



Pattinaggio a Rotelle UISP Nazionale
Regolamento Tecnico Freestyle
Preagonisti 2017



REGOLAMENTO TECNICO PREAGONISTI 2017

Ed. 12/2017



REGOLAMENTO TECNICO PREAGONISTI

CAPITOLO I - INTRODUZIONE

CATEGORIE DI PARTECIPAZIONE E ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

CAPITOLO II - NORME TECNICHE ROLLER CROSS

ART. 1 – TRACCIATO DI GARA

ART.2 – GIURIA

ART. 3 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 4 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO III - NORME TECNICHE SPEED SLALOM

ART. 5 – TRACCIATO DI GARA

ART. 6 – GIURIA

ART. 7– SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 8 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO IV – NORME TECNICHE GIMKANA

ART. 9 – TRACCIATO DI GARA

ART. 10 – GIURIA

ART. 11– SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 12– VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO V – NORME TECNICHE SKATE SLALOM

ART. 13 – TRACCIATO DI GARA

ART. 14 – GIURIA

ART. 15– SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 16– VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO VI – NORME TECNICHE GIMKANA A STAFFETTA

ART. 17 – TRACCIATO DI GARA

ART. 18 – GIURIA

ART. 19– SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 20– VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO XIII NORME TECNICHE Classic Freestyle Slalom

ART. 64 - TRACCIATO DI GARA

ART. 65 - GIURIA

ART. 66 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 67 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

ART. 68 - CLASSIFICHE

CAPITOLO XIV NORME TECNICHE Trick Ladder

ART. 69

TRACCIATO DI GARA

ART 70 – SVOLGIMENTO DELLA GARA

ART 71 - CLASSIFICA



Pattinaggio a Rotelle UISP Nazionale
Regolamento Tecnico Freestyle
Preagonisti 2017

CAPITOLO I INTRODUZIONE

CATEGORIE DI PARTECIPAZIONE E ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

Come riportato dalle Norme di Attività, l'attività preagonistica è riservata per chi non fa attività agonistica di nessun tipo.

Le categorie di partecipazione sono le seguenti:

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

Le manifestazioni **preagonistiche** possono sia accompagnare eventi agonistici di freestyle, che essere organizzate come eventi fini a se stessi.

Per quanto riguarda le modalità di organizzazione delle manifestazioni, di attribuzione dei punteggi, di premiazione etc...valgono le stesse modalità riportate sulle norme di attività.

Ad ogni atleta all'inizio dell'anno sportiva verrà assegnato, dal Responsabile Regionale, un numero di pettorale che ogni Società dovrà poi riportare nelle iscrizioni alle prove di Campionato Provinciale e Regionale.

Tale numero seguirà l'atleta per tutta la sua permanenza nelle Categorie Preagonistiche



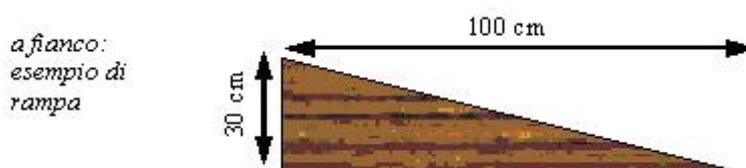
CAPITOLO II NORME TECNICHE ROLLER CROSS

ART. 1 - TRACCIATO DI GARA

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

Il percorso di gara dovrà avere una lunghezza compresa tra un minimo di 120 metri a un massimo di 250 metri, su questo saranno posti i vari ostacoli regolamentari (minimo 5) che sono:

- **Bank:** La pedane utilizzate hanno forma a triangolo rettangolo di cui l'ipotenusa costituisce la base di lancio.

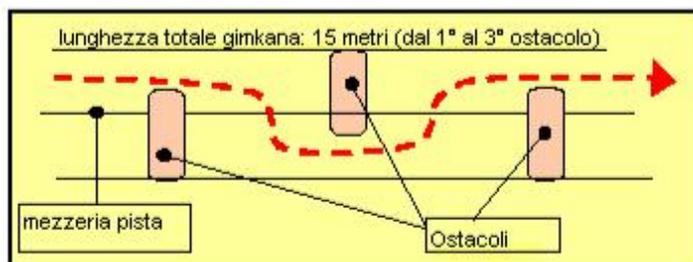


Le rampe dritte (bank) dovranno avere altezza massima di 30 cm. Questi ostacoli non sono previsti per le categorie fino ai piccoli azzurri.

- **Slalom:** Devono essere utilizzati birilli conici del tipo stradale, con un'altezza variabile tra 20 e 40 cm, questi vengono posizionati a una distanza tra loro di 2 metri 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 poco oltre la mezzeria della pista secondo lo schema riportato a fianco (circa il 60% della sede del tracciato). Gli ostacoli dovranno essere alti almeno 50 cm.



ART. 2 - GIURIA

La Giuria è composta dal: Presidente di Giuria, 1 Cronometrista e Giudici addetti agli ostacoli. I compiti della Giuria sono:

- Presidente di Giuria dà il via alle competizioni.
- Cronometrista: rileva i tempi dell'atleta in gara o con il cronometro o con l'uso di fotocellule



Pattinaggio a Rotelle UISP Nazionale
Regolamento Tecnico Freestyle
Preagonisti 2017

- 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 à..." qualora sia notata una penalità. Il presidente di giuria ed il segretario devono far parte del GNGS, gli altri giudici possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

ART. 3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

La gara prevede due run per ogni atleta, singole ed a cronometro.

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),
- ◆ Partenza libera, dopo il pronti gli atleti hanno 5 secondi per partire

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

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

Per la categoria primi passi l'allenatore preposto potrà andare avanti all'atleta in gara per indicargli il percorso, ma non lo potrà né prendere per mano né aiutare in alcun modo.

ART. 4 - VALUTAZIONE E 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 (se previste).

Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati (anche perché questo comporterebbe un'uscita dal percorso di gara), pena la squalifica.

Gli atleti che accidentalmente escano dal percorso di gara possono rientrare dallo stesso punto in cui sono usciti dal percorso senza subire alcuna sanzione.

E' possibile adottare un percorso con ostacoli autopenalizzanti, 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
- Jump: la rampa deve essere percorsa, saltarla completamente comporta una penalità di 3 secondi, come anche il suo aggiramento (ostacolo non fatto), cadere dopo la sua esecuzione non comporta penalità.
- Tunnel: il tunnel è un passaggio obbligatorio e chi lo aggira senza passarvi dentro verrà squalificato. 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 è squalificato.
- Bank to bank: questo è un ostacolo obbligatorio, l'atleta che non lo percorrerà sarà squalificato.
- Ginkana: questo è un ostacolo obbligatorio, l'atleta che non la percorrerà sarà squalificato



CAPITOLO III NORME TECNICHE SPEED SLALOM

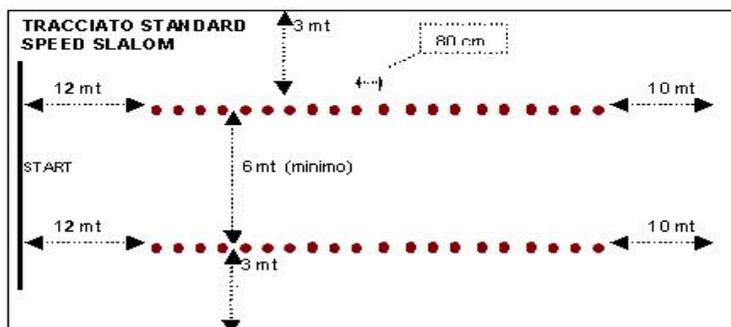
ART. 5 - TRACCIATO DI GARA

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

Sul tracciato di gara deve essere creata una fila di venti cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 100 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro); al centro di questi cerchi viene segnato un cerchietto del diametro di 7 mm. Su questi cerchi vengono posizionati 20 coni in poliuretano.

I coni devono avere le seguenti misure: diametro della base da 70mm a 80mm, altezza da 75mm a 85mm, diametro superiore da 10mm a 27mm

La linea di partenza deve essere posta alla distanza di 12 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.



Tra le due linee di coni deve essere posizionato un divisorio per evitare lo sconfinamento di eventuali coni abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro.

Essendo una gara a cronometro è possibile effettuare il rilevamento manualmente con un cronometro oppure far uso di fotocellule.

L'arrivo è posizionato ad 80 cm dall'ultimo cono.

ART. 6 - 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 e le trasmette al Segretario.
2. Cronometrista: è consigliato l'uso di fotocellule per il rilievo 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.

I Giudici di Linea e il Presidente di Giuria devono anche controllare la tecnica d'esecuzione dello slalom che deve essere eseguita a scelta o con un solo pattino o con entrambi i pattini appoggiati a terra, e controllare che non vengano effettuati dei cambi di passo durante l'esecuzione della gara.

La competizione può essere svolta sia su pista unica che su due piste.

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

Il Presidente di Giuria deve far parte del GNGS, i Giudici di Linea e i Cronometristi sono scelti sul campo di gara fra Dirigenti e Tecnici presenti, ne è ammesso anche l'utilizzo "a turno".

ART. 7 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Al comando Ai POSTI l'atleta deve posizionarsi dietro la linea di partenza, le ruote dei pattini non la devono toccare.

Al PRONTI l'atleta deve assumere la posizione di partenza rimanendo fermo (pena la falsa partenza).

Al VIA (può essere dato anche con un fischietto) l'atleta avrà 5 secondi di tempo per iniziare la run.

L'atleta potrà slalomare i coni utilizzando o su un piede che 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,

ART. 8 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

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

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

Una run in cui vengono registrati più del 50% dei coni sul percorso abbattuti o saltato, 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. La classifica verrà redatta prendendo in considerazione il miglior tempo tra le due run, comprensivo delle penalità, realizzato da ogni atleta.



CAPITOLO IV

NORME TECNICHE GIMKAMA

ART. 9 - TRACCIATO DI GARA

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

L'omologazione del circuito spetta al presidente di giuria, che deve verificare la sicurezza e la regolarità delle strutture. Il percorso deve essere costituito per una batteria da due atleti, ovverosia 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 accorpato 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.

ART. 10 – 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 cronometrando 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 GNGS, gli altri giudici possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

ART. 11 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

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".

ART. 12 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

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

- Regola paletti non snodati Sono pali in materiale plastico rigido montati su supporti in modo tale che se vengono toccati possano cadere a terra. Il loro abbattimento o aggiramento comporta 0,5 secondi di penalità. Il posizionamento dei paletti dovrà rispettare i seguenti parametri: distanza tra i paletti, riferita alla linea di percorrenza del tracciato, minimo 4 metri, con un disallineamento tra loro (distanza normale alla linea di percorrenza) massimo di 0,5 metri

- Regola birilli Devono essere utilizzati birilli conici del tipo stradale, con un altezza variabile tra 20 e 40 cm, questi vengono posizionati a una distanza tra loro di 2 metri secondo la linea di percorrenza del tracciato. L'abbattimento o l'aggiramento di un birillo comporta 0,5 secondi di penalità.



CAPITOLO V

NORME TECNICHE SKATE SLALOM

ART. 13 - TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, un'eventuale pendenza del tracciato di gara è preferibile per il regolare svolgimento della gara a meno che questa sia particolarmente accentuata da costituire un pericolo per gli atleti. L'omologazione del percorso spetta comunque al Presidente di Giuria e il Commissario di Gara. Il percorso di gara dovrà avere una lunghezza compresa tra un minimo di 100 metri a un massimo di 350 metri, su questo saranno posti i pali snodati regolamentari del roller cross.

Le dimensioni dei componenti dei pali snodati sono le seguenti: 1. Base: diametro appoggio 200 mm, altezza 100 mm, forma a calotta emisferica. 2. Snodo: molla di lunghezza ≈ 300 mm, con \varnothing interno di 20 mm. 3. Palo: in materiale plastico, \varnothing esterno 20 mm, altezza 1500 mm, spessore 2 mm. I pali dovranno essere colorati in rosso o in blu e dovranno essere disposti sul percorso alternatamente a seconda se dovranno essere affrontati sul lato destro o sinistro rispetto al senso di marcia. La tracciatura della pista sarà a cura del Presidente di Giuria. E' possibile eseguire la competizione anche in parallelo, occorrerà però tracciare due percorsi perfettamente identici e paralleli.

ART. 14 – GIURIA

La giuria è composta da 5 giudici ripartiti nei seguenti ruoli: Presidente di Giuria, Cronometrista, Giudice di partenza e Giudice di percorso. I loro compiti sono così ripartiti:

1. Presidente di giuria: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, 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 rispetti la linea di partenza e parta non prima del via
4. Giudici di percorso: Controllano che l'atleta esegua lo slalom su tutti i pali, senza saltarne o inforcarne alcuno. E' possibile eseguire la competizione anche in parallelo con due impianti a fotocellule. Occorreranno quindi, oltre al Presidente di Giuria, due giudici cronometristi (uno per ciascun percorso) e quattro giudici di percorso (due per ciascun percorso) per il rilevamento delle penalità. Il Giudice di partenza si posizionerà alla partenza per far sì che gli atleti rispettino la linea di partenza. Almeno il presidente di giuria deve far parte del GNGS, gli altri giudici possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

ART. 15 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

La gara si svolge su due run singole per ogni atleta. Il via viene dato dal presidente di giuria che può essere o il classico "pronti...via!" o un colpo di fischi, da quel momento l'atleta ha 3 secondi per partire. Nel caso in cui la competizione sia fatta in parallelo, i tempi dovranno obbligatoriamente essere rilevati tramite fotocellule, al momento del via partirà il tempo per entrambi gli atleti, mentre il tempo finale è rilevato dalle fotocellule poste sul finish. Per partecipare a questa competizione l'atleta dovrà indossare caschetto protettivo, ginocchiere e parapolsi.

ART. 16 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

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



CAPITOLO VI

GIMKANA A STAFFETTA

ART. 17 - TRACCIATO DI GARA

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

Il percorso deve essere costituito per una batteria da due gruppi, ovverosia 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.

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

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

La zona di cambio (zona del passaggio del testimone) deve essere rettilinea e delimitata da due strisce poste a 8 metri distanza

ART. 18 – 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 gruppo

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 gruppo. **CALCOLO DEL TEMPO:** Tempo risultante = Tempo Totale + Tempo Penalità

Almeno il presidente di giuria deve far parte del GNGS, gli altri giudici possono essere sostituiti da addetti dell'organizzazione.

ART. 19 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Il gruppo di atleti in gara per la staffetta deve essere costituito da 6 atleti, uno per ciascuno delle seguenti categorie:

1. Primi Passi
2. Piccoli Azzurri
3. Primavera
4. Principianti
5. Allievi
6. Master

L'elenco sopra riportato costituisce inoltre anche l'ordine di partenza.

Nel caso in cui non fosse disponibile un atleta di una delle categorie previste, è possibile sostituirlo con uno della categoria inferiore (mai superiore). E' possibile organizzare anche gare con atleti disposti in categorie differenti e numero differente, l'importante è che tutte le squadre si attengano alle disposizioni organizzative della manifestazione (ad esempio: squadra di 4 elementi di cui 2 primavera e 2 principianti; oppure squadra di 5 elementi di cui 2 allievi 2 principianti e un primavera; e così via...)

All'inizio gli atleti della categoria Primi Passi si posizionano alla partenza.

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. La falsa partenza è segnalata da altri fischi consecutivi.

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



Pattinaggio a Rotelle UISP Nazionale
Regolamento Tecnico Freestyle
Preagonisti 2017

Al via gli atleti dei *primi passi* compiono un giro del percorso, l'atleta della categoria successiva si posiziona tra la linea di partenza e quella di arrivo posta a 8 metri di distanza da quella di partenza. In tale spazio deve avvenire il passaggio del testimone.

Il testimone deve essere un cilindro di materiale plastico o metallico.

Avvenuto il passaggio del testimone l'atleta compie un giro di percorso e cambia il testimone con l'atleta della categoria successiva e così via. Il sesto atleta (master) riceverà il cambio e dopo aver effettuato un giro di percorso taglierà il traguardo, arrestando il tempo della prova.

ART. 20 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

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

- *Regola paletti non snodati*

Sono pali in materiale plastico rigido montati su supporti in modo tale che se vengono toccati possano cadere a terra. Il loro abbattimento o aggiramento comporta 0,5 secondi di penalità.

Il posizionamento dei paletti dovrà rispettare i seguenti parametri:

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

- *Regola birilli*

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

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

CAPITOLO XIII

NORME TECNICHE Classic Freestyle Slalom

ART. 64 - TRACCIATO DI GARA

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

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

Su questi cerchi sono collocati i coni in poliuretano. I coni devono avere le seguenti misure: diametro della base da 70mm a 80mm, altezza da 75mm a 85mm, diametro superiore da 10mm a 27mm

Il tracciato deve presentare uno spazio di fuga di almeno 10 metri prima del primo e dopo l'ultimo cono e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.

ART. 65 - GIURIA

La giuria è composta da 2 giudici ripartiti nei seguenti ruoli: Presidente di Giuria, Cronometrista. Inoltre, vi sono tre Giudici Valutatori (Giudici di Style), nominati dal designatore di giuria.

I compiti della giuria sono così ripartiti:

4. Presidente di giuria: oltre ai compiti riportati nelle Norme di Attività, raccoglie le votazioni visualizzate dalla giuria valutatrice e le trascrive sul modulo di gara.
5. Giuria Valutatrice: ha il compito di valutare la prestazione dell'atleta attraverso punteggi, in nessun caso il Presidente di Giuria o il cronometrista potranno far parte della Giuria Valutatrice.



Pattinaggio a Rotelle UISP Nazionale
Regolamento Tecnico Freestyle
Preagonisti 2017

6. Cronometrista: Dopo la partenza della base musicale, dà il via alla gara quando l'atleta interseca la linea dei coni. Dopo 1' e 30" di prova con un fischietto dà il segnale di fine.

ART. 66 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

L'utilizzo di una base musicale per l'esecuzione dell'esercizio è obbligatoria, questa dovrà essere fornita all'addetto all'impianto

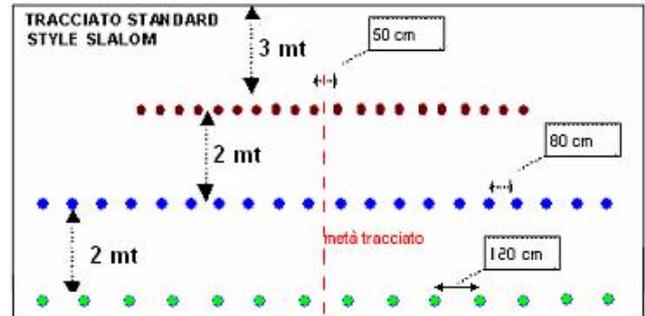
audio su CD, prima dell'inizio di qualunque competizione della manifestazione.

Nel caso in cui l'atleta sia sprovvisto di una base musicale, l'organizzazione provvederà a fornirgliene una scelta a caso, l'atleta non potrà rivolgere reclami sul tipo di base assegnatagli.

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

cronometrista rileverà il tempo di partenza nel momento in cui sarà intersecata la linea immaginaria perpendicolare al tracciato passante per il primo cono intersecato. Dal momento in cui parte la base musicale l'atleta avrà 10" di tempo per iniziare la gara.

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



La gara può essere svolta utilizzando i livelli (Tab. 1) oppure la tabella dei passi allegata al regolamento agonisti 2017.

ART. 67 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

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

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

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

Ci sono due tipi di valutazione: il punteggio tecnico ed il punteggio artistico

I punteggi massimi, per il Classici Freestyle a livelli sono indicati nella tabella (Tab.1).

Il punteggio massimo per la competizione di Classic Freestyle Slalom è di 100 punti. Due componenti contribuiscono a formare questa valutazione: il massimo punteggio tecnico è di 50 punti, il massimo punteggio artistico è di 50 punti.

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

Il punteggio Tecnico tiene conto dei seguenti parametri:

Difficoltà dei passi eseguiti

Varietà dei passi

Continuità

Velocità e ritmo

Il punteggio Artistico, può variare dal punteggio tecnico di ± 5 punti rispetto..

Esso tiene conto dei seguenti parametri:

controllo del corpo

espressione musicale

gestione dei passi



Pattinaggio a Rotelle UISP Nazionale
Regolamento Tecnico Freestyle
Preagonisti 2017

Nelle gare a livelli, il livello di difficoltà dei passi permessi dipende dalla categoria in gara come, di conseguenza il punteggio massimo attribuito. L'esecuzione di passi non compresi nella tabella di difficoltà non verrà presa in considerazione

Tab. 1

Categoria	Livello di difficoltà permesso	Punteggio massimo della prova
Livello 1°	Pattini allineati avanti o indietro Incrocio semplice avanti o indietro Uncinetto Tip tap a due gambe semplice Gamba sola avanti Affettatrice	15
Livello 2°	<i>Tutti i passi di LIVELLO 1°</i> Tip tap a due gambe incrociato Incrocio doppio avanti Passo di Alà Dina Tacco punta avanti Passo di alà Passo di zug Mabrouk	25
Livello 3° + Livello Master	<i>Tutti i passi di 1° e 2° LIVELLO</i> Italien indietro Gamba sola indietro Papera semplice o incrociata Camminata avanti o indietro Tacco punta indietro Sulle punte avanti o indietro Otto	35

ART. 68 - CLASSIFICHE

Le classifiche vengono determinate con il sistema del victory point. (Vedi regolamento agonisti 2017 capitolo 2, art. 2.7 ed allegato 3)

Le penalità sono così calcolate:

- 2 0,5 punti per ogni cono abbattuto
- 3 0.5 punti il poggiare a terra una o due mani per evitare la caduta
- 4 1 punto per ogni caduta (**cioè toccare pesantemente il suolo con qualsiasi parte del corpo comporta l'attribuzione della penalità caduta**).
- 5 5 punti per ogni prova con una durata inferiore o superiore rispetto al tempo stabilito dal regolamento.



CAPITOLO XIV

NORME TECNICHE TRICK LADDER

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

ART. 69 - TRACCIATO DI GARA

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

ART.70 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

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

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

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

Ogni atleta deve mostrare una corretta esecuzione del passo richiesto, per il numero di coni richiesto.

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

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

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

Il ciclo è ripetuto per ogni passo della lista.

ART.71 – CLASSIFICA

Vince l'atleta che è eliminato per ultimo.

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

Trick Ladder - Esempio di lista

1. Fish 20 coni
2. Incrociato avanti 10 coni
3. Incrociato indietro 10 coni
4. Nelson indietro 10 coni
5. Crab 10 coni
6. Un piede avanti 10 coni
7. Un piede indietro 10 coni
8. Passo di Mabrouk 8 coni
9. Passeggiata indietro 8 coni
10. Fiori di Ala / CrazySun 8 coni
11. Volte 8 coni
12. Snake tacco-punta 10 coni
13. Papera / eagle 8 coni
14. Snake indietro punta-punta 10 coni
15. Special punta punta 4 coni
16. Caffettiera / footgun 10 coni

- 17.Volta Russa 4 coni
- 18.Flip / Rekil 4 coni
- 19.Wheeling tacco 8 coni
- 20.Korean spin 3 coni
- 21.Wheeling indietro tacco 4 coni
- 22.Seven punta 3 coni
- 23.Back-Front / Shift tacco 4 coni
- 24.Corvo / toe footgun 8 coni
- 25.Seven esterno indietro tacco 4 coni

PATTINAGGIO A ROTELLE UISP NAZIONALE

INDIRIZZI

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

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

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

Presidente:

Raffaele Nacarlo

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

Responsabile Nazionale Settore Freestyle

Rodolfo Annibalini

e-mail [**rudy.annibalini@libero.it**](mailto:rudy.annibalini@libero.it)

Responsabile Nazionale Giudici e Segretari Freestyle:

Rosmary Continanza

e-mail: [**rosmary.c@virgilio.it**](mailto:rosmary.c@virgilio.it)

