

Lega Nazionale Pattinaggio

Regolamento Tecnico del Pattinaggio Freestyle - Agonisti



REGOLAMENTO TECNICO AGONISTI

Indice

CAPITOLO VII – NORME TECNICHE SPEED SLALOM

ART..32 - TRACCIATO DI GARA

ART..33 - GIURIA

ART..34 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 35 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO VIII – NORME TECNICHE STYLE SLALOM Singolo

ART. 36 - TRACCIATO DI GARA

ART. 37 - GIURIA

ART. 38 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 39 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

ART.40 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

CAPITOLO IX – NORME TECNICHE STYLE SLALOM Coppia

ART. 41 - TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 42 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

ART. 43 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

CAPITOLO X – NORME TECNICHE ROLLER CROSS

ART. 44 - TRACCIATO DI GARA

ART. 45 - GIURIA

ART. 46 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 47 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO XI – NORME TECNICHE HIGH JUMP

ART. 48 - TRACCIATO DI GARA

ART. 49 - GIURIA

ART. 50 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 51 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO XII - NORME TECNICHE FREE JUMP

ART. 52 - TRACCIATO DI GARA

ART. 53 - GIURIA

ART. 54 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 55 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

TABELLE PASSI STYLE SLALOM

CAPITOLO VII

NORME TECNICHE SPEED SLALOM

ART.32 - 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 effettuarvi la competizione dopo valutazione ed approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara, in tal caso la partenza andrà posizionata nella parte più alta.

Il tracciato di gara per le qualificazioni può essere singolo o doppio, per il ko system è necessariamente doppio.

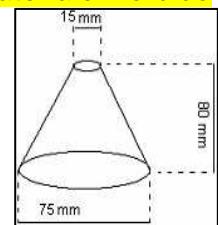
Sul tracciato singolo deve essere creata una fila di venti cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato con tolleranza di ± 3 mm, posti tra loro a una distanza di 80 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro); su questi cerchi vengono posizionati 20 coni in poliuretano o altro materiale morbido.

Sul tracciato doppio devono essere create due file di cerchi e di coni, come illustrato sotto.

I coni devono avere le seguenti misure

standard:

- diametro di base 75 ± 5 mm,
- altezza 80 ± 5 mm,
- diametro superiore 15 ± 5 mm (vedi figura a destra).

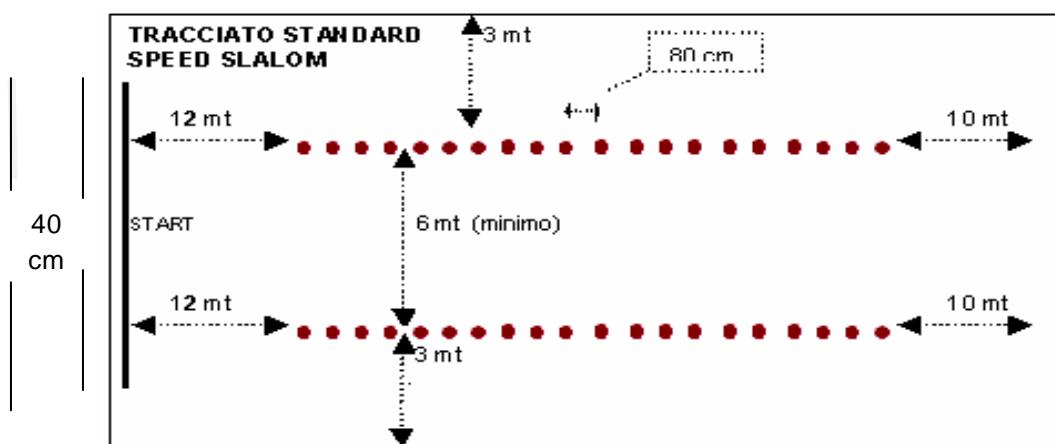


Il colore dei coni deve essere uniforme.

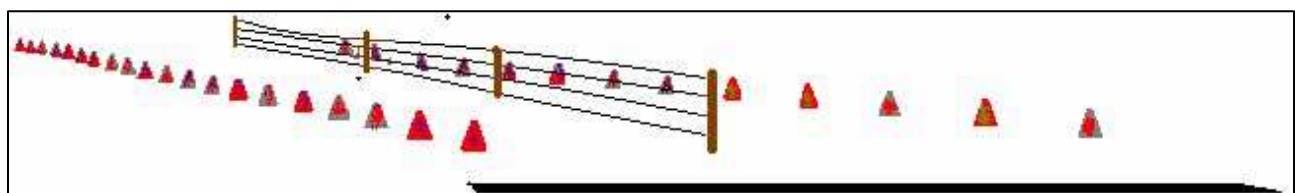
La linea di partenza deve essere posta alla distanza di $12\pm0,05$ metri dal centro del primo cono. Inoltre, deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 10 metri dopo l'ultimo cono e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.

Viene anche tracciata una linea parallela alla linea di partenza passante per il centro del primo cerchio del primo cono di ogni fila, di colore contrastante con il fondo della pista.

Nella figura che segue è riportato lo schema di un tracciato doppio standard.



In tale tracciato è consigliato un divisore tra le due linee di coni per evitare lo sconfinamento di eventuali coni abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro, alto dai 15 ai 20 cm e con una lunghezza minima di 15 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.

ogni atleta si posizionerà dietro la linea di partenza in un spazio di 40 cm per 2 metri (vedi figura del tracciato)
Le false partenze e la penalità del primo cono vengono rispettivamente rilevate dal giudice starter e dal giudice addetto al primo cono, è comunque possibile utilizzare una ripresa video soprattutto per la penalità sul primo cono.

ART.33 - GIURIA

La giuria è composta da 8 Giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- ◆ Giudice Arbitro.
- ◆ 2 Cronometristi (nel caso manchino le fotocellule)
- ◆ Giudice Starter.
- ◆ 2 Giudici di Pista (uno per tracciato)
- ◆ 2 giudici sul primo cono (uno per tracciato)

I loro compiti sono così ripartiti:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti specificati nelle Norme di Attività, deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara.
2. Due Cronometristi : E' obbligatorio l'uso di fotocellule per il rilevamento dei tempi. Nel caso manchino le fotocellule i cronometristi (uno per ciascun percorso) controllano il corretto rilevamento dei tempi e li comunicano al Giudice Arbitro.
3. Giudice Starter: si posiziona alla partenza, controlla che gli atleti prima dello start non superino la linea di partenza e segnala le false partenze
4. Due Giudici di Pista: si posizionano a fianco dei coni del tracciato (un Giudice per ogni tracciato). Prima dello start devono assicurarsi che la via di fuga sia libera da intralci e che il posizionamento dei coni sia corretto; dopo lo start devono controllare che i coni del percorso non siano stati spostati o abbattuti o saltati, comunicando, in tal caso, il numero di penalità rilevate al Giudice Arbitro.
5. Giudice sul primo cono: controlla che il primo cono venga slalomato correttamente.

il Giudice Arbitro ed i Giudici di linea devono anche controllare:

- ◆ la tecnica d'esecuzione dello slalom
- ◆ Che i coni vengano slalomati tutti

Per le gare di Campionato Regionale il Giudice Arbitro deve far parte del G.N.G.S., gli altri ruoli possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

Per i Campionati Nazionali tutti i Giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

A queste figure è sempre affiancato un Segretario che coadiuva con il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari della Manifestazione, organizza la Segreteria per un regolare svolgimento delle gare, utilizza il programma gare ufficiale per la determinazione delle Classifiche.

ART.34 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Il concorrente si posiziona dietro la linea posta a 12 metri dal tracciato dentro lo spazio riservato alla partenza

Le run di qualificazione sono due run singole a cronometro.

Le run di ko system sono run eseguite in doppio per determinare la classifica delle prime 4 posizioni.

Il via viene dato dal Giudice Starter con tre ordini:

- ◆ AI POSTI: gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza.
- ◆ PRONTI: gli atleti devono rimanere immobili.
- ◆ VIA: il via viene decretato tramite segnale acustico posto nella zona di partenza.

Se l'atleta si muove dopo aver assunto la posizione e prima del Via, viene chiamata la falsa partenza.

All'atleta che incorre in due false partenze, in una singola prova, viene accreditato l'annullamento della prova (run nulla).

L'atleta dovrà slalomare i 20 coni con un solo pattino a terra.

L'atleta dovrà slalomare il primo cono con un solo pattino che dovrà quindi essere già alzato. Il primo cono non può essere né slalomato con due piedi, né inforcato né saltato in quanto costituisce una penalità

Quindi l'atleta dovrà alzare l'altro pattino prima di intersecare la linea passante per il primo cono. Una volta alzato il pattino questo non può più essere abbassato prima del passaggio dalla fotocellula finale, pena l'annullamento della prova (run nulla). La fotocellula finale dovrà essere interrotta dalla gamba a terra.

La competizione è suddivisa in due parti che seguono l'una all'altra: qualificazioni e KO system.

Quando le prove di qualificazione vengono eseguite in parallelo: se il Giudice Arbitro non nota alcuna minima differenza tra i due percorsi le prove potranno essere effettuate indifferentemente da ciascun atleta su uno dei due percorsi, viceversa se il Giudice Arbitro nota una seppur minima differenza (un percorso più illuminato,

coni di colore diverso etc), tra la prima e la seconda prova si effettuerà il cambio di percorso tra i due atleti. Quando le qualificazioni si effettuano in parallelo ogni coppia di atleti partirà a rotazione (prima parte il primo in ordine di discesa in pista quando questo arriva alla fine del percorso parte il secondo atleta, effettuano cambio di pista se necessario e ripartono con la stessa modalità ; così faranno tutte le coppie di atleti). In tal modo l'atleta a cui viene fischietta la falsa partenza non influenzera l'esecuzione della run dell'altro atleta.

QUALIFICAZIONI: Ogni atleta deve eseguire due prove, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore in base al quale viene redatta la classifica di merito : passano alla fase KO-system i primi 4 atleti di ogni Categoria. Le Categorie Giovanissimi ed Esordienti non disputano il KO system .

CASI PARTICOLARI:

- Se sono iscritti 3 atleti, il miglior tempo passa direttamente alla finale, gli altri due disputano la semifinale
- Nel caso in cui vi siano due run (o più) pari merito (quindi anche entrambe nulle), la vittoria è assegnata all'atleta che ha vinto la run non pari, basta quindi un'unica vittoria.
- Nel caso in cui siano iscritti 2 atleti, questi passano direttamente al KO-system senza disputare le qualificazioni
- Nel caso in cui sia iscritto un solo atleta alla, questi dovrà in ogni modo disputare le qualificazioni e ottenere almeno una run non nulla, viceversa verrà estromesso dalla Classifica.
- Nel caso in cui una fotocellula vada in errore durante le qualificazioni, ripete la prova solo l'atleta del percorso interessato. Nel caso ciò accada durante il KO -SYSTEM ripetono la prova entrambi gli atleti.
- Se durante le qualificazioni due atleti fanno lo stesso miglior tempo passa avanti colui che ha il miglior secondo tempo

KO SYSTEM: Ogni sfida diretta prevede la vittoria di due prove su tre.

La prima semifinale vede la sfida diretta del 1° tempo ottenuto nelle qualificazioni con il 4°, mentre la seconda semifinale vede la sfida diretta del 2° tempo con il 3°.

I vincitori delle due semifinali si affrontano nella finale per il 1° e 2° posto.

Nel caso in cui ci siano run pari dopo aver disputato le tre prove è necessario disputare altre run al fine di averne una che decreti la vittoria.

CLASSIFICA:

Il primo e secondo posto si originano dalla finale dei vincitori del KO System.

Il terzo ed il quarto vengono decretati dal tempo migliore ottenuto nel KO System.

Dal quinto in poi hanno valore i tempi migliori ottenuti nelle qualificazioni.

Per le categorie Giovanissimi ed Esordienti la classifica finale si ottiene prendendo il miglior tempo delle due prove.

ART.35 - VALUTAZIONE

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.

Una run in cui vengono registrate 5 o più penalità è giudicata nulla.

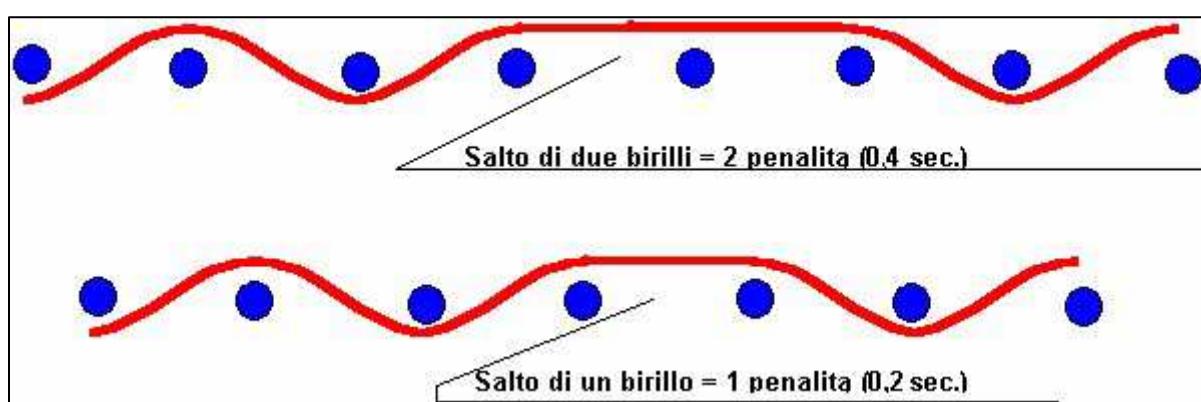
Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino l'altro viene abbassato, la run è nulla.

Il pattino può essere abbassato a terra solo dopo il passaggio davanti alla linea delle fotocellule finali in caso contrario la run è nulla.

La penalità sul primo cono sarà di 0,2 secondi.

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

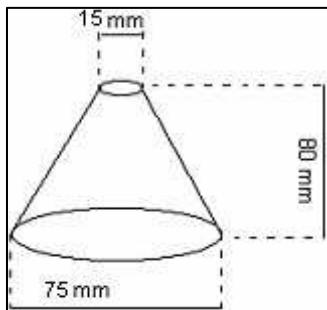
All'atleta che effettua due run nulle nelle qualifiche, viene attribuito un tempo di qualifica di 20 sec.



CAPITOLO VIII

NORME TECNICHE STYLE SLALOM Singolo

ART. 36 – TRACCIATO DI GARA

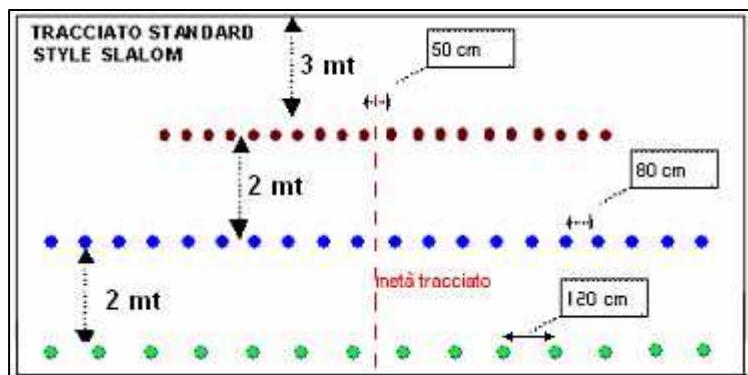


Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali leggerissima pendenza è possibile effettuarvi la competizione dopo idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara.

Sul tracciato deve essere tracciata una fila di quattordici cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 120 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro), un'altra fila parallela distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 80 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro) e una terza fila parallela alle altre distante 2 metri, su cui sono segnati venti cerchi di diametro 80 ± 5 mm posti tra loro ad una distanza di 50 ± 2 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro). Su questi cerchi sono collocati i coni, in poliuretano o altro materiale morbido, onde salvaguardare la sicurezza degli atleti, aventi le seguenti misure standard:

diametro di base 75 ± 5 mm, altezza 80 ± 5 mm, diametro superiore 15 ± 5 mm. (vedi figura sopra), di colore uniforme per file e contrastante con il fondo del tracciato.

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.37 - GIURIA

La giuria è composta da 5/7 Giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Giudice Rilevatore delle Penalità e del Tempo. (nello style di coppia ci possono essere due giudici una per il tempo ed uno per le penalità)
- Giudici Valutatori (3/5)

Per le gare di Campionato Regionale e Trofei. i Giudici Valutatori (Giudici di Style) sono 3, per le Gare del Campionato Nazionale i Giudici Valutatori devono essere 5.

I compiti della giuria sono così ripartiti:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, raccoglie le votazioni visualizzate dalla giuria valutatrice e le trascrive sul modulo di gara.
2. Giudice Rilevatore delle Penalità: controlla il tempo della prova e che i coni non siano stati abbattuti o spostati.
3. Giuria Valutatrice: ha il compito di valutare la prestazione dell'atleta attraverso punteggi.

A queste figure è sempre affiancato un Segretario che coadiuva con il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari della Manifestazione, organizza la Segreteria per un regolare svolgimento delle gare, utilizza il programma gare ufficiale per la determinazione delle Classifiche.

In caso di assenza di un Giudice, questo dovrà esser sostituito, nell'ordine:

- I. Da un Giudice di riserva.
- II. Da altro Ufficiale di Gara presente sul posto.
- III. Dal Commissario di Gara, se competente, (la valutazione è del Giudice Arbitro)
- IV. In ultimo sarà il Giudice Arbitro a cumulare la sua funzione e quella di Giudice Valutatore.

Il Segretario, in caso di assenza, può essere sostituito, oltre che da altri Ufficiali di Gara presenti sul posto, da persone designate dal Giudice Arbitro nell'ambito degli addetti dell'Organizzazione.

Nel caso in cui, durante una Manifestazione in cui siano richiesti 3 Giudici Valutatori, sia in gara un familiare o un parente di un Giudice Valutatore (figlio, nipote), tale Giudice deve essere sostituito da altro di riserva per l'intera durata della gara della Categoria dell'atleta in questione. Nelle gare in cui siano presenti 5 giudici, non viene operata tale sostituzione, poiché, in tal caso, viene operato lo scarto, oltre che del peggior piazzamento, anche del migliore.

ART.38 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

L'utilizzo di una base musicale per l'esecuzione dell'esercizio è obbligatoria. Questa deve essere fornita all'addetto all'impianto audio, prima dell'inizio di qualunque competizione, su un CD sul quale deve essere riportato il nome dell'atleta, della società e deve contenere un'unica traccia musicale (si consiglia di avere una copia della base musicale salvata su un altro CD ed eventualmente anche su una chiavetta usb). Nel caso in cui l'atleta sia sprovvisto di una base musicale, l'organizzazione provvede a fornirgliene una, scelta a caso; l'atleta non può presentare reclami avversi al tipo di base assegnatagli. Il tempo di esecuzione della componente slalomata dell'esercizio di speed style è di 1'30" ±15 secondi ed inizia nel momento in cui l'atleta interseca il primo birillo.

L'atleta ha a disposizione 15" per iniziare la sua esecuzione.

Il tempo parte nel momento in cui parte la base musicale; la base musicale parte nel momento in cui l'atleta è pronto.

1) se l'atleta utilizza i primi 15" a sua disposizione:

- a) la durata totale della base musicale e quindi dell'esecuzione non deve superare i 2 minuti se la componente slalomata dura il tempo massimo di 105 secondi
- b) la durata totale della base musicale e quindi dell'esecuzione non deve superare i 105 secondi se la componente slalomata dura il tempo massimo di 90 secondi
- c) la durata totale della base musicale e quindi dell'esecuzione non deve superare i 90 secondi se la componente slalomata dura il tempo massimo di 75 secondi.

2) se l'atleta non utilizza i 15" a sua disposizione, la durata totale della base musicale e quindi dell'esecuzione della componente slalomata non deve essere inferiore ai 75 secondi e non deve superare i 105 secondi .

Il giudice addetto al cronometraggio deve rilevare i tempi di ogni singola componente dell'esecuzione e segnalare tutte le infrazioni ai tempi di cui sopra che verranno sanzionate .

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

In nessun caso i coni abbattuti in gara devono essere rialzati (neppure dagli atleti in gara) se non alla fine della prova e dopo la valutazione dei giudici.

Per quanto riguarda l'abbigliamento l'atleta può indossare un costume di gara, purchè esso non risulti indecente, eventuali accessori devono essere in materiale non rigido e devono essere fissati in modo tale che non possano arrecare danni all'atleta stesso.

ART.39 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

A ciascuna gara sono assegnati due punteggi: CONTENUTO TECNICO e CONTENUTO STILISTICO.

Per i due parametri è assegnato, da ogni singolo Giudice Valutatore, un voto da 1 a 60 (senza virgolette, o decimali) secondo un criterio di merito crescente. I voti sono esposti su lavagnette o su numeratore al Giudice Arbitro, il quale provvede ad annotare i vari punteggi.

L'esposizione dei punti viene effettuata alla fine di ogni prova di ogni singolo atleta, dal momento in cui lo speaker annuncia "atleta n°...", "contenuto tecnico" e "contenuto stilistico".

CONTENUTO TECNICO: Il primo punteggio che viene espresso dai giudici è il Contenuto Tecnico, proprio per la sua primaria importanza. Esso tiene conto dei seguenti parametri:

1. Tecnica di esecuzione dei passi
2. Padronanza dei mix delle tecniche (transizioni e switch)
3. Difficoltà e quantità dei passi eseguiti
4. Varietà del tipo di passi eseguiti.

Per quanto riguarda la valutazione del contenuto tecnico del programma presentato dall'atleta, la Giuria Valutatrice potrà avvalersi delle due tabelle tecniche indicative riguardanti le figure e i passi di style slalom di più frequente esecuzione, ripartite in 6 classi di difficoltà (cominciando dalla più difficile: A+, A, B, C, D, E,) e le modalità di esecuzione.

Si definisce "passo" una sequenza che ripetuta porti ad intersecare in modo progressivo i birilli.

Si definisce "figura" una sequenza che anche ripetuta coinvolge un numero limitato di birilli (1 o 2).

Tali tabelle sono però puramente indicative e si prefissano come unico scopo di fornire un valido supporto tecnico al giudice valutatore, il quale in prima analisi si affiderà al proprio bagaglio tecnico ed alla propria esperienza per fornire il giudizio più consono alla prova presentata.

Vengono premiati maggiormente gli atleti che presentano un programma ricco di passi e figure a elevata difficoltà, eseguiti nella maniera corretta. Ovviamente acquisiscono una valutazione maggiore le figure eseguite correttamente, anche se di difficoltà bassa rispetto a figure eseguite scorrettamente, ma di difficoltà elevata.

La valutazione della difficoltà di un passo dipende non solo dal passo stesso ma dalla fila di coni su cui viene eseguito

CONTENUTO STILISTICO: Il secondo punteggio attribuito è il Contenuto Stilistico.

Premesso che NON ESISTE STILE SENZA TECNICA, questo punteggio dipende direttamente da quello tecnico, nel senso che il punteggio stilistico non può essere superiore a quello tecnico di +5 punti e non può essere inferiore di -10 punti, rispetto sempre a quello tecnico.

Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

1. Impostazione stilistica del pattinatore: modo in cui l'atleta pattina, che deve essere sciolto e sicuro, il busto normalmente eretto e la testa non incastrata tra le spalle. Le braccia devono assumere posizioni armoniche non spigolose.
2. Composizione armonica del programma: le varie difficoltà di un programma devono essere il più possibile variate ed equilibrate. Non vi deve essere una sovrabbondanza di passi rispetto ad altri. I vari elementi devono fondersi con la musica ed avere una adeguata distribuzione nel tempo. Inoltre l'esecuzione dei passi deve seguire il ritmo imposto dal tema musicale.
3. Utilizzazione dell'area: deve esservi una adeguata distribuzione delle difficoltà in tutto lo spazio del tracciato e variabilità nella direzione del movimento
4. Switch o passi di connessione: correlazione tra le difficoltà e valutazione dei passi eseguiti per il collegamento tra una difficoltà ed un'altra.
5. Espressione del carattere personale con la musica: si intende la manifestazione esteriore del sentimento suscitato dalla musica nel pattinatore e trasmesso al pubblico. E' espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che l'atleta vuole trasmettere e oggettiva in relazione al tema prescelto come base di riferimento.
6. Figure coreografiche: vedi tabella successiva (devono essere tra i coni).
7. Originalità : introduzione di nuovi passi, elementi, movimenti o coreografie.

Per valutare il contenuto stilistico, tenendo presente che di regola tale punteggio può variare rispetto a quello attribuito per la tecnica da +5 a -10 punti, i criteri orientativi cui affidarsi per l'assegnazione di tale punteggio sono i seguenti:

- ⇒ **+5:** quando la qualità della composizione del programma, l'impostazione stilistica dell'atleta e ogni altra caratteristica oggettiva e soggettiva della prestazione artistica siano di ottimo livello.
- ⇒ **+3, +4:** quando l'esecuzione artistica, pur senza raggiungere vertici di eccezionalità, è comunque di ottima qualità.
- ⇒ **+1, +2:** una buona esecuzione di un programma, che non presenta difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti.
- ⇒ **0:** una discreta esecuzione del programma che non presenta grossi difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti.
- ⇒ **-1, -2:** qualche piccola imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che, peraltro, non incide sostanzialmente su una valutazione complessivamente positiva.
- ⇒ **-3, -5:** qualche imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che presenta lievi difetti in qualcuno dei requisiti stilistici richiesti.
- ⇒ **-6, -8:** un programma che presenta evidenti difetti ai requisiti stilistici richiesti.
- ⇒ **-9, -10:** un programma che presenta gravi o gravissimi difetti ai requisiti stilistici richiesti.

ART.40 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

Per i Campionati Nazionali (Giuria composta da 5 giudici) e per le gare di Campionato Regionale (Giuria composta da 3 Giudici) le classifiche vengono determinate con il sistema dei piazzamenti.

Con il sistema dei piazzamenti si determina per ciascun concorrente la somma dei punteggi attribuitigli da ogni Giudice per le prove effettuate (somma dei punteggi **CONTENUTO TECNICO** e **CONTENUTO STILISTICO**) sottratta delle penalità.

Le penalità sono così calcolate:

- ◆ 0,5 punti per ogni cono abbattuto
- ◆ 1 punto per ogni caduta (Il poggiare a terra una o due mani non comporta una penalità ma una riduzione della valutazione della difficoltà che l'atleta stava eseguendo, il toccare il suolo con qualsiasi altra parte del corpo comporta l'attribuzione della penalità caduta).
- ◆ 5 punti per ogni prova con una durata inferiore o superiore rispetto ai tempi stabiliti dal regolamento.

Le penalità sono sottratte dalla somma dei punteggi tecnico e stilistico di ogni Giudice.

Si procede, quindi, al termine della gara, alla compilazione delle classifiche, separatamente per ogni Giudice, nel modo seguente:

1. il concorrente che il Giudice abbia classificato al 1° posto ottiene il piazzamento 1 nella classifica parziale relativa a quel Giudice.
2. il concorrente classificato al 2° posto ottiene il piazzamento 2, e così via, fino all'ultimo classificato. Ai concorrenti classificati a pari merito da un Giudice viene attribuito ex equo il miglior piazzamento disponibile; il successivo acquisisce il piazzamento scalato di due posizioni.

Ottenute in tal modo le classifiche parziali, o piazzamenti, per ciascun Giudice, si procede alla formulazione della Classifica finale nel modo seguente:

1. Viene eseguita la somma dei piazzamenti assegnati da ogni Giudice ad un atleta
2. Dal totale viene sottratto il piazzamento peggiore se i Giudici sono 3 oppure il piazzamento migliore e quello peggiore se i giudici sono 5
3. Si piazza al primo posto colui che ha il punteggio Best 2 (3 giudici) o Intermediate 3 (5 giudici) più basso. Nel caso in cui due atleti avessero lo stesso punteggio, viene preso in considerazione il punteggio **Totale** dei piazzamenti. Vince colui che lo ha più basso.
4. Nel caso in cui persista, tra due o più atleti, la parità si farà riferimento al totale del punteggio totale di ogni giudice sottratte le penalità eliminando se i giudici sono tre il totale sottratto delle penalità peggiore, se i giudici sono 5 si toglie quello migliore e quello peggiore, vince chi ha il totale più alto
5. Le posizioni successive sono assegnate con lo stesso criterio, a scalare.
Vedi tabella in appendice

CAPITOLO IX

NORME TECNICHE STYLE SLALOM Coppia

ART. 41 - TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Sono gli stessi descritti negli articoli relativi allo style slalom singolo, con eccezione:

1. Durante l'esecuzione della prova in coppia, i coni abbattuti possono venire riposizionati sul percorso da uno degli accompagnatori ufficiali appartenenti alla squadra della coppia in gara, il quale deve aver cura di non intralciare i propri atleti in gara; in caso ciò succedesse, questi non possono chiedere la ripetizione della prova.
2. Per una migliore individuazione del percorso da parte degli atleti, è possibile sostituire fino ad un massimo di 5 coni sul percorso con altri di colore diverso.
3. La durata in gara della componente slalomata è per la Categoria 1 di 3 minuti +/- 15 sec. Per le altre categorie la durata è di 1,30 +/- 15. Anche nello style di coppia gli atleti hanno a disposizione 15" per iniziare la gara. Il tempo di esecuzione segue le stesse regole dello style singolo. Qualsiasi deviazione dal regolamento sarà segnalata dal giudice cronometrista e sanzionata secondo regolamento.

ART.42 – VALUTAZIONE DELLE PROVE

A ciascuna gara sono assegnati due punteggi: **CONTENUTO TECNICO** e **CONTENUTO STILISTICO**.

Per i due parametri è assegnato, da ogni singolo Giudice che compone la Giuria, un voto da 1 a 60 (senza virgolette, o decimali) secondo un criterio di merito crescente. I voti vengono esposti su lavagnette o su numeratore al Giudice Arbitro, il quale provvede ad annotare i vari punteggi.

L'esposizione dei punti viene effettuata alla fine di ogni prova di ogni singola coppia, dal momento in cui lo speaker annuncia "coppia ... contenuto tecnico" e "contenuto stilistico".

Il primo punteggio che viene espresso dai giudici è il Contenuto Tecnico, a causa della sua primaria importanza. Esso tiene conto dei seguenti parametri:

1. Sincronismo degli atleti nei periodi d'esecuzione sincronizzata
2. Originalità di esecuzione
3. Difficoltà dei passi eseguiti
4. Posizioni e prese di coppia
5. Varietà dei passi eseguiti
6. Tecnica di esecuzione dei passi.

CONTENUTO TECNICO: Per quanto riguarda la valutazione del Contenuto Tecnico del programma presentato dall'atleta, la Giuria Valutatrice può avvalersi delle tabelle tecniche indicative dello style slalom singolo

riguardante le figure e i passi di style slalom di più frequente esecuzione, ripartite in 3 classi di difficoltà e le modalità di esecuzione. Tale tabella è, però, puramente indicativa e si prefigge come unico scopo di fornire un valido supporto tecnico al giudice valutatore, il quale in prima analisi si affiderà al proprio bagaglio tecnico e alla propria esperienza per fornire il giudizio più consono alla prova presentata.

Come tabella dei passi viene presa come riferimento quella dello Style Slalom singolo. Tuttavia occorre tener presente che una coppia ha la possibilità di fare tutta una serie di passi che non possono essere eseguiti da un singolo, poiché sono frutto della composizione dei due atleti.

L'originalità dell'esecuzione rientra quindi nella valutazione tecnica.

Le "Posizioni e Prese di coppia" sono quei passi o quelle figure eseguite con il contatto dei due pattinatori (ad esempio mano nella mano).

Vengono premiati maggiormente gli atleti che presentano un programma ricco di passi e figure a elevata difficoltà ed eseguiti nella maniera corretta. Ovviamente, acquisiscono una valutazione maggiore le figure eseguite correttamente, anche se di difficoltà bassa rispetto a figure eseguite scorrettamente, ma di difficoltà elevata.

CONTENUTO STILISTICO: Il secondo punteggio attribuito è il Contenuto Stilistico. Premesso che NON ESISTE STILE SENZA TECNICA, questo punteggio dipende direttamente da quello tecnico, nel senso che il punteggio stilistico non può essere superiore a quello tecnico di +10 punti e non può essere inferiore di -15 punti rispetto sempre a quello tecnico.

Il contenuto stilistico tiene conto dei seguenti parametri:

1. Corretta selezione della musica in relazione al ritmo scelto.
2. Stile della coppia dimostrato dal portamento, dalla scioltezza, dall'unisono.
3. Composizione armonica del programma: le varie difficoltà di un programma devono essere il più possibile variate ed equilibrate. Non vi deve essere una sovrabbondanza di passi rispetto ad altri. I vari elementi, tecnici e coreografici, devono fondersi con la musica ed avere una adeguata distribuzione nel tempo. Inoltre, l'esecuzione dei passi deve seguire il ritmo imposto dal tema musicale
4. Utilizzazione dell'area: deve esservi una adeguata distribuzione delle difficoltà in tutto lo spazio del tracciato e variabilità nella direzione del movimento.
5. Switch o passi di connessione, movimenti coreografici: correlazione tra le difficoltà e valutazione dei passi eseguiti per il collegamento tra una difficoltà ed un'altra.
6. Espressione del carattere personale con la musica: si intende la manifestazione esteriore del sentimento suscitato dalla musica nei pattinatori e trasmesso al pubblico. E' espressione ed interpretazione soggettiva relativa al soggetto che gli atleti vogliono trasmettere e oggettiva in riferimento al tema prescelto come base di riferimento.

Per valutare il Contenuto Stilistico, tenendo presente che di regola tale punteggio può variare rispetto a quello attribuito per la tecnica da +10 a -15 punti, i criteri orientativi cui affidarsi per l'assegnazione di tale punteggio sono i seguenti:

1. **+8, +10:** quando la qualità della composizione del programma, l'impostazione stilistica degli atleti e ogni altra caratteristica oggettiva e soggettiva della prestazione stilistica sono di ottimo livello
2. **+4, +7:** quando l'esecuzione stilistica, pur senza raggiungere vertici di eccezionalità, è comunque di ottima qualità
3. **+1, +3:** una buona esecuzione di un programma, che non presenta difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti

4. **O:** una discreta esecuzione del programma che non presenta grossi difetti in alcuno dei requisiti stilistici richiesti
5. **-1, -4:** qualche piccola imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che peraltro non incide sostanzialmente su una valutazione complessivamente positiva
6. **-5, -8:** qualche imperfezione nell'esecuzione o nel programma, che presenta lievi difetti in qualcuno dei requisiti stilistici richiesti.
7. **-9, -12:** un programma che presenta evidenti difetti ai requisiti stilistici richiesti
8. **-13, -15:** un programma che presenta gravi o gravissimi difetti ai requisiti stilistici richiesti.

ART.43 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

Per la determinazione delle classifiche si faccia riferimento allo style slalom singolo

CAPITOLO X NORME TECNICHE ROLLER CROSS

ART. 44 – TRACCIATO DI GARA

Sono previsti due tipi di tracciato a seconda se le gare si svolgono indoor o outdoor.

- ◆ Le gare outdoor 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.
- ◆ Le gare indoor si svolgono su pista piana con fondo in legno, cemento quarzo o graniglia, La forma della pista deve essere rettangolare dove il lato lungo deve essere sempre doppio del lato corto. Le dimensioni vanno da un minimo di 18x36 m a un massimo di 30x60 m.

Almeno 30 giorni prima della gara il percorso deve essere sottoposto al Settore Tecnico per l'approvazione, anche in forma schematica (ma con le misure precise), in modo da permettere eventuali modifiche o l'invalidazione del circuito stesso, dopodiché viene divulgato dall'Organizzatore alle Società almeno 15 giorni prima della competizione.

L'omologazione del percorso spetta comunque Giudice Arbitro ed al Commissario di Gara, i quali visionano e approvano il percorso prima dell'inizio della competizione. Il percorso omologato non potrà subire variazioni nemmeno tra la fase di qualifica e la fase finale, a meno che il Giudice Arbitro e Commissario di Gara non rilevino una situazione o un ostacolo ritenuti eccessivamente pericolosi per alcune o per tutte le Categorie, in tal caso, a loro insindacabile giudizio, potranno decidere anche in sede di gara di variare il percorso o sostituire o eliminare un ostacolo.

Caratteristiche del tracciato:

- Almeno due tratti rettilinei di lunghezza compresa tra 30 e 40 metri e larghezza minima di 4 metri per le gare outdoor (2,5 m per le gare indoor). Uno di questi due rettilinei deve essere posizionato in partenza, dovrà avere ostacoli posizionati sulla sua sede in quattro corsie separate (due corsie per le gare indoor) per almeno 25 dei 40 metri massimi previsti, e il tratto che va dalla partenza al primo ostacolo deve essere di almeno 10 metri, la partenza è contrassegnata da 2 linee distanti 100 cm. L'altro rettilineo può essere inserito nel percorso o nel tratto finale e deve essere privo di ostacoli.
- Almeno due tratti curvilinei in opposte direzioni.
- Il maggior numero possibile di tipologie di ostacoli disponibili (esempio: salto a secco, in lungo, rampe, tunnel o sottopasso, slalom, gimkana, curve strette, bank to bank ecc.).
- Distanza massima tra la fine di un ostacolo e l'inizio di quello successivo non superiore a 20 m, a questo proposito si specifica che viene ritenuta ostacolo anche una curva di raggio inferiore a 5m..
- Tutte le situazioni di percorso compresi gli ostacoli devono essere realizzate in modo da permettere il passaggio di almeno due atleti affiancati, con eccezione per le gare outdoor per i rettilinei sopra citati.

Tipologia e dimensione degli ostacoli:

Non vi sono indicazioni precise sulla tipologia, composizione, reperibilità o forma degli ostacoli, ma solo sulla dimensione di alcuni, si consiglia, però, a partire dalle gare regionali l'utilizzo di ostacoli conosciuti a tutti gli atleti in modo tale che le difficoltà risultino uguali per tutti.

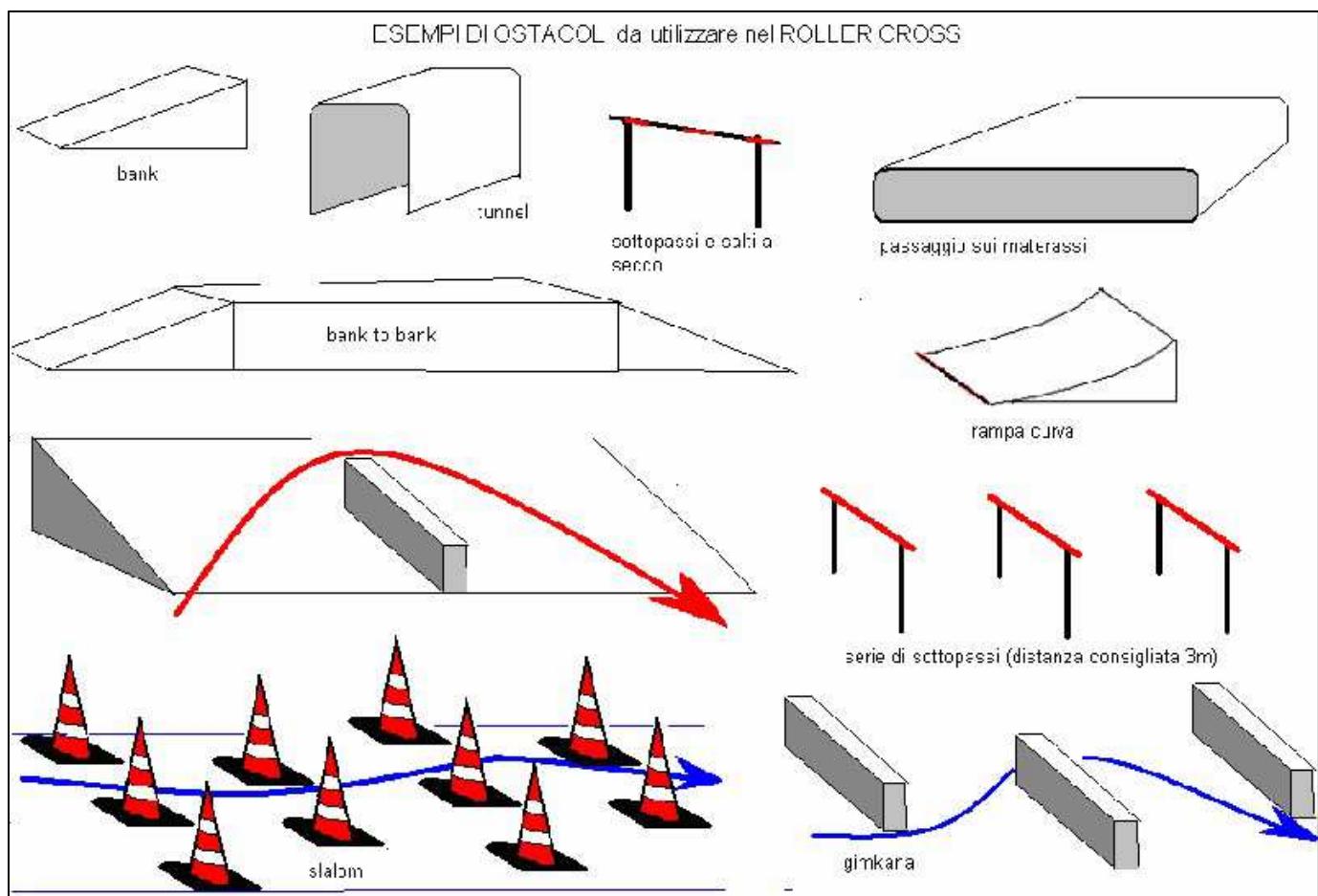
Il salto a secco potrà essere un gradino, una serie di coni o un asticella posizionata ad altezza adeguata alla Categoria, in particolare il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara decidono a loro insindacabile giudizio, l'altezza adeguata del salto a secco per ogni singola Categoria.

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

Le rampe curve devono avere un'altezza massima di 45 cm e possono essere omesse per le prime categorie in gara, a insindacabile giudizio del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara.

Il "bank to bank" deve avere il tratto piano posizionato tra la salita e la discesa proporzionato all'altezza che deve essere al massimo di 90 cm. Si specifica in tal senso che non l'altezza, bensì la pendenza e il cambio diretto tra salita e discesa determinano l'eventuale pericolosità dell'ostacolo. Anche in questo caso il Giudice Arbitro e il Commissario di Gara possono decidere di sostituire o permettere l'aggiramento di tale ostacolo da parte delle categorie più giovani.

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



Si evidenzia infine che lo spirito del Rollercross è quello di esaltare le doti e la capacità tecnica di pattinaggio nel superare ostacoli di diversa natura. Saranno, quindi, da considerare non idonei quei percorsi che richiedano eccessive doti di coraggio e/o atletiche o che siano eccessivamente poveri di ostacoli.

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

ART.45 – GIURIA

La Giuria è composta da 6 o più Giudici:

- ◆ Giudice Arbitro.
- ◆ 1 Cronometrista.
- ◆ Giudice di partenza (starter).
- ◆ 2 Giudici di pista.
- ◆ Giudice di arrivo.

Per questa disciplina è fondamentale anche il contributo degli addetti di pista, che si disporranno assieme ai Giudici di pista nei pressi dei vari ostacoli.

Gli addetti alla pista sono scelti dal Giudice Arbitro tra le persone messe a disposizione dall'Organizzazione. I compiti della giuria sono:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nei precedenti articoli dei capitoli da I a V, deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara. Inoltre, dà il via alle gare, rileva le false partenze. Ha anche la facoltà, assieme al Commissario di Gara, di sospendere o decretare il termine delle competizioni, qualora non sussistano più le condizioni di sicurezza (ad esempio: maltempo, mancanza del servizio di soccorso, infortunio di un atleta).
2. Cronometrista: rileva i tempi degli atleti in gara comunicandoli al Giudice Arbitro. Per quanto riguarda le gare di Campionato Nazionale è obbligatorio per il rilevamento dei tempi l'uso di fotocellule.
3. Giudice di partenza (Starter): controlla la corrispondenza dei pettorali ai nominativi, l'equipaggiamento dell'atleta (protezioni ecc) e la posizione di partenza.
4. Giudici di pista: controllano eventuali scorrettezze o irregolarità intercorse durante lo svolgimento della competizione, Ognuno di questi è munito di una bandierina rossa che deve essere alzata al momento in cui lo speaker a fine prova annuncia "atleta n° ____", qualora sia commessa una scorrettezza.
5. Giudice di arrivo controlla l'ordine di arrivo e lo trascrive sul modulo di gara.

A queste figure è sempre affiancato un Segretario che coadiuva con il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari della Manifestazione, organizza la Segreteria per un regolare svolgimento delle gare, utilizza il programma gare ufficiale per la determinazione delle Classifiche.

Gli addetti di pista, si dispongono sul percorso di gara in prossimità degli ostacoli, hanno il compito di ripristinare le condizioni originali della pista dopo il passaggio degli atleti, segnalando ai giudici di pista eventuali variazioni (esempio: un ostacolo abbattuto).

Per le gare di Campionato Regionale il Giudice Arbitro deve far parte del G.N.G.S., gli altri possono essere sostituiti da addetti dell'Organizzazione.

Per le Gare Nazionali tutti i Giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

ART.46 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

La gara outdoor si svolge in due prove:

- ◆ Prima prova singola a cronometro
- ◆ Finale in batteria per i primi quattro migliori tempi.

La gara indoor si svolge invece nel seguente modo:

- ⇒ Prima prova singola a cronometro.
- ⇒ I primi quattro qualificati alla prova a cronometro vengono suddivisi in due batterie semifinali) da due partecipanti così composte: 1°-4° tempo e 2°-3° tempo.
- I due vincitori di queste due batterie disputano la finale.
- Il 3° e 4° posto finale sono assegnati tramite confronto diretto tra i perdenti delle due semifinali.

In via del tutto eccezionale, se su un tracciato di gara outdoor non sussistono le condizioni di sicurezza per far gareggiare 4 atleti contemporaneamente, il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara possono decidere a loro insindacabile giudizio, di adottare la formula utilizzata per le gare indoor, con semifinali e finali a due atleti.

Casi particolari:

1. Nel caso in cui vi siano 2 o più pari merito nelle prove singole per cui più di quattro atleti sarebbero ammessi alla finale, occorre eseguire lo spareggio in prova singola a cronometro tra i peggiori piazzati in modo che accedano alla finale solo 4 atleti. Gli spareggi si eseguono alla fine di tutte le categorie in gara.
- Prima di ogni prova di ogni singola categoria, il giudice esegue l'appello, l'atleta che risulta non presente, non disputa la gara stessa.
- Gli atleti che si qualificano per le batterie finali ma non si presentano alla partenza risultano ultimi per quella singola batteria, lo stesso vale se un atleta parte ma non termina il percorso o commette due false partenze.
- Gli atleti che risultano assenti alla prova singola a cronometro sono estromessi dalla gara e quindi dalla classifica.
- Gli atleti che partono regolarmente alla prova singola a cronometro ma non arrivano al traguardo e quelli che commettono due false partenze vengono posizionati ultimi in classifica. Quindi se il numero degli atleti è uguale o minore di 4, gli atleti accederanno alla fase finale.

6. Nel caso in cui vi sia un solo atleta iscritto in una categoria, questi dovrà obbligatoriamente disputare la prova singola a cronometro, mentre passerà direttamente la fase finale senza disputatione collocandosi al 1° posto. Solo in questo caso l'atleta che commette 2 false partenze o non arriva in fondo alla gara nella prova a cronometro non viene qualificato.

Nelle fasi a cronometro gli atleti si posizionano in attesa del consenso davanti alla linea di partenza.

Nella finale, gli atleti vengono chiamati in ordine crescente di tempo ottenuto e si posizionano dietro linea di partenza.

I tempi migliori hanno quindi la facoltà di scegliere per primi la posizione di partenza.

Il via viene dato dal giudice Starter con tre ordini:

- ◆ AI POSTI (gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza)
- ◆ PRONTI (gli atleti devono rimanere immobili, altrimenti viene decretata la falsa partenza),
- ◆ VIA (sostituibile con un colpo di fischetto).

Durante la gara i Giudici devono assicurarsi che gli atleti svolgano il percorso nella massima correttezza sportiva: gomitate, strattonamenti, spallate e uso delle mani verso gli avversari vengono sanzionate con la squalifica, mentre contatti fianco a fianco non vengono sanzionati. In particolare l'atleta in testa può scegliere la velocità e la traiettoria migliore, ma non potrà ostacolare evidentemente gli altri atleti per esempio allargando le braccia evitandone il sorpasso. La valutazione della sanzionabilità e delle eventuali contestazioni è a discrezione del Giudice Arbitro, che può avvalersi della consulenza dei Giudici di pista. In caso di squalifica per scorrettezza, verrà ripetuta la singola batteria finale con gli atleti rimanenti. Nelle batterie a due atleti (gare indoor) in caso di squalifica per scorrettezza, l'atleta rimanente diventa automaticamente vincitore di quella singola batteria.

Prova del percorso:

Almeno 30 minuti prima dell'inizio delle competizioni il percorso deve essere disponibile per le prove degli atleti. Inoltre prima dell'inizio della prova di ogni singola Categoria viene eseguito un giro di pista collettivo per quella categoria.

ART.47 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

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

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

In fase di qualificazione l'uscita dal percorso di gara comporta la retrocessione.

Solo nel caso in cui due o più atleti arrivino al contatto, e questo comporti l'uscita dal percorso di uno di questi, viene consentito all'atleta di rientrare subito, dallo stesso punto di uscita, sul percorso senza subire alcuna sanzione.

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

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

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

Alcuni ostacoli comportano un particolare passaggio ,questi sono:

- ◆ Rampe curve e dritte (bank): devono essere toccate da almeno un pattino. In nessun caso uno dei due pattini potrà percorrere il suolo a fianco della rampa a meno che non vi sia involontarietà (ad esempio un contatto fianco a fianco tra due atleti che affrontano lo stesso ostacolo)
- ◆ Bank to bank: deve essere toccata con entrambi i pattini almeno in una delle due fasi, salita o discesa.
- ◆ Materassi: ostacoli considerati "salto in lungo" quindi possono essere anche saltati senza essere tocati, non possono essere aggirati.
- ◆ Slalom: deve essere approntato con coni di almeno 25 cm di altezza, lo slalom deve essere eseguito con entrambi i pattini a terra, che passano a fianco del cono, se un pattino viene sollevato per effettuare una spinta, il suo sollevamento non deve superare l'altezza del cono.

Nelle gare dove sia previsto percorrere 2 o più giri dello stesso percorso, gli ostacoli abbattuti durante il passaggio vengono riposizionati sul percorso dagli addetti di pista per poter essere riaffrontati al giro

successivo. Non possono comunque essere riposizionati finché l'ultimo della batteria non sia passato all'altezza dell'ostacolo abbattuto in quel giro.

Se un atleta involontariamente abbatte un ostacolo che risulta poi pericoloso per gli atleti che sopraggiungono, è facoltà di uno dei giudici segnalare al giudice arbitro lo stato di insicurezza della pista, il quale decreterà la sospensione della gara per ripristinare le condizioni di sicurezza, in tal caso la gara dovrà essere ripetuta. Se uno dei giudici rilevasse la palese volontarietà di un atleta di abbattere un ostacolo per danneggiare un altro atleta (ad esempio scagliandoglielo addosso), questi sarà sanzionato con la squalifica per comportamento scorretto e quindi estromesso dalla classifica.

Squalifiche in semifinali e finale indoor:

Caso 1) 1 vs 4.....1 vince e 4 viene squalificato (può essere anche il contrario).

2 vs 3.....2 vince e 3 perde (può essere anche il contrario)

1 e 2 andranno in finale per disputare 1° e 2° posto

3 diventa automaticamente 3°

4 scompare dalle classifiche ed il posto rimane vacante

Caso2) 1 vs 4.....1 vince e 4 viene squalificato (può succedere anche il contrario)

2 vs 3 2 vince e 3 viene squalificato (può succedere il contrario)

1 e 2 vanno in finale per disputare il 1° e il 2° posto

3° e 4° posto rimangono vacanti.

Lasciare vacanti i posti è dovuto al fatto che pur essendo una gara unica essa è composta da tre fasi a se stanti di conseguenza per riempire i posti vuoti bisognerebbe effettuare un ripescaggio, vorrebbe dire rifare nuovamente la semifinale, così come la finale se le squalifiche avvenissero anche durante questa fase, significherebbe far ripetere la semifinale a chi invece l'ha già disputata regolarmente, non avrebbe senso assegnare posizioni non guadagnate.

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

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

Retrocessioni in semifinale e finale indoor ed outdoor:

Come tutte le retrocessioni c'è sempre la possibilità di rimanere ancora in gara in tutte le varie fasi della competizione,

Squalificazione in finali outdoor:

Chi viene squalificato viene eliminato dalle classifiche della finale e quindi da quella generale ed il posto rimane vacante per gli stessi motivi sopra esposti.

Retrocessioni in finali outdoor:

Gli atleti retrocessi occuperanno l'ultimo posto della classifica della fase finale.

CAPITOLO XI

NORME TECNICHE HIGH JUMP

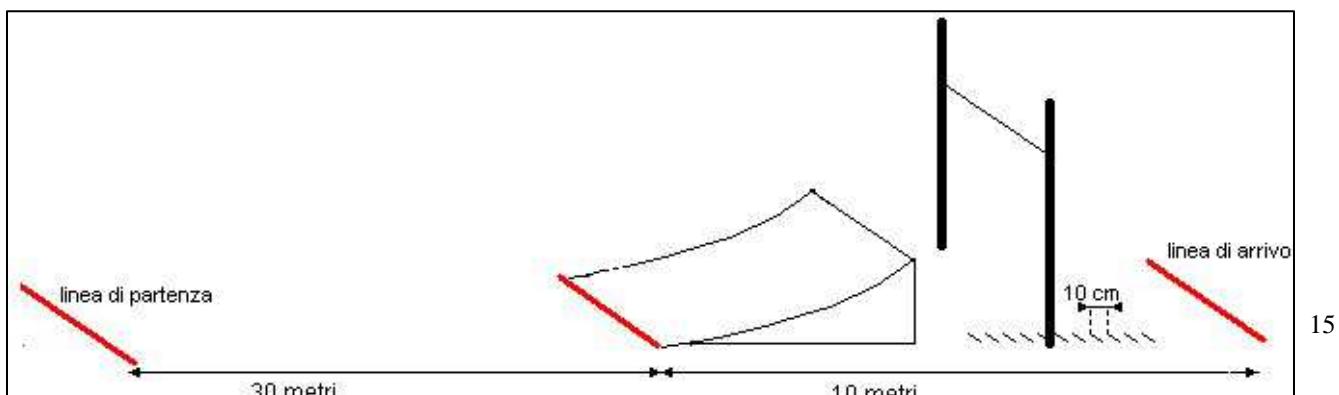
ART. 48 – TRACCIATO DI GARA

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 effettuarvi la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. In tal caso la partenza viene posizionata nella parte più alta.

La tracciatura della pista prevede tre linee parallele perpendicolari al verso di percorrenza: una è la riga di partenza, a 30 metri da questa è segnata la riga dove viene posizionato l'inizio della rampa per il salto, mentre l'ultima riga è segnata alla distanza di 15 metri dalla seconda e rappresenta la riga d'arrivo.

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

Partendo inoltre dalla fine della rampa (quindi 1440 mm dopo la riga posta a 30 m dalla partenza e cioè la parte più alta della rampa), deve essere segnata una scala suddivisa in decimetri lunga 4 metri entro la quale vanno posizionati i ritti, con lo zero posto dove finisce la rampa (punto più alto).



Per quanto riguarda la sicurezza, devono esservi almeno due metri liberi a fianco dei ritti per tutta la lunghezza della pista (eccetto i giudici di gara a fianco dei ritti), e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri alla fine del percorso (oltre la linea dei 5 mt).

I ritti possono essere semovibili, mobili, ma non fissi al terreno in quanto possono essere spostati in gara; devono essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno.

Devono essere di altezza non inferiore a 2,80 m. I ritti, inoltre, devono essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo da 10 cm.

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

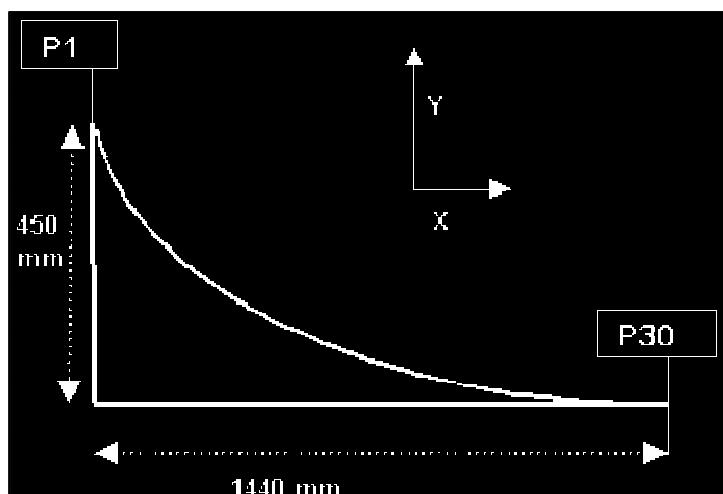
Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra. I supporti non possono essere ricoperti con gomma o altro materiale che abbia l'effetto di aumentare l'attrito fra le due superfici dell'asticella e dei supporti, né essi possono avere alcun tipo di molle. Vi deve essere uno spazio di almeno 10 mm. Fra le estremità dell'asticella ed i ritti.

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 3 m per dare la possibilità di valicare l'asticella anche nella posizione carpio (spaccata). L'asticella deve essere di sezione circolare e deve avere una flessione dal punto d'appoggio sui ritti al centro dell'asticella di 50 mm massimo.

La rampa deve essere alta (nella parte finale) 45 cm e deve avere una larghezza minima di 90 cm; può avere una struttura portante o in legno o in metallo, mentre la superficie di percorrenza deve essere obbligatoriamente in metallo e rimanere rigida quando percorsa. Inoltre sulla rampa doevono essere riportate, in colore evidente, tre bande larghe 5 cm, una alla fine della rampa nel punto più alto e due laterali alla stessa alla distanza di 5 cm dal bordo (vedi schema a fianco)

La curvatura della rampa è standardizzata, secondo la seguente tabella da abbinare al disegno a fianco:

	X	Y
P1	0	450
P2	50	422
P3	100	394
P4	150	366
P5	200	338
P6	250	313
P7	300	287
P8	350	263
P9	400	239
P10	450	218
P11	500	198
P12	550	180
P13	600	163
P14	650	148
P15	700	134
P16	750	120
P17	800	108
P18	850	97
P19	900	87
P20	950	77
P21	1000	68
P22	1050	60
P23	1100	53
P24	1150	44
P25	1200	37
P26	1250	29
P27	1300	22
P28	13500	15
P29	1400	9
P30	1440	0



ART.49 – GIURIA

La giuria è composta da 4 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- ◆ Giudice Arbitro.
- ◆ Giudice Starter.
- ◆ Giudice d'asticella.
- ◆ Giudice d'atterraggio.

I compiti della Giuria sono:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, trascrive sul foglio di gara i salti superati e quelli nulli.
2. Giudice Starter: si pone nella zona di partenza degli atleti, in modo da verificare che questi rispettino gli spazi di rincorsa consentiti dal Regolamento. Inoltre, verifica che l'atleta indossi tutte le protezioni previste.
3. Giudice d'asticella: controlla la regolarità del superamento dell'asticella e sposta, insieme al Giudice d'atterraggio, i ritti in base alle richieste dell'atleta che sta per effettuare il salto e del suo allenatore.
4. Giudice d'atterraggio. Controlla che l'atleta, dopo il superamento dell'asticella, rimanga ritto sui pattini a contatto con il suolo fino alla riga dei 15 metri di distanza dall'inizio della rampa.

A queste figure è sempre affiancato un Segretario che coadiuva con il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari della Manifestazione, organizza la Segreteria per un regolare svolgimento delle gare, utilizza il programma gare ufficiale per la determinazione delle Classifiche.

Per le gare di Campionato Regionale il Giudice Arbitro deve far parte del G.N.G.S., gli altri possono essere sostituiti da addetti dell'Organizzazione.

Per le Gare Nazionali tutti i giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

ART.50 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Al momento della chiamata, l'atleta si posiziona sulla linea di partenza (un pattino almeno la dovrà toccare); a questo punto il suo allenatore, o egli stesso, richiede verbalmente ai Giudici d'asticella e di atterraggio di posizionare i ritti alla distanza X dall'inizio della rampa.

Successivamente viene dato il via e l'atleta deve effettuare il salto.

Durante la fase che va dalla chiamata al via per il salto, l'atleta deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, anche per controllare la distanza del posizionamento dei ritti da parte dei giudici, il salto viene ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'incremento nell'alzare l'asticella è 10 cm per tutta la durata della gara

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

Il primo salto che ogni atleta deve compiere ha una misura ben precisa a seconda della Categoria, esso costituisce il salto d'ingresso che, se non superato, esclude l'atleta dalla competizione.

Misure dei salti d'ingresso:

Senior maschile	1,60 mt.	Senior femminile	1,40 mt.
Juniores maschile	1,80 mt.	Juniores femminile	1,30 mt.
Allievi maschile.	1,40 mt	Allievi femminile	1,20 mt.
Ragazzi maschile	1,20 mt.	Ragazzi femminile	1,10 mt.

Le categorie esordienti e giovanissimi non sono ammesse alle gare di high jump

Un concorrente, dopo il salto d'ingresso, può saltare a sua discrezione a qualsiasi altezza successiva. Tre 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.

Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e parapolsi (vedi art. 44 del presente regolamento)

ART.51 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica viene 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 hanno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, viene preso in considerazione nell'ordine:

1. Il numero totale di salti validi eseguiti, vince colui che ne abbia effettuati meno.
2. Nel caso in cui anche il numero di salti validi effettuati sia lo stesso, vengono conteggiati il totale di tutti i salti nulli effettuati durante la gara: chi ne avrà effettuati meno, occuperà la posizione più alta in classifica.

In nessun caso verranno presi in considerazioni i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

Vengono considerati nulli i salti in cui l'atleta abbatte l'asticella o quelli in cui, dopo il salto durante l'atterraggio, l'atleta tocca con una qualunque parte del corpo il terreno che non siano i pattini entro lo spazio delimitato dalla linea distante 15 metri dall'inizio della rampa.

CAPITOLO XII

NORME TECNICHE FREE JUMP

ART. 52 - 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 effettuarvi la competizione dopo valutazione e approvazione del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. In tal caso la partenza viene posizionata nella parte più alta.

La tracciatura della pista prevede tre linee parallele perpendicolari nel senso di percorrenza: una è la riga di partenza, a 15 metri da questa è segnata la riga dove vengono posizionati i ritti e l'asticella per il salto, mentre l'ultima riga è segnata alla distanza di 5 metri dalla seconda e rappresenta la riga d'arrivo. Per quanto riguarda la sicurezza, devono essere previsti almeno due metri liberi a fianco dei ritti per tutta la lunghezza della pista (eccetto i Giudici di gara a fianco dei ritti), e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri alla fine del percorso (oltre la linea dei 5 mt).

I ritti devono essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno.

Devono essere di altezza non inferiore a 2 metri I ritti, inoltre, devono essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo da 5 cm.

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

Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra. I supporti non possono essere ricoperti con gomma o altro materiale che abbia l'effetto di aumentare l'attrito fra le due superfici dell'asticella e dei supporti, né essi possono avere alcun tipo di molle. Vi deve essere uno spazio di almeno 10 mm. Fra le estremità dell'asticella ed i ritti.

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 3 metri per dare la possibilità di valicare l'asticella anche nella posizione carpio (spaccata). L'asticella deve essere di sezione circolare e deve avere una flessione dal punto d'appoggio sui ritti al centro dell'asticella di 50 mm massimo.

ART.53 – GIURIA

La Giuria è composta da 4 Giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- ◆ Giudice Arbitro.
- ◆ Giudice Starter.
- ◆ Giudice d'asticella.
- ◆ Giudice d'atterraggio.

I compiti della Giuria sono:

1. Giudice Arbitro: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, trascrive sul foglio di gara i salti superati e quelli nulli.
2. Giudice di partenza (Starter): si pone nella zona di partenza degli atleti, in modo da verificare che questi rispettino gli spazi di rincorsa consentiti dal regolamento. Inoltre verifica che l'atleta indossi tutte le protezioni previste.
3. Giudice d'asticella: controlla la regolarità del superamento dell'asticella e sposta assieme al Giudice di atterraggio i ritti in base alle richieste dell'atleta che sta per effettuare il salto o dell'allenatore.

4. Giudice di atterraggio: controlla che l'atleta, dopo il superamento dell'asticella, rimanga ritto sui pattini a contatto con il suolo fino alla riga dei cinque metri di distanza dopo i ritti.

A queste figure è sempre affiancato un Segretario che coadiuva con il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari della Manifestazione, organizza la Segreteria per un regolare svolgimento delle gare, utilizza il programma gare ufficiale per la determinazione delle Classifiche.

Per le gare di Campionato Regionale il Giudice Arbitro deve far parte del G.N.G.S., gli altri possono essere sostituiti da addetti dell'Organizzazione.

Per le Gare Nazionali tutti i Giudici previsti devono far parte del G.N.G.S.

ART.54 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Al momento della chiamata, l'atleta deve posizionarsi sulla linea di partenza (un pattino almeno la dovrà toccare). Quindi viene dato il via e l'atleta deve effettuare il salto. Durante la fase che va dalla chiamata al via per il salto, l'atleta deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarvisi, il salto viene ritento nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'incremento nell'alzare l'asticella è di 5 cm per tutta la durata della gara.

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

Il primo salto che ogni atleta deve compiere ha una misura ben precisa a seconda della Categoria, esso costituisce il salto d'ingresso che, se non superato, esclude l'atleta dalla competizione.

Misure dei salti d'ingresso:

Senior maschile	90 cm.	Senior femminile	70 cm.
Juniores maschile	80 cm	Juniores femminile	65 cm
Allievi maschile	70 cm	Allievi femminile	60 cm
Ragazzi maschile	60 cm	Ragazzi femminile	55 cm

Le categorie esordienti e giovanissimi non sono ammesse alle gare di free jump

Un concorrente, dopo il salto d'ingresso, può saltare a sua discrezione a qualsiasi altezza successiva. Tre 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.

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

ART.55 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica viene redatta prendendo in considerazione il salto più alto superato dagli atleti. A parità di salto superato vince colui che abbia impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto). Se due o più atleti avranno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, si prenderà in considerazione nell'ordine:

1. Il numero totale di salti validi eseguiti: vince colui che ne avrà effettuati meno.
2. Nel caso in cui anche il numero di salti validi effettuati sia lo stesso, allora vengono conteggiati il totale di tutti i salti nulli effettuati durante la gara: chi ne avrà effettuati meno, occuperà la posizione più alta in classifica.

In nessun caso verranno presi in considerazioni i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

Vengono considerati nulli i salti in cui l'atleta abbatte l'asticella o quelli in cui, dopo il salto durante l'atterraggio, l'atleta tocca con una qualunque parte del corpo il terreno che non siano i pattini entro lo spazio delimitato dalla linea distante 5 metri dai ritti

Tabella dei passi frontalì

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Pattini allineati	Avanti Indietro Alternati	E D E	Snake fw Snake bk Rush	Continuo Continuo Continuo	2 2 2
Incrociato	Avanti Indietro	E E	Cross fw Cross bk	Continuo Continuo	2 2
Brush	Avanti Indietro	D C	Brush fw Brush bk	Continuo Continuo	2 2
Brush Nelson	Avanti Indietro	C C	Brush nelson fw Brush nelson bk	Continuo Continuo	2 2
Un piede	Avanti Indietro	E D	One leg One leg	Continuo Continuo	2 2
Tericristallo	Avanti Indietro	E D	Cross shift fw Cross shift bk	Continuo Continuo	2 2
Pattini affiancati	Avanti Indietro	E D	Fish Fish	Continuo Continuo	2 2
Nelson	Avanti Indietro Avanti reverse Indietro reverse Avanti (affettatrice) Indietro (affettatrice) Avanti reverse (affettatrice) Indietro reverse (affettatrice)	E D C C E D C C	Nelson cross fw Nelson cross bk Nelson cross reverse fw Nelson cross reverse bk Nelson snake fw Nelson snake bk Nelson snake reverse fw Nelson cross reverse bk	Continuo Continuo Continuo Continuo Discontinuo Discontinuo Continuo Continuo	2 2 2 2 2 2 2 2
Mix di Nelson	Avanti Indietro	E C	Eagle Walk Reverse eagle walk	Continuo Continuo	2 2
Italienne	Avanti Indietro	D E	Front italian Italienne	Continuo Continuo	2 2
Spirale	Avanti	D	Spiral	Continuo	6
Turnel	Avanti	B	Turnel	Continuo	2
Pendolo	Avanti	C	Pendulum	Continuo	4
Punta-punta	Avanti Indietro Avanti incrociato Indietro incrociato	D B C C	Toe-toe snake Toe-toe snake Toe-toe cross Toe-toe cross	Continuo Continuo Continuo Continuo	2 2 2 2
Tacco-punta	Avanti Indietro Avanti incrociato Indietro incrociato	D C C B	Toe -heel snake fw Toe -heel snake bk Toe -heel snake cross fw Toe -heel snake cross bk	Continuo Continuo Continuo Continuo	2 2 2 2
Tacco-tacco	Avanti Indietro Avanti incrociato	D D C	Heel-Heel snake fw Heel-Heel snake bk Heel-Heel cross fw	Continuo Continuo Continuo	2 2 2
Camminata	Avanti Indietro Doppia avanti Doppia indietro	D D D D	Double stroll (crazy) Double stroll (crazy) Double-double stroll (crazy) Double-double stroll (crazy)	Discontinuo Discontinuo Discontinuo Discontinuo	2 2 1 1
Shift (strascicata)	Indietro Indietro con cambio piede	B C	Sweep Alternate Sweep	Continuo Discontinuo	2 2
TotalCross	Avanti	C	Total cross	Continuo	2
Volte	Avanti Rotazione su un piede	C C	Volte Volte one foot	Continuo Continuo	2 2

Tabella dei passi frontali

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Front Volte	Avanti	C	Front Volte	Continuo	2
Grande Volte	Avanti	C	Grande Volte	Continuo	1
Cobra	Avanti Indietro	A A	Kobra fw Kobra bk	Continuo Continuo	2 2
Gamba sola in Grab	Avanti-grab avanti Avanti-grab indietro Indietro-grab avanti Indietro-grab indietro	D E C D	One foot grab One foot Back grab One foot grab One foot back grab	Continuo Continuo Continuo Continuo	2 2 2 2
Messicano	In compasso	D D	Mexican or Whiskey Mexican	Continuo Continuo	3 3
After eight	Avanti	B	After 8 forward	Continuo	1

Tabella dei passi Lateralì

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Tip Tap	Semplice Incrociato Doppio Un piede filo esterno Un piede filo interno	E D C B B	Tip Tap snake Tip Tap cross Double X jump Viper Viper	Discontinuo Discontinuo Discontinuo Discontinuo Discontinuo	2 2 1 2 2
Forbice		D D	Jumping X Cutter Jumping X	Discontinuo Discontinuo	2 2
X	Semplice Saltato Sulle punte	D C B	X X jump or Crab X special	Continuo Continuo Continuo	2 2 2
Papera	Incrociata a tergilicristallo Semplice Incrociata Assasina	D C C C	Eagle cross shift Eagle snake Eagle cross Rev.eagle snake (Z eagle)	Continuo Continuo Continuo Continuo	2 2 2 2
Megà (Mix Nelson con cambio rotazione)	Semplice Incrociato	D D	Mega snake Mega cross	Continuo Continuo	4 4
Chap-chap	Papera-antipapera	C	Chap-chap	Continuo	2
Mezzo volte		C	Semi volte	Continuo	3
Antipapera	Semplice Incrociata Sulle punte Sulle punte incrociate	B B A A	Reverse eagle Reverse eagle cross Toe reverse eagle Butterfly-Korean eagle	Continuo Continuo Continuo Continuo	2 2 2 2
Tre - Rekil	Int-ext 1 piede Rotazione in unico verso Rotazione ext.	B C C	Nowiper Back rekil Rekil	Continuo Continuo Continuo	2 4 4
Camminata laterale	Laterale Laterale sulle punte Laterale sul tacco	D C B	Side stroll Special Heel special	Continuo Continuo Continuo	2 2 2
Passo di alà	Sui coni Tra i coni Mezzo passo Sulle punte	D D C B	Crazy Half crazy Toe crazy	Continuo Continuo Continuo Continuo	2 2 2 2
Antialà		C	Anticrazy	Continuo	2
Butterfly	Sulle punte	A	Butterfly	Continuo	2

Tabella dei passi in rotazione

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Volte in rotazione		C	Fan volte	Continuo	2
Compasso	1 o 2 coni avanti 1 o 2 coni indietro Incrociato 1 o 2 coni av. Incrociato 1 o 2 coni in. Inc. 1 o 2 coni av. Rev. Inc. 1 o 2 coni ind. Rev.	D D C C B B	Cloco 1 or 2 cones fw Cloco 1 or 2 cones bk Crossed cloco 1 or 2cones fw Crossed cloco 1 or 2 cones bk Crossed cloco 1 or 2cones fw reverse Crossed cloco 1 or 2 cones bk reverse	Continuo Continuo Continuo Continuo Continuo Continuo	1-2 1-2 1-2 1-2 1-2 1-2
Mix Camminate		C	Crazy sun o stroll mix	Discontinuo	4
Volte incrociato		B B	Crossed revolte Crossed volte	discontinuo Continuo	2 2
Koreana	Tacco-tacco Tacco-tacco indietro Tacco punta Tacco-punta indietro Punta punta Punra punta su 2 coni	B B B B B A	Korean spin heel-heel Korean spin heel-heel bw Koren spin Toe-heel Korean spin toe-heel bw Korean spin Toe-toe Korean spin Toe-toe 2 cones	Continuo Continuo Continuo Continuo Continuo Continuo	1 1 1 1 1 2
Mabrouk		E	Mabrouk	Continuo	4
Zug		D	Mabvar	Continuo	4
Messicano		D	Mexican	Continuo	3
Compasso incrociato su due ruote	Tacco punta Punta punta	B B	Russian spin toe hell Russian spin toe toe	Continuo Continuo	1 1
Sun (Mix di Nelson con unica rotazione)	Avanti-dietro Avanti-dietro reverse	D D	Sun Sun reverse	Continuo Continuo	4 4
Twister	2 passaggi per cono	D D	Twister Twister volte	Continuo Continuo	3 1
Uncinetto	Avanti Indietro	E D	180 crazy 180 crazy back	Continuo Continuo	2 2

Tabella dei passi abbassati

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Caffettiera	Avanti Indietro Avanti incrociata Indietro incrociata	B A A A	Footgun fw Footgun bw Christie fw Christie bw	Continuo Continuo Continuo Continuo	2 2 2 2
Termo	Seduto con gamba libera dietro al ginocchio	C	Termo	Continuo	2
Kasatchok	Avanti Indietro In rotazione	A A A	Kasatchok fw Kasatchok bw Kasatchok spin	Discontinuo Discontinuo Discontinuo	2 2 2

Tabella dei passi combinati

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
2 fiori di alà	Indietro Avanti	D D	Alà Flowers bw Alà Flowers fw	Discontinuo Discontinuo	6 6
Uncinetto doppio	Doppio o 360°	D	Crazy 360	Discontinuo	2
2 fiori di mabrouk	Avanti Indietro	D D	2 mabrouk flowers fw 2 mabrouk flowers bw	Discontinuo Discontinuo	2 2
4 fiore	Di Alà 4 mabrouk	D D	4 crazy flowers 4 mabrouk flowers	Discontinuo Discontinuo	10 10
triVolte		C	Trivolte	Continuo	3
Alà reverse	Con reverse	C	Crazy reverse eagle	Continuo	3
Brush in rotazione	Rotazione sul cono Rotazione tra i coni	B C	Fan brush Brakmo	Continuo Continuo	2 4
Mix di compassi		D	Cloco mix	Continuo	2

Tabella delle figure

Denominazione figure	Varianti	Classe di difficoltà	Denominazione internazionale	Continuità
Occhiello	Avanti Indietro Avanti - piede avanti Indietro - piede avanti	D D C C	Eight Eight back	Continuo Continuo Continuo Continuo
Orso ubriaco		E	Barrel roll	Discontinuo
Otto	Su un cono Su due coni Su due coni int. - ext.	B C C	Crazy legs Parenthesis	Continuo Continuo Continuo
Camminata stand by	Avanti Indietro	C C	One cone stroll One cone back stroll	Discontinuo Discontinuo
Mix di camminate su un cono		C	One cone crazy sun	Discontinuo
Alà su un cono		D	One cone crazy	Continuo
Antialà su un cono		B	One cone anticrazy	Continuo
Passo degli avvitamenti	Su due piedi Sulle punte Sulle code Tacco punta incrociato Su una ruota avanti Su una ruota indietro	B A A A A A	Crazy spin Korean spin Korean spin Korean spin Spin one wheel Spin one wheel back	Continuo Continuo Continuo Continuo Continuo Continuo
Forbice su un cono	Su due piedi Su un piede	C B		Discontinuo Discontinuo
Compasso incrociato	Avanti Indietro Avanti – piede avanti Indietro – piede avanti Indietro multiplo	D D B B C	J-Turn Grand volté	Continuo Continuo Continuo Continuo Continuo
Tip Tap su un piede attorno ad un cono		B	One cone crab	Discontinuo
Infinito	3 coni avanti 3 coni indietro 2 coni avanti 2 coni indietro	C C B B	Infinite	Continuo Continuo Continuo Continuo
Compasso aperto	Sulla punta Sul tacco	B B		Continuo Continuo

 Lega Nazionale Pattinaggio
Regolamento Tecnico Freestyle – Agonisti 2015

Greg Frite		D	Greg Frite	Continuo
Escargot	3-2-1 coni spalle int. 3-2-1 coni spalle est.	B B	Escargot Escargot reverse	Continuo Continuo

Tabella delle figure di coppia

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Pettine		C	Crazy 2 cones	Continuo	2
Anti alà		C	Anti Crazy 2 cones	Continuo	3
Italian		C	Italian	Continuo	2
Volte con shift		C	Volte sweep	Continuo	3
Torri		C	Towers	Continuo	4

Tabella One Wheel

Denominazione Passi	Varianti	Classe di Difficoltà	Denominazione Internazionale	Continuità	Periodo
Back front	Punta Punta fake Tacco Tacco fake	A A A A	Back front toe Back front toe fake Back front hell Back front hell fake	Continuo Continuo Continuo Continuo	2 2 2 2
Tacco su un piede	Avanti Indietro	B A	Hell Wheeling Hell Wheeling bk	Continuo Continuo	2 2
Punta su un piede	Avanti indietro	B A	Toe Wheeling Toe wheeling	Continuo Continuo	2 2
Tip-tap no viper	Sulla punta Sul tacco	A+ A+	No viper one wheel No viper one wheel	Discontinuo Discontinuo	2 2
Day night	Tacco punta	A+ A+	Day night	Continuo Continuo	2 2
Fishleg	Tacco punta	A+ A+	Fishleg	Continuo Continuo	2 2
Seven	Punta tacco	A+ A+	Toe Seven Hell Seven	Continuo Continuo	1 1
Seven back	Punta tacco	A+ A+	Toe Seven back Hell Seven back	Continuo Continuo	1 1
chichen	Punta Tacco	A+ A+	Toe Chicche Hell chichen	Continuo Continuo	1 1
chichen	Punta Tacco	A+ A+	Toe Chicche Hell chichen	Continuo Continuo	1 1
corvo	Avanti Indietro rotazione	A+ A+ A+	Toe footgun Spin toe footgun	Continuo Continuo Continuo	2 2 2
Corvo Christie	Avanti Indietro rotazione	A+ A+ A+	Christie footgun Spin Christie footgun	Continuo Continuo Continuo	2 2 2
Rekil toe		A+	Rekil toe	Continuo	4
Rekil hell		A+	Rekil hell	Continuo	4
Machine gun		A+	Tong tong	Continuo	1



LEGA NAZIONALE PATTINAGGIO

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

e-mail: pattinaggio@uisp.it
Sito web: www.uisp.it/pattinaggio

Presidente:

Raffaele Nacarlo
e-mail: presidentepattinaggio@uisp.it

Segreteria Nazionale

Marabini Lorenzo
e-mail: pattinaggio@uisp.it

Responsabile Nazionale Settore Freestyle:

Annibalini Rodolfo
e-mail: rudy.annibalini@libero.it

Responsabile Nazionale Giudici e Segretari Freestyle:

Continanza Rosmary
e-mail: rosmary.c@virgilio.it

TABELLA VALUTAZIONE STYLE SLALOM

GIUDICE 1					GIUDICE 2					GIUDICE 3					GIUDICE 4					GIUDICE 5								
CT	CA	Tot	cono	Tot-pen	piaz	CT	CA	Tot	Tot-pen	piaz	CT	CA	Tot	Tot-pen	piaz	CT	CA	Tot	Tot-pen	piaz	CT	CA	Tot	Tot-pen	piaz	TOT piaz	the best	
48	53	101	1	100,5		1	46	50	96	95,5	1	51	51	102	101,5	1	49	52	101	100,5	1	49	52	101	100,5	1	5	3
41	44	85	3	83,5		2	39	43	82	80,5	2	40	42	82	80,5	2	42	45	87	85,5	2	42	41	83	81,5	2	10	6
41	42	83	2	82		3	38	38	76	75	3	39	40	79	78	3	37	35	72	71	6	39	37	76	75	4	19	10
40	41	81	8	77		5	38	35	73	69	6	40	41	81	77	4	40	40	80	76	4	40	39	79	75	4	23	13
38	39	77	2	76		6	37	35	72	71	4	36	36	72	71	7	40	38	78	77	3	40	38	78	77	3	23	13
40	42	82	7	78,5		4	37	36	73	69,5	5	38	39	77	73,5	5	39	38	77	73,5	5	39	38	77	73,5	6	25	15
37	35	72	6	69		8	37	33	70	67	8	38	37	75	72	6	38	35	73	70	7	38	36	74	71	7	36	22
36	38	74	2	73		7	35	34	69	68	7	35	35	70	69	8	35	33	68	67	8	35	35	70	69	8	38	23