



# ***REGOLAMENTO FREESTYLE***

## ***PREAGONISTI***

***EDIZIONE 2018***

INDICE

**CAPITOLO I - NORME TECNICHE ROLLER CROSS**

**ART. 1.1 – TRACCIATO DI GARA**

**ART. 1.2 – CARATTERISTICHE DEL TRACCIATO**

**ART. 1.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 1.4 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

**CAPITOLO II - NORME TECNICHE SPEED SLALOM**

**ART. 2.1 – TRACCIATO DI GARA**

**ART. 2.2– SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 2.3 – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

**CAPITOLO III – NORME TECNICHE GIMKANA**

**ART. 3.1 – TRACCIATO DI GARA**

**ART.3. 2– SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 3.3– VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

**CAPITOLO IV – NORME TECNICHE SKATE SLALOM**

**ART. 4.1 – TRACCIATO DI GARA**

**ART. 4.2– SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 4.3– VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

**CAPITOLO V – NORME TECNICHE GIMKANA A STAFFETTA**

**ART. 5.1 – TRACCIATO DI GARA**

**ART. 5.2 – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 5.3– VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

**CAPITOLO VI NORME TECNICHE CLASSIC FREESTYLE SLALOM**

**ART. 6.1 - TRACCIATO DI GARA**

**ART. 6.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

**ART. 6.3 - VALUTAZIONE DELLE PROVE**

**ART. 6.4 - CLASSIFICHE**

**CAPITOLO VII NORME TECNICHE TRICK LADDER**

**ART. 7.1 - TRACCIATO DI GARA**

**ART 7.2 – SVOLGIMENTO DELLA GARA**

**ART 7.3 - CLASSIFICA**

## CAPITOLO I

### ROLLER CROSS

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

#### ART. 1.11. - TRACCIATO DI GARA

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

#### ART. 2 – CARATTERISTICHE DEL TRACCIATO

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

Le misure possono variare in base allo spazio disponibile.

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

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

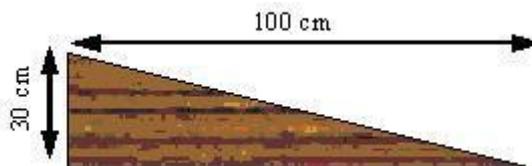
Per le categorie che effettueranno le semifinali e le finali non ci devono essere variazioni del percorso tra la fase di qualificazione e quelle successive.

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

#### Tipologia degli ostacoli

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

*a fianco:  
esempio di  
rampa*



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

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

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

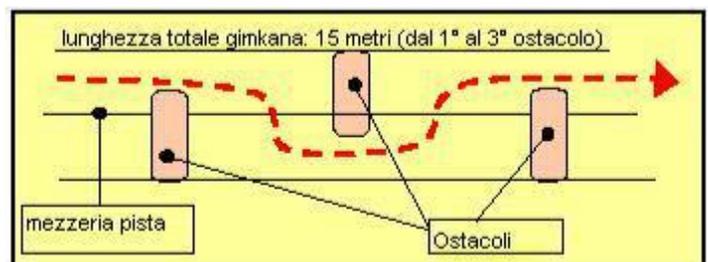
**Sottopasso:** è costituito da due ritti e un asticella posta ad un'altezza da terra variabile,

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

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



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



#### ART. 1.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

La categoria Primi Passi effettua due run, singole, a cronometro, non hanno penalizzazioni qualsiasi percorso effettivo. Gli eventuali ostacoli dovranno comunque essere eseguiti.

**La categoria Piccoli Azzurri effettua due run, singole, a cronometro e potranno effettuare sia il percorso con ostacoli autopenalizzanti che il percorso con ostacoli obbligatori**

**A partire dalla categoria Primavera, non si effettua il percorso autopenalizzante, ma si effettua una run di qualificazione, singola, a cronometro e i primi 4 tempi migliori disputeranno le semifinali e le finali seguendo lo schema del ko – system.**

**Nelle semifinali si affronteranno 1° vs 4° e il 2° vs il 3°. I vincitori competeranno per il primo e secondo posto, gli altri due atleti concorreranno per il terzo e quarto posto. Dal 5° classificato in poi nelle qualifiche gli atleti andranno direttamente in classifica dal 5° posto in poi.**

### **1.3.1 - Partenza**

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

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

**PRONTI :** gli atleti assumono la posizione di partenza

**dopo il pronti gli atleti hanno 5 secondi per partire.**

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

**Nelle semifinali e finali i comandi sono:**

**Ai posti:** gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza ed assumono la posizione di partenza.

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

**Un segnale acustico darà il via all'atleta.**

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

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

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

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

**La classifica finale viene calcolata, per le prime due categorie, prendendo in considerazione il miglior tempo tra le due run; per i percorsi autopenalizzanti al tempo di ogni run è aggiunto il valore delle penalità.**

**Per le successive categorie la classifica finale tiene conto dell'ordine di arrivo della batteria finale. Gli atleti arrivati nelle qualificazioni dal quinto posto in su andranno direttamente ad occupare le rispettive posizioni nella classifica finale.**

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

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

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

#### **1.4.1 Penalità percorso autopenalizzante**

- **Slalom:** per ogni cono saltato (non slomato), abbattuto o spostato verrà applicata una penalità di 0,5 secondi, i coni devono obbligatoriamente essere slomati 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 retrocesso. 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 retrocesso. 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 retrocesso.
- **Bank to bank::** questo è un ostacolo obbligatorio, l'atleta che non lo percorrerà sarà retrocesso.
- **Ginkana:** questo è un ostacolo obbligatorio, l'atleta che non la percorrerà sarà retrocesso.

## **CAPITOLO II SPEED SLALOM**

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

### **ART. 2.1 - TRACCIATO DI GARA**

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

Sul 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. La linea di partenza è la linea anteriore del box di partenza che è delimitato da 2 linee parallele, poste a distanza di 40 cm l'una dall'altra. La casella è larga 2 m.

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. (All. 1)

L'arrivo è posizionato 100 cm dall'ultimo cono. La lunghezza totale del tracciato, dalla linea di partenza a quella di arrivo, è di 32 metri.

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

### **ART. 2.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI**

Al comando Ai POSTI l'atleta si posiziona dietro la linea di anteriore del box 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 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).

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. 2.3 - 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 cono 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 III**

### **GIMKAMA**

#### **ART. 3.1 - 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 è costituito da due percorsi affiancati ma separati, perfettamente identici che non devono in alcun modo sovrapporsi.

Nel caso di spazi ristretti è consentito realizzare un solo percorso.

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

Ogni atleta effettua due run, singole a cronometro, con cambio di pista dopo la prima run se vengono utilizzati due tracciati paralleli.

##### **3.2.1 Partenza**

I comandi della partenza sono:

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

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

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

#### **ART. 3.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE**

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

- **Regola paletti non snodati** Sono pali in materiale plastico rigido montati su supporti in modo tale che se vengono toccati possano cadere a terra. Il loro abbattimento o aggiramento comporta 0,5 secondi di penalità. Il posizionamento dei paletti dovrà rispettare i seguenti parametri: distanza tra i paletti, riferita alla linea di percorrenza del tracciato, minimo 4 metri, con un disallineamento tra loro (distanza normale alla linea di percorrenza) massimo di 0,5 metri
- **Regola birilli** Devono essere utilizzati birilli conici del tipo stradale, con un'altezza variabile tra 20 e 40 cm, questi vengono posizionati a una distanza tra loro di 2 metri secondo la linea di percorrenza del tracciato. L'abbattimento o l'aggiramento di un birillo comporta 0,5 secondi di penalità.

Sono concesse tre false partenze dopo di che l'atleta verrà retrocesso all'ultimo posto della classifica.

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

## **CAPITOLO IV**

### **SKATE SLALOM**

#### **ART. 4.1 - 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 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  $\approx 300$  mm, con  $\varnothing$  interno di 20 mm  
3. Palo: in materiale plastico,  $\varnothing$  esterno 20 mm, altezza 1500 mm, spessore 2 mm. I pali dovranno essere colorati in rosso o in blu e dovranno essere disposti sul percorso alternatamente a seconda se dovranno essere affrontati sul lato destro o sinistro rispetto al senso di marcia.

E' possibile eseguire la competizione anche in parallelo, occorrerà però tracciare due percorsi perfettamente identici e paralleli.

#### **ART. 4.2 - 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 fischiotto, 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. 4.3 - 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 su l lato sinistro. Saltare un palo o inforcarlo (cioè farlo passare tra le gambe), porta all'annullamento della run. Con due run nulle, l'atleta è posto in fondo alla classifica

## **CAPITOLO V**

### **GIMKANA A STAFFETTA**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

E' possibile formare squadre con atleti appartenenti a più società.

##### **5.2.1 Partenza**

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

I comandi della partenza sono:

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

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

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

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

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

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

## **ART. 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.**

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

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

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

## CAPITOLO VI

### CLASSIC FREESTYLE SLALOM

#### ART. 6.1 - TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici piane in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Nel caso in cui il tracciato di gara presenti una leggerissima pendenza è possibile effettuarvi 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. 6.2 - 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.

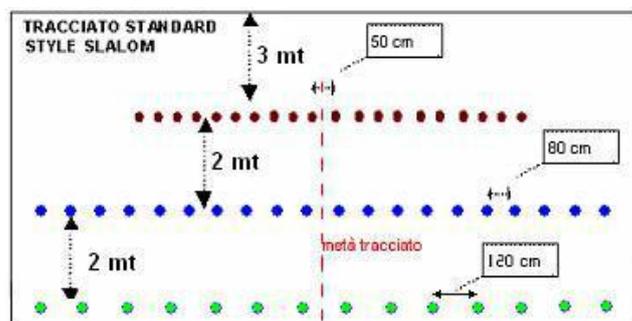
Nel caso in cui l'atleta sia sprovvisto di una base musicale, l'organizzazione provvederà a fornirgliene una scelta a caso, l'atleta non potrà rivolgere reclami sul tipo di base assegnatagli.

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

Il tempo parte quando l'atleta è pronto. Dal momento in cui parte la base musicale ed il cronometraggio del tempo, l'atleta avrà 10" per iniziare la gara

L'esecuzione termina con la fine della base musicale.

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.



#### ART. 6.3 - VALUTAZIONE DELLE PROVE

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

## **CRITERIO DI VALUTAZIONE**

La performance del pattinatore è valutata con il punteggio tecnico ed il punteggio artistico  
I punteggi massimi sono indicati nella tabella allegata (Tab.1).

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

Il punteggio Tecnico tiene conto dei seguenti parametri:

### **Difficoltà dei passi eseguiti :**

La valutazione standard dei passi rappresenta il punteggio di base da cui i giudici devono partire per determinare l'abilità del pattinatore nell'eseguire correttamente e propriamente i passi mostrati. Viene assunto che i passi siano eseguiti con fluidità e velocità sulla fila degli 80 cm, all'interno di un contesto di esecuzione nella media.

Il punteggio tecnico è influenzato anche dal "*freestyle footwork*" eseguito dal pattinatore. Un *freestyle footwork* di elevata difficoltà, veloce, con varietà di movimenti e ben eseguito avrà un alto punteggio tecnico

Un *freestyle footwork* di base o semplice risulterà in un più basso punteggio tecnico.

I giudici sono tenuti obbligatoriamente a seguire i livelli di difficoltà dei passi indicati nella Matrice.

I passi devono essere eseguiti per un minimo di 4 coni consecutivi, o per 3 rotazioni consecutive.

Le transizioni, i cambi di piede o di direzione da un passo ad un altro passo della stessa famiglia o appartenenti a diverse famiglie sono ammessi. Le transizioni dovrebbero essere eseguite senza interruzione

### **Varietà dei passi :**

Il pattinatore dovrebbe eseguire il maggior numero di passi del proprio livello nella run

### **Continuità :**

i passi devono essere legati tra loro in un movimento continuo

### **Velocità e ritmo :**

la velocità di esecuzione influenza direttamente la difficoltà tecnica dello slalom. Variazioni controllate nella velocità indicano il raggiungimento di un buon controllo.

Il punteggio Artistico, può variare dal punteggio tecnico di  $\pm 5$  punti

Esso tiene conto dei seguenti parametri :

### **Controllo del corpo:**

Gli atleti dovrebbero mostrare una raggiunta capacità di unire i movimenti del corpo nella loro esecuzione, dovrebbero altresì prestare attenzione alle loro braccia, alla testa e al corpo quando pattinano

### **Espressione musicale:**

la scelta della musica dovrebbe essere complementare e in accordo con lo stile di pattinaggio mostrato dall'atleta L'esecuzione dovrebbe essere coreografata con il tempo della musica ed esprimere il carattere, il ritmo e la velocità della musica scelta.

Passi eseguiti a tempo con la musica indicano il livello di abilità raggiunto dall'atleta

### **Gestione dei passi:**

**questo criterio riguarda il posizionamento dei passi sia all'interno della musica che lungo le file dei con.**

**La coreografia dovrebbe seguire le pause e le variazioni dinamiche della musica.**

**Gli atleti sono inoltre incoraggiati a posizionare i passi impegnativi nel mezzo della fila dei con, non solo alle estremità.**

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

**L'esecuzione di passi non compresi nella tabella di difficoltà non verrà presa in considerazione**

### **ART. 68 - CLASSIFICHE**

**Le classifiche vengono determinate con il sistema del victory point. (Vedi regolamento agonisti 2018 capitolo 2, art. 2.7 ed allegato 3)**

**Le penalità sono così calcolate:**

**0,5 punti per ogni cono abbattuto**

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

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

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

## **CAPITOLO VII**

### **TRICK LADDER**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il ciclo è ripetuto per ogni passo della lista.

#### **ART .7.3 – CLASSIFICA**

Vince l'atleta che è eliminato per ultimo.

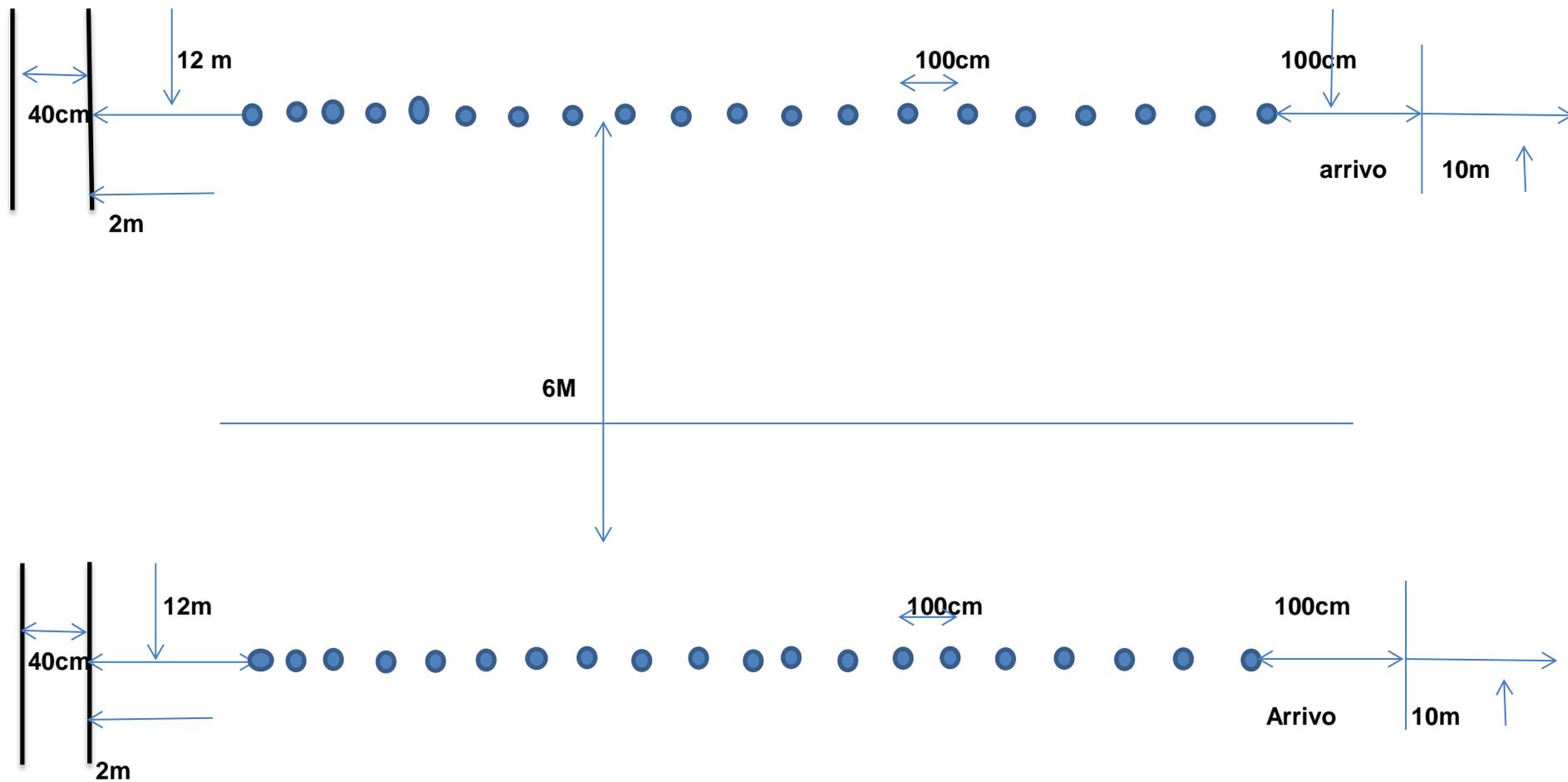
I giudici possono decidere di includere ulteriori passi nella lista in qualsiasi momento della gara per risolvere una parità tra i primi tre posti.

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

- 1. Fish 20 coni**
- 2. Incrociato avanti 10 coni**
- 3. Incrociato indietro 10 coni**
- 4. Nelson indietro 10 coni**
- 5. Crab 10 coni**
- 6. Un piede avanti 10 coni**
- 7. Un piede indietro 10 coni**
- 8. Passo di Mabrouk 8 coni**
- 9. Passeggiata indietro 8 coni**
- 10. Fiori di Ala / CrazySun 8 coni**
- 11. Volte 8 coni**
- 12. Snake tacco-punta 10 coni**

- 13. Papera / eagle 8 con**
- 14. Snake indietro punta-punta 10 con**
- 15. Special punta punta 4 con**
- 16. Caffettiera / footgun 10 con**
- 17. Volta Russa 4 con**
- 18. Flip / Rekil 4 con**
- 19. Wheeling tacco 8 con**
- 20. Korean spin 3 con**
- 21. Wheeling indietro tacco 4 con**
- 22. Seven punta 3 con**
- 23. Back-Front / Shift tacco 4 con**
- 24. Corvo / toe footgun 8 con**
- 25. Seven esterno indietro tacco 4 con**

TRACCIATO SPEED SLALOM



UISP Nazionale Settore Pattinaggio Freestyle

tabella 1		
categoria	passi	punteggio tecnico ed artistico
livello 1	<b>Pattini allineati avanti o indietro (snake)</b>	15-15
	<b>Incrocio semplice avanti o indietro</b>	
	<b>Uncinetto</b>	
	<b>Tip tap su due piedi semplice (crab)</b>	
	<b>Gamba sola avanti</b>	
	<b>Affettatrice (nelson av/in)</b>	
	<b>spin su due piedi 8 ruote</b>	
	<b>Sitting fish (flessione a piedi uniti)</b>	
	<b>macchinina (sam II car 5 w)</b>	
livello 2	<b>Tutti passi di LIVELLO 1°</b>	25-25
	<b>Tip tap su due piedi incrociato (crab cross)</b>	
	<b>Incrocio doppio avanti</b>	
	<b>Passo di Alà</b>	
	<b>italien</b>	
	<b>Tacco punta avanti</b>	
	<b>Passo di zug</b>	
	<b>Mabrouk</b>	
	<b>totalcross</b>	
	<b>sitting h-t</b>	
livello 3	<b>Tutti i passi di 1° e 2° LIVELLO</b>	35-35
	<b>Italien indietro</b>	
	<b>Gamba sola indietro</b>	
	<b>Papera semplice o incrociata (eagle/eaglecross)</b>	
	<b>Camminata avanti o indietro</b>	
	<b>Tacco punta indietro</b>	
	<b>Sulle punte avanti o indietro</b>	
	<b>spin su due ruote</b>	
	<b>Otto</b>	
	<b>caffettiera</b>	
livello master	<b>Tutti i passi di 1° e 2° e 3° LIVELLO</b>	45-45
	brush	
	caffettiera	
	wiper	
	korean spin	
	camminata doppia av/in	
	fake flat	

# **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)**

## **Revisore**

**Sfingi Silvia**