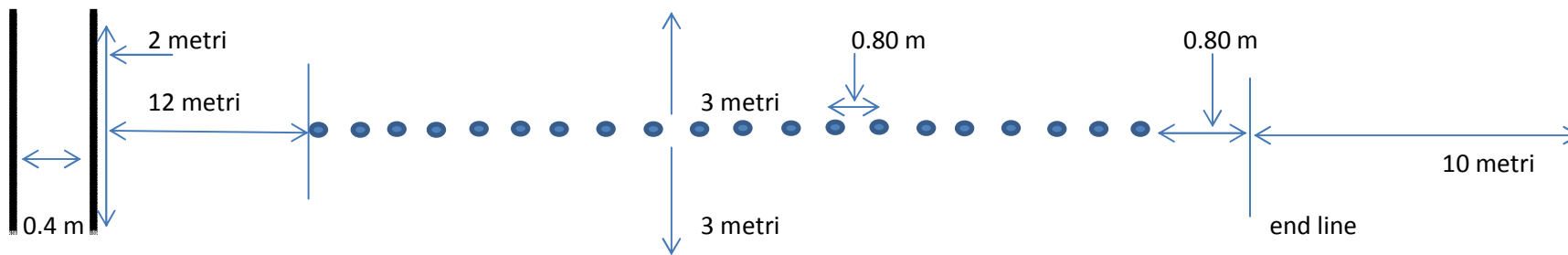
Secondo tipo : entrambi i pattini in frenata

Denominazione slide	Varianti	Difficoltà tecnica	Difficoltà tecnica valutato su due metri (gruppo)
Ufo	Tutte varianti	B	3
Ufo cross	Tutte varianti	A	3
parallel	Tutte varianti	B	5
Cross parallel	8 WHEELS	B	5
	HEEL-HEEL	A	5
	TOE-HEEL	A	5
	TOE-TOE	A	5
unity	8 WHEELS	C	5
	HEEL-HEEL	B	5
	TOE-HEEL	B	5
	TOE-TOE	B	5
savannah	8 WHEELS	C	5
	HEEL-HEEL	B	5
	TOE-HEEL	B	5
	TOE-TOE	B	5
eagle	Tutte varianti	B	3
magic	Tutte varianti	B	3
8 cross	Tutte varianti	A	3
cowboy	Tutte varianti	A	1
V toe-toe	Avanti-indietro	A	1
spazzaneve		C	3
Wave-parallel		B	5
Shuffle-parallel		B	5

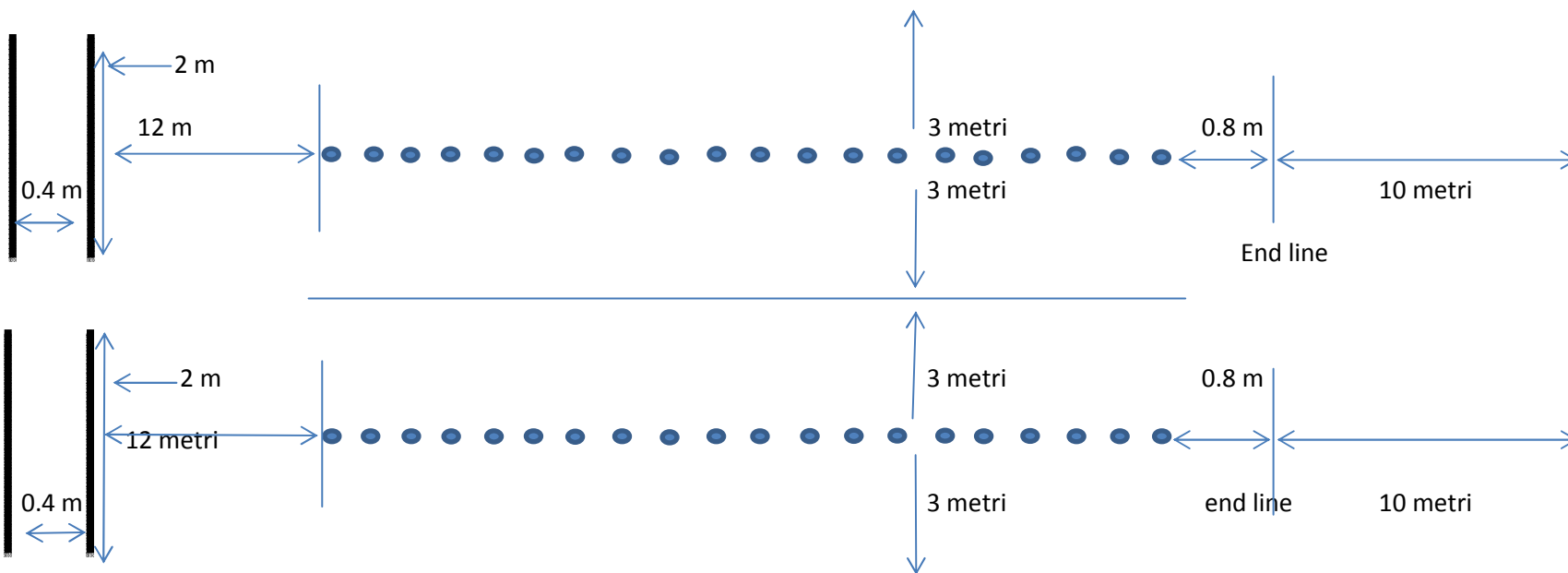
terzo tipo : un solo pattino in frenata

Denominazione slide	Varianti	LIVELLO TECNICO	Livello Difficoltà tecnica valutata su due metri (gruppo)
Fast slide	4 WHELLS	B	4
	HEEL	A	4
	TOE	A	4
Back slide	4 WHELLS	B	4
	HEEL	A	4
	TOE	A	4

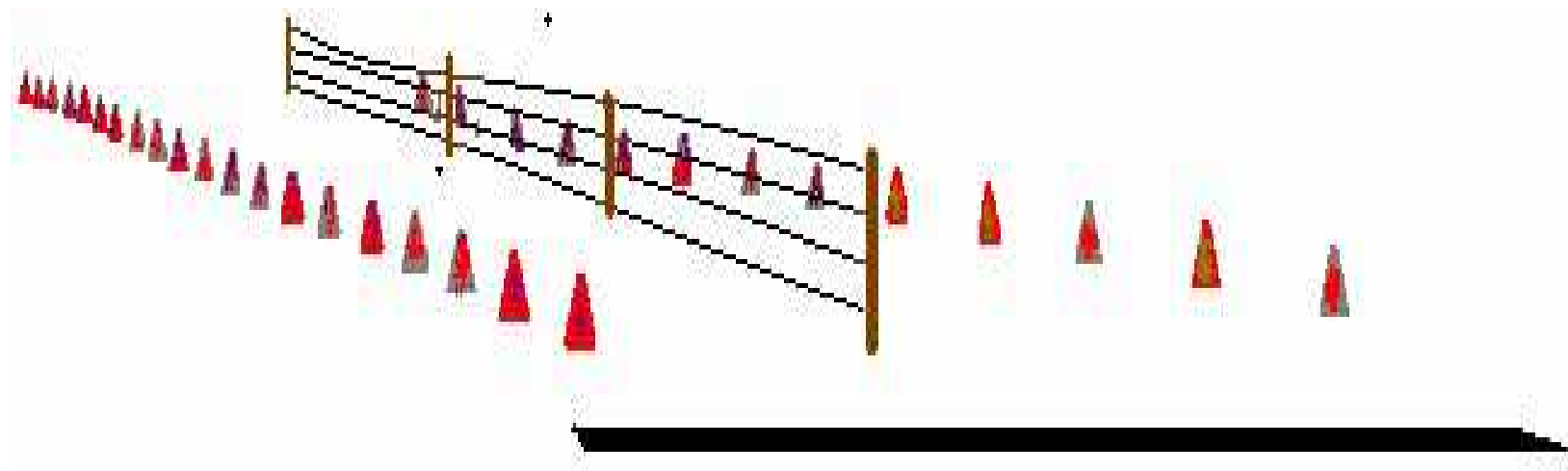
Tracciato per qualificazioni speed slalom



Tracciato per ko system speed slalom



ESEMPIO DIVISORIO PER KO SYSTEM



Allegato 2



Allegato 3

TABELLA STYLE

GIUDICE 1						GIUDICE 2					GIUDICE 3					GIUDICE 4					GIUDICE 5					TOT	the best	tp best
CT	CA	Tot	pen	tot pen	piaz	CT	CA	Tot	tot pen	piaz	CT	CA	Tot	tot pen	piaz	CT	CA	Tot	tot pen	piaz	CT	CA	Tot	tot pen	piaz	piaz		
48	53	101	1	100,5	1	46	50	96	95,5	1	51	51	102	101,5	1	49	52	101	100,5	1	49	52	101	100,5	1	5	3	
41	44	85	3	83,5	2	39	43	82	80,5	2	40	42	82	80,5	2	42	45	87	85,5	2	42	41	83	81,5	2	10	6	
41	42	83	2	82	3	38	38	76	75	3	39	40	79	78	3	37	35	72	71	6	39	37	76	75	4	19	10	
40	41	81	8	77	5	38	35	73	69	6	40	41	81	77	4	40	40	80	76	4	40	39	79	75	4	23	13	228
38	39	77	2	76	6	37	35	72	71	4	36	36	72	71	7	40	38	78	77	3	40	38	78	77	3	23	13	224
40	42	82	7	78,5	4	37	36	73	69,5	5	38	39	77	73,5	5	39	38	77	73,5	5	39	38	77	73,5	6	25	15	
37	35	72	6	69	8	37	33	70	67	8	38	37	75	72	6	38	35	73	70	7	38	36	74	71	7	36	22	
36	38	74	2	73	7	35	34	69	68	7	35	35	70	69	8	35	33	68	67	8	35	35	70	69	8	38	23	

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

Sito web: www.uisp.it/pattinaggio

Presidente:

Raffaele Nacarlo

mail: presidentepattinaggio@uisp.it

Responsabile Nazionale Settore Freestyle

Rodolfo Annibalini

e-mail rud.annibalini@libero.it

Responsabile Nazionale Giudici e Segretari Freestyle:

Continanza Rosmary

e-mail: rosmary.c@virgilio.it