



UISP
UNIONE ITALIANA
SPORT PER TUTTI



PATTINAGGIO CORSA

REGOLAMENTO TECNICO

edizione 2007



INDICE

1)	PROVE SOSPESE O RINVIATE	pag. 2
2)	COMPORAMENTO ATLETI IN GARA	pag. 2
3)	RIPETIZIONE GARA	pag. 2
4)	DIVISA DI GARA	pag. 2
5)	SANZIONI	pag. 2
6)	COMPORAMENTO DIRIGENTI ED ISTRUTTORI	pag. 3
7)	PERCORSO DI GARA	pag. 3
8)	PISTA	pag. 3
9)	STRADA	pag. 4
10)	IDONEITÀ DEL PERCORSO DI GARA	pag. 4
11)	SENSO DI MARCIA	pag. 4
12)	IMPIANTI ATTREZZATURE E SERVIZI	pag. 4
13)	TIPI DI GARA	pag. 5
14)	ARRIVO (VALIDO PER TUTTE LE GARE)	pag. 7
15)	CLASSIFICA DOPPIATI - RITIRATI	pag. 7
16)	CLASSIFICA EX-AEQUO	pag. 7
17)	PUNTEGGI	pag. 7



1) PROVE SOSPENSE O RINVIATE

Nel caso che, a giudizio del Commissario di gara o Giudice arbitro, una prova dovesse essere sospesa o rinviata, si procederà come segue:

- manifestazione sospesa dopo una parte di finali già svolte: le gare mancanti possono essere svolte in altra data;
- manifestazione sospesa prima delle finali ma con le batterie già effettuate: se le finali sono spostate ad altra data, le batterie devono essere ripetute;
- alla ripetizione di una gara interrotta possono prendere parte solo gli atleti che si trovavano presenti precedentemente (se ripetuta in altra data, la partecipazione sarà libera);
- se impossibilitati a tali suddette ipotesi, si stilerà una classifica in base alle gare svolte.

2) COMPORTAMENTO ATLETI IN GARA

L'atleta che si presenta in gara con gessature o fasciature rigide non sarà ammesso alla manifestazione. L'atleta in gara può portare occhiali da vista solo se allacciati dietro la nuca e orologi o cardiofrequenzimetri se in materiale plastico.

E' obbligatorio l'uso del casco di qualsiasi tipo, purchè rispondenti alle vigenti leggi antinfortunistiche. E' assolutamente proibito accettare rifornimenti dall'esterno (eccetto per la gran fondo). I concorrenti devono gareggiare percorrendo la linea immaginaria più breve, non possono zigzagare o improvvisare deviazioni che provochino danni ad altri atleti, se tali infrazioni sono effettuate sul rettilineo d'arrivo, l'atleta deve essere retrocesso o squalificato.

Il sorpasso a sinistra non deve in alcun modo ostacolare gli altri concorrenti. In base al programma gare stilato dalla Giuria gli atleti, alla chiamata dello speaker, debbono portarsi nell'apposito spazio a disposizione del Giudice addetto ai concorrenti. La mancata presentazione all'appello corrisponde alla rinuncia della gara.

Per la cat. Piccoli azzurri è consentito l'uso dei parapolsi, con la parte rigida solo sul palmo della mano.

3) RIPETIZIONE GARA

La ripetizione della partenza è ammessa per guasto meccanico e/o caduta causata da altro/i atleti, purchè avvenga entro l'uscita della prima curva (pista) o entro i primi 50 metri (strada).

4) DIVISA DI GARA

Nelle gare di CAMPIONATO durante la gara e la premiazione, gli atleti devono indossare la divisa sociale della società d'appartenenza. Il numero di gara deve essere, posto in modo ben visibile, sul dorso e sulla coscia.

5) SANZIONI

Durante lo svolgimento di una manifestazione agli atleti possono essere comminati i seguenti provvedimenti disciplinari:

- richiamo;
- ammonizione;



- diffida di squalifica;
- retrocessione dall'ordine d'arrivo;
- squalifica dalla gara o dalla manifestazione.

Nel corso di una stessa manifestazione le sanzioni sono cumulabili fra loro ad eccezione per la falsa partenza.

6) COMPORTAMENTO DIRIGENTI ED ISTRUTTORI

I dirigenti presenti sul campo di gara, ufficialmente delegati dai Presidenti delle rispettive Società, sono e saranno gli unici che possono e potranno presentarsi dal Commissario di gara che li metterà a colloquio con il G.A., per eventuali chiarimenti.

Dovranno portare sempre in evidenza la tessera UISP "tipo D". Gli istruttori che vogliono entrare nell'apposito spazio atleti per suggerimenti o interventi meccanici devono avere in evidenza il "cartellino tecnico" opportunamente vidimato dalla Lega Nazionale.

Le Società possono farsi rappresentare da dirigenti di altre società, purchè tesserati.

7) PERCORSO DI GARA

Il percorso di gara può essere su pista (piana - sopraelevata) o su strada (aperto - chiuso). Le misure del percorso di gara devono essere prese a 30 centimetri dal bordo interno. Le curve dei percorsi che non hanno delimitazione naturale, devono essere evidenziate con segnali mobili e ben visibili senza costituire pericolo ai concorrenti.

Nel percorso stradale con curve sia a destra sia a sinistra, le misure devono essere prese lungo una linea immaginaria alla distanza di 30 centimetri dal punto di tangente.

8) PISTA

Si definisce pista (coperta o scoperta) quel percorso di gara che ha due rettilinei della stessa lunghezza uniti da due curve simmetriche dello stesso raggio.

Pista piana

- lunghezza: non deve essere meno di 80 metri;
- larghezza: deve essere pari o superiore a 4 metri;
- partenza: deve essere posta all'inizio del rettilineo, evidenziata con una linea bianca larga 5 centimetri;
- arrivo: deve essere posto dopo 3/4 del rettilineo ed evidenziata con una linea bianca larga 5 centimetri;
- pavimentazione: può essere di vari materiali purchè perfettamente levigati;
- recinzione: non obbligatoria.

Pista sopraelevata

- lunghezza: non deve superare i 300 metri;
- larghezza: deve essere pari o superiore a 5 metri;
- partenza: deve essere posta all'inizio del rettilineo, in zona piana;
- arrivo: deve essere posto dopo 3/4 del rettilineo ed evidenziata con una linea bianca larga 5 centimetri;
- pavimentazione: può essere di vari materiali purchè perfettamente levigati;



- recinzione: obbligatoria quella esterna, con materiale idoneo dalla base al corrimano.

9) STRADA

Percorso chiuso - percorso aperto

Il percorso è chiuso quando la partenza e l'arrivo coincidono e lo stesso è ripetuto una o più volte. E' aperto quando la partenza e l'arrivo non coincidono. Devono essere sempre parzialmente chiusi al traffico.

- lunghezza: minima metri 200, massima metri 1000, eccezion fatta per la Gran Fondo;
- larghezza: deve essere pari o superiore a 5 metri;
- partenza: deve essere segnalata da una linea bianca larga 5 centimetri e non deve essere collocata nelle vicinanze di una curva (fatta eccezione per le gare di cronometro);
- arrivo: deve essere posto almeno 30 metri prima della curva o 50 metri dopo l'ultima curva; deve essere evidenziato da una linea bianca larga 5 centimetri. La zona dell'arrivo deve essere delimitata.
- pavimentazione: il più possibile uniforme, senza spaccature o screpolature tali da creare rischio per gli atleti. Eventuali imperfezioni devono essere segnalate .
- pendenze: non debbono superare il 5%, eccezion fatta per la gran fondo.

Tutti i percorsi stradali devono essere visionati ed autorizzati dalla Lega Nazionale - Settore Corsa -.

10) IDONEITÀ DEL PERCORSO DI GARA

Quando, a giudizio del Giudice arbitro e del Commissario di gara, le condizioni atmosferiche non consentissero il normale svolgimento di una manifestazione, questa può essere sospesa. Può riprendere, in qualsiasi momento, purchè possa concludersi entro le ore 24.

11) SENSO DI MARCIA

Per le gare su pista o strada il senso di marcia deve essere sempre antiorario, eccezion fatta per la gran fondo.

12) IMPIANTI ATTREZZATURE E SERVIZI

E' obbligatorio per ogni Società organizzatrice predisporre il seguente materiale:

- impianto d'amplificazione
- speaker
- contagiri e campana;
- presenza sul percorso dell'ambulanza con personale paramedico.
- spazio riservato al giudice per l'appello degli atleti;
- spazio transennato, riservato alla segreteria, completo di tavoli e sedie;
- computer, fotocopiatrice e carta
- mezzi di trasporto o radiotrasmittenti se il percorso è lungo e non totalmente visibile;
- numero 3 (tre) collaboratori (computer, giuria, classifiche, albo);



13) TIPI DI GARA

a) Cronometro: gara individuale aperta a tutti gli atleti con distanze prestabilite. L'ordine di partenza è a sorteggio. La classifica è determinata dal tempo netto impiegato.

E' obbligatoria la presenza dei cronometristi. La ripetizione è ammessa solo per caduta accidentale o guasto meccanico.

b) Velocità: gara in linea su brevi distanze su pista o strada. Gli atleti (massimo 6) saranno disposti dal giudice su un'unica fila sulla linea di partenza. Controllata la corretta posizione degli atleti, il giudice darà il via con un colpo di pistola o fischietto.

L'atleta che effettua e/o provoca false partenze dopo la terza è escluso dalla gara.

Possono qualificarsi alla fase successiva un numero variabile di concorrenti in funzione delle batterie e del numero dei partecipanti.

Nelle categorie Piccoli Azzurri e Primavera, massimo 6 concorrenti (qualora alla partenza fossero 7 si disputa la finale diretta), Cuccioli, Allievi e Master 12 atleti.

c) In linea: sono gare in cui gli atleti gareggiano contemporaneamente. Se il numero dei partecipanti fosse eccessivo, il Giudice arbitro può far disputare delle batterie.

Alla partenza gli atleti sono disposti, anche su più linee, partendo sempre dalla corda.

d) Eliminazione: sono gare in cui, a cadenza regolare, l'ultimo atleta che transita sul traguardo è eliminato. L'ultima eliminazione deve in ogni modo avvenire a 1 (Uno) giro dal termine.

Al traguardo finale devono arrivare almeno 5 (cinque) atleti. La lunghezza della gara è determinata dal numero dei partecipanti, che non deve essere inferiore a 10 (dieci) atleti. Eventuali batterie si svolgeranno in linea.

Partenza: vedi gare in linea.

e) A punti: sono gare in cui dal secondo passaggio sulla linea del traguardo e ad ogni successivo traguardo precedentemente fissato, sono attribuiti 2 (due) punti al 1°, 1 (uno) punto al 2° atleta transitato.

Al traguardo finale invece il punteggio è attribuito in base al piazzamento (partendo dal primo) come segue: 3 - 2 e 1 punto a tutti gli altri arrivati. Sarà vincitore l'atleta che avrà totalizzato il maggior numero di punti.

In caso di parità sarà decisivo il miglior piazzamento nell'ultimo giro (al traguardo). Per lo svolgimento della gara devono essere presenti almeno 8 (otto) atleti. Gli atleti doppiati o ritirati perderanno il punteggio ottenuto in precedenza.

Partenza: vedi gare in linea.

f) Inseguimento: sono gare che si svolgono fra due atleti o due squadre. Gli atleti o le squadre partono da due punti equidistanti fra loro e con distanze prestabilite.

Se un atleta o una squadra raggiunge l'avversario prima del termine della gara, questa sarà considerata terminata. Per l'inseguimento a squadre, l'atleta che transita penultimo sul traguardo determinerà il tempo per la classifica.

g) Americana: sono gare a squadre composte da tre o più atleti che devono coprire una distanza prestabilita. Gareggia contemporaneamente un atleta per squadra; ogni concorrente deve coprire almeno una frazione.

Il cambio tra un concorrente e l'altro deve essere effettuato in una zona prestabilita e può avvenire sia a spinta che per contatto. L'ultimo cambio deve essere effettuato prima del suono della campana. Il non rispetto di tali regole implica la squalifica dell'intera squadra.



TABELLA COMPOSIZIONE SQUADRE

nr. 6 atleti (2 squadre)

1° squadra - 1[^] - 4[^] - 6[^] class.
2° squadra - 2[^] - 3[^] - 5[^] class.

nr. 8 atleti (2 squadre)

1° squadra - 1[^] - 4[^] - 6[^] - 7[^] class.
2° squadra - 2[^] - 3[^] - 5[^] - 8[^] class.

nr. 9 atleti (3 squadre)

1° squadra - 1[^] - 6[^] - 9[^] class.
2° squadra - 2[^] - 5[^] - 8[^] class.
3° squadra - 3[^] - 4[^] - 7[^] class.

nr. 12 atleti (4 squadre)

1° squadra - 1[^] - 8[^] - 9[^] class.
2° squadra - 2[^] - 7[^] - 10[^] class.
3° squadra - 3[^] - 6[^] - 11[^] class.
4° squadra - 4[^] - 5[^] - 12[^] class.

nr. 15 atleti (5 squadre)

1° squadra - 1[^] - 10[^] - 15[^] class.
2° squadra - 2[^] - 9[^] - 14[^] class.
3° squadra - 3[^] - 8[^] - 13[^] class.
4° squadra - 4[^] - 7[^] - 12[^] class.
5° squadra - 5[^] - 6[^] - 11[^] class.

nr. 16 atleti (4 squadre)

1° squadra - 1[^] - 8[^] - 9[^] - 16[^] class.
2° squadra - 2[^] - 7[^] - 10[^] - 15[^] class.
3° squadra - 3[^] - 6[^] - 11[^] - 14[^] class.
4° squadra - 4[^] - 5[^] - 12[^] - 13[^] class.

nr. 18 atleti (6 squadre)

1° squadra - 1[^] - 11[^] - 17[^] class.
2° squadra - 2[^] - 12[^] - 14[^] class.
3° squadra - 3[^] - 8[^] - 18[^] class.
4° squadra - 4[^] - 9[^] - 15[^] class.
5° squadra - 5[^] - 10[^] - 13[^] class.
6° squadra - 6[^] - 7[^] - 16[^] class.

nr. 20 atleti (5 squadre)

1° squadra - 1[^] - 8[^] - 16[^] - 17[^] class.
2° squadra - 2[^] - 9[^] - 12[^] - 19[^] class.
3° squadra - 3[^] - 10[^] - 14[^] - 15[^] class.
4° squadra - 4[^] - 7[^] - 13[^] - 18[^] class.
5° squadra - 5[^] - 6[^] - 11[^] - 20[^] class.

nr. 24 atleti (6 squadre)

1° squadra - 1[^] - 13[^] - 17[^] - 21[^] class.
2° squadra - 2[^] - 12[^] - 18[^] - 20[^] class.
3° squadra - 3[^] - 11[^] - 16[^] - 19[^] class.
4° squadra - 4[^] - 7[^] - 15[^] - 22[^] class.
5° squadra - 5[^] - 6[^] - 14[^] - 24[^] class.
6° squadra - 8[^] - 9[^] - 10[^] - 23[^] class.

Gli atleti che, per eccessivo numero, dovessero rimanere esclusi dalla partecipazione alla gara riceveranno un punteggio equivalente a quello assegnato alla squadra ultima classificata. In caso di rinuncia di uno o più atleti, per la composizione delle squadre, l'ordine d'arrivo sarà modificato scalando le posizioni rimaste scoperte.

Il o i rinunciatari non acquisiranno nessun punteggio.



h) Gimcane: sono dimostrazioni in cui sono abbinati vari esercizi d'abilità.

i) Gran fondo: possono svolgersi sia su percorsi del tipo "chiuso" che "aperto", Se il percorso è del tipo "chiuso" deve avere uno sviluppo superiore a 3.000 metri. Gli atleti possono portare con se fin dalla partenza qualsiasi tipo di bevanda (recipienti in plastica), e possono usufruire di rifornimento solo in zone prestabilite e concordate dal Giudice arbitro e Commissario di gara. L'atleta non può gettare oggetti superflui sul percorso di gara.

14) ARRIVO (VALIDO PER TUTTE LE GARE)

L'arrivo è determinato nel momento in cui la parte più avanzata del pattino taglia la linea del traguardo purchè una parte dello stesso sia a contatto con il terreno.

15) CLASSIFICA DOPPIATI – RITIRATI

Nelle gare in linea (pista, strada, gran fondo) gli atleti ritirati o doppiati o che stanno per esserlo, possono, a discrezione dei Giudici, essere tolti di gara. Saranno classificati in ordine inverso. Gli atleti doppiati, che non sono tolti di gara, termineranno la loro prova al termine dell'ultimo concorrente a pieni giri.

16) CLASSIFICA EX-AEQUO

Quando nella gara si verifica un arrivo in gruppo tale da non consentire l'esatta posizione degli atleti, questi saranno classificati ex-aequo, saranno elencati in ordine alfabetico e otterranno un punteggio pari alla somma dei punti diviso il numero degli atleti con arrotondamento per eccesso.

17) PUNTEGGI

Validi per campionati, trofei e manifestazioni Nazionali, Interregionali, Regionali:

al primo classificato, punti 19;

al secondo classificato, punti 17;

al terzo classificato, punti 15;

dal quarto al dodicesimo classificato, 1 punto a scalare. Dal tredicesimo classificato in poi, punti 5 a tutti.

La somma dei punti ottenuti dagli atleti nelle rispettive gare determina la classifica di società. Nelle sole gare di velocità dopo le batterie, si svolgeranno le finali dal 1° al 6° posto e dal 7° al 12° posto.

Nelle manifestazioni che prevedono la "combinata" il punteggio è determinato dalla somma dei punti ottenuti in ciascuna gara. In caso di parità la classifica finale è determinata dal punteggio ottenuto nella gara lunga.

Primi passi e principianti che esibiscono la tessera UISP: 2 punti di partecipazione ad ogni manifestazione autorizzata dalla Lega Nazionale