

Lega Nazionale Pattinaggio

Linee Guida per l'Attività Promozionale Settore Freestyle

Edizione 2015





LINEE GUIDA PER ATTIVITA' PROMOZIONALE

- **Introduzione**
 - **Intenzioni delle linee guida**
 - **Dove praticare**
 - **Materiali**
 - **Organizzativi**
 - **Tecnici**
 - **Sistemi individuali di protezione**

 - **Soggetti ammessi sul campo di gara e relative mansioni**
 - **Atleti**
 - **Tecnici e accompagnatori**
 - **Giuria e addetti**
 - **Staff**
 - **Sicurezza**
- **Categorie**
- **Discipline**
 - **Speed slalom**
 - **Tracciato**
 - **Esempio**
 - **Giuria**
 - **Svolgimento gara**
 - **Classifiche**
 - **Gimkana**
 - **Tracciato**
 - **Esempio**
 - **Giuria**
 - **Svolgimento gara**
 - **Classifiche**

 - **Roller cross**
 - **Tracciato**
 - **Esempio**
 - **Giuria**
 - **Svolgimento gara**
 - **Classifiche**
- **Premiazioni**
- **Incombenze organizzative**
 - **Pre-gara**
 - **Post-gara**



INTRODUZIONE

Intenzioni delle linee guida

Il presente non deve considerarsi come un vero e proprio regolamento tecnico, bensì una sorta di indicazioni su come svolgere le specialità basilari del Freestyle.

Tale guida è utile a tutte le figure che ruotano nel mondo di questo sport. Dopo la lettura di questo prontuario gli atleti, gli amatori, i tecnici, i maestri e gli allenatori sapranno come si praticano le discipline di primo e più facile approccio del Freestyle, mentre i dirigenti e gli organizzatori di eventi avranno le nozioni basi su tutto ciò che bisogna prendere in considerazione per poter organizzare una gara.

Proprio per la loro natura di consigli, le indicazioni riportate possono essere seguite alla lettera, seguendo un cammino messo già in pratica negli anni e privo di problematiche, oppure variate in parte e/o stravolte completamente per spirito di sperimentazione, per esigenze tecniche, di materiali e/o di spazi, o semplicemente per variare, queste variazioni dovranno essere comunicate e relazionate al Responsabile Nazionale di Settore in modo da poter valutare le possibilità di inserimento nelle presenti LINEE GUIDA per una fisiologica e più produttiva evoluzione dell'attività promozionale.

Dove praticare

Il Freestyle può essere praticato in spazi all'aperto (Outdoor) e in impianti coperti (Indoor); l'area di gara dovrà essere delimitata e l'accesso dovrà essere consentito solo ed esclusivamente agli addetti e allo staff dell'organizzazione, alla giuria, agli allenatori e ai maestri di atleti in gara e agli stessi atleti in gara.

Le dimensioni dell'area destinata allo svolgimento delle gare variano da specialità a specialità.

La pavimentazione deve permettere una agevole pattinata, la scorrevolezza delle ruote e l'aderenza delle stesse in fase di spinta e di curva, pertanto le superfici più adatte sono il cemento industriale, il parquet e alcune soluzioni prettamente realizzate da industrie del settore; anche pavimentazioni come asfalto, linoleum e mattonelle previo il soddisfacimento delle condizioni precedentemente indicate possono essere utilizzate.

Per lo Speed slalom e lo Style slalom il tracciato deve essere piano e planare, pertanto non ci devono essere pendenze.

Per la Gimkana in parallelo le condizioni della pavimentazione di un tracciato devono essere identiche anche nell'altro, o quantomeno le difficoltà che la superficie crea si devono riscontrare in ambo i percorsi.

Visto il carattere promozionale delle Manifestazioni, sono consigliati gli spazi aperti e che offrono visibilità al settore: piazze, parcheggi di ipermercati etc. etc,



Materiali – Organizzativi

Sistema di rilevamento - necessario alla rilevazione del tempo di gara:

- cronometri manuali e/o cronometri con fotocellule

Delimitatori di spazi - necessario per delimitare l' area di gara:

- transenne
- nastro segnaletico

Impianto audio - necessario per la diffusione di musica e informazioni:

- microfoni, mixer, amplificatori e casse

Premi (è buona norma nel promozionale premiare tutti i partecipanti alle gare)

Cancelleria - necessaria alla giuria per segnare discese in pista, risultati, tempi, voti e note relative allo svolgimento delle gare

Pettorali - necessarie al riconoscimento degli atleti in gara

Materiali – Tecnici

Indicatori di percorso - necessari a segnare sulla pavimentazione tutte le informazioni utili allo svolgimento delle gare, come le linee dello start e del finish, e i segni per il posizionamento degli ostacoli:

- Nastro adesivo
- Gessetti
- Vernici

Delimitatori di percorso - necessari per delimitare i tracciati (es. roller cross)

- Nastro adesivo
- Nastro segnaletico
- Separatori di gommapiuma
- Coni larghi e bassi (cinesini)
- Gessetti
- Vernici

Ostacoli (indichiamo i più tradizionali ma, nel rispetto della sicurezza, l'ingegno, la fantasia e i materiali a disposizione, possono permettere di trovare una soluzione alternativa a quelle indicate)

- Coni larghi e bassi (cinesini)
- Coni alti e/o stradali
- Coni da slalom
- Aste e ritti
- Rampe
- Pali snodati
- Tunnel



Materiali – Sistemi individuali di protezione

La sicurezza è il fattore primario che si deve prendere in considerazione in qualunque fase di un evento sportivo.

Gli atleti dovranno indossare (indistintamente dalla specialità che stanno praticando):

- Casco
- Polsiere
- Ginocchiere
- Gomitiere
- Cordoncino (nel caso indossassero occhiali)

Tutti questi materiali dovranno essere omologati per fare attività sportiva pattinaggio (sono gli stessi materiali usati nel ciclismo).

Soggetti ammessi al campo di gara e alle competizioni e relative mansioni – Atleti

Sono ammessi negli spazi relativi alla gara, rispettando le tempistiche di ingresso impartite dalla giuria, tutti i regolari iscritti alla competizione.

Gli atleti dovranno correttamente indossare:

- Pattini
- divisa societaria
- sistemi individuale di protezione
- numero di riconoscimento

Non sono ammessi alle gare atleti con gessi e/o medicazioni che possano rendere pericolosa la loro incolumità in fase di gara.

Soggetti ammessi al campo di gara e alle competizioni e relative mansioni – Tecnici e accompagnatori

Ogni Associazione deve indicare in fase di iscrizione le figure che possono accedere insieme agli atleti al campo di gara. Tali soggetti possono essere tecnici (maestri o allenatori) e/o dirigenti regolarmente tesserati alla UISP.

Le Associazioni, all'atto dell'iscrizione, devono indicare un massimo di 2 tecnici e 1 dirigente accompagnatore, durante la gara, in pista possono accedere solo i tecnici, coloro non presenti nel modulo di iscrizione, non possono accedere al campo di gara.

I tecnici, se indossano i pattini, in caso debbano accompagnare gli atleti nei percorsi di gara devono essere munite dei sistemi individuale di protezione.

È bene che l'Organizzazione predisponga una Segreteria per l'iscrizione sul posto dei partecipanti in modo che chiunque voglia cimentarsi nelle prove lo possa fare, l'unico vincolo deve essere che il partecipante sia in possesso della Tessera Uisp in corso pertanto tale Segreteria dovrà essere in grado di fornire anche Tessere Uisp o, perlomeno, possa compilare "domande di ammissione a Socio Uisp". Sono abilitati a parteciparvi anche tesserati di altre Regioni.



Soggetti ammessi al campo di gara e alle competizioni e relative mansioni – Giuria e addetti

La giuria di una gara promozionale deve essere composta da almeno un giudice riconosciuto dalla UISP con funzioni di Giudice Arbitro e da un numero di addetti messi a disposizione dall'organizzazione necessario a ricoprire le incombenze di controllo relative alle specialità previste nella competizione.

Gli addetti dovranno essere muniti di tesserino di riconoscimento.

Il Giudice Arbitro prima di ogni evento farà un incontro con tutti gli addetti e ripartirà le varie mansioni (Es. cronometraggio, controllo penalità, controllo scorrettezze etc.). Qualunque decisione influente ai fini di una competizione presa da un addetto dovrà avere sempre il benessere del Giudice Arbitro.

Gli addetti dovranno essere a disposizione del Giudice per tutta la durata della manifestazione.

Soggetti ammessi al campo di gara e alle competizioni e relative mansioni – Staff

Lo staff sono quel gruppo di persone messe a disposizione dall'organizzazione per svolgere mansioni logistiche di ausilio alla competizione, quali:

- Posizionare, aggiustare o rimuovere i percorsi di gara
- Occuparsi dell'audio (Dj, Speaker)
- Security

Lo staff dovrà essere munito di tesserino di riconoscimento.

Un incaricato dello staff può anche essere un addetto alla collaborazione con la Giuria (vedi figure precedentemente descritte), ma la prima non può interferire o impedire la seconda mansione.

Categorie

Primi Passi	M - F	Atleti che compiono fino a 6 anni entro il 31/12 dell'anno in corso
Piccoli Azzurri	M - F	Atleti che compiono anni 7 e 8 entro il 31/12 dell'anno in corso
Primavera	M - F	Atleti che compiono anni 9 e 10 entro il 31/12 dell'anno in corso e per cui tale anno rappresenta il 1° o il 2° anno di partecipazione
Principianti	M - F	Atleti che compiono anni 11 e 12 entro il 31/12 dell'anno in corso e per cui tale anno rappresenta almeno il 3° anno di partecipazione
Allievi	M - F	Atleti che compiono anni 13,14 e 15 entro il 31/12 dell'anno in corso e per cui tale anno rappresenta almeno il 3° anno di partecipazione
Master	M - F	Atleti che compiono anni da 16 a 39 entro il 31/12 dell'anno in corso
Amatori	Cat.unica	Over 40



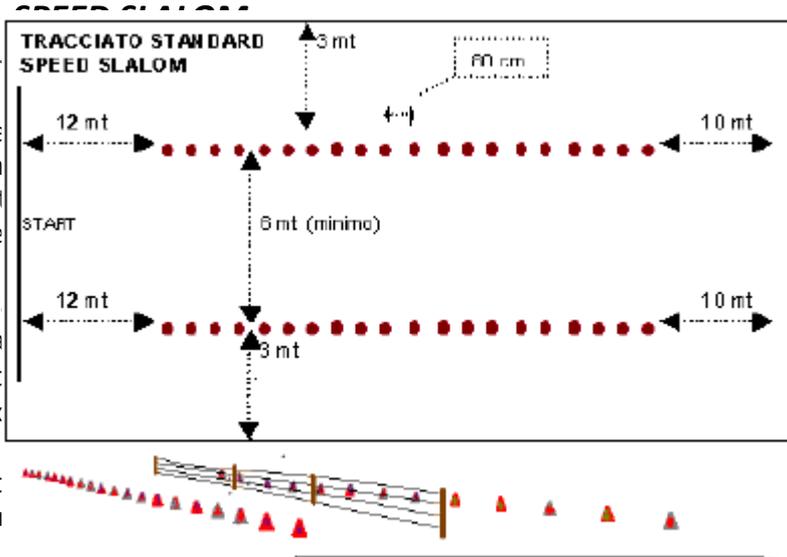
DISCIPLINE

○

Traccia

Le gare
caso in
compe
Il nume

Primi p
Per le a
Devonc
In cas
Giuria.
Devonc
concor
figura
slalom.



ei per il pattinaggio, nel
è possibile effettuare la
tecipazione:

stanti di frenata.
ordito con il Presidente di

del tracciato affinché il
enne o spettatori, nella
dard per lo speed

E' possibile, possedendo due impianti a fotocellule, eseguire le gare in parallelo, in tal caso la distanza tra i due percorsi deve essere almeno di 6 metri.

Le fotocellule sono piazzate in modo da rilevare i tempi dalla partenza fino a 80 cm oltre l'altezza dell'ultimo cono, per uno spazio totale di 28 metri.

Può essere prevista anche una coppia di fotocellule alla partenza che assicurino il rilevamento della falsa partenza; in caso contrario, viene demandato al giudice Starter il rilevamento delle false partenze
E' consigliato un divisore tra le due linee di cono per evitare lo sconfinamento di eventuali cono abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro.

Esempio





▪ Giuria

La Giuria è composta da 4 giudici ripartiti nei seguenti ruoli: Presidente di Giuria, Cronometrista, Giudice di Partenza e Giudice di Linea. I loro compiti sono così ripartiti:

1. Presidente di Giuria: deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara.
2. Cronometrista: è consigliato l'uso di fotocellule per il rilevamento dei tempi, il cronometrista controlla il corretto rilevamento dei tempi e li comunica al Presidente di Giuria.
3. Giudice di Partenza: si posiziona alla partenza, deve controllare che l'atleta all'atto dello start non arretri oltre il limite consentito.
4. Giudice di Linea: si posiziona di fronte ai coni del tracciato, prima dello start deve assicurarsi che la via di fuga sia libera da intralci e il controlla il corretto posizionamento dei coni, dopo lo start dovrà controllare che i coni del percorso non siano stati spostati o abbattuti o saltati, in tal caso comunica il numero di penalità effettuate al Presidente di Giuria.

Nel caso in cui la competizione si svolga in parallelo con due impianti a fotocellule, occorreranno, oltre al Presidente di Giuria, due Cronometristi (uno per ciascun percorso) e due Giudici di Linea (uno per ciascun percorso) per il rilevamento delle penalità.

Il Giudice di Partenza si posizionerà per controllare che gli atleti rispettino la linea di partenza.

▪ Svolgimento gara

Il concorrente deve posizionarsi fermo alla linea di partenza.

Dal momento in cui il giudice arbitro, attraverso la formula "Pronti....Via!", darà il via al concorrente (su autorizzazione del Giudice Arbitro può essere lo Speaker a dare il pronti...via).

L'atleta dovrà slalomare i coni utilizzando la tecnica che più gli aggrada: su un piede e in tal caso l'altro dovrà rimanere sempre sollevato da terra, oppure su due piedi e in tal caso entrambi i pattini dovranno slalomare i coni.

E' 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).

Il tempo viene rilevato dalla partenza fino al passaggio fino a 80 cm oltre l'altezza dell'ultimo cono, per uno spazio totale di 28 metri. La competizione consta di due prove (run) per ogni atleta. Nel caso di una competizione in parallelo sarà obbligatorio effettuare i cambi di percorso tra prima e seconda run, in questo caso gli atleti partono a rotazione in base all'ordine della discesa in pista.

▪ Classifiche

E' una gara singola a tempo che prevede l'esecuzione di due run per ogni singolo atleta.

Per ogni cono saltato (non slalomato), abbattuto o spostato verrà applicata una penalità di 0,2 secondi da aggiungere al tempo finale della singola run.

Per la categoria primi passi non sono previste penalità.

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 terra almeno con una ruota.

Una run nulla comporta l'attribuzione di un tempo 20 secondi per quella singola run. L'atleta che effettuerà due run nulle verrà retrocesso all'ultimo posto in classifica

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



GIMKANA

▪ **Tracciato**

Le gare si devono svolgere su superfici 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.

Il percorso deve essere costituito per una batteria da due atleti, ovvero devono essere costituiti due percorsi affiancati ma separati, perfettamente identici che non devono in alcun modo sovrapporsi.

Nel caso di spazi ristretti è consentito realizzare il percorso per un singolo atleta. Gli atleti verranno accorpati per categoria ed inseriti in batterie da 2 concorrenti.

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

Il risultato finale terrà conto della somma dei tempi ottenuti nelle due manche.

▪ **Giuria**

Lo staff Giudici per la gimkana deve essere composto:

1 Presidente di Giuria

1 Giudice di Pista assistito da addetti di pista per il rilevamento delle penalità.

1 Cronometrista per ogni atleta

Il Presidente di Giuria stabilisce le modalità di partenza delle batterie ed omologa i tempi e le penalità.

Il cronometraggio deve essere sempre effettuato per ogni singolo atleta. **CALCOLO DEL TEMPO:**

Tempo risultante = Tempo Totale + Tempo Penalità

Almeno il Presidente di Giuria deve far parte del GNCS, gli altri giudici possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

▪ **Svolgimento gara**

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

Il via deve essere avvisato da un fischio prolungato del giudice di arbitro. La falsa partenza è segnalata da altri fischi consecutivi.

Prima del fischio di via il giudice avviserà il consueto "pronti alla partenza".

▪ **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*

Il loro abbattimento o aggiramento comporta 0,5 secondi di penalità.

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*

Birilli conici del tipo stradale, 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.



ROLLER CROSS

▪ **Tracciato**

Le gare si devono svolgere su superfici 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.

Il percorso di gara è a discrezione dell'Organizzazione la quale è tenuta a considerare soprattutto:

- La sicurezza dei partecipanti
- Evitare un percorso eccessivamente complesso per il carattere promozionale della manifestazione

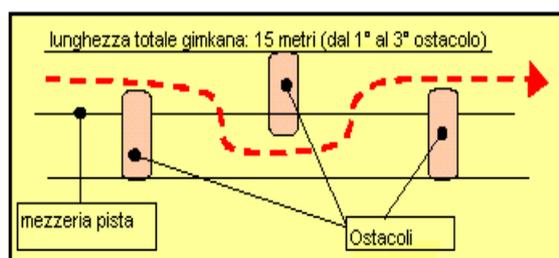
Sarà comunque del Presidente di Giuria la valutazione della complessità del percorso e la conseguente omologazione.

Sul percorso andranno posti vari ostacoli regolamentari che possono essere:

- **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 secondo la linea di percorrenza del tracciato.
- **Tunnel:** Le normative per regolamentare le misure del tunnel, sono: un arco 180 gradi con altezza max 120 cm ed una lunghezza non inferiore a 1,5 metri.
- **Sottopasso:** è costituito da due ritti e un'asticella posta ad un'altezza da terra variabile, l'altezza viene decisa dal Giudice Arbitro in collaborazione con i Giudici addetti agli ostacoli.
- **Salto a secco:** Si pongono degli ostacoli da saltare, i quali dovranno essere strutturati in modo da cadere facilmente se toccati (l'altezza viene decisa dal Giudice Arbitro in collaborazione con i Giudici addetti agli ostacoli).
- **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 a 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.



Redatto da Kimon Fusco



▪ Giuria

La Giuria è composta da 5 persone ripartite nei seguenti ruoli: Presidente di Giuria, 1 Cronometrista e 3 Giudici addetti agli ostacoli. I compiti della Giuria sono:

- Presidente di Giuria: deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara, inoltre dà il via alle competizioni
- Cronometrista: rileva i tempi dell'atleta in gara e li comunica al Presidente di Giuria, è ammesso l'uso di fotocellule, ma nel caso ciò non fosse possibile si farà uso dei cronometri.
- Giudici addetti agli ostacoli: si dispongono sulla pista di fronte ad ogni ostacolo che comporti una sanzione, ognuno di questi sarà munito di una bandierina rossa che verrà alzata al momento in cui lo speaker a fine prova dirà "atleta n° X, penalità..." qualora sia notata una penalità.

▪ Svolgimento gara

La gara si svolge su due run per ogni atleta, in caso fosse iscritto un numero elevato di atleti o sussistano problematiche per cui si allungano esageratamente i tempi di svolgimento della manifestazione il giudice arbitro in accordo con tutti gli allenatori presenti può decidere di effettuare una sola run.

Il via viene dato dal Presidente di Giuria che può essere o il classico "pronti...via!" o un colpo di fischietto, su autorizzazione del giudice arbitro può essere lo speaker a dare il pronti...via.

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

È possibile che l'allenatore preposto, equipaggiato con i pattini e le protezioni, possa andare avanti all'atleta in gara per indicargli il percorso, senza recare intralcio al procedere della gara.

▪ Classifiche

La gara consta di due run, singole a cronometro per la redazione della classifica finale viene preso in considerazione il miglior tempo che terrà conto del tempo effettuato dagli atleti sommato delle rispettive penalità (dove previste). Nel caso si sia reso necessario effettuare una sola run si stilerà la classifica in base ai tempi ottenuti, sommati alle penalità.

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 correttamente l'ostacolo, nel caso in cui escano dal percorso di gara possono rientrare dallo stesso punto in cui sono usciti al percorso senza subire alcuna sanzione.

Gli atleti che vengono squalificati per salto di ostacolo obbligatorio, salto di percorso, o mancato arrivo al traguardo, vengono estromessi dalla classifica finale.

E' possibile adottare un percorso con ostacoli autopenalizzanti, in tal caso non saranno applicate sanzioni all'abbattimento degli ostacoli (analogo al regolamento agonistico).

Nel caso in cui venga adottato un percorso ad ostacoli penalizzanti, le penalità saranno assegnate secondo la seguente metrica:

- Slalom: per ogni cono saltato (non slalomato), abbattuto o spostato verrà applicata una penalità di 0,5 secondi, i coni devono obbligatoriamente essere slalomati da entrambi i pattini che non potranno essere sollevati oltre l'altezza del cono.
- Tunnel: il tunnel è un passaggio obbligatorio e chi lo aggira senza passarvi dentro dovrà tornare indietro e percorrerlo. L'abbattimento di questo ostacolo, porta 1 sec. di penalità
- Sottopasso: il sottopasso è un passaggio obbligatorio, pertanto l'atleta che aggira l'ostacolo è squalificato. L'atleta dovrà passare sotto l'asticella, la quale se sarà abbattuta comporterà una penalità di 1 sec.
- Salto a secco: l'atleta deve saltare l'ostacolo, se questo viene abbattuto comporta una penalità di 1 secondo, l'atleta che aggira l'ostacolo dovrà tornare indietro e saltarlo correttamente.
- Bank to bank: questo è un ostacolo obbligatorio, l'atleta che non lo percorrerà dovrà tornare indietro e percorrerlo.
- Gimkana: questo è un ostacolo obbligatorio, l'atleta che non lo percorrerà dovrà tornare indietro ed eseguirla.



- **Premiazioni**

- ◇ Tutti i partecipanti andranno premiati.
- ◇ È possibile predisporre per i primi tre classificati delle premiazioni diverse.
- ◇ Le premiazioni non prevedono la presenza del podio, tuttavia se l'Organizzazione lo ritiene opportuno è possibile premiare i partecipanti sul podio
- ◇ Durante le premiazioni lo Speaker dovrà elencare i partecipanti cominciando dal primo classificato a seguire, citando "Cognome, Nome, Società di appartenenza, Tempo fatto registrare" OMETTENDO LA POSIZIONE IN CLASSIFICA. Esempio: Bianchi Mario, Roller, con il tempo di 1 minuto e 20 secondi, Rossi Franco,Skating, con il tempo di 1 minuto e 25 secondi etc. etc.

Incombenze organizzative

○ **Pre-gara**

- Individuare il Responsabile dell'Organizzazione
- Chiedere l'autorizzazione alla Lega Nazionale Settore Freestyle, comunicando la data, la sede e la tipologia della Manifestazione/Gara, con allegato il Regolamento che si intende adottare
- Individuare un recapito per le preiscrizioni e le comunicazioni (indirizzo mail, fax)
- Inviare alle Associazioni interessate, il Regolamento e le modalità di iscrizione
- Predisporre un servizio per la raccolta delle preiscrizioni (necessarie per quantificare gli eventuali partecipanti)
- Individuazione sito della Manifestazione
- Delimitazione sito
- Predisposizione percorsi
- Predisposizione aree riservate
- Predisposizione area Segreteria (completa di computer, fotocopiatrice e cancelleria)
- Predisposizione area audio completa di microfoni, mixer, amplificatori e casse

○ **Post-gara**

- Premiazioni
- Riordino dell'area
- Invio alla Lega Nazionale Settore Freestyle dei dati della Manifestazione/Gara, Iscritti divisi per categorie e classifiche