

# ***DISPENSA TECNICA FREESTYLE***

## ***AGONISTI***

***EDIZIONE 2021***

# **INDICE**

## **CAPITOLO 1 - SPEED SLALOM**

**ART. 1.1 - TRACCIATO DI GARA**

**ART. 1.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 1.3 - PENALITA'**

**ART. 1.4 - CLASSIFICA**

## **CAPITOLO 2 - CLASSIC FREESTYLE SLALOM**

**ART. 2.1 - TRACCIATO DI GARA**

**ART. 2.2 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE**

**ART. 2.3 - ABBIGLIAMENTO E COMPORTAMENTO DURANTE L'ESECUZIONE**

**ART. 2.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE**

**ART. 2.5 - PUNTEGGIO**

**ART. 2.6 - PENALITA'**

**ART. 2.7 - CLASSIFICA**

## **CAPITOLO 3 - PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM**

**ART. 3.1 - TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 3.2 - CRITERI DI VALUTAZIONE**

**ART. 3.3 - PUNTEGGIO**

**ART. 3.4 - PENALITA'**

**ART. 3.5 - CLASSIFICA**

## **CAPITOLO 4 - BATTLE FREESTYLE SLALOM**

**ART. 4.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE**

**ART. 4.4 - BEST TRICK E LAST TRICK**

**ART. 4.5 - CRITERI TECNICI**

**ART. 4.6 - PENALITA'**

**ART. 4.7 - CLASSIFICA**

## **CAPITOLO 5 - BATTLE FREESTYLE SLIDES**

**ART. 5.1 - TRACCIATO DI GARA**

**ART. 5.2 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI**

**ART. 5.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE**

**ART. 5.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE**

**ART. 5.5 - PENALITA'**

**ART. 5.6 - CLASSIFICA**

## **CAPITOLO 6 – HIGH JUMP**

**ART. 6.1 - TRACCIATO DI GARA**

**ART. 6.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 6.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

## **CAPITOLO 7 – FREE JUMP**

**ART. 7.1 - TRACCIATO DI GARA.**

**ART. 7.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 7.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

## **CAPITOLO 8 - ROLLER CROSS**

**ART. 8.1 – TRACCIATO DI GARA**

**ART. 8.2 - CARATTERISTICHE DEL TRACCIATO**

**ART. 8.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 8.4 - CLASSIFICHE**

## **CAPITOLO 9 – SKATE SLALOM**

**ART. 9.1 – TRACCIATO DI GARA**

**ART. 9.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 9.3 - CLASSIFICHE**

# CAPITOLO 1 - SPEED SLALOM

Gli atleti pattinano slalomando una fila di coni il più velocemente possibile su un piede solo.

## ART. 1.1 - TRACCIATO DI GARA

Il tracciato di gara per le qualificazioni è singolo, per il ko system è doppio (vedi allegato 1 e 1.1).

Sul campo di gara deve essere tracciata una fila di venti cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 80 (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro); al centro di questi cerchi è segnato un cerchietto del diametro di 7 mm. Su questi cerchi sono posizionati 20 coni in poliuretano.

I coni devono avere le seguenti misure: diametro della base da 70mm a 80mm, altezza da 75mm a 85mm, diametro superiore da 10mm a 27mm. Il colore dei coni deve essere contrastante con il colore della superficie della pista.

**La linea di partenza** deve essere posta alla distanza di 12 metri dal centro del primo cono. Inoltre, a secondo della lunghezza della pista, deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 10 metri dopo l'ultimo cono, uno spazio di un almeno un metro e mezzo (1,5 m) dalla linea di partenza al bordo pista e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.

Nelle qualificazioni, il box di partenza, è delimitato da 2 linee parallele, poste a distanza di 40 cm l'una dall'altra. La casella è larga 2 m.

Nel ko la partenza è individuata solo dalla linea di partenza, posta alla distanza di 12 metri dal centro del primo cono.

È tracciata una linea perpendicolare alla linea dei coni e tangente al bordo anteriore del cerchio del primo cono di ogni fila, di colore contrastante con il fondo della pista.

La linea di arrivo è posta ad 80 cm di distanza dal centro dell'ultimo cono.

Nell'allegato 1 è riportato lo schema del tracciato singolo (qualificazioni) e doppio (ko system); in quest'ultimo è obbligatorio l'uso un divisorio, alto dai 15 ai 20 cm e con una lunghezza minima di 15 metri posto, tra le due linee di coni per evitare lo sconfinamento di eventuali coni abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro.

Per il rilevamento dei tempi è previsto l'uso di fotocellule da posizionare sulla linea di partenza e sulla linea di arrivo. la fotocellula di partenza deve essere posta all'altezza di 40 cm(+/-2cm) da terra; la fotocellula di arrivo a 20cm (+/-2 cm) da terra.

Se il luogo in cui avviene la manifestazione lo permette, dovrebbe essere allestita una pista di riscaldamento con le stesse caratteristiche di quella della gara.

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

## **ART. 1.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Ogni atleta deve effettuare due run di qualificazione a cronometro. In base al miglior tempo ottenuto nelle qualificazioni è stilata una classifica per l'accesso al ko.

### **Qualificazioni**

L'ordine di discesa in pista per la prima run è determinato dal ranking UISP, gli atleti con i ranking più bassi partono per primi, gli atleti senza ranking vengono inseriti in ordine casuale all'inizio dell'elenco dell'entrata in pista.

L'ordine di discesa in pista per la seconda run è basato sulla classifica dei tempi della prima run, a cominciare dal peggior classificato. Gli atleti senza tempo valido (run nulla) sono aggiunti casualmente all'inizio della lista della discesa in pista e partono per primi.

In base al numero degli atleti presenti nelle categorie, a discrezione del giudice arbitro, passano alle fasi di ko i migliori 4 (fino a 10 atleti iscritti), 8 (da 11 a 24 atleti iscritti), 16 (da 25 atleti iscritti).

Solo per la categoria Giovani passano alle fasi di ko i primi 4 migliori tempi

Atleti con run nulle possono accedere alle fasi successive alla qualificazione nel caso in cui rientrino nei primi 4, 8, 16 atleti che vi passano. Nel caso ci sia più di un atleta con run nulle, questi disputeranno un'unica run per assicurarsi un tempo valido che permetta di passare alla fase successiva.

### **Sistema del ko**

Le run di ko system sono a cronometro, eseguite in doppio, ad eliminazione.

Gli atleti sono suddivisi in gruppi di due e gareggiano il primo classificato contro l'ultimo classificato; il secondo contro il penultimo così via (Fig.1-1.1). Chi vince passa al turno successivo, chi perde è eliminato.

Passa il turno chi vince due run. Se non c'è un vincitore dopo 5 run, passa il turno l'atleta con il miglior risultato in qualifica.

Se in questa fase un atleta abbandona la competizione passa il turno l'altro atleta.

Al termine delle semifinali, i vincitori delle semifinali gareggiano per il primo e il secondo posto nella finale, dopo che gli altri due atleti perdenti delle

semifinali hanno gareggiato per il terzo e il quarto posto nella finale di consolazione.

## **Partenze**

Per le qualificazioni la partenza è libera e la sequenza dei comandi è:

AI POSTI (on your marks) e successivamente PRONTI (ready): dopo il secondo comando l'atleta ha 5 secondi per partire, altrimenti gli verrà attribuita la falsa partenza, due false partenze consecutive comportano l'attribuzione di una run nulla (senza tempo valido).

Il piede anteriore del pattinatore deve essere all'interno del box di partenza (40cm x 2m) e nessuna parte di questo, comprese le ruote, dovrà toccare la linea di partenza anteriore o quella posteriore. Parti del piede posteriore possono toccare la linea di partenza posteriore. Entrambi i pattini o parti di questi devono toccare il terreno. Il primo movimento in avanti di uno dei due pattini deve attraversare la linea di partenza anteriore. L'oscillazione del corpo è ammessa.

Allegato 5: posizione pattino nel box.

Per il ko system la sequenza dei comandi è:

AI POSTI (on your marks): gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza, hanno 3 secondi per assumere la posizione, altrimenti sarà attribuita loro la falsa partenza.

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

VIA: il via è decretato tramite segnale acustico di partenza, se gli atleti partono prima del segnale acustico sarà attribuita falsa partenza.

Due false partenze commesse dallo stesso atleta nella stessa run comportano l'attribuzione di una runa nulla (senza tempo valido).

## **ART. 1.3 - PENALITA'**

L'atleta dovrà slalomare i 20 cono con un solo pattino a terra; se un atleta cambia piede di slalom o se la sua gamba libera tocca il terreno prima o sulla della linea di arrivo, o il pattino che slaloma viene sollevato (nessuna ruota tocca per terra) la run sarà considerata nulla e nessun tempo sarà assegnato.

È concesso durante la run al pattinatore di sollevare, rimanendo su una sola ruota, e di riabbassare il pattino che slaloma; questa tecnica non comporta alcuna penalità per il pattinatore che la utilizza.

Per ogni cono mancato o abbattuto sarà sommata una penalità di +0,2 secondi al tempo fatto registrare dal pattinatore. Un cono spostato

abbastanza da rendere visibile il segno centrale è considerato come cono abbattuto; Nel caso eccezionale in cui il pattinatore colpisca un cono e quest'ultimo ritorni da solo sul suo cerchio di base, coprendo il segno centrale, nessuna penalità sarà attribuita per questo cono. Se un cono colpito colpisce un altro cono, saranno attribuite le penalità per entrambi i coni (+ 0,2 secondi ciascuno).

Gli atleti devono attraversare la linea del primo cono su un solo piede.

Se un pattinatore non è su un solo piede nell'attraversare la linea del primo cono, il primo cono è considerato mancato e gli sarà attribuita una penalità per il primo cono.

Se un pattinatore non è su un piede nel passare il secondo cono, gli sarà attribuita una penalità di cono mancato in aggiunta alla penalità per il primo cono.

Se un pattinatore non è su un piede nel passare il terzo cono, la run sarà considerata nulla.

La fotocellula finale dovrà essere interrotta dalla gamba a terra ed almeno una ruota del pattino dovrà toccare il terreno, pena l'attribuzione di run nulla.

È vietato saltare al di sopra della linea di arrivo pena l'attribuzione di una run nulla.

Quando la somma delle penalità è superiore a 4 la run sarà dichiarata nulla.

## **ART. 1.4 - CLASSIFICA**

### QUALIFICAZIONI:

La classifica finale della fase di qualifica è basata sul miglior tempo di ogni atleta, tra le due run a disposizione.

In caso di pareggio per entrambe le run di qualificazione, verrà eseguita una ulteriore run di spareggio.

### KO SYSTEM:

Il primo e il secondo posto sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto il round finale. Essi sono classificati a seconda del risultato della finale.

Il terzo e il quarto posto sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto il round di semifinale ma non sono passati al round finale. Essi sono classificati a seconda del risultato della finale di consolazione.

I posti dal quinto all'ottavo sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto il round dei quarti di finale ma non sono passati ai round di semifinale. Essi sono classificati secondo il loro migliore tempo della fase di qualifica.

I posti dal nono al sedicesimo sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto i round degli ottavi di finale ma non sono passati ai round dei quarti di finale.

Essi sono classificati secondo il loro migliore tempo della fase di qualifica, ecc.

Fig 1 Passaggi per i migliori 8 atleti  
quarti di finale

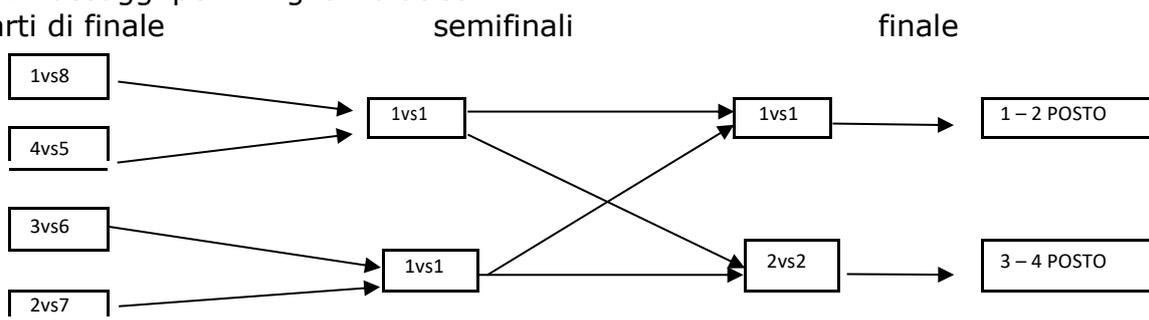
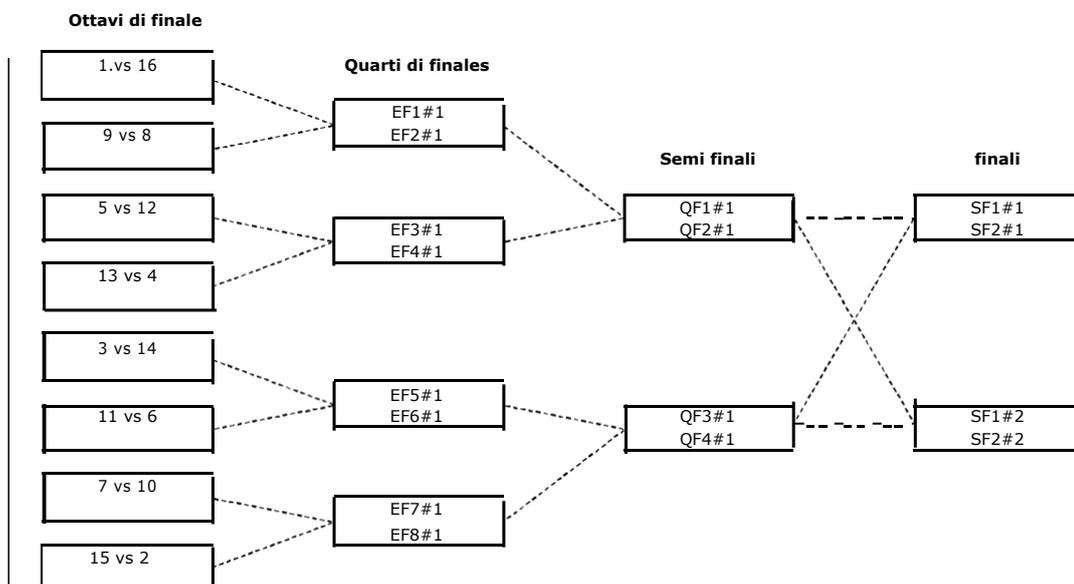


Fig 1.1 Passaggi per i migliori 16 atleti



## CAPITOLO 2 - CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Gli atleti preparano una run coreografata sulla base musicale di propria scelta, che eseguono in uno specifico lasso di tempo della competizione.

### ART. 2.1 – TRACCIATO DI GARA

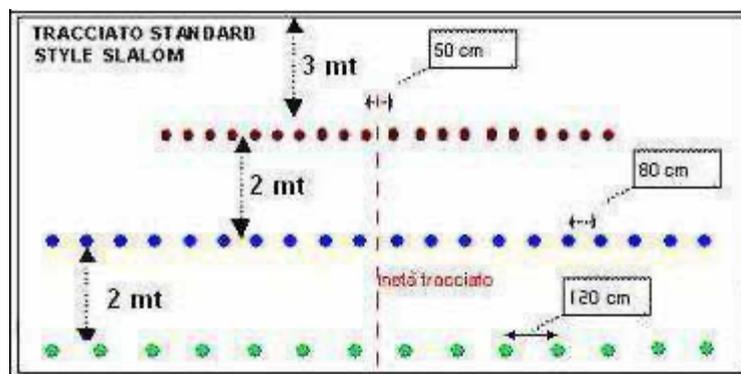
Sono previste tre file di coni distanti fra loro 2 metri. Ogni fila di coni deve essere di colore contrastante col pavimento della pista.

La fila più vicina alla giuria è composta da 20 coni distanti tra loro 50 cm, la seconda fila da 20 coni distanti tra loro 80 cm; la terza fila è composta da 14 coni a distanza di 120 cm (fig. 2.1).

Ad ogni cono corrisponde un cerchio sottostante della stessa misura della base del cono; nel centro del cerchio è presente un cerchietto di 7 mm di diametro.

Le misure dei coni sono le stesse dello speed slalom (cap. 1, art. 1.1).

Fig 2.1 tracciato del classic freestyle slalom



La giuria è posta in posizione centrale rispetto alle file dei coni ad una distanza di 2 -3 metri dalla prima linea.

La giuria è composta per le gare regionali da 3 giudici valutatori ed un giudice addetto alla valutazione delle penalità; per le gare nazionali da 5 giudici valutatori ed un giudice addetto alla valutazione delle penalità.

### ART. 2.2 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

L'ordine di discesa in pista è stabilito dal ranking UISP; entrano in pista prima gli atleti con il ranking più basso; gli atleti con il ranking più alto.

**Atleti senza ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco delle entrate in pista.**

Gli atleti devono eseguire la run su tutte e tre le file dei coni , slalomando tutti i coni.

Il tempo di esecuzione della run è compreso tra 1,45" e 2 minuti. (105" e 120").

L'atleta è chiamato in pista e quando è pronto per iniziare l'esecuzione parte la base musicale ed il cronometrando del tempo.

L'esecuzione termina con la fine della base musicale o quando l'atleta ne indica la fine.

Subito dopo che un atleta ha terminato ha terminato la propria performance, l'atleta successivo è chiamato nell'area di riscaldamento, nel frattempo i giudici valutano l'atleta precedente.

## **ART. 2.3 - ABBIGLIAMENTO E COMPORTAMENTO DURANTE L'ESECUZIONE**

L'abbigliamento utilizzato può riflettere il tema della musica purché non sia indecente e sia appropriato al pattinaggio.

L'abbigliamento utilizzato non deve essere indecoroso o di natura sessuale.

Non è concesso l'utilizzo di accessori e altri oggetti.

Nel caso in cui durante l'esecuzione una parte dell'abbigliamento sia deliberatamente rimossa o gettata a terra, questa dovrà essere considerata come accessorio.

Le questioni poco chiare riguardo l'abbigliamento sono di competenza e decisione del giudice arbitro.

Atti o gesti irrispettosi (es. di natura sessuale, violenta o insulti), specialmente rivolti verso i giudici, non sono considerati come appropriati e il pattinatore che li commette potrà essere penalizzato o squalificato.

## **ART. 2.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE**

Il risultato finale dell'esecuzione della run del pattinatore per il Classic Freestyle Slalom è strutturato su due tipi di valutazione: punteggio tecnico e punteggio artistico. Il punteggio artistico è parzialmente dipendente dal livello di abilità tecnica mostrato durante l'esecuzione

**Valutazione tecnica:**

**Difficoltà dei passi eseguiti** (all. 2)

La valutazione standard dei passi rappresenta il punteggio di base da cui i giudici devono partire per determinare l'abilità del pattinatore nell'eseguire correttamente e propriamente i passi mostrati. Viene assunto che i passi siano eseguiti con fluidità e velocità sulla fila degli 80 cm, all'interno di un contesto di esecuzione nella media.

Il punteggio tecnico è influenzato anche dal "*freestyle footwork*" eseguito dal pattinatore.

Un *freestyle footwork* di elevata difficoltà, veloce, con varietà di movimenti e ben eseguito avrà un alto punteggio tecnico

Un *freestyle footwork* di base o semplice risulterà in un più basso punteggio tecnico.

I giudici sono tenuti obbligatoriamente a seguire i livelli di difficoltà dei passi indicati nella Matrice.

I passi per essere valutati devono essere eseguiti per un minimo di 4 coni consecutivi, o per 3 rotazioni consecutive. **Passi eseguiti su tre coni o meno, rotazioni di due giri o meno saranno penalizzati.**

Le transizioni, i cambi di piede o di direzione da un passo ad un altro passo della stessa famiglia o appartenenti a diverse famiglie sono ammessi. Le transizioni dovrebbero essere eseguite senza interruzione.

### **Varietà dei passi:**

I pattinatori sono incoraggiati a eseguire e integrare nelle proprie run con una completa varietà di passi che includa passi seduti, di rotazione, su una ruota, altri passi ecc.

**Passi seduti:** Il pattinatore dovrebbe essere in posizione accosciata, con la vita al di sotto del livello del ginocchio durante tutta l'esecuzione del passo lungo i coni.

**Passi saltati:** i piedi del pattinatore dovrebbero lasciare il terreno contemporaneamente.

**Passi di rotazione:** il pattinatore dovrebbe mantenere almeno una ruota a contatto col terreno durante la rotazione e rimanere all'interno della linea dei coni durante la rotazione.

**Passi su una ruota:** passi che sono eseguiti lungo una direzione, sia all'avanti che all'indietro, all'interno della linea dei coni, con solamente una ruota a contatto con il terreno.

**Altri passi:** passi che non sono inclusi nelle famiglie precedenti di passi seduti, saltati, di rotazione, su una ruota.

Il numero minimo di passi validi da eseguire durante la performance è 8 (in diverse famiglie e in qualunque proporzione).

Sarà applicata una penalità di **3** punti per ogni famiglia non coperta da almeno un passo e di **2** punti per ogni passo mancante al raggiungimento degli 8 passi.

Tale penalizzazione si applicherà sul punteggio tecnico

**Continuità:** i passi devono essere legati tra loro in un movimento continuo.

**Velocità e ritmo:** la velocità di esecuzione influenza direttamente la difficoltà tecnica dello slalom. Variazioni controllate nella velocità indicano il raggiungimento di un buon controllo dei passi eseguiti. Passi eseguiti a tempo con il ritmo della musica inoltre dimostrano il raggiungimento di un traguardo tecnico.

### **Valutazione artistica**

Il punteggio artistico deve dipendere dal punteggio tecnico con uno scarto di più o meno 10 punti.

Si valuta:

**Controllo del corpo:** Gli atleti dovrebbero mostrare una raggiunta capacità di unire i movimenti del corpo nella loro esecuzione, dovrebbero altresì prestare attenzione alle loro braccia, alla testa e al corpo quando pattinano.

I criteri di valutazione del controllo del corpo sono:

- valutazione artistica molto diminuita: controllo del corpo assente. Il pattinatore non controlla il corpo durante l'esecuzione dei trick e delle transitions ed il corpo è forzato innaturalmente

- valutazione artistica diminuita: il controllo del corpo è quasi assente o nascosto con movimenti della dance non collegati allo slalom (durante gli stop, fuori dalla linea dei coni...)

- valutazione artistica bassa: il controllo del corpo è presente. Si nota un movimento sensato delle mani, sincronismo delle braccia, una presentazione gradevole

- valutazione artistica molto alta: il controllo del corpo è notevole, il corpo riflette i movimenti del pattinatore, braccia e gambe sono sincronizzate, i trick sono presentati e viene presentata una coreografia collegata con lo slalom.

**Espressione musicale:** la scelta della musica dovrebbe essere complementare e in accordo con lo stile di pattinaggio mostrato dall'atleta. L'esecuzione dovrebbe essere coreografata con il tempo della musica ed esprimere il carattere, il ritmo e la velocità della musica scelta.

Passi eseguiti a tempo con la musica indicano il livello di abilità raggiunto dall'atleta.

**Gestione dei passi:** questo criterio riguarda il posizionamento dei passi sia all'interno della musica che lungo le file dei coni.

La coreografia dovrebbe seguire le pause e le variazioni dinamiche della musica.

Gli atleti sono inoltre incoraggiati a posizionare i passi impegnativi nel mezzo della fila dei cono, non solo alle estremità.

Tutte le componenti dell'esecuzione dovrebbero essere condotte all'interno delle file dei cono. Il punteggio di gestione dei passi sarà ridotto nel caso in cui un pattinatore trascorra troppo tempo al di fuori delle file dei cono.

## **ART. 2.5 – PUNTEGGIO**

Il punteggio massimo per la competizione di Classic Freestyle Slalom è di 130 punti. Due componenti contribuiscono a formare questa valutazione: il punteggio tecnico è compreso tra un minimo di 10 ed un massimo di 60 punti, il punteggio artistico è compreso tra 0 e 70 punti. Il punteggio finale arrotondato al numero decimale più prossimo per determinare il risultato finale.

I passi e le transizioni non eseguiti perfettamente non saranno validati, e sarà tenuta in considerazione solamente la parte eseguita correttamente.

## **ART. 2.6 - PENALITA'**

Se il pattinatore termina l'esecuzione prima dei 105 secondi o dopo i 120 secondi si applica una penalità di 10 punti.

Ogni cono abbattuto o spostato abbastanza dal suo cerchio di base da rendere visibile il segno centrale sottostante vale 1 punto di penalità.

Nel caso eccezionale in cui il pattinatore colpisca un cono e quest'ultimo ritorni da solo sul suo cerchio di base, non sarà conteggiata alcuna penalità per questo cono.

Se un cono abbattuto muove o abbatte un altro cono, sono detratti 1 punto di penalità per ciascun cono spostato o abbattuto.

Se più di 5 intervalli non sono slalomati dal pattinatore, saranno detratti 5 punti di penalità.

I cono abbattuti sono riposizionati solo dopo il consenso del giudice delle penalità.

Perdite di equilibrio, cadute ed errori durante l'esecuzione sono penalizzati. Le perdite di equilibrio sono penalizzate dai giudici valutatori.

Le cadute sono penalizzate dal giudice delle penalità.

Le penalità detratte per la perdita di equilibrio, hanno un range compreso tra 0,5 e 1,5 punti.

Le cadute sono:

lieve quando viene poggiata es. una mano o un ginocchio a terra senza impatto del corpo al suolo.

grave quando c'è impatto del corpo al suolo.

Le penalità detratte per le cadute hanno un range compreso tra 2 e 5 punti.

L'interruzione dell'esecuzione può avvenire per interferenza interna o esterna

L'interferenza interna è qualsiasi interruzione causata dal pattinatore stesso (rottura di un pattino, malessere, costume indecente...) In questo caso il pattinatore ha 10 minuti di tempo per risolvere l'interruzione, trascorsi i quali se la causa non è stata risolta al pattinatore non viene attribuito alcun tempo o punteggio.

Se invece la causa dell'interruzione viene risolta entro dieci minuti il pattinatore ripete l'esecuzione.

In entrambi in casi il giudizio continua dal momento dell'avvenuta interruzione e saranno detratti 5 punti di penalità

I coni abbattuti non sono riposizionati.

L'interferenza esterna è quella non causata dal pattinatore (es: impianto di diffusione malfunzionante, interruzione per comportamento del pubblico).

In questo caso il pattinatore ripeterà l'esecuzione dell'esercizio.

La seconda esecuzione riparte dall'inizio ma sarà giudicata a partire dal punto di interruzione della prima esecuzione e non è conteggiata alcuna penalità per la replica dell'esecuzione.

In tutti i casi, qualora il pattinatore non è in grado di ricominciare o continuare l'esercizio, il punteggio verrà attribuito in proporzione alla parte eseguita.

E' rigorosamente proibito utilizzare basi musicali con contenuto razzista, politico, violento, osceno o basi musicali che fanno riferimento a questi concetti. I pattinatori che violeranno tale regola saranno puniti tramite azione disciplinare (perdita di punti, perdita di posizioni di classifica, squalifica, sanzione pecuniaria). Le stesse azioni disciplinari potranno essere applicate contro il pattinatore anche dopo il termine della competizione, nel caso vengano ricevute lamentele da terze parti.

Se la base musicale dell'atleta sarà ricevuta oltre il termine ultimo di presentazione, comunicato dalla società organizzatrice, saranno detratti 10 punti di penalità (Tab. 2.1).

## ART. 2.7 – CLASSIFICA

La classifica finale è basata sulla comparazione tra le classifiche personali di ogni giudice valutatore usando il sistema dei "victory point".

Le classifiche personali dei giudici valutatori sono basate sui punteggi da loro assegnati e sui punti di penalità applicati dal giudice delle penalità, che sono sottratti direttamente dai punteggi dei giudici valutatori. (All. 3).

Tab 2.1 - Tabella di riferimento del giudice delle penalità

TIPO DI ERRORE	PUNTI DI PENALITA'	DESCRIZIONE
Caduta	2	Caduta leggera che non influenzi l'esecuzione, senza impatto
Caduta con impatto	5	Caduta pesante sul terreno
Durata dell'esecuzione	10	L'esecuzione termina prima o dopo l'intervallo di tempo concesso. (105-120 secondi)
Interruzione dell'esecuzione	5	Cause interne
Coni spostati	1	Per ciascun cono spostato o abbattuto
Intervalli non slalomati	5	Per più di 5 intervalli non slalomati
Perdite di parti dell'abbigliamento	2	Parti di abbigliamento cadute, inclusi gli occhiali
Abbigliamento come accessorio	DQ	Utilizzo dell'abbigliamento come accessorio
Penalità riguardante la musica	10	Musica ricevuta dopo il termine previsto

## CAPITOLO 3 - PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Due atleti preparano una run coreografata sulla base musicale di loro scelta, che eseguono in uno specifico lasso di tempo della competizione. Il punteggio è basato sulla sincronizzazione, l'espressione musicale oltre che sulla tecnica.

## **ART. 3.1 - TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Le regole per lo (svolgimento dello) slalom di coppia sono le stesse del Classic Freestyle Slalom (cap. 2).

### **DISCESA IN PISTA**

L'ordine di discesa in pista è stabilito secondo il ranking Uisp; entrano in pista prima gli atleti con il ranking più basso; gli atleti con il ranking più alto. Atleti senza ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco delle entrate in pista.

### **DURATA ESECUZIONE**

Categoria 1: 105 -120 secondi (1minuto e 45 secondi – 2minuti).

Categorie 2 e 3: 160 - 180 secondi (2 minuti e 40 secondi – 3 minuti).

Categoria 4: 105 -120 secondi (1minuto e 45 secondi – 2minuti).

## **ART. 3.2 - CRITERI DI VALUTAZIONE**

La valutazione finale per lo slalom di coppia si basa su tre tipi di punteggi: punteggio tecnico, punteggio artistico e punteggio di sincronia. Sia il punteggio artistico che il punteggio di sincronia sono in parte dipendenti dal livello di abilità tecnica mostrato durante l'esecuzione.

### **Valutazione tecnica**

Le regole per il punteggio tecnico sono le stesse del Classic Freestyle Slalom.

### **Valutazione artistica**

Le regole per il punteggio artistico sono le stesse del Classic freestyle Slalom

### **Sincronia**

L'esecuzione dei due pattinatori dovrebbe mostrare la stessa coordinazione del corpo e tempistica, eseguendo gli stessi movimenti nella stessa direzione. Sono ammissibili variazioni come ad es. tacco/punta, avanti/indietro, sinistra/destra. La sincronizzazione speculare non è giudicata come parte del punteggio di sincronia. È invece inclusa nel punteggio artistico.





## **ART. 4.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE**

Gli atleti di un gruppo hanno lo stesso numero di run ed eseguono la loro run uno dopo l'altro. Ogni run ha durata di 30 secondi. Il conto alla rovescia parte quando il pattinatore attraversa una qualsiasi fila di coni, i giudici smettono di giudicare il pattinatore esattamente dopo 30 secondi.

Nei primi round gli atleti hanno a disposizione 2 run a testa; nelle semifinali, le run sono 3 a testa; nella finale di consolazione, gli atleti hanno a disposizione 2 run ed 1 Last trick a testa. nella finale, i pattinatori hanno a disposizione 3 run ed 1 Last Trick a testa.

I pattinatori del primo gruppo sono chiamati per il riscaldamento sull'area della competizione (1-5 minuti).

Lo speaker presenta i pattinatori ed annuncia il loro ordine di discesa in campo per il gruppo corrente.

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

Il DJ è responsabile della musica. Ai pattinatori non è concesso di scegliere la loro musica.

### **Durante le run:**

Gli atleti possono fare qualsiasi cosa desiderino. Non è obbligatorio utilizzare ogni fila di coni, né slalomare ogni cono.

Solo le esecuzioni mostrate durante il round corrente sono tenute in considerazione dai giudici. Non si tiene conto delle esecuzioni dei round precedenti.

Se non è possibile mostrare il conto alla rovescia su uno schermo, lo speaker deve informare gli atleti del tempo residuo a loro disposizione: 20, 10, 5 secondi.

### **Dopo le run e al termine di ogni gruppo:**

gli atleti devono attendere i risultati nell'area risultati.

Durante la discussione dei giudici, lo speaker chiama gli atleti del gruppo successivo per il riscaldamento.

Terminata la discussione dei giudici, lo speaker interrompe il riscaldamento ed annuncia i risultati nell'ordine seguente: il pattinatore primo classificato (1°), il pattinatore ultimo classificato (4°), il pattinatore secondo classificato (2°) e il pattinatore terzo classificato (3°). I primi due pattinatori classificati passano al turno successivo, gli altri due sono eliminati dai turni successivi.

Al termine delle finali lo speaker annuncia i risultati finali dal posto in classifica più basso al più alto.

### **round finale:**

Al termine dei round di semifinale, i primi due pattinatori classificati di ogni semifinale sono ammessi alla finale per gareggiare per i posti dal 1° al 4°.

Gli altri due pattinatori di ogni semifinale sono ammessi alla finale di consolazione per gareggiare per i posti dal 5° al 8°.

## **ART. 4.4 - BEST TRICK E LAST TRICK**

### **Best Trick**

In un qualunque round tranne che nelle finali, in caso di pareggio tra due atleti, i giudici possono richiedere un Best Trick.

Il Best Trick consiste di un singolo passo ripetuto quante più volte possibile.

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

L'atleta vincitore del lancio della moneta decide l'ordine di partenza.

Ogni atleta ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi della durata massima di 30 secondi ciascuno. Se la durata del primo tentativo eccede i 10 secondi, il pattinatore non avrà a disposizione il secondo tentativo. Solamente il miglior tentativo sarà tenuto in considerazione.

Una volta terminata l'esecuzione dei Best Trick, lo speaker va al tavolo della giuria e porge il microfono ad ogni giudice che annuncia la propria decisione individuale. Il pattinatore che prende più voti vince il Best Trick.

### **Last Trick**

Il Last Trick è una run supplementare aggiunta durante i round della finale e della finale di consolazione.

Il Last Trick consiste di un singolo passo ripetuto quante più volte possibile.

La totalità delle run e del Last Trick è tenuta in considerazione dai giudici per determinare la classifica del gruppo.

La procedura del Last Trick è svolta come segue: l'ordine di discesa in campo è lo stesso delle run.

Ogni atleta ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi della durata massima di 30 secondi ciascuno. Se la durata del primo tentativo eccede i 10 secondi, l'atleta non avrà a disposizione il secondo tentativo. Solamente il miglior tentativo sarà tenuto in considerazione.

## **ART. 4.5 - CRITERI TECNICI**

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

I giudici basano la loro classifica sui seguenti criteri tecnici:

**Quantità e qualità:** la difficoltà di ogni passo è riconosciuta in accordo al numero di ripetizioni così come alla qualità della sua esecuzione e al controllo mostrato dal pattinatore dall'inizio fino alla fine del passo. Un passo con minor numero di ripetizioni ma con un'uscita sotto completo controllo sarà preferito rispetto ad un passo di maggiore durata dal quale però il pattinatore esca collassando. Un passo è considerato dentro la fila dei coni se una ruota incrocia una delle due linee parallele tangenti i bordi dei coni.

Il passo può essere eseguito per un qualunque numero di coni, ma il numero minimo di ripetizioni necessario per la validazione senza alcune penalizzazioni è di 4 coni e di 3 rotazioni.

**Continuità e fluidità:** passi con inizio e fine controllata così come fluenti transizioni tra le differenti fasi sulle file dei coni. Gestione del corpo con padronanza nell'utilizzo della parte superiore del corpo.

**Varietà dei passi:** eseguire un'ampia gamma di passi dimostra il raggiungimento di un livello tecnico più elevato rispetto al focalizzare l'attenzione su una sola abilità.

Sono permesse transizioni, cambi di piede o di direzione da un passo ad un altro appartenente alla stessa o ad un'altra famiglia. In ogni caso, ogni transizione dovrebbe essere eseguita senza alcuna pausa per essere validata.

**Freestyle e collegamenti:** l'integrazione dei passi all'interno di sequenze di freestyle dimostra il raggiungimento di un livello tecnico più elevato relativo agli stessi passi piuttosto che eseguire gli stessi passi senza alcuna introduzione o uscita di freestyle. La complessità tecnica dello stesso freestyle è inoltre tenuta in considerazione.

Non è obbligatorio eseguire passi appartenenti a tutte le famiglie, ma la mancanza viene considerata nella valutazione della varietà.

**Passi seduti:** Il pattinatore dovrebbe essere in posizione accosciata, con la vita al di sotto del livello del ginocchio durante tutta l'esecuzione del passo lungo i coni.

**Passi saltati:** i piedi del pattinatore dovrebbero lasciare il terreno contemporaneamente.

Passi di rotazione: il pattinatore dovrebbe mantenere almeno una ruota a contatto col terreno durante la rotazione e rimanere all'interno della linea dei coni durante la rotazione.

Passi su una ruota: passi che sono eseguiti lungo una direzione, sia all'avanti che all'indietro, all'interno della linea dei coni, con solamente una ruota a contatto con il terreno.

Altri passi: tutti i passi che non sono inclusi nelle famiglie precedenti di passi seduti, saltati, di rotazione, su una ruota.

I giudici non possono tenere in considerazione i "tentativi" di passi o transizione come passi eseguiti correttamente. Questi tentativi non riusciti sono considerati come "mancati" oppure non considerati affatto se non completati correttamente.

## **ART. 4.6 - PENALITA'**

Non sono assegnate penalità specifiche per spostamento di coni, cadute, mancata esecuzione di un passo; tali errori degradano la qualità tecnica dell'esecuzione.

Coni abbattuti o mancati durante l'esecuzione di un passo non sono tenuti in considerazione e conteggiati per il suddetto passo. es. 2 coni abbattuti durante l'esecuzione di un passo di 8 coni = passo di 6 coni.

Allo stesso modo, l'esecuzione di passi su coni precedentemente abbattuti non sarà tenuta in considerazione.

I coni devono essere riposizionati dopo ogni run.

In caso di caduta, il passo eseguito sarà tenuto in considerazione solamente fino alla perdita di equilibrio del pattinatore.

Se lo stesso passo viene eseguito diverse volte all'interno dello stesso round, solamente il migliore tentativo sarà tenuto in considerazione. La ripetizione dello stesso passo o di passi simili tra loro nello stesso round abbassa il livello di varietà dei passi mostrato dal pattinatore.

## **ART. 4.7 - CLASSIFICA**

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

Se tutti i giudici concordano riguardo alla classifica del gruppo, questa è validata senza alcuna discussione ed immediatamente annunciata dallo speaker (vedi svolgimento della competizione art 4.3).

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

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

Se i giudici non possono decidere tra due atleti, possono chiedere il Best Trick (vedi art. 4.4).

La classifica finale della competizione è stilata come segue:

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

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

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

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

## **CAPITOLO 5 – BATTLE FREESTYLE SLIDES**

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

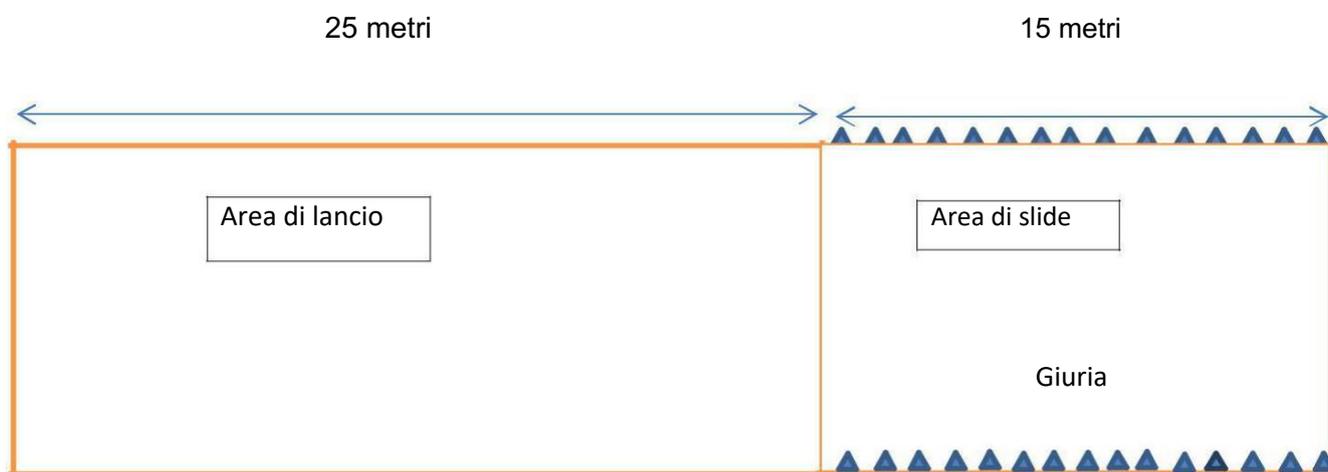
### **ART. 5.1 - TRACCIATO DI GARA**

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

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

Allo scopo di adattare l'area di gara agli spazi effettivamente disponibili, sentito il parere del giudice arbitro, è possibile ridurre di qualche metro la lunghezza dell'area di lancio e la larghezza dell'area di lancio e di slide, purché venga garantito spazio sufficiente agli atleti per l'esecuzione delle loro slides (consigliata una larghezza compresa tra i 2,5 e 3 metri).

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



## ART. 5.2 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

In ogni categoria gli atleti sono suddivisi in gruppi composti da un minimo di tre ad un massimo di quattro atleti. Il numero dei gruppi dipende dal numero dei pattinatori (Fig. 4.1, cap. 4)

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

L'ordine di discesa in pista è stabilito dal ranking UISP; entrano in pista prima gli atleti con il ranking più basso; gli atleti con il ranking più alto. Atleti senza ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco delle entrate in pista.

## ART. 5.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

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

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

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

### **Durante le run:**

Gli atleti possono eseguire slide singole o combinazioni di slide. Non vi è alcuna limitazione.

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

Le esecuzioni dei round precedenti non sono tenute in considerazione.

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

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

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

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

### **Dopo le run:**

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

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

Solamente nella finale, gli atleti finalisti scelgono il loro ordine di discesa in campo come segue: l'atleta col miglior ranking sceglie per primo uno dei 4 posti a disposizione (1, 2, 3 or 4), dopodiché l'atleta col secondo miglior ranking sceglie uno dei 3 posti rimasti, poi l'atleta col terzo miglior ranking sceglie uno dei 2 posti rimasti, infine il quarto atleta prende l'ultimo posto lasciato libero.

### **BEST SLIDE**

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

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

#### **La procedura della Best Slide viene svolta come segue:**

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

Ogni atleta interessato ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi.

Solamente il miglior tentativo sarà preso in considerazione.

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

## **ART. 5.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE**

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

I giudici basano la loro classifica sui seguenti criteri tecnici:

**Lunghezza e qualità:** la difficoltà di ogni slide è riconosciuta in accordo alla sua lunghezza così come alla qualità della sua esecuzione e al controllo mostrato dal pattinatore dall'inizio fino alla fine della slide (all. 4). Una slide più corta ma con un'uscita sotto completo controllo sarà preferita rispetto ad una di maggior lunghezza dalla quale però il pattinatore esca collassando. la lunghezza minima perché una slide è considerata è di 2 metri.

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

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

Per la suddivisione delle slide in famiglie ed un confronto del loro livello di difficoltà tecnica, vedere la matrice delle slide (all. 4).

## **ART. 5.5 - PENALITA'**

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

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

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

## **ART. 5.6- CLASSIFICA**

La classifica del Battle Freestyle Slides segue la stessa organizzazione e le stesse regole del Battle Freestyle Slalom (Art. 4.7).

## CAPITOLO 6 – HIGH JUMP

Gli atleti gareggiano nel saltare, utilizzando una rampa curva, un'asticella orizzontale posta ad altezza crescente.

### ART. 6.1 - TRACCIATO DI GARA

Si traccia la linea di partenza, a 30 metri da questa si segna la linea dove sarà posizionata l'inizio della rampa per il salto, mentre l'ultima linea è segnata alla distanza di 15 metri dalla seconda e rappresenta la linea d'arrivo.

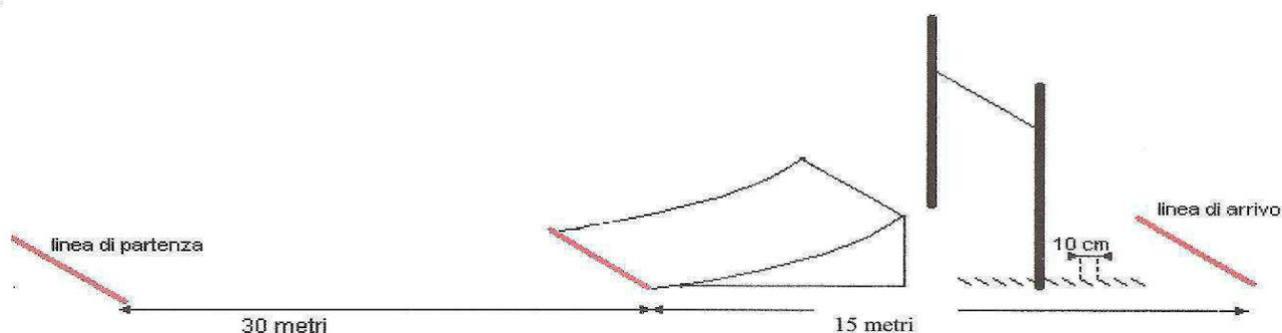
In caso di piste di dimensioni ridotte, è possibile accorciare la distanza partenza-inizio rampa a 25 metri.

Partendo inoltre dalla fine della rampa, deve essere segnata una scala suddivisa in decimetri lunga 4 metri entro la quale sono posizionati i ritti, con lo zero posto dove finisce la rampa.

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

I ritti devono essere mobili, per essere spostati durante la gara, essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno, ed essere alti non meno di 2,80 m. I ritti, inoltre, devono essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo da 5 cm.

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



L'asticella deve essere lunga almeno 3 m per dare la possibilità agli atleti di valicarla in qualsiasi posizione. L'asticella deve avere sezione circolare. Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi sui supporti in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra.

La rampa deve essere alta (nella parte finale) 45 cm e deve avere una larghezza minima di 90 cm (fig.6.1); la struttura portante può essere costituita da qualsiasi materiale, ma la superficie di percorrenza deve essere di metallo.

Sulla rampa, se è possibile, dovrebbero essere riportate, in colore evidente, tre bande larghe 5cm, una alla fine della rampa nel punto più alto, e due laterali alla stessa distanza di 5cm dal bordo.

## **ART. 6.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Per partecipare alla competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e polsiere (vedi art. 8.2).

L'ordine di discesa in pista è stabilito dal ranking UISP; entrano in pista prima gli atleti con il ranking più basso; gli atleti con il ranking più alto. Atleti senza ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco delle entrate in pista.

L'atleta si posiziona sulla linea di partenza; a questo punto il suo allenatore, o egli stesso, richiede verbalmente ai Giudici d'asticella e di atterraggio di posizionare i ritti alla distanza X dall'inizio della rampa.

L'atleta, chiamato dallo speaker, deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, anche per controllare la distanza del posizionamento dei ritti da parte dei giudici, il salto è ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'atleta deve effettuare il salto una volta che sia stato dato il via al suo tentativo.

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

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

È facoltà dell'ultimo atleta rimasto in gara decidere l'incremento in altezza dell'asta nel caso in cui voglia tentare di stabilire il suo record personale.

Ogni categoria ha un'altezza minima, salto di inizio gara, al di sotto della quale l'atleta non può saltare. L'atleta può comunque decidere di rinunciare a saltare tale altezza e passare direttamente ad una misura superiore in questo caso è tenuto a comunicarlo al giudice arbitro ed alla segreteria.

Successivamente l'atleta può decidere di saltare una misura e passare a quella successiva comunicandolo al giudice di partenza

### **Misure salto inizio gara:**

<b>RAGAZZI M</b>	<b>1,40 m</b>	<b>RAGAZZI F</b>	<b>1,30 m</b>
<b>JUNIORES M</b>	<b>1,60 m</b>	<b>JUNIORES F</b>	<b>1,40 m</b>
<b>SENIORES M</b>	<b>1,80 m</b>	<b>SENIORES F</b>	<b>1,60 m</b>
<b>MASTER M</b>	<b>1,60 m</b>	<b>MASTER F</b>	<b>1,40 m</b>

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

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

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

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

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

L'asticella è alzata ad intervalli successivi di 10 cm.

## **ART. 6.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

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

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

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

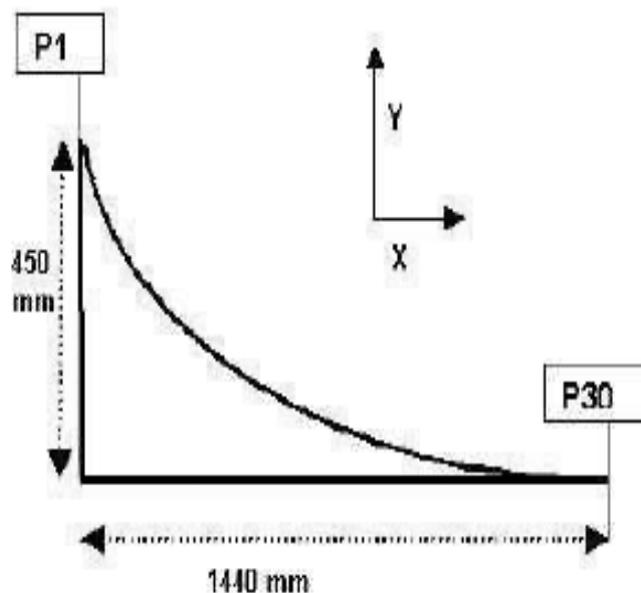
1. Il numero totale di salti eseguiti (validi e nulli), vince l'atleta che ne abbia effettuati meno.
2. Nel caso in cui anche il numero di salti effettuati sia lo stesso, verrà considerata l'altezza del primo salto nullo. Vince l'atleta con l'altezza superiore.

3. Solamente per i primi tre posti del podio:

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

Fig. 6.1 - La curvatura della rampa è standardizzata, secondo la seguente tabella da abbinare al disegno a fianco

	X	Y
P 1	0	450
P 2	50	422
P 3	100	394
P 4	150	366
P 5	200	338
P 6	250	313
P 7	300	287
P 8	350	263
P 9	400	239
P 10	450	218
P 11	500	198
P 12	550	180
P 13	600	163
P 14	650	148
P 15	700	134
P 16	750	120
P 17	800	108
P 18	850	97
P 19	900	87
P 20	950	77
P 21	1000	68
P 22	1050	60
P 23	1100	53
P 24	1150	44
P 25	1200	37
P 26	1250	29
P 27	1300	22
P 28	1350	15
P 29	1400	9
P 30	1440	0



## CAPITOLO 7 – FREE JUMP

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

### ART. 7.1 - TRACCIATO DI GARA.

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

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

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

È permesso qualunque tipo di protezione; sono raccomandate le polsiere.

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

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

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

### ART. 7.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

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

Ogni categoria ha un'altezza minima, salto di inizio gara, al di sotto della quale l'atleta non può saltare. L'atleta può comunque decidere di rinunciare a saltare tale altezza e passare direttamente ad una misura superiore in questo caso è tenuto a comunicarlo al giudice arbitro ed alla segreteria.

Successivamente durante la gara l'atleta può decidere di saltare un'altezza e passare a quella successiva comunicandola al giudice di partenza.

L'ordine di discesa in pista è stabilito dal ranking UISP; entrano in pista prima gli atleti con il ranking più basso; gli atleti con il ranking più alto. Atleti senza ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco delle entrate in pista.

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

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

E' facoltà dell'ultimo atleta rimasto in gara decidere l'incremento in altezza dell'asta nel caso in cui voglia tentare di stabilire il suo record personale.

Misure salto inizio gara:

<b>RAGAZZI M</b>	<b>60 cm</b>	<b>RAGAZZI F</b>	<b>55 cm</b>
<b>JUNIORES M</b>	<b>70 cm</b>	<b>JUNIORES F</b>	<b>60cm</b>
<b>SENIORES M</b>	<b>80 cm</b>	<b>SENIORES F</b>	<b>70 cm</b>
<b>MASTER M</b>	<b>70 cm</b>	<b>MASTER F</b>	<b>60 cm</b>

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

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

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

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

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

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

## **ART. 7.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

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

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

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.
3. Solamente per i primi tre posti del podio:  
se esiste ancora una condizione di parità, gli atleti iniziano una procedura di jump-off, iniziando dall'altezza immediatamente inferiore di 2cm all'ultima

altezza da loro fallita. Ogni atleta ha un unico tentativo. Se la condizione di parità continua a persistere, l'asticella sarà alternativamente alzata di 5cm se entrambi gli atleti validano il salto precedente, oppure abbassata se entrambi gli atleti falliscono il salto precedente, fino a che la condizione di parità non sarà risolta. Se i ritti non permettono di spostare l'asticella di 2cm, essa sarà spostata di 5cm.

4. La procedura di jump-off deve essere iniziata non appena si presenta una condizione di parità da risolvere.

## **CAPITOLO 8 - ROLLER CROSS**

Il Roller Cross è una gara di velocità e di agilità sui pattini, nell'affrontare un percorso vario e ricco di ostacoli.

### **ART. 8.1 – TRACCIATO DI GARA**

Le gare di roller cross possono essere indoor o outdoor.

L'omologazione del percorso spetta al Giudice Arbitro ed al Commissario di Gara, i quali visionano e approvano il percorso prima dell'inizio della competizione.

Nel caso in cui il giudice arbitro e il commissario di gara rilevino che parti del tracciato comportino condizioni ritenute eccessivamente pericolose, essi hanno la facoltà di modificare il tracciato a loro insindacabile giudizio.

Il percorso non potrà subire variazioni tra la fase di qualifica e la fase finale.

### **ART. 8.2 - CARATTERISTICHE DEL TRACCIATO**

Per la categoria Giovani la lunghezza totale del tracciato può arrivare al massimo in una misura compresa tra i 200 ed i 250 metri, per le altre categorie si può arrivare ad una misura compresa tra i 300 ed i 350 metri.

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

La larghezza del tracciato è minima 5 metri per le gare outdoor e 2,5 metri per le gare indoor.

Il rettilineo di partenza deve raggiungere una lunghezza minima di 20 metri; nelle semifinali e finali dovrà essere suddiviso in quattro corsie separate per le gare outdoor mentre in due corsie per le gare indoor (larghezza singole corsie 1.25 e lunghezza di 10 m) ed il primo ostacolo può essere posizionato

alla distanza di 5 metri dalla fine delle corsie. Ogni corsia deve essere delimitata in modo da non creare intralcio agli atleti e poter controllare che non ci sia invasione di corsia.

E' consigliabile inserire un secondo rettilineo privo di ostacoli , di lunghezza variabile a seconda dello spazio a disposizione, nella parte finale del percorso, per lo sprint finale.

La linea di partenza è posta all'inizio del rettilineo di partenza.

Devono essere presenti nel tracciato, almeno due tratti curvilinei in opposte direzioni.

Il tracciato deve comprendere il maggior numero possibile di tipologie di ostacolo disponibili (esempio: salto a secco, rampe, tunnel o sottopasso, curve strette, bank to bank).

La distanza massima tra la fine di un ostacolo e l'inizio di quello successivo non superiore a 20 m, a questo proposito si specifica che è ritenuta ostacolo anche una curva di raggio inferiore a 5m.

Il percorso compreso degli ostacoli deve essere realizzato in modo da permettere il passaggio di almeno due atleti affiancati, nelle gara indoor e di quattro atleti nelle outdoor.

### **Tipologia e dimensione degli ostacoli:**

Non vi sono indicazioni precise sulla tipologia, composizione e forma degli ostacoli.

Il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara decidono a loro insindacabile giudizio, l'altezza adeguata del salto a secco per ogni singola Categoria.

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

Le rampe curve devono avere un'altezza massima di 45 cm e possono essere omesse a insindacabile giudizio del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. per la categoria dei giovanissimi.

Il "bank to bank" deve avere il tratto piano, posizionato tra la salita e la discesa, proporzionato all'altezza. Anche in questo caso il Giudice Arbitro e il Commissario di Gara possono decidere di sostituire o permettere l'aggiramento di tale ostacolo da parte delle categorie più giovani. I dossi possono essere di diverse misure ed altezza.

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

Gli addetti di pista, si dispongono sul percorso di gara in prossimità degli ostacoli, hanno il compito di ripristinare le condizioni originali della pista

dopo il passaggio degli atleti, segnalando ai giudici di pista eventuali variazioni (esempio: un ostacolo abbattuto).

### **Equipaggiamento degli atleti**

Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e polsiere. Le suddette protezioni devono essere omologate per ciclismo e/o per pattinaggio a rotelle. Devono riportare nel loro interno la sigla EN1078, il nome o il marchio del fabbricante, il modello, la taglia ed il peso, l'anno ed il trimestre di fabbricazione, una delle sigle CE-ANSI-ASTM-SNELL B-1990. Non sono ammesse protezioni in uso in altri sport.

## **ART. 8.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

### **Prova del percorso:**

Almeno 30 minuti prima dell'inizio delle competizioni il percorso deve essere disponibile per le prove degli atleti.

Prima dell'inizio della prova di ogni singola Categoria è eseguito un giro di pista collettivo per quella categoria.

### **La gara outdoor si svolge in due fasi:**

Prova di qualificazione a cronometro: ogni atleta deve effettuare una run, si ottiene una classifica di qualificazione utilizzando il miglior tempo per ogni categoria passeranno alla semifinale i primi 4/8/16 atleti a seconda del loro numero per categoria. Sono formate batterie di quattro atleti ciascuno. Gli atleti di ogni batteria, che ottengono le prime due posizioni disputeranno la finale. I perdenti disputeranno la finale di consolazione.

### **La gara indoor si svolge nel seguente modo:**

Prova di qualificazione a cronometro: ogni atleta deve effettuare una run, (se le condizioni lo consentono o il numero degli atleti è ridotto, il giudice arbitro può far effettuare due run) si ottiene una classifica di qualificazione utilizzando il miglior tempo.

Per ogni categoria passeranno alla semifinale i primi 4/8/16 atleti a seconda del loro numero per categoria.

Le batterie sono costituite da due atleti. I vincitori di ogni batteria passeranno alle fasi successive per disputare la finale.

I perdenti disputeranno la finale di consolazione.

In base al numero degli atleti ed a discrezione del giudice arbitro, è possibile effettuare due run di qualificazione sia nelle gare indoor che in quelle outdoor.

Se su un tracciato di gara outdoor non sussistono le condizioni di sicurezza per far gareggiare 4 atleti contemporaneamente, il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara possono decidere a loro insindacabile giudizio, di adottare la formula utilizzata per le gare indoor.

Inoltre per la finale, ove la larghezza del tracciato non consenta far gareggiare insieme i 4 atleti delle 2 batterie si utilizzerà la stessa formula della finale indoor. Passano in finale i primi 4 atleti.

Nelle semifinali e nelle finali gli atleti sceglieranno la postazione di partenza in base al tempo migliore ottenuto nelle qualificazioni.

### **Discesa in pista:**

La discesa in pista è determinata dal ranking UISP, partono per primi gli atleti col ranking più basso. Atleti senza ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco della discesa in pista.

Nel caso in cui si possano effettuare due run(indoor) L'ordine di discesa in pista per la seconda run è basato sulla classifica dei tempi della prima run, a cominciare con il peggior classificato. Gli atleti senza tempo valido (run nulla) sono aggiunti casualmente all'inizio della lista della discesa in pista e partono per primi.

### **Procedura di partenza**

#### **Nelle fasi a cronometro (free start) i comandi sono:**

AI POSTI: gli atleti si posizionano dentro al box di partenza con il pattino avanzato, senza toccare le linee, mentre l'altro pattino può assumere qualsiasi altra posizione.

PRONTI: gli atleti assumono la posizione di partenza.

Dopo il "pronti" gli atleti hanno 5 secondi per partire.

Nelle semifinali e finali gli atleti con i tempi migliori ottenuti nella qualificazione scelgono per primi la posizione di partenza.

#### **Nelle semifinali e finali i comandi sono:**

AI POSTI: gli atleti si posizionano dentro al box di partenza con il pattino avanzato, senza toccare le linee, mentre l'altro pattino può assumere qualsiasi altra posizione.

PRONTI: gli atleti devono rimanere immobili altrimenti sarà assegnata la falsa partenza.

Un segnale acustico darà il via all'atleta.

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

contatti fianco a fianco non sono sanzionati. In particolare l'atleta in testa può scegliere la velocità e la traiettoria migliore, ma non potrà ostacolare evidentemente gli altri atleti per esempio allargando le braccia evitandone il sorpasso.

Nelle semifinali o finali nel caso in cui si verificano situazioni tali da costituire pericolo per gli atleti ad esempio cadute rovinose che possano compromettere la sicurezza della gara, il giudice di pista è tenuto a segnalare il fatto con la bandierina rossa e fischiando, decretando così la sospensione della gara. La valutazione della sanzionabilità è a discrezione del Giudice Arbitro, che può avvalersi della consulenza dei Giudici di pista. In caso di squalifica per scorrettezza, nelle gare outdoor verrà ripetuta la singola batteria finale con gli atleti rimanenti. Nelle batterie a due atleti (gare indoor) in caso di squalifica per scorrettezza, l'atleta rimanente diventa automaticamente vincitore di quella singola batteria. È possibile utilizzare sistemi di ripresa video, effettuato da personale individuato dal giudice arbitro; le riprese saranno ad uso esclusivo dei giudici in pista e del giudice arbitro.

## **ART. 8.4 – CLASSIFICHE**

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

L'arrivo viene determinato nel momento in cui la parte più avanzata del primo pattino attraversa la linea del traguardo, procedendo nella stessa direzione imposta dal percorso, purché almeno una sua qualsiasi parte sia a contatto con il suolo. Qualora il primo pattino non tocchi la linea del traguardo, l'arrivo viene determinato dalla parte più avanzata del secondo pattino, purché quest'ultimo oltrepassi la linea del traguardo a contatto con il suolo.

Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati.

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

In fase di qualificazione l'uscita dal percorso di gara senza rientro dal punto di uscita, è considerato un salto di percorso, comporta la retrocessione all'ultimo posto della classifica di qualificazione.

Nelle semifinali o finali nel caso in cui due o più atleti arrivino al contatto, e questo comporti l'uscita dal percorso di uno di essi, è consentito all'atleta di rientrare subito dallo stesso punto di uscita sul percorso senza subire alcuna sanzione, in caso contrario è retrocesso all'ultimo posto.

Gli atleti che effettuano salto di ostacolo obbligatorio, salto di percorso, o mancato arrivo al traguardo, sono retrocessi all'ultimo posto della classifica; gli atleti squalificati per comportamento scorretto sono esclusi dalla classifica.

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

Se un atleta involontariamente abbatte un ostacolo che risulta poi pericoloso per gli atleti che sopraggiungono, i giudici di pista devono segnalare al giudice arbitro lo stato di insicurezza della pista, il quale decreterà la sospensione della gara per ripristinare le condizioni di sicurezza, in tal caso la gara dovrà essere ripetuta. Se un atleta di abbatte un ostacolo per danneggiare un altro atleta (ad esempio scagliandoglielo addosso), questi sarà sanzionato con la squalifica per comportamento scorretto.

### **Squalifiche:**

Le squalifiche in fase di qualificazione comportano l'esclusione dell'atleta dalla classifica di qualificazione.

Se le squalifiche avvengono durante le finali o le semifinali i posti corrispondenti agli squalificati rimarranno vuoti.

Esempio se viene squalificato un atleta che gareggia per il 1° e 2° posto il 2° posto rimarrà vuoto perché se l'altro atleta non commette infrazioni arriverà primo. Lo stesso vale per il 3° e 4° posto.

### **Retrocessioni:**

Gli atleti retrocessi occuperanno l'ultimo posto nella classifica delle qualificazioni, delle semifinali, delle finali.

### **Casi particolari:**

1. L'atleta che non si presenta alla linea di partenza, per futili motivi, sarà ultimo nella classifica generale.
2. 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.
3. Prima di ogni prova di ogni singola categoria, il giudice esegue l'appello. L'atleta che risulta assente, non disputa la gara e sarà classificato ultimo nella classifica generale.
4. Gli atleti che si qualificano per le batterie finali ma non si presentano alla partenza, causa infortunio o malore risultano ultimi per quella singola batteria, lo stesso vale se un atleta parte ma non termina il percorso o commette due false partenze. Nel caso l'atleta non si presentasse per futili motivi, sarà ultimo nella classifica generale.
5. Gli atleti che risultano assenti nelle run di qualificazione, sono estromessi dalla gara e quindi dalla classifica.

6. Gli atleti che partono regolarmente alla prova di qualificazione ma non arrivano al traguardo e quelli che commettono due false partenze sono posizionati ultimi in classifica di qualificazione.

## **CAPITOLO 9 - SKATE SLALOM**

### **ART. 9.1 - TRACCIATO DI GARA**

Le gare si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, Le gare possono essere indoor ed outdoor

Nelle gare outdoor la pendenza del tracciato di gara è preferibile per il regolare svolgimento della gara a meno che questa sia particolarmente accentuata da costituire un pericolo per gli atleti.

L'omologazione del percorso spetta comunque al Presidente di Giuria e/o al Commissario di Gara.

Il percorso di gara dovrà avere una lunghezza compresa tra un minimo di 100 metri a un massimo di 350 metri, su questo saranno posti i pali snodati regolamentari del roller cross.

**Le dimensioni dei componenti dei pali snodati sono le seguenti:**

1. Base: diametro appoggio 200 mm, altezza 100 mm, forma a calotta semisferica.
2. Snodo: molla di lunghezza  $\approx 300$  mm, con  $\emptyset$  interno di 20 mm
3. Palo: in materiale plastico,  $\emptyset$  esterno 20 mm, altezza 1500 mm, spessore 2 mm. I pali dovranno essere colorati in rosso o in blu e dovranno essere disposti sul percorso alternatamente a seconda se dovranno essere affrontati sul lato destro o sinistro rispetto al senso di marcia.

È possibile eseguire la competizione anche in parallelo, occorrerà però tracciare due percorsi perfettamente identici e paralleli.

### **ART. 9.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Ogni atleta effettua due run singole a cronometro.

Il via viene dato dal presidente di giuria che può essere o il classico "pronti...via!" o un colpo di fischiotto, da quel momento l'atleta ha 5 secondi per partire.

Nel caso in cui la competizione sia fatta in parallelo, i tempi dovranno obbligatoriamente essere rilevati tramite fotocellule, al momento del via partirà il tempo per entrambi gli atleti, mentre il tempo finale è rilevato dalle fotocellule poste sul finish. Per partecipare a questa competizione

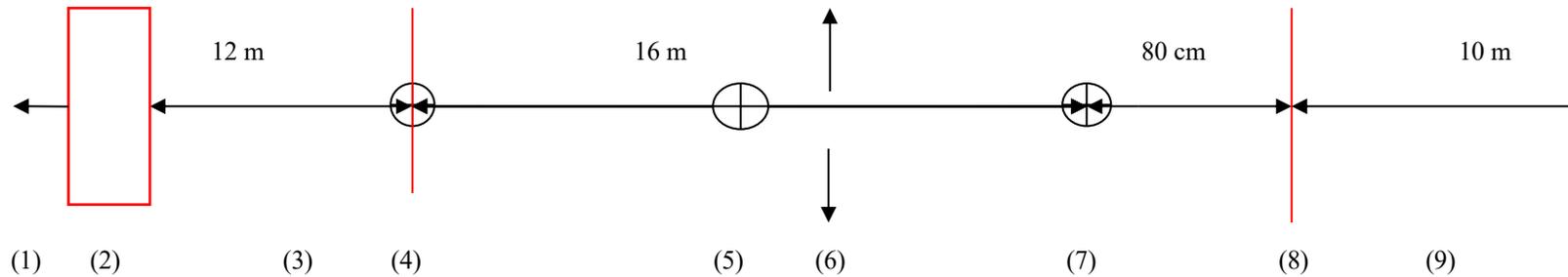
l'atleta dovrà indossare caschetto protettivo, gomitiere, ginocchiere e polsiere.

### **ART. 9.3 – CLASSIFICHE**

La gara consta di due run, per la redazione della classifica finale viene preso in considerazione il tempo migliore realizzato. Tutti i pali del percorso devono essere slalomati, quelli rossi sul lato destro rispetto al senso di marcia, e quelli blu sul lato sinistro. Saltare un palo o inforcarlo (cioè farlo passare tra le gambe), porta all'annullamento della run. Con due run nulle, l'atleta è posto in fondo alla classifica.

# Allegato 1

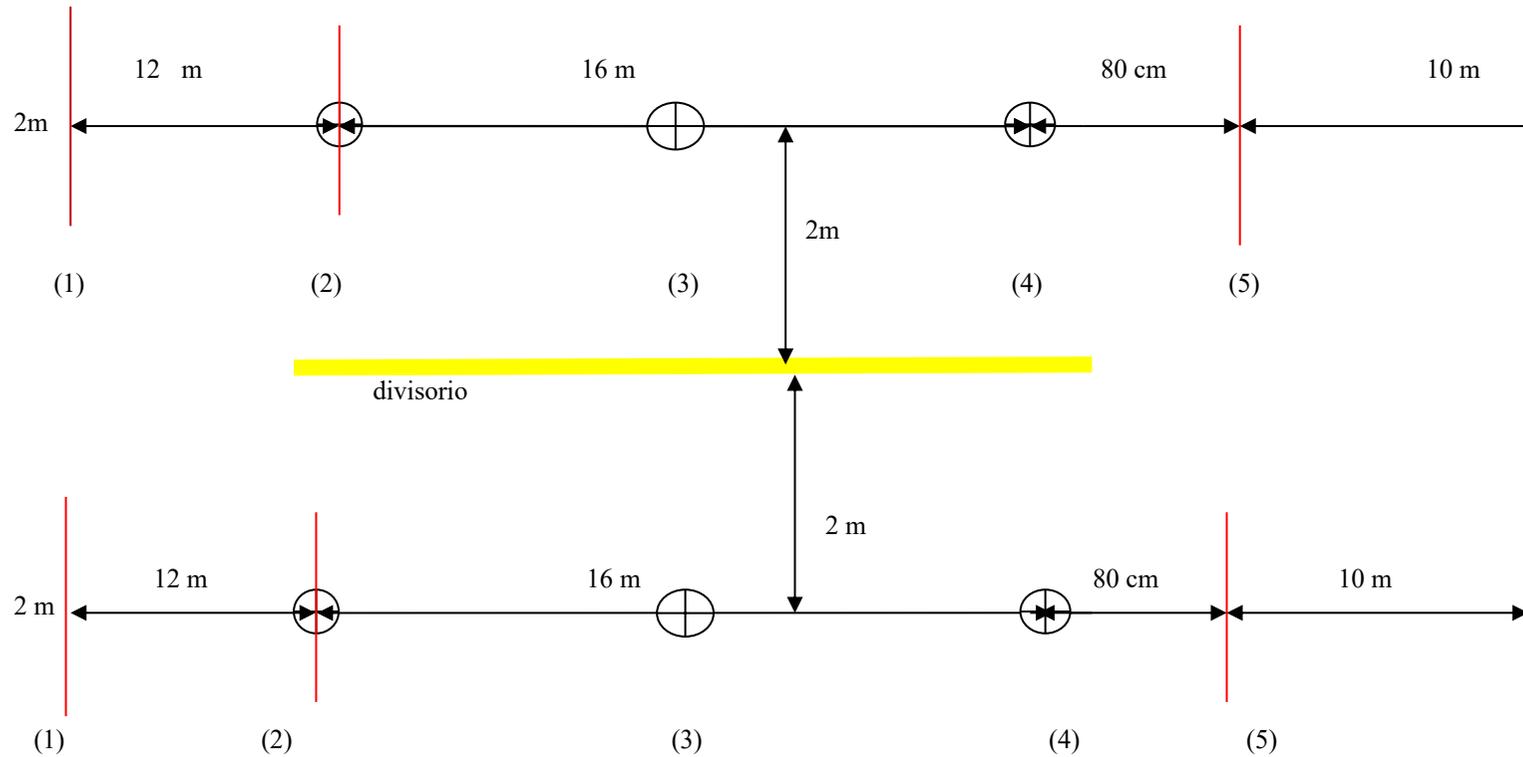
## Tracciato per qualificazioni speed slalom



- 1: spazio libero di almeno 1,5 m a partire dalla linea posteriore del box di partenza
  - 2: box di partenza 2 m x 0.40 m
  - 3: linea di partenza posta alla distanza di 12 m dal centro del primo cono
  - 4: linea del primo cono e primo cono
  - 5: 10° cono
  - 6: spazio libero laterale di almeno 3 metri
  - 7: 20° cono
  - 8: linea di arrivo posta a 80 cm dal centro dell'ultimo cono
  - 9: via di fuga almeno 10 m
- N.B: dal primo al ventesimo, i cono sono posti a distanza di 80 cm

## Allegato 1.1

## Tracciato per ko system speed slalom



1: linea di partenza posta alla distanza di 12 m dal centro del primo cono

2: linea del primo cono e primo cono

3: 10° cono

4: 20° cono

5: linea di arrivo posta a 80 cm dal centro dell'ultimo cono

N.B: dal primo al ventesimo, i cono sono posti a distanza di 80 cm

## ALLEGATO 2: MATRICE DI DIFFICOLTA' DEI PASSI DEL CLASSIC FREESTYLE SLALOM

		Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins		
A (50-60)	10		Toe Christie Back			Toe Footgun Spin	10	A (50-60)
	9		Toe Christie	Toe Wiper			9	
	8						8	
	7						7	
	6						6	
	5					Internal / External 1 Cone 7 Back	5	
	4	Butterfly	Toe Footgun Back			Internal / External Backward 7	4	
	3						3	
2					Wheeling Special/Wheeling Shifts/French Shift	2		
1		TeaPot/Superman				1		
B (40-50)	10		Toe Footgun		Flipping 360 Shift / Wheeling Fishleg / Daynight	Internal / External 1 Cone 7	10	B (40-50)
	9			Footgun Footspin			9	
	8			Kazatchok Back			8	
	7	Toe Reverse Eagle	Christie Back				7	
	6						6	
	5						5	
	4						4	
	3						3	
2	Cobra Back					2		
1				Sewing Machine		1		
C (30-40)	10		Christie		Wheeling Back		10	C (30-40)
	9	Cobra	Footgun Back	Kazatchok		Cross Korean Volt Back	9	
	8	Reverse Eagle				One Cone Cross Korean Volt	8	
	7					Cross Korean Volt	7	
	6	Toe Wheeling Eagle			Flat Shift / Flat Fake		6	
	5				Wheeling Forward	Two Wheels Spinning	5	
	4			Wiper			4	
	3		Cross Sitting Heel-Toe Back			Reverse J-Turn	3	
2	Z-Eagle	Footgun				2		
1		Cross Sitting Heel Toe	Special Jumps			1		
D (20-30)	10	Special		Footspin			10	D (20-30)
	9	Brush				J-Turn	9	
	8	Heel Toe Special	Sitting Heel-Toe Back			2 Feet Spin	8	
	7	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe / Full Remi			Total Cross	7	
	6				Heel-Toe Back		6	
	5						5	
	4				Fan Volt Series / Sweepers		4	
	3						3	
2						2		
1						1		
E (10-20)	10	Eight	Small Car / 5 Wheels Sitting				10	E (10-20)
	9	Eight Back			One Foot Back	Italian / Volt	9	
	8	Crazy Legs		X Jump			8	
	7			Crab Cross			7	
	6					Crazy Sun / Mexican	6	
	5	Stroll / Back Stroll					5	
	4	Crazy / Double Crazy Series				Sun / Mabrouk	4	
	3	Chap Chap / X		Crab	One Foot		3	
2	Nelson / Nelson Back					2		
1		Sitting Fish			Cross / Snake / Fish Series	1		

Others

Sitting

Jumps

Wheelings

Spins

# ALLEGATO 3

## SISTEMA DEI VICTORY POINT per la classifica del classic

Il concetto principale consiste nel calcolare quante volte più della metà dei giudici hanno votato (attraverso le loro classifiche) per un pattinatore in comparazione con gli altri pattinatori.

Esempio

Tabella 1. Punteggi dei giudici

Name	Pen.	Judge 1			Judge 2			Judge 3			Judge 4			Judge 5		
		Tech	Style	Total												
Skater 1	1	42	33	74	32	27	58	41	34	74	44	35	78	44	36	79
Skater 2	0	35	25	60	28	19	47	38	28	66	36	27	63	35	25	60
Skater 3	2	38	28	64	22	16	36	29	22	49	36	27	61	32	26	56
Skater 4	2	31	26	55	26	19	43	36	28	62	37	27	62	27	18	43
Skater 5	0	28	28	56	35	28	63	25	24	49	33	28	61	25	19	44
Skater 6	2,5	12	16	25,5	15	7	19,5	22	20	39,5	24	20	41,5	22	12	31,5
Skater 7	2	21	20	39	14	5	17	21	19	38	26	19	43	15	8	21
Skater 8	3	11	14	22	14	4	15	20,5	20	37,5	21	19	37	13	6	16

**Tabella 2. Classifica dei giudici**

Name	J1	J2	J3	J4	J4
Skater 1	1	2	1	1	1
Skater 2	3	3	2	2	2
Skater 3	2	5	4	4	3
Skater 4	5	4	3	3	5
Skater 5	4	1	4	4	4
Skater 6	7	6	6	7	6
Skater 7	6	7	7	6	7
Skater 8	8	8	8	8	8

**Tabella 3. Lista dei *victory points* e classifica finale**

	Skater 1	Skater 2	Skater 3	Skater 4	Skater 5	Skater 6	Skater 7	Skater 8	Win Sum	Local WP	Tech Pts Sum	Total Win Pts	Total marks Sum	Place
Skater 1		5	5	5	4	5	5	5	7					1
Skater 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Skater 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	157	21		3
Skater 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	157	20		4
Skater 5	1	1	2	3		5	5	5	4	5	146			5
Skater 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Skater 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Skater 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

La tabella mostra quanti giudici hanno votato per i pattinatori in colonna contro i pattinatori in riga (*victory points*).

**Criterio 1 - Criterio principale** - il numero di vittorie contro tutti gli altri pattinatori

Quando si compara ogni pattinatore con gli altri pattinatori, se i *victory points* della cella del pattinatore è maggiore della metà del numero dei giudici si aggiunge 1 punto al criterio 1 (*Win Sum*). Le posizioni di classifica più alte vanno assegnate ai pattinatori con la somma maggiore. Il significato del primo criterio rappresenta quante volte più della metà dei giudici hanno votato per un particolare pattinatore contro gli altri pattinatori.

**Criterio 2 - *win points* locali**

Se il primo criterio porta al pareggio tra alcuni pattinatori, (ad esempio, nella tabella, i pattinatori 3, 4, 5 sono pari per il primo criterio) allora si calcolano i *victory points* relativamente solamente a questi pattinatori (punti locali).

**Criterio 3**

Se pure il secondo criterio porta al pareggio allora si compara la somma algebrica dei punteggi tecnici.

**Criterio 4**

Quando anche il terzo criterio porta al pareggio tra alcuni pattinatori si calcola la somma totale dei *victory points* per questi pattinatori.

**Criterio 5**

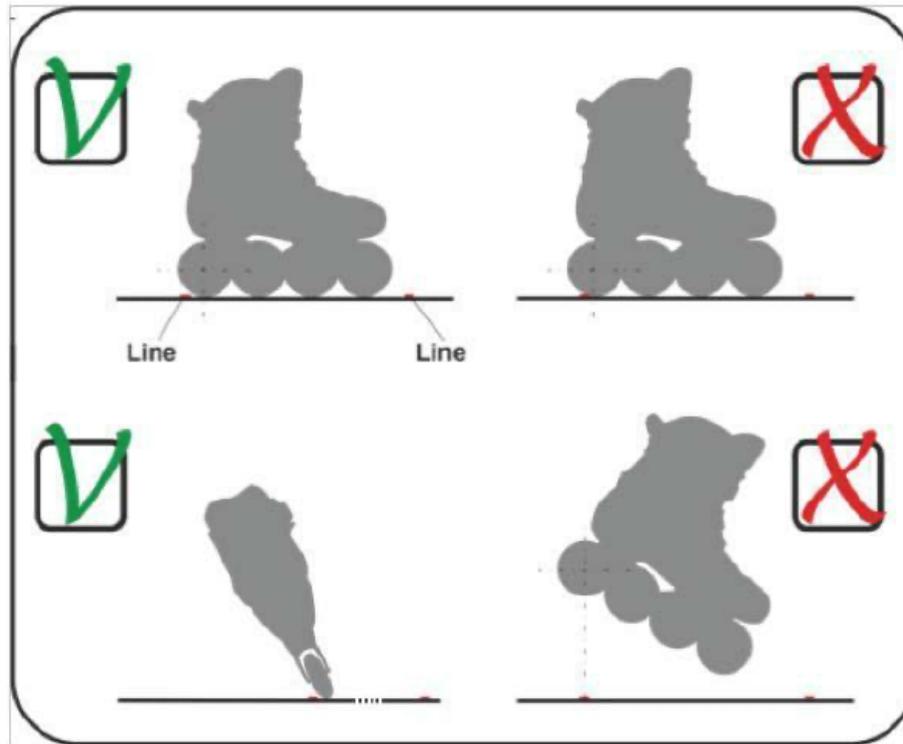
Quando anche il quarto criterio porta al pareggio, allora si calcola la somma algebrica dei punteggi.

Se infine anche il quinto criterio porta al pareggio, i pattinatori vengono classificati con lo stesso posto (*ex-aequo*).

# Allegato 4

Technical Level	Family 1	Family 2	Family 3	Family 4	Family 5
A	V - Toe Toe	Cowboy Heel Heel	8 Cross Heel Heel		
		Cowboy Toe Toe	8 Cross Toe Toe		
			8 Cross Toe Heel		
		Cowboy Toe Heel			
			8 Cross 8 Wheels		
	Cross Ern Sui Heel Heel	Cowboy 8 Wheels	Cross UFO Heel Heel	FastSlide Heel	
	Cross Ern Sui Heel Toe	Backslide Toe	Cross UFO Toe Toe	FastSlide Toe	
	Cross Ern Sui Toe Toe	Backslide Heel	Cross UFO 8 Wheels		
	Cross Ern Sui Heel				Cross Parallel Heel Heel
	Cross Ern Sui Toe				Cross Parallel Toe Heel
				Cross Parallel Toe Toe	
B	Cross Ern Sui 4 wheels		Eagle Toe Toe		
			Eagle Toe Heel		
			Eagle 8 Wheels		
			Eagle Heel Heel		
	Ern Sui Heel Heel		Ufo special heel heel		
	Ern Sui Toe Heel		Ufo special toe toe	FastSlide 4 Wheels	
	Ern Sui Heel Toe		Ufo special toe heel		Unity / Savannah Heel Heel
	Ern Sui Toe Toe		Ufo special heel toe		Unity / Savannah Toe Toe
		Backslide 4 Wheels	UFO Toe Heel		Unity / Savannah Toe Heel
			UFO Toe Heel	Magic Toe Toe	
			UFO Heel Heel	Magic Heel Heel	
				Magic Toe Heel	Cross Parallel 8 Wheels
			Ufo special 8 wheels		
			UFO 8 Wheels		
C		Cross Acid Toe Heel			Parallel Toe Toe
	Ern Sui 4 Wheels	Cross Acid Heel Heel		FastWheel Heel	Parallel Heel Toe
		Cross Acid Heel Toe		FastWheel Toe	Parallel Heel Heel
		Cross Acid Toe Toe		FastWheel Heel Heel	Unity / Savannah 8 Wheels
				FastWheel Toe Toe	
				FastWheel Toe Heel	
			FastWheel Heel Toe		
D		Barrow Heel Toe			
	Soyale Heel Heel	Barrow Toe Heel			
	Soyale Heel Toe	Barrow Toe			
	Soyale Toe Heel	Barrow Heel			
	Soyale Toe Toe	Barrow 4 Wheels			
	Soyale Heel	Cross Acid Toe			Parallel 8 Wheels
	Soyale Toe	Cross Acid Heel			
	Soyale 4 Wheels	Acid Toe Heel			
		Acid Heel Toe		Magic 8 Wheels	
		Acid Toe Toe		FastWheel 4 Wheels heel	
			FastWheel 4 Wheels toe		
	Acid toe 4 wheels				
E	Soyale 8 wheels	Barrow 8 wheels			
				Powerslide Toe	
				Powerslide Heel	
		Cross Acid 8 Wheels		Powerslide Toe Toe	
				Powerslide Heel Heel	
				Powerslide Heel Toe	
		Acid Toe		Soul Toe (Fastwheel Toe)	
		Acid Heel		Soul Heel (Fastwheel Heel)	
		Acid 4 Wheels		Soul 4 Wheels (Fastwheel 4 wheels)	
				Powerslide	

# Allegato 5



# **PATTINAGGIO A ROTELLE**

## **UISP NAZIONALE**

### ***INDIRIZZI***

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

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

Sito web: [www.uisp.it/pattinaggio](http://www.uisp.it/pattinaggio)