



***INTEGRAZIONE
REGOLAMENTO FREESTYLE
PREAGONISTI
SLIDES E FREE JUMP***

EDIZIONE 2018

INDICE

CAPITOLO I - NORME TECNICHE BATTLE FREESTYLE SLIDES

- ART. 1.1 – TRACCIATO DI GARA**
- ART. 1.2 – COMPOSIZIONE DEI GRUPPI**
- ART. 1.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**
- ART. 1.4 – CRITERI DI VALUTAZIONE**
- ART. 1.5 – PENALITA'**
- ART.1.6 – CLASSIFICA**
- ART. 3.3– VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

CAPITOLO II – NORME TECNICHE FREE JUMP

- ART. 2.1 – TRACCIATO DI GARA**
- ART. 2.2– SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**
- ART. 2.3– VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

Capitolo I

BATTLE FREESTYLE SLIDES

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

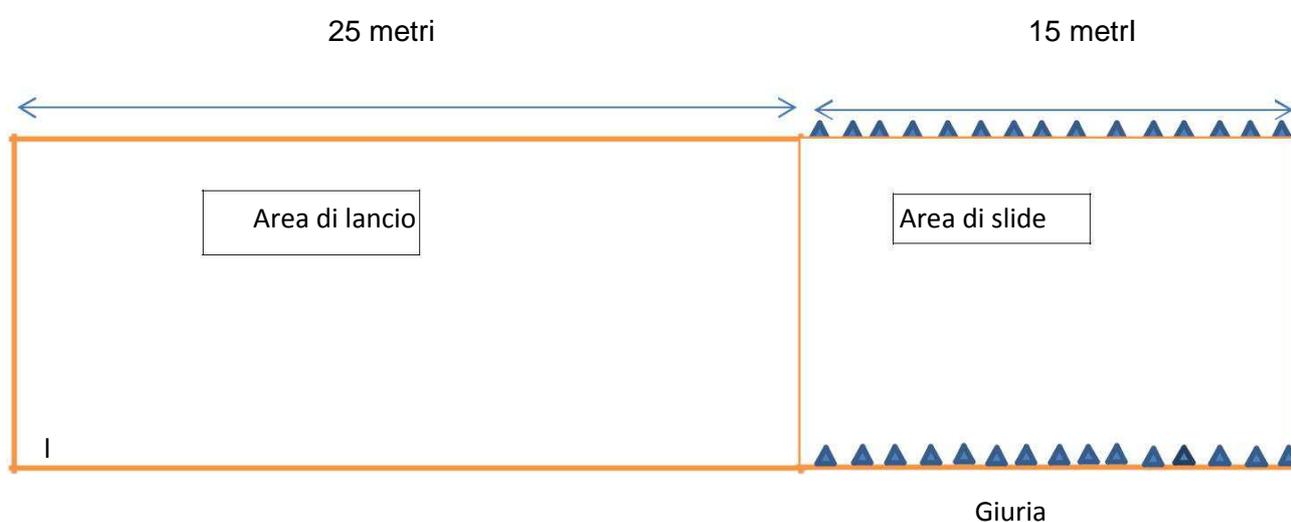
ART. 1.1 - TRACCIATO DI GARA

La superficie del campo di gara deve essere liscia e di materiale idoneo all'esecuzione delle slide.

La lunghezza dell'area di gara deve essere di 40 metri per una larghezza di 5 metri; questa superficie è suddivisa in due sezioni: la prima area di lancio ed accelerazione lunga 25 metri, dalla linea di partenza alla linea di inizio area di slide; la seconda denominata area di slide lunga 15 metri. Su entrambi i lati dell'area di slide saranno posizionati dei coni alla distanza di un metro l'uno dall'altro che serviranno per misurare la lunghezza in metri della slide.

Allo scopo di adattare l'area di gara agli spazi effettivamente disponibili, è possibile modificare la lunghezza dell'area di lancio e la larghezza dell'area di lancio e di slide, purché venga garantito spazio sufficiente agli atleti per l'esecuzione delle loro slides.

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



ART. 1.2 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

Le categorie sono 2:

Categoria A M/F(Primavera e Principianti), Categoria B M/F (Allievi e Master)

In ogni categoria gli atleti sono suddivisi in gruppi composti da un minimo di tre ad un massimo di quattro atleti.

Nel caso vi siano da 2 a 5 atleti iscritti per categoria , questi disputeranno direttamente la finale.

Il numero dei gruppi dipende dal numero dei pattinatori. Se il numero degli atleti lo richiede è possibile, a discrezione del giudice arbitro accorpare le categorie anche per genere.

ART. 1.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Lo speaker chiama in pista gli atleti per il riscaldamento, ogni gruppo ha a disposizione da 1 - 5 minuti per il riscaldamento.

Ogni atleta viene chiamato dallo speaker sulla linea di partenza; lo speaker presente la categoria e gli atleti (nome, cognome, società), annuncia il loro ordine di discesa in pista. L'ordine di discesa in pista è casuale.

Prima di ogni run i pattinatori devono attendere che lo speaker permetta loro di partire.

Durante le run:

Gli atleti possono eseguire slide singole o combinazioni di slide (Vedi tabella 1). Non vi è alcuna limitazione.

Le 3 migliori run (su 4) di ogni atleta sono tenute in considerazione. Durante la finale, le 4 migliori run (su 5) di ogni atleta sono tenute in considerazione.

Le esecuzioni dei round precedenti non sono tenute in considerazione.

La run scartata è recuperata ed utilizzata in caso di pareggio.

Solamente le slide eseguite nell'area di slide sono tenute in considerazione.

Solamente la distanza percorsa durante la slide all'interno dell'area di slide è tenuta in considerazione.

Le slide che continuino al di fuori dell'area di slide sono considerate come slide incomplete e solamente la porzione di slide eseguita all'interno dell'area di slide sarà tenuta in considerazione.

Dopo le run:

Al termine di ogni prova di ogni gruppo lo speaker annuncia i risultati nell'ordine seguente: l'atleta primo classificato (1°), l'atleta ultimo classificato (4°), l'atleta secondo classificato (2°) e l'atleta terzo classificato (3°). I primi due atleti classificati passano al turno successivi, gli altri due sono eliminati.

Al termine dei round di semifinale, i primi due atleti classificati di ogni semifinale sono ammessi alla finale per gareggiare per i posti dal 1° al 4°. Gli altri due atleti di ogni semifinale sono ammessi alla finale di consolazione per gareggiare per i posti dal 5° al 8°.

La discesa in pista per la finale è casuale.

BEST SLIDE

In un qualunque round tranne che nelle finali, in caso di pareggio tra due atleti, può essere richiesta dai giudici la Best Slide.

Una Best Slide consiste in una slide singola o in una combinazione tra più slide.

La procedura della Best Slide viene svolta come segue:

L'atleta vincitore del lancio della moneta decide l'ordine di partenza. L'ordine di partenza è annotato dai giudici.

Ogni atleta interessato ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi. Solamente il miglior tentativo sarà preso in considerazione.

La decisione finale dei giudici è basata solamente sull'esecuzione della Best Slide, senza tenere in considerazione le run precedenti eseguite dai medesimi pattinatori durante il round in corso.

ART. 1.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE

Alle esecuzioni degli atleti all'interno dello stesso gruppo non è dato alcun punteggio, ma esse vengono classificate per comparazione diretta, in seguito alla discussione dei giudici che prendono una decisione condivisa.

I giudici basano la loro classifica sui seguenti criteri tecnici:

Lunghezza e qualità: la difficoltà di ogni slide è riconosciuta in accordo alla sua lunghezza così come alla qualità della sua esecuzione e al controllo mostrato dal pattinatore dall'inizio fino alla fine della slide. Una slide più corta ma con un'uscita sotto completo controllo sarà preferita rispetto ad una di maggior lunghezza dalla quale però il pattinatore esca collassando.

la lunghezza minima perché una slide è considerata è di 2 metri.

Continuità e fluidità: slide con inizio e fine controllata così come fluenti transizioni tra differenti slide. Gestione del corpo con padronanza nell'utilizzo della parte superiore del corpo.

Varietà delle slide: eseguire un'ampia gamma di slide dimostra il raggiungimento di un livello tecnico più elevato rispetto al focalizzare l'attenzione su una sola abilità. I pattinatori devono mostrare l'esecuzione di slide appartenenti ad un minimo di due famiglie.

Per la suddivisione delle slide in famiglie ed un confronto del loro livello di difficoltà tecnica, vedere la matrice delle slide .

ART. 1.5 - PENALITA'

Poggiare entrambe le mani a terra oppure cadere comporta l'annullamento della slide.

Se si poggia una mano in terra la slide è considerata di bassa qualità.

Se è ripetuta più volte la stessa slide nel corso della run sarà presa in considerazione quella eseguita meglio.

ART. 1.6 - CLASSIFICA

La classifica di ogni gruppo è determinata secondo decisione condivisa dei giudici.

Se tutti i giudici concordano riguardo alla classifica del gruppo, questa è validata senza alcuna discussione ed immediatamente annunciata dallo speaker

Se non tutti i giudici concordano riguardo alla classifica del gruppo, essi discutono fino a che non giungono ad una decisione condivisa.

Se i giudici non giungono ad una decisione condivisa la maggioranza vince (decisione 2 vs. 1). Questa specifica situazione va comunicata dallo speaker durante la proclamazione dei risultati.

Se i giudici non possono decidere tra due atleti, possono chiedere il Best Trick

La classifica finale della competizione è stilata come segue:

I posti di classifica dal primo (1°) al quarto (4°) sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto il round finale. Essi sono determinati secondo il risultato della finale.

I posti di classifica dal quinto (5°) all'ottavo (8°) sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto ma non superato i round di semifinale. Essi sono determinati secondo il risultato della finale di consolazione.

I quattro atleti che si sono piazzati terzi (3°) nei loro rispettivi gruppi dei quarti di finale vengono classificati complessivamente al nono (9°) posto. I quattro pattinatori che si sono piazzati quarti (4°) nei loro rispettivi gruppi dei quarti di finale vengono classificati complessivamente al tredicesimo (13°) posto.

Gli otto atleti che si sono piazzati terzi (3°) nei loro rispettivi gruppi degli ottavi di finale vengono classificati complessivamente al diciassettesimo (17°) posto. Gli otto atleti che si sono piazzati quarti (4°) nei loro rispettivi gruppi degli ottavi di finale vengono classificati complessivamente al venticinquesimo (25°) posto, ecc.

CAPITOLO II

FREE JUMP

Gli atleti gareggiano nel saltare un'asticella orizzontale posta ad altezza crescente.

ART. 2.1 - TRACCIATO DI GARA.

Si traccia la linea di partenza, a 15 metri da questa è segnata la linea dove sono posizionati i ritti, si traccia la linea di arrivo a 5 metri dalla linea dei ritti. La linea di arrivo deve essere lunga 4 metri.

Per la sicurezza, devono essere previsti almeno due metri liberi a fianco del tracciato e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri oltre la linea di arrivo.

I ritti devono essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno, devono essere almeno 2 metri, essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo di almeno 5 cm.

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

Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi sui supporti in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra.

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 3 metri per dare la possibilità agli atleti di valicarla in qualsiasi posizione. L'asticella deve avere una sezione circolare.

ART. 2.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

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

l'atleta si posiziona sulla linea di partenza deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, il salto è ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'atterraggio deve avvenire sui pattini e nessun'altra parte del corpo dovrà toccare il terreno prima della linea d'arrivo, in caso contrario il salto sarà annullato.

Nel caso siano riscontrate irregolarità di posizione dei ritti o dell'asticella a competizione già iniziata ripetono tutti gli atleti che hanno già saltato la misura su cui è stata riscontrata l'irregolarità

Misure salto inizio gara:

Master M	65cm	Master	60 cm
Allievi M	60 cm	Allievi F	55 cm
Principianti M	55 cm	Principianti F	50 cm

L'atleta ha a disposizione tre tentativi.

Se l'atleta abbatte l'asticella, o se l'atleta passa sotto l'asticella, il salto è considerato nullo.

L'atleta deve attraversare la linea di arrivo per validare il salto.

Se l'atleta salta sopra l'asticella e atterra senza cadere, senza toccare il suolo con la mano o il ginocchio, il salto è considerato valido.

Se l'atleta cade o tocca il suolo con la mano o il ginocchio prima della linea di arrivo il salto è considerato nullo.

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

L'asticella è alzata ad intervalli successivi di 5 cm.

ART. 2.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

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

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

1. Il numero totale di salti eseguiti (validi e nulli): vince l'atleta che ne avrà effettuati meno.
2. Nel caso in cui anche il numero di salti effettuati sia lo stesso, verrà considerata l'altezza del primo salto nullo. Vince l'atleta con l'altezza superiore. In caso persista la parità si dichiara posizione di parimerito.

Solo per il podio:

Nel caso persista ancora la parità gli atleti iniziano una procedura di jump-off, iniziando dall'altezza immediatamente inferiore di 5cm all'ultima altezza da loro fallita. Ogni atleta ha un unico tentativo. Se la condizione di parità continua a persistere, l'asticella sarà alternativamente alzata di 5cm se entrambi gli atleti validano il salto precedente, oppure abbassata se entrambi gli atleti falliscono il salto precedente, fino a che la condizione di parità non sarà risolta.

tabella 1

livello di difficoltà tecnica basato sulla lunghezza di 2 m e velocità intermedia

livello tecnico	famiglia1	famiglia 2	famiglia3	famiglia 4	famiglia 5
A	acid cross 2 ruote			fast slide flat backslide flat	
B	soyal 2 ruote pornstar 2 ruote soyale pornstar 5 ruote pornstar	barrow 2 ruote barrow 5 ruote acid cross 5 ruote acid cross barrow acid 2 ruote acid 5 ruote acid avanti		magic soul 2 ruote powerslide 2 ruote soul 5 ruote powerslide 5 ruote soul powerslide	unity flat/savannah flat parallel avanti parallel indietro
C	L avanti varie L avanti	acid cross indietro acid indietro varie acid indietro		T indietro T avanti varie T avanti	