



# ***DISPENSA TECNICA FREESTYLE***

## ***PRE-AGONISTI***

***EDIZIONE 2021***

## **INDICE**

### **CAPITOLO I - ROLLER CROSS**

- ART. 1.1 - TRACCIATO DI GARA
- ART. 1.2 - CARATTERISTICHE DEL TRACCIATO
- ART.1.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 1.4 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

### **CAPITOLO II - SPEE SLALOM**

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

### **CAPITOLO III –ROLLER CROSS PARALLELO**

- ART. 3.1 - TRACCIATO DI GARA
- ART. 3.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 3.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

### **CAPITOLO IV –SKATE SLALOM**

- ART. 4.1 - TRACCIATO DI GARA
- ART. 4.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 4.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

### **CAPITOLO V –GIMKANA A STAFFETTA**

- ART. 5.1 - TRACCIATO DI GARA
- ART. 5.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 5.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

### **CAPITOLO VI - CLASSIC FREESTYLE SLALOM**

- ART. 6.1 - TRACCIATO DI GARA
- ART. 6.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
- ART. 6.3 - VALUTAZIONE DELLE PROVE ART. 6.4 - CLASSIFICHE

### **CAPITOLO VII - TRICK LADDER**

- ART. 7.1 - TRACCIATO DI GARA
- ART. 7.2 - SVOLGIMENTO DELLA GARA
- ART. 7.3 - CLASSIFICA

### **CAPITOLO VIII - BATTLE FREESTYLE SLIDES**

- ART. 8.1 - TRACCIATO DI GARA
- ART. 8.2 - COMPOSIZIONE GRUPPI
- ART. 8.3 - SVOLGIMENTO COMPETIZIONE
- ART. 8.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE
- ART. 8.5 - PENALITA'
- ART. 8.6 - CLASSIFICHE

### **CAPITOLO IX - FREE JUMP**

- ART. 9.1 - TRACCIATO DI GARA
- ART. 9.2 - SVOLGIMENTO COMPETIZIONE
- ART. 9.3 - CLASSIFICHE

# CAPITOLO I

## ROLLER CROSS

Il roller cross è una gara di velocità e di agilità sui pattini.

### ART. 1.1 - TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, un'eventuale pendenza del tracciato di gara non costituisce impedimento per il regolare svolgimento della gara a meno che questa non sia particolarmente accentuata da costituire un pericolo per gli atleti o un ostacolo difficilmente superabile che rallenti eccessivamente il ritmo della gara, l'omologazione del percorso spetta comunque al Presidente di Giuria e il Commissario di Gara.

### ART. 1.2 - CARATTERISTICHE DEL TRACCIATO

Il percorso di gara dovrà avere una lunghezza compresa tra un minimo di 120 metri a un massimo di 250 metri.

Le misure possono variare in base allo spazio disponibile.

Nel tracciato deve essere presente un rettilineo di partenza (lungo 20 m misurato dalla linea di partenza) privo di ostacoli e largo 4 metri. Nelle semifinali e nelle finali questo verrà suddiviso in due corsie.

È consigliabile la presenza di un secondo rettilineo privo di ostacoli, di lunghezza variabile alla fine del percorso per lo sprint finale.

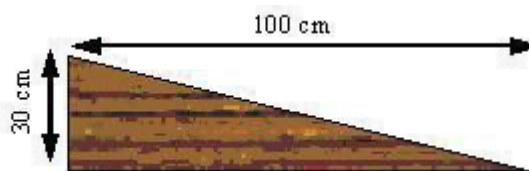
Per le categorie che effettueranno le semifinali e le finali non ci devono essere variazioni del percorso tra la fase di qualificazione e quelle successive.

Lungo il percorso saranno poste varie tipologie di ostacoli; la distanza minima tra la fine di un ostacolo e l'inizio del successivo non deve essere superiore a 20 m, anche una curva con raggio inferiore alla larghezza del percorso è un ostacolo.

### TIPOLOGIA DEGLI OSTACOLI

Rampe dritte (Bank): La pedane utilizzate hanno forma a triangolo rettangolo di cui l'ipotenusa costituisce la base di lancio.

*a fianco:  
esempio di  
rampa*



Le rampe dritte (bank) dovranno avere altezza massima di 30 cm. Questi ostacoli non sono previsti per le categorie fino ai piccoli azzurri.

Slalom: Devono essere utilizzati birilli conici del tipo stradale, con un'altezza variabile tra 20 e 40 cm, questi vengono posizionati a una distanza tra loro di 2 metri lungo la linea di percorrenza del tracciato.

Tunnel: le misure sono le seguenti: un arco 180 gradi con altezza max 120 cm ed una lunghezza di 1,5 metri.

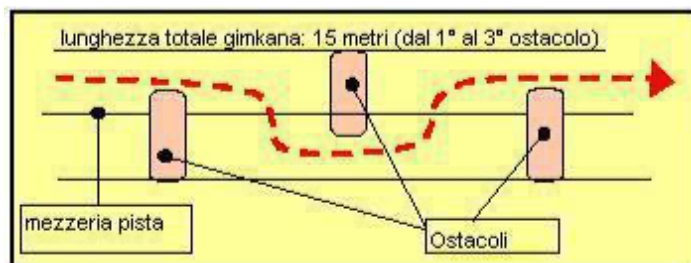
Sottopasso: è costituito da due ritti e un'asticella posta ad un'altezza da terra variabile,

Salto a secco: Si pongono degli ostacoli da saltare, i quali dovranno essere strutturati in modo da cadere facilmente se toccati di altezza al massimo di 30 cm.

Bank to bank: è costituito da due superfici inclinate (bank) di 30° accoppiate da un piano secondo lo schema riportato in figura sotto. La struttura deve avere una larghezza di percorrenza minima di almeno 1 metro, un'altezza massima di 1 metro, il piano centrale (flat) deve avere una lunghezza di percorrenza di almeno 4 metri.



Gimkana: la gimkana comporta l'aggiramento di tre ostacoli posti tra loro a una distanza di 5 metri, che occupano la sede del tracciato di gara dal bordo fino poco oltre la mezzeria della pista secondo lo schema riportato a fianco (circa il 60% della sede del tracciato). Gli ostacoli dovranno essere alti almeno 50 cm.



### **ART. 1.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Le categorie Primi Passi Piccoli Azzurri effettuano due run, singole, a cronometro e non hanno penalizzazioni, gli eventuali ostacoli dovranno comunque essere eseguiti.

A partire dalla categoria Primavera si effettua una run di qualificazione, singola, a cronometro e i primi 4/8/16 tempi migliori disputeranno le semifinali e le finali seguendo lo schema del KO SYSTEM. In base al numero degli atleti ed a discrezione del giudice arbitro, è possibile effettuare due run di qualificazione.

### **1.3.1 - Partenza**

La partenza per le categorie primi passi, piccoli azzurri e le qualificazioni è la seguente:

AI POSTI: gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza

PRONTI: gli atleti assumono la posizione di partenza

dopo il pronti gli atleti hanno 5 secondi per partire.

### **1.3.2 - Partenza per le semifinali e le finali**

Nelle semifinali e finali i comandi sono:

AI POSTI: gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza ed assumono la posizione di partenza.

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

Un segnale acustico darà il via all'atleta.

Per partecipare a questa competizione l'atleta dovrà indossare caschetto protettivo, ginocchiere e polsiere così come indicato nel regolamento agonisti.

Per nessuna ragione l'atleta potrà ricevere aiuti esterni per lo svolgimento del percorso, pena la retrocessione.

Solo per la categoria primi passi l'allenatore potrà andare avanti all'atleta in gara per indicargli il percorso e, se necessario, aiutarlo, a superare eventuali ostacoli.

### **ART.1.4 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

La classifica finale viene calcolata, per le prime due categorie, prendendo in considerazione il miglior tempo tra le due run;

Per le successive categorie gli atleti arrivati nelle qualificazioni dal 5°, 9°, 17° classificato in poi andranno direttamente ad occupare le rispettive posizioni nella classifica finale.

Gli altri atleti disputeranno le varie fasi del ko. la classifica finale tiene conto dell'ordine di arrivo della batteria finale.

Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati; se un ostacolo è saltato, l'atleta può tornare indietro e ripetere l'ostacolo.

L'atleta che salta un ostacolo viene retrocesso all'ultimo posto (tranne primi passi)

Gli atleti che accidentalmente escano dal percorso di gara possono rientrare dallo stesso punto in cui sono usciti senza subire alcuna sanzione. Se l'atleta rientra nel percorso da un punto diverso dall'uscita viene retrocesso all'ultimo posto (tranne primi passi).

## CAPITOLO II

### SPEED SLALOM

Gli atleti pattinano slalomando una fila di coni il più velocemente possibile.

#### ART. 2.1 - TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, nel caso in cui il tracciato di gara presentasse una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione e approvazione del Presidente di Giuria.

Sul campo di gara deve essere creata una fila di:

- **per la categoria Primi Passi e Piccoli Azzurri:** 18 cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 100 cm con linea di arrivo posta a distanza di 100 cm dall'ultimo cerchio.
- **per le altre categorie:** 20 cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 80 cm con linea di arrivo posta a distanza di 80 cm dall'ultimo cerchio.

Su ogni cerchio è posizionato un cono. I coni devono avere le seguenti misure: diametro della base da 70mm a 80mm, altezza da 75 mm a 85mm, diametro superiore da 10 mm a 27 mm

**La linea di partenza** deve essere posta alla distanza di 12 metri dal centro del primo cono. Inoltre, a seconda della lunghezza della pista, deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 10 metri dopo l'ultimo cono, uno spazio di 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.

Nel KO SYSTEM, tra le due linee di coni, deve essere posizionato un divisorio, di almeno 15 metri, per evitare lo sconfinamento di eventuali coni abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro (Allegato 1 e 2).

Le fotocellule devono essere poste alla partenza a 40 cm (+/-2 cm) dal suolo e all'arrivo a 20 cm (+/- 2cm) dal suolo. In caso di necessità è possibile utilizzare i cronometri manuali.

## ART. 2.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Le categorie primi passi e piccoli azzurri effettuano solo due run singole a cronometro. Nel caso di una competizione in parallelo sarà obbligatorio effettuare i cambi di pista tra la prima e la seconda run.

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.

### Qualificazioni

Dalle categorie primavera ai senior, ogni atleta effettua due run singole a cronometro ed i migliori 4 (fino a 10 atleti iscritti), 8 (da 11 a 24 atleti iscritti), accedono alle fasi successive. Atleti con run nulle possono accedere alle fasi successive alla qualificazione nel caso in cui rientrino nei primi 4, 8 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 posizionato 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.

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).

L'atleta potrà slalomare i coni o su un piede e il piede libero dovrà rimanere sempre sollevato da terra, oppure su due piedi e in tal caso entrambi i pattini dovranno slalomare i coni.

È possibile affrontare una prima parte del tracciato su due piedi (entrambi i pattini dovranno slalomare i coni) e ad un certo punto alzarne uno, in tal caso il pattino alzato non potrà più essere abbassato pena l'annullamento della prova (run nulla).

Nel ko si effettua il cambio di pista dopo ogni run

### **ART. 2.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

Le categorie primi passi e piccoli azzurri eseguono due run a cronometro e la classifica è redatto sulla base del miglior tempo tra le due run.

#### **Gli atleti, dalla categoria primavera alla categoria senior vedi art.2.2**

Per ogni cono saltato (non slalomato), abbattuto o spostato (deve essere visibile il cerchietto centrale per assegnare la penalità) verrà applicata una penalità di 0,2 secondi da aggiungere al tempo finale della singola run.

Una run in cui vengono registrati più del 50% dei coni sul percorso abbattuti o saltati, è giudicata nulla. Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino, l'altro viene abbassato, la run è nulla. Se in generale viene cambiata tecnica di esecuzione di una run durante il suo svolgimento la run è nulla.

Per l'esecuzione della prova su due pattini questi dovranno toccare a terra almeno con una ruota.

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

La classifica verrà redatta prendendo in considerazione il miglior tempo tra le due run comprensivo delle penalità, realizzato da ogni atleta, per le prime due categorie.

Per le categorie successive per i primi 4/8 atleti passati al ko sarà la posizione finale ottenuta in questa fase, dal 5°/9° posto in poi le posizioni saranno occupate in base ai tempi di qualificazione.



## **CAPITOLO III**

### **ROLLER CROSS PARALLELO**

#### **ART. 3.1 - TRACCIATO DI GARA**

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

Il percorso è costituito da due percorsi affiancati ma separati, perfettamente identici. (seguono alcuni percorsi già omologati). La lunghezza del percorso indoor è al massimo di 30 metri, il percorso outdoor può arrivare a 100m. È possibile variare la lunghezza in base allo spazio disponibile.

Gli ostacoli devono essere identici su tutti e due i percorsi. Per la tipologia si rimanda agli ostacoli del roller cross.

Tutti gli ostacoli devono essere superati, se un ostacolo viene saltato si può tornare indietro e superarlo; in caso contrario la run sarà nulla.

#### **ART. 3.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Ogni atleta effettua due run, singole a cronometro, con cambio di pista dopo la prima run per la qualificazione.

I primi 4 migliori tempi effettuano il KO SYSTEM.

Primi passi e piccoli azzurri non effettuano il KO SYSTEM.

A partire dalla categoria primavera tutte le categorie effettuano il KO SYSTEM: 1°vs4° il vincitore compete per primo o secondo posto, il perdente per terzo o quarto posto 2°vs3° il vincitore compete per primo e secondo posto, il perdente per il terzo o quarto posto.

##### **3.2.1 Partenza**

I comandi della partenza (anche ko) sono:

**AI POSTI:** Gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza e non la devono toccare con le ruote.

**PRONTI:** gli atleti rimangono immobili pena la falsa partenza.

**VIA:** Il via è dal fischio o da un segnale acustico

#### **ART. 3.3 - CLASSIFICHE**

La gara consta di due run, per la redazione della classifica finale viene preso in considerazione il tempo migliore realizzato per le prime due categorie.

Per le altre categorie viene stilata una classifica per le qualificazioni, i primi 4 tempi effettuano il KO SYSTEM. Dal 5° posto in poi gli atleti vanno direttamente in classifica finale.

Con due run nulle, l'atleta è posto in fondo alla classifica di qualificazione e di finale.

Partenza	MATTONELLE	JUMP 12cm	Scavalcare	Scavalcare	arrivo
Partenza	MATTONELLE	JUMP 12cm	Scavalcare	Scavalcare	arrivo

Partenza	SOTTOPASSO	Scavalcare	GIRO DI BOA	JUMP	arrivo
Partenza	SOTTOPASSO	Scavalcare	GIRO DI BOA	JUMP	arrivo

Partenza	GIRO DI BOA	Scavalcare	SLALOM ZIGO-ZAGO	JUMP	arrivo
Partenza	GIRO DI BOA	Scavalcare	SLALOM ZIGO-ZAGO	JUMP	arrivo

Partenza	Slalom in linea	sottopasso	Scavalcare	JUMP	ARRIVO
Partenza	Slalom in linea	sottopasso	Scavalcare	JUMP	ARRIVO

## **CAPITOLO IV - 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 emisferica.
2. Snodo: molla di lunghezza  $\approx 300$  mm, con  $\varnothing$  interno di 20 mm
3. Palo: in materiale plastico,  $\varnothing$  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 fischietto, da quel momento l'atleta ha 5 secondi per partire.

Nel caso in cui la competizione sia svolta 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.

# **CAPITOLO V**

## **GINKANA A STAFFETTA**

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

Le gare si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, un'eventuale pendenza del tracciato di gara non costituisce impedimento per il regolare svolgimento della gara a meno che questa non sia particolarmente accentuata da costituire un pericolo per gli atleti o un ostacolo difficilmente superabile che rallenti eccessivamente il ritmo della gara, l'omologazione del percorso spetta comunque al Presidente di Giuria e il Commissario di Gara che devono verificare la sicurezza e la regolarità delle strutture.

Il percorso è costituito due piste affiancate ma separate, perfettamente identiche che non devono in alcun modo sovrapporsi.

Nel caso di spazi ristretti è consentito realizzare il percorso con una sola pista.

Si dovranno effettuare due manche con cambio di pista per ogni gruppo in caso vengano utilizzati due tracciati paralleli.

La linea di arrivo è posta ad 8 metri dalla linea di partenza.

La zona di cambio (zona del passaggio del testimone) è un rettilineo delimitata da due strisce, la linea arrivo e la linea di partenza.

### **ART. 5.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Gli atleti gareggiano in squadre composte da 5 atleti, indipendentemente dalle categorie di appartenenza.

È possibile formare squadre con atleti appartenenti a più società.

#### **5.2.1 Partenza**

Il primo atleta a partire è l'atleta appartenente alla categoria più bassa della squadra.

I comandi della partenza sono:

**AI POSTI:** Gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza e non la devono toccare con le ruote.

**PRONTI:** gli atleti rimangono immobili pena la falsa partenza.

**VIA:** Il via è dal fischio o da un segnale acustico

Gli atleti non devono superare la linea di partenza con la prima ruota del carrello prima del via.

Al via i primi atleti a partire compiono un giro del percorso, l'atleta della categoria successiva si posiziona nella zona di cambio. In tale spazio deve avvenire il passaggio del testimone. Avvenuto il passaggio del testimone l'atleta compie un giro

di percorso e consegna il testimone all' atleta successivo e così via. L'ultimo atleta che riceverà il testimone, dopo aver effettuato un giro di percorso taglierà il traguardo, arrestando il tempo della prova.

### **ART. 5.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

Le difficoltà sono esclusivamente costituite da paletti non snodati e birilli da slalomare, il numero delle difficoltà introdotto sul percorso è a discrezione dell'organizzatore.

- **Regola paletti non snodati**

Sono pali in materiale plastico rigido montati su supporti in modo tale che se vengono toccati possano cadere a terra. Il loro abbattimento o aggiramento comporta 0,5 secondi di penalità. Il posizionamento dei paletti dovrà rispettare i seguenti parametri:

distanza tra i paletti, riferita alla linea di percorrenza del tracciato, minimo 4 metri, con un disallineamento tra loro (distanza normale alla linea di percorrenza) massimo di 0,5 metri

- **Regola birilli**

Devono essere utilizzati birilli conici del tipo stradale, con un'altezza variabile tra 20 e 40 cm, questi vengono posizionati a una distanza tra loro di 2 metri secondo la linea di percorrenza del tracciato.

L'abbattimento o l'aggiramento di un birillo comporta 0,5 secondi di penalità.

Quando il primo atleta effettua due false partenze, parte solo il primo atleta dell'altra squadra, ed al cambio del testimone partirà il secondo atleta della squadra in cui il primo atleta ha effettuato le due false partenze.

Se il percorso per motivi di spazio è singolo allora verrà applicata una penalità di 0,5 secondi.

La classifica finale è data dalla somma dei tempi delle singole run sommati della penalità.

## **CAPITOLO VI CLASSIC FREESTYLE SLALOM**

### **ART. 6.1 - TRACCIATO DI GARA**

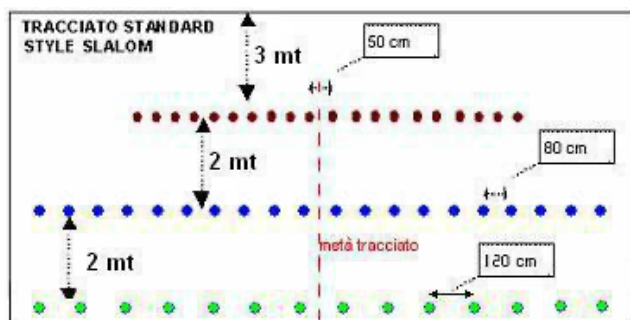
Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuare la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara.

Sul tracciato deve essere tracciata una fila di quattordici cerchi di diametro 80 mm posti tra loro ad una distanza di 120 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro), un'altra fila parallela all'altra distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 mm posti tra loro ad una distanza di 80 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro) e un'altra fila parallela all'altra distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 mm posti tra loro ad una distanza di 50 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro). Al centro dei cerchi deve essere presente un cerchio di 7 mm di diametro.

Su questi cerchi sono collocati i 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 tracciato deve presentare uno spazio di fuga di almeno 10 metri prima del primo e dopo l'ultimo cono e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai lati del tracciato

affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.



## ART. 6.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

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.

All'inizio della gara l'atleta si posiziona fermo in prossimità del tracciato e attende l'inizio della base musicale.

Il tempo parte quando l'atleta è pronto. Dal momento in cui parte la base musicale ed il cronometrando del tempo, l'atleta avrà 10" per iniziare la gara. L'esecuzione termina con la fine della base musicale.

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

## ART. 6.3 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

Gli atleti devono eseguire la run su tutte e tre le file dei coni. **Il tempo di esecuzione della run è di 1 minuti e 30 secondi +/-10".**

**Solo per il livello master il tempo della run è di 2 minuti.**

## CRITERIO DI VALUTAZIONE

La performance del pattinatore è valutata con il punteggio tecnico ed il punteggio artistico. I punteggi massimi sono indicati nella tabella allegata (Tabella 2).

I punteggi saranno esposti alla fine di ogni prova di ogni singolo atleta, e saranno comunicati dallo speaker.

**Il punteggio TECNICO tiene conto dei seguenti parametri:**

### Difficoltà dei passi eseguiti

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 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 le 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 6, dovrà essere presente almeno un passo per famiglia. L'assenza di una famiglia comporterà un riduzione della valutazione del contenuto 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.

**Il punteggio ARTISTICO, è parzialmente dipendente dal punteggio tecnico. Esso tiene conto dei seguenti parametri:**



## 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 coni, non solo alle estremità.

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

L'esecuzione di passi non compresi nella tabella di difficoltà ed all'interno del proprio livello, non verrà presa in considerazione.

## **ART. 6.4 - CLASSIFICHE**

Le classifiche vengono determinate con il sistema del victory point. (Vedi regolamento agonisti allegato tabella 3).

Le penalità sono così calcolate:

0,5 punti per ogni cono abbattuto

0.5 punti Il poggiare a terra una o due mani per evitare la caduta

1 punto per ogni caduta (cioè toccare pesantemente il suolo con qualsiasi parte del corpo comporta l'attribuzione della penalità caduta).

5 punti per ogni prova con una durata inferiore o superiore rispetto al tempo stabilito dal regolamento

## **CAPITOLO VII**

### **TRICK LADDER**

Ogni atleta deve eseguire una lista prestabilita di passi di freestyle slalom, ordinati dal più facile al più difficile; chi sbaglia due volte è eliminato.

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

È una singola fila di massimo 20 coni da freestyle slalom, posti a distanza di 80 cm.

#### **ART.7.2 - SVOLGIMENTO DELLA GARA**

I giudici stabiliscono una lista di singoli passi di freestyle slalom da eseguire; la lista parte sempre con il passo più facile e termina con il passo più difficile. Il numero di coni da slalomare è indicato accanto ad ogni passo.

La lista è pubblicata pochi minuti prima dell'inizio della gara

Gli atleti eseguono il primo passo della lista, uno in successione all'altro.

Ogni atleta deve mostrare una corretta esecuzione del passo richiesto, per il numero di coni richiesto. I giudici validano il passo mostrato se la sua esecuzione è considerata corretta. L'esecuzione è considerata corretta se sono soddisfatti i criteri essenziali di qualità del passo mostrato: correttezza dello schema, coni non abbattuti, sufficiente controllo del passo.

Ogni atleta ha a disposizione due tentativi per ogni passo. I secondi tentativi sono eseguiti al termine dei primi tentativi. Gli atleti che non eseguono correttamente il passo al secondo tentativo sono eliminati.

Al termine di tutti i tentativi gli atleti rimasti dovranno eseguire il passo successivo della lista, mantenendo lo stesso ordine.

Il ciclo è ripetuto per ogni passo della lista.

#### **ART .7.3 – CLASSIFICA**

Vince l'atleta che è eliminato per ultimo.

I giudici possono decidere di includere ulteriori passi nella lista in qualsiasi momento della gara per risolvere una parità tra i primi tre posti.

### **Trick Ladder - Esempio di lista:**

1. Fish 20 coni
2. Incrociato avanti 10 coni
3. Incrociato indietro 10 coni
4. Nelson indietro 10 coni
5. Crab 10 coni
6. Un piede avanti 10 coni
7. Un piede indietro 10 coni
8. Passo di Mabrouk 8 coni
9. Passeggiata indietro 8 coni
10. Fiori di Ala / CrazySun 8 coni
11. Volte 8 coni
12. Snake tacco-punta 10 coni
13. Papera / eagle 8 coni
14. Snake indietro punta-punta 10 coni
15. Special punta punta 4 coni
16. Caffettiera / footgun 10 coni
17. Volta Russa 4 coni
18. Flip / Rekil 4 coni
19. Wheeling tacco 8 coni
20. Korean spin 3 coni
21. Wheeling indietro tacco 4 coni
22. Seven punta 3 coni
23. Back-Front / Shift tacco 4 coni
24. Corvo / toe footgun 8 coni
25. Seven esterno indietro tacco 4 coni

## **CAPITOLO VIII**

### **BATTLE FREESTYLE SLIDES**

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

#### **ART. 8.1 - TRACCIATO DI GARA**

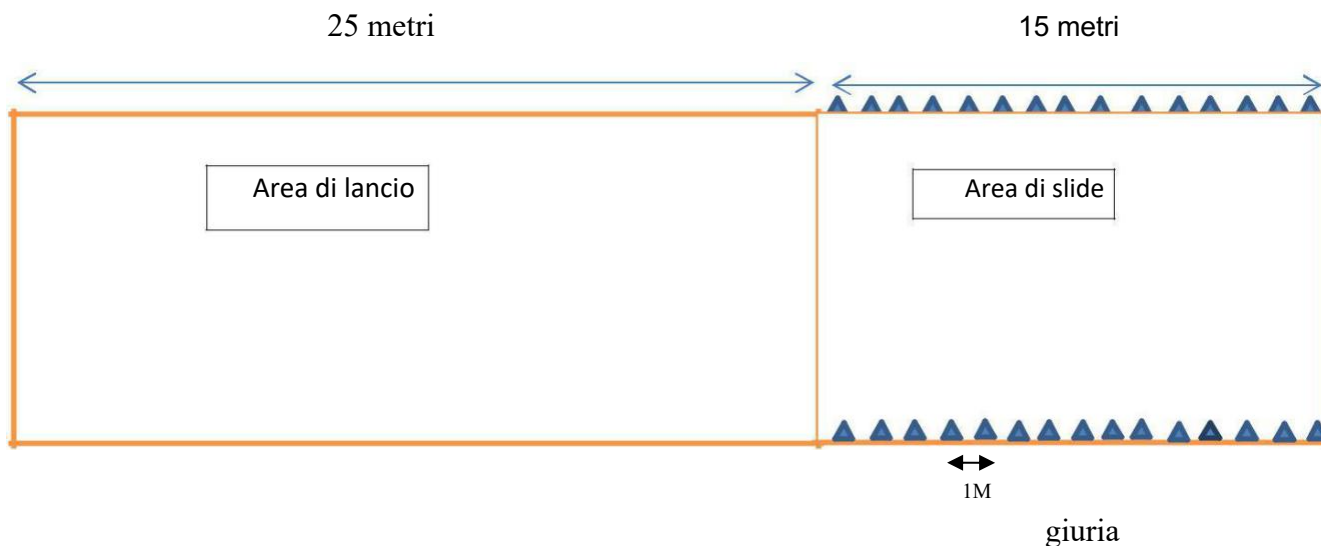
La superficie del campo di gara deve essere liscia e di materiale idoneo all'esecuzione delle slide.

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. 8.2 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

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

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. I criteri seguiti per la composizione dei gruppi sono gli stessi delle battle freestyle slalom (regolamento agonisti).

Gli atleti sono inseriti all'interno dei gruppi in base al ranking UISP. Gli atleti privi di ranking sono inseriti casualmente alla fine della lista.

## ART. 8.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

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.

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 presenta 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 (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°. 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. 8.4 - 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 (tabella 1). 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 (tabella 1).

## **ART. 8.5 - 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. 8.6 - 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 (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 IX

### FREE JUMP

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

#### **ART. 9.1 - 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. 9.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

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

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'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 anche tutti gli atleti che hanno già saltato.

Misure salto inizio gara:

PRINCIPIANTI M	55	PRINCIPIANTI F	50
ALLIEVI M	60	ALLIEVI F	55
SENIOR e AMATORI M	65	SENIOR e AMATORI F	60

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. 9.3 - 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:

3. Il numero totale di salti eseguiti (validi e nulli): vince l'atleta che ne avrà effettuati meno.

4. 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.

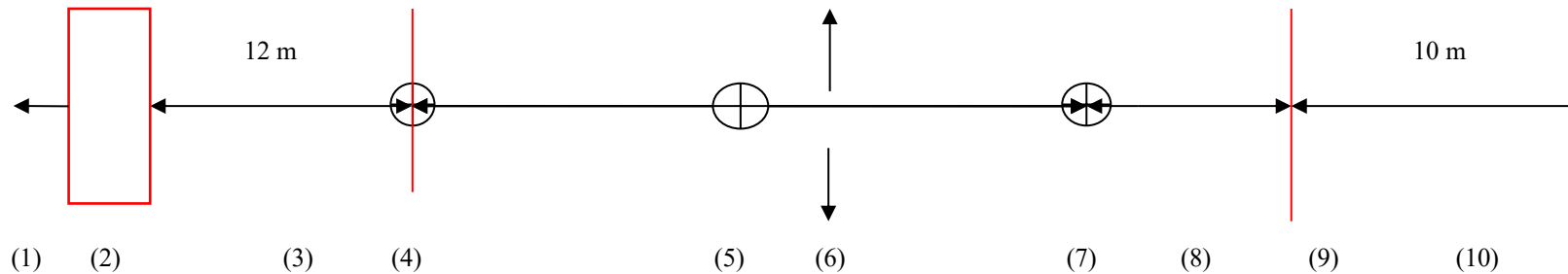
# TABELLA 1

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

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

# Allegato 1

Tracciato speed slalom per primi passi –piccoli azzurri e per qualificazioni speed slalom categorie successive alle prime due



1: spazio libero di massima 1,5 m a partire dalla linea posteriore del box di partenza

2: box di partenza 2m 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: 18° o 20° cono

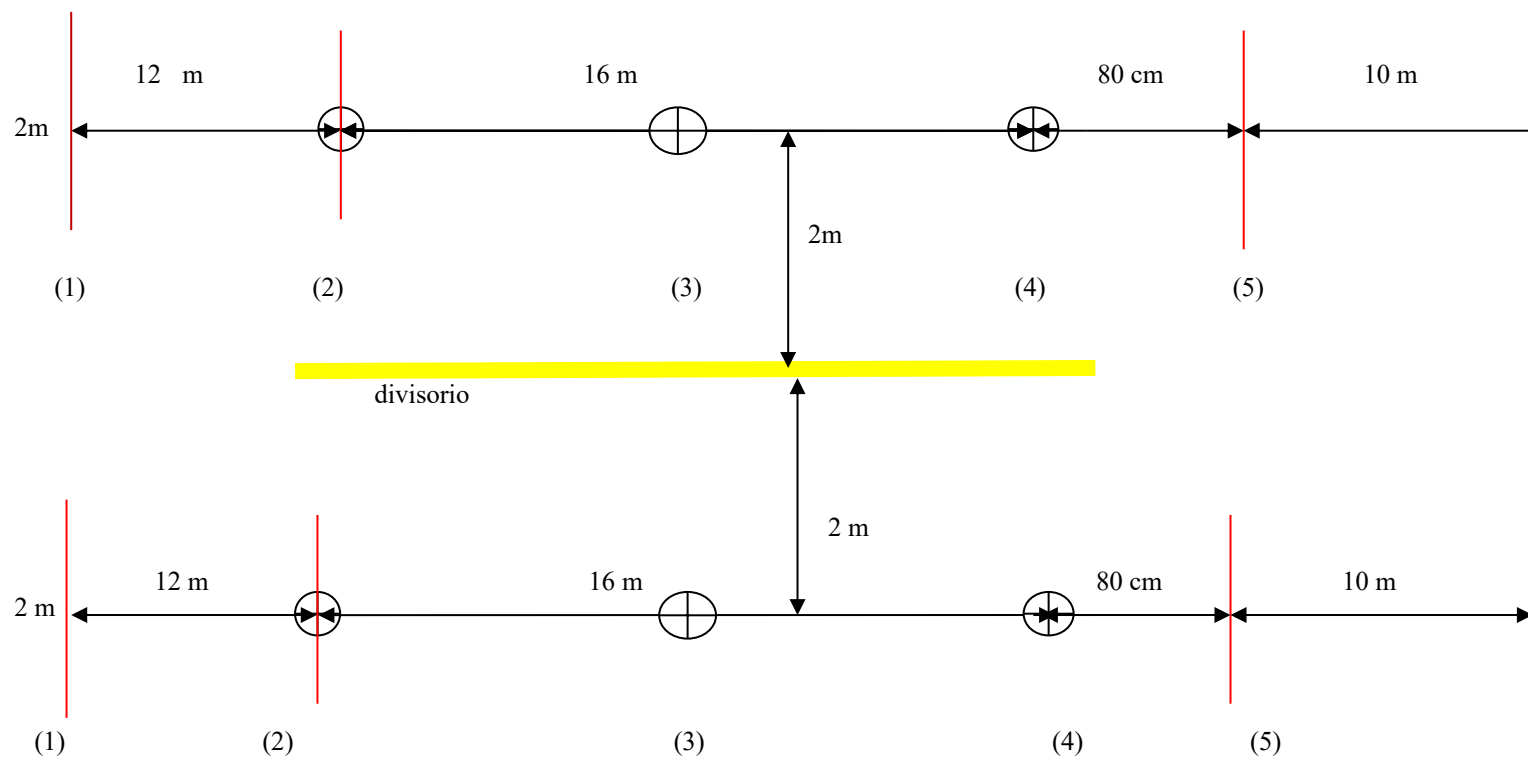
N.B: PER LE CATEGORIE PRIMI PASSI E PICCOLI AZZURRI L'INTERLINEA TRA I CONI DAL 1° AL 18° CONO È DI **1 M**, PER LE ALTRE CATEGORIE È DI **80 CM**

8: linea di arrivo posta, a 1m per le prime due categorie, ed a 80 cm, per le categorie successive, dal centro dell'ultimo cono

9: via di fuga almeno 10 m

# TRACCIATO SPEED SLALOM KO SYSTEM dalla categoria PRIMAVERA alle successive

## 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

**Tabella 2: matrice classic freestyle slalom**

	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins
master (30-30)	Brush				J-Turn
	Heel Toe Special	Sitting Heel-Toe Back			2 Feet Spin
	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe / Full Remi			Total Cross
Livello 3 (25-25)				Heel-Toe Back	
				Fan Volt Series / Sweepers	
Livello 2 (20-20)	Eight	Small Car / 5 Wheels Sitting			
	Eight Back			One Foot Back	Italian / Volt
	Crazy Legs		X Jump		
			Crab Cross		
	Stroll / Back Stroll				Crazy Sun / Mexican
Livello 1 (15-15)	Crazy / Double Crazy Series				Sun / Mabrouk
	Chap Chap / X		Crab	One Foot	
	Nelson / Nelson Back				
		Sitting Fish		Cross / Snake / Fish Series	
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins

N.B: il Livello 1 può eseguire solo quanto indicato nel livello 1; Livello 2 può eseguire anche passi del livello 1; il Livello 3 può eseguire anche i passi del livello 1 e 2; Il Livello Master può eseguire anche i passi del Livello 1, 2 e 3. Difficoltà aggiunte del livello superiore a quello indicato nelle iscrizioni non saranno penalizzate ma non verranno valutate.

# **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)**