



DISPENSA TECNICA FREESTYLE

EDIZIONE 2024/25

INDICE

CAPITOLO 1 - SPEED SLALOM

ART. 1.1 - TRACCIATO DI GARA

ART. 1.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 1.3 - PENALITA'

ART. 1.4 - CLASSIFICA

CAPITOLO 2 - CLASSIC FREESTYLE SLALOM

ART. 2.1 - TRACCIATO DI GARA

ART. 2.2 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

ART. 2.3 - ABBIGLIAMENTO E COMPORTAMENTO DURANTE L'ESECUZIONE

ART. 2.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE

ART. 2.5 - PUNTEGGIO

ART. 2.6 - PENALITA'

ART. 2.7 - CLASSIFICA

CAPITOLO 3 - PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM

ART. 3.1 - TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 3.2 - CRITERI DI VALUTAZIONE

ART. 3.3 - PUNTEGGIO

ART. 3.4 - PENALITA'

ART. 3.5 - CLASSIFICA

CAPITOLO 4 - BATTLE FREESTYLE SLALOM

ART. 4.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

ART. 4.4 - BEST TRICK E LAST TRICK

ART. 4.5 - CRITERI TECNICI

ART. 4.6 - PENALITA'

ART. 4.7 - CLASSIFICA

CAPITOLO 5 – BATTLE FREESTYLE SLIDES

ART. 5.1 - TRACCIATO DI GARA

ART. 5.2 - COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

ART. 5.3 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

ART. 5.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE

ART. 5.5 - PENALITA'

ART. 5.6 - CLASSIFICA

CAPITOLO 6 – HIGH JUMP

ART. 6.1 - TRACCIATO DI GARA

ART. 6.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 6.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO 7 – FREE JUMP

ART. 7.1 - TRACCIATO DI GARA.

ART. 7.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 7.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

CAPITOLO 8 - ROLLER CROSS

ART. 8.1 – TRACCIATO DI GARA

ART. 8.2 - CARATTERISTICHE DEL TRACCIATO

ART. 8.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 8.4 - CLASSIFICHE

CAPITOLO 9 – SKATE SLALOM

ART. 9.1 – TRACCIATO DI GARA

ART. 9.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

ART. 9.3 - CLASSIFICHE

CAPITOLO 1 - SPEED SLALOM

Gli atleti pattinano slalomando una fila di coni il più velocemente possibile su un piede solo.

ART. 1.1 - TRACCIATO DI GARA

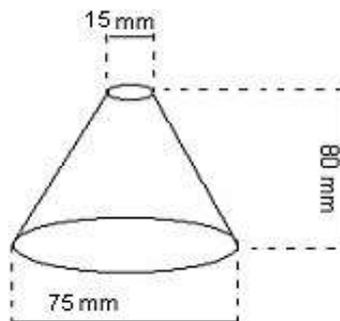
Il tracciato di gara per le qualificazioni è singolo, per il ko system è doppio (vedi allegato 1 e 1.1).

Categorie agonisti : Sul campo di gara deve essere tracciata una fila di venti cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 80 cm (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro); al centro di questi cerchi è segnato un cerchietto del diametro di 7 mm. Su questi cerchi sono posizionati 20 coni in poliuretano.

Categorie preagonisti:

per le categorie **primi passi e piccoli azzurri** sul campo di gara deve essere tracciata una fila di venti cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di **100cm** (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro); al centro di questi cerchi è segnato un cerchietto del diametro di 7 mm. Su questi cerchi sono posizionati **16** coni in poliuretano. **Per le altre categorie la distanza tra i coni è di 80 cm**

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 colore dei coni deve essere contrastante con il colore della superficie della pista.



La linea di partenza deve essere posta alla distanza di 12 metri dal centro del primo cono. Inoltre, a secondo della lunghezza della pista, deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 10 metri dopo l'ultimo cono, uno spazio di un almeno un metro e mezzo (1,5 m) dalla linea di partenza al bordo pista 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.

Nelle qualificazioni, il box di partenza, è delimitato da 2 linee parallele, poste a distanza di 40 cm l'una dall'altra. La casella è larga 2 m.

Nel ko la partenza è individuata solo dalla linea di partenza, posta alla distanza di 12 metri dal centro del primo cono.

È tracciata una linea perpendicolare alla linea dei coni e tangente al bordo anteriore del cerchio del primo cono di ogni fila, di colore contrastante con il fondo della pista.

La linea di arrivo è posta ad 80 cm di distanza dal centro dell'ultimo cono.

Nell'allegato 1 è riportato lo schema del tracciato singolo (qualificazioni) e doppio (ko system); in quest'ultimo è obbligatorio l'uso un divisorio, alto dai 15 ai 20 cm e con una lunghezza minima di 15 metri posto, tra le due linee di coni per evitare lo sconfinamento di eventuali coni abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro.

Per il rilevamento dei tempi è previsto l'uso di fotocellule da posizionare sulla linea di partenza e sulla linea di arrivo. la fotocellula di partenza deve essere posta all'altezza di 40 cm(+/-2cm) da terra; la fotocellula di arrivo a 20cm (+/-2 cm) da terra.

Se il luogo in cui avviene la manifestazione lo permette, dovrebbe essere allestita una pista di riscaldamento con le stesse caratteristiche di quella della gara.

La lunghezza totale del tracciato, dalla linea di partenza all'arrivo, è di 28 metri.

ART. 1.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Ogni atleta deve effettuare due run di qualificazione a cronometro. In base al miglior tempo ottenuto nelle qualificazioni è stilata una classifica per l'accesso al ko.

Qualificazioni

L'ordine di discesa in pista per la prima run è determinato dal ranking UISP, gli atleti con i ranking più bassi partono per primi, gli atleti senza ranking vengono inseriti in ordine casuale all'inizio dell'elenco dell'entrata in pista.

L'ordine di discesa in pista per la seconda run è basato sulla classifica dei tempi della prima run, a cominciare dal peggior classificato. Gli atleti senza tempo valido (run nulla) sono aggiunti casualmente all'inizio della lista della discesa in pista e partono per primi.

In base al numero degli atleti presenti nelle categorie, passano alle fasi di ko i migliori 4 (fino a 12 atleti iscritti), 8 (da 13 a 30 atleti iscritti), 16 (da 31 atleti iscritti).

Le categoria primi passi , piccoli azzurri, e giovani esegue due run e la classifica è redatta in base al miglior tempo

Atleti con run nulle possono accedere alle fasi successive alla qualificazione nel caso in cui rientrino nei primi 4, 8, 16 atleti che vi passano. Nel caso ci sia più di un atleta con run nulle, questi disputeranno un'unica run per assicurarsi un tempo valido che permetta di passare alla fase successiva.

Sistema del ko

Le run di ko system sono a cronometro, eseguite in doppio, ad eliminazione.

Gli atleti sono suddivisi in gruppi di due e gareggiano il primo classificato contro l'ultimo classificato; il secondo contro il penultimo così via (Fig.1- 1.1). Chi vince passa al turno successivo, chi perde è eliminato.

Passa il turno chi vince due run. Se non **c'è un vincitore dopo 3 run**, passa il turno l'atleta con il miglior risultato in qualifica.

Se in questa fase un atleta abbandona la competizione passa il turno l'altro atleta.

Al termine delle semifinali, i vincitori delle semifinali gareggiano per il primo e il secondo posto nella finale, dopo che gli altri due atleti perdenti delle semifinali hanno gareggiato per il terzo e il quarto posto.

Partenze

Per le qualificazioni la partenza è libera e la sequenza dei comandi è:

AI POSTI (on your marks) e successivamente PRONTI (ready): dopo il secondo comando l'atleta ha 5 secondi per partire, altrimenti gli verrà attribuita la falsa partenza, due false partenze consecutive comportano l'attribuzione di una run nulla (senza tempo valido).

Il piede anteriore del pattinatore deve essere all'interno del box di partenza (40cm x 2m) e nessuna parte di questo, comprese le ruote, dovrà toccare la linea di partenza anteriore o quella posteriore. Parti del piede posteriore possono toccare la linea di partenza posteriore. Entrambi i pattini o parti di questi devono toccare il terreno. Il primo movimento in avanti di uno dei due pattini deve attraversare la linea di partenza anteriore. L'oscillazione del corpo è ammessa.

Allegato 5: posizione pattino nel box.

Per il ko system la sequenza dei comandi è:

AI POSTI (on your marks): gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza, hanno 3 secondi per assumere la posizione, altrimenti sarà attribuita loro la falsa partenza.

PRONTI (set): gli atleti devono rimanere immobili, non sono ammesse le oscillazioni del corpo pena l'assegnazione della falsa partenza.

VIA: il via è decretato tramite segnale acustico di partenza, se gli atleti partono prima del segnale acustico sarà attribuita falsa partenza.

Due false partenze commesse dallo stesso atleta nella stessa run comportano l'attribuzione di una runa nulla (senza tempo valido).

ART. 1.3 – PENALITA'

AGONISTI

L'atleta dovrà slalomare i 20 coni con un solo pattino a terra; se un atleta cambia piede di slalom o se la sua gamba libera tocca il terreno prima o sulla della linea di arrivo, o il pattino che slaloma viene sollevato (nessuna ruota tocca per terra) la run sarà considerata nulla e nessun tempo sarà assegnato.

È concesso durante la run al pattinatore di sollevare, rimanendo su una sola ruota, e di riabbassare il pattino che slaloma; questa tecnica non comporta alcuna penalità per il pattinatore che la utilizza.

Per ogni cono mancato o abbattuto sarà sommata una penalità di +0,2 secondi al tempo fatto registrare dal pattinatore. Un cono spostato abbastanza da rendere visibile il segno centrale è considerato come cono abbattuto; Nel caso eccezionale in cui il pattinatore colpisca un cono e quest'ultimo ritorni da solo sul suo cerchio di base, coprendo il segno centrale, nessuna penalità sarà attribuita per questo cono. Se un cono colpito colpisce un altro cono, saranno attribuite le penalità per entrambi i coni (+ 0,2 secondi ciascuno).

Gli atleti devono attraversare la linea del primo cono su un solo piede.

Se un pattinatore non è su un solo piede nell'attraversare la linea del primo cono, il primo cono è considerato mancato e gli sarà attribuita una penalità per il primo cono.

Se un pattinatore non è su un piede nel passare il secondo cono, gli sarà attribuita una penalità di cono mancato in aggiunta alla penalità per il primo cono.

Se un pattinatore non è su un piede nel passare il terzo cono, la run sarà considerata nulla.

La fotocellula finale dovrà essere interrotta dalla gamba a terra ed almeno una ruota del pattino dovrà toccare il terreno, pena l'attribuzione di run nulla.

È vietato saltare al di sopra della linea di arrivo pena l'attribuzione di una run nulla.

Quando la somma delle penalità è superiore a 4 la run sarà dichiarata nulla.

PRE AGONISTI

Per ogni cono saltato (non slalomato), abbattuto o spostato (deve essere visibile il 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 saltati, è giudicata nulla. Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino, l'altro viene abbassato, la run è nulla. Se in generale viene cambiata tecnica di esecuzione di una run durante il suo svolgimento la run è nulla.

Per l'esecuzione della prova su due pattini questi dovranno toccare a terra almeno con una ruota.

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

ART. 1.4 – CLASSIFICA

QUALIFICAZIONI:

La classifica finale della fase di qualifica è basata sul miglior tempo di ogni atleta, tra le due run a disposizione.

In caso di pareggio per entrambe le run di qualificazione, verrà eseguita una ulteriore run di spareggio.

KO SYSTEM:

Il primo e il secondo posto sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto il round finale. Essi sono classificati a seconda del risultato della finale.

Il terzo e il quarto posto sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto i round di semifinale ma non sono passati al round finale. Essi sono classificati a seconda del risultato della finale di consolazione.

I posti dal quinto all'ottavo sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto i round dei quarti di finale ma non sono passati ai round di semifinale. Essi sono classificati secondo il loro migliore tempo della fase di qualifica.

I posti dal nono al sedicesimo sono assegnati agli atleti che hanno raggiunto i round degli ottavi di finale ma non sono passati ai round dei quarti di finale.

Essi sono classificati secondo il loro migliore tempo della fase di qualifica, ecc.

Fig 1 Passaggi per i migliori 8 atleti

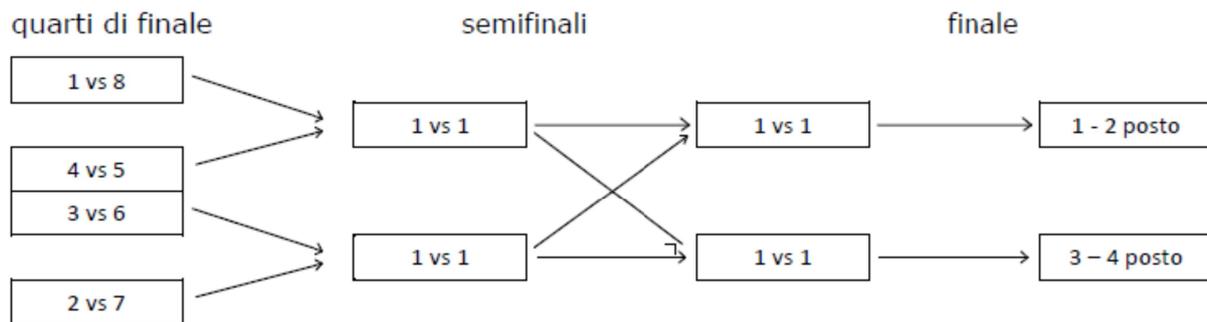
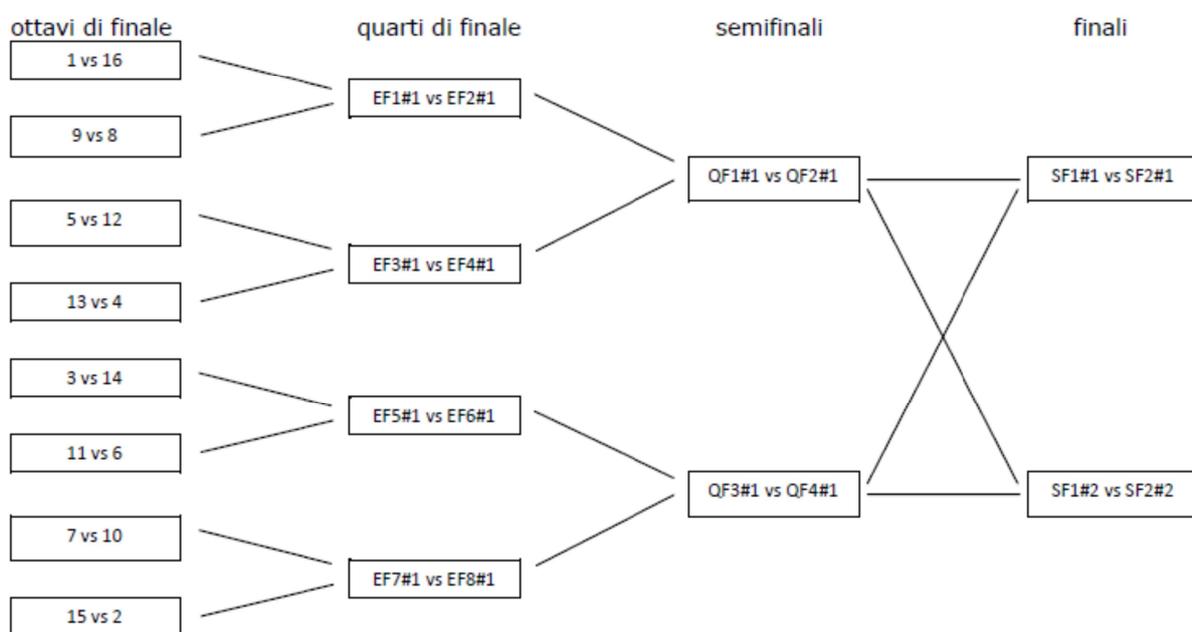


Fig 1.1 Passaggi per i migliori 16 atleti



CAPITOLO 2 - CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Gli atleti preparano una run coreografata sulla base musicale di propria scelta, che eseguono in uno specifico lasso di tempo della competizione.

ART. 2.1 – TRACCIATO DI GARA

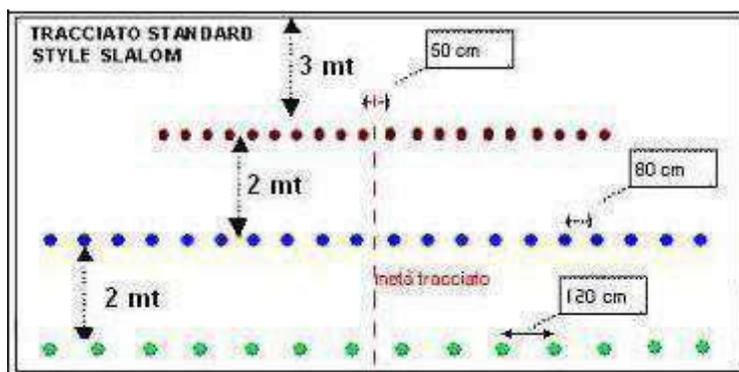
Sono previste tre file di coni distanti fra loro 2 metri. Ogni fila di coni deve essere di colore contrastante col pavimento della pista.

La fila più vicina alla giuria è composta da 20 coni distanti tra loro 50 cm, la seconda fila da 20 coni distanti tra loro 80 cm; la terza fila è composta da 14 coni a distanza di 120 cm (fig. 2.1).

Ad ogni cono corrisponde un cerchio sottostante della stessa misura della base del cono; nel centro del cerchio è presente un cerchietto di 7 mm di diametro.

Le misure dei coni sono le stesse dello speed slalom (cap. 1, art. 1.1).

Fig 2.1 tracciato del classic freestyle slalom



La giuria è posta in posizione centrale rispetto alle file dei conetti ad una distanza di 2-3 metri dalla prima linea.

La giuria è composta per le gare regionali da 3 giudici valutatori ed un giudice addetto alla valutazione delle penalità; per le gare nazionali da 5 giudici valutatori ed un giudice addetto alla valutazione delle penalità.

ART. 2.2 - SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

L'ordine di discesa in pista è stabilito dal ranking UISP; entrano in pista prima gli atleti con il ranking più basso; gli atleti con il ranking più alto.

Atleti senza ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco delle entrate in pista.

Gli atleti devono eseguire la run su tutte e tre le file dei conetti, slalomando tutti i conetti.

AGONISTI: Il tempo di esecuzione della run è compreso tra 1,45" e 2 minuti. (105" e 120").

PREAGONISTI: Il tempo di esecuzione della run è di 1 minuti e 30 secondi +/-10".

Solo per il livello master il tempo di esecuzione della run è compreso tra 1,45" e 2 minuti. (105" e 120").

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

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

Subito dopo che un atleta ha terminato la propria performance, l'atleta successivo è chiamato nell'area di riscaldamento, nel frattempo i giudici valutano l'atleta precedente.

ART. 2.3 - ABBIGLIAMENTO E COMPORTAMENTO DURANTE L'ESECUZIONE

L'abbigliamento utilizzato può riflettere il tema della musica purché non sia indecente e sia appropriato al pattinaggio.

L'abbigliamento utilizzato non deve essere indecoroso o di natura sessuale.

Non è concesso l'utilizzo di accessori e altri oggetti.

Nel caso in cui durante l'esecuzione una parte dell'abbigliamento sia deliberatamente rimossa o gettata a terra, questa dovrà essere considerata come accessorio.

Le questioni poco chiare riguardo l'abbigliamento sono di competenza e decisione del giudice arbitro.

Atti o gesti irrispettosi (es. di natura sessuale, violenta o insulti), specialmente rivolti verso i giudici, non sono considerati come appropriati e il pattinatore che li commette potrà essere penalizzato o squalificato.

ART. 2.4 - CRITERI DI VALUTAZIONE

Il risultato finale dell'esecuzione della run del pattinatore per il Classic Freestyle Slalom è strutturato su due tipi di valutazione: punteggio tecnico e punteggio artistico. Il punteggio artistico è parzialmente dipendente dal livello di abilità tecnica mostrato durante l'esecuzione.

Valutazione tecnica:

Difficoltà dei passi eseguiti (all. 2)

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 per essere valutati devono essere eseguiti per un minimo di 4 coni consecutivi, o per 3 rotazioni consecutive. Passi eseguiti su tre coni o meno, rotazioni di due giri o meno saranno penalizzati.

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:

i pattinatori sono incoraggiati a eseguire e integrare nelle proprie run con una completa varietà di passi che includa passi seduti, di rotazione, su una ruota, altri passi ecc.

Passi seduti: Il pattinatore dovrebbe essere in posizione accosciata, con la vita al di sotto del livello del ginocchio durante tutta l'esecuzione del passo lungo i coni.

Passi saltati: i piedi del pattinatore dovrebbero lasciare il terreno contemporaneamente.

Passi di rotazione: il pattinatore dovrebbe mantenere almeno una ruota a contatto col terreno durante la rotazione e rimanere all'interno della linea dei coni durante la rotazione.

Passi su una ruota: passi che sono eseguiti lungo una direzione, sia all'avanti che all'indietro, all'interno della linea dei coni, con solamente una ruota a contatto con il terreno.

Altri passi: passi che non sono inclusi nelle famiglie precedenti di passi seduti, saltati, di rotazione, su una ruota.

AGONISTI:

Il numero minimo di passi validi da eseguire durante la performance è 8 (in diverse famiglie e in qualunque proporzione).

Sarà applicata una penalità di 3 punti per ogni famiglia non coperta da almeno un passo e di 2 punti per ogni passo mancante al raggiungimento degli 8 passi.

Tale penalizzazione si applicherà sul punteggio tecnico

PREAGONISTI:

eseguono i passi che, in base al livello di difficoltà, sono indicati nella tabella allegata (All 6)..

Per il livello 1 e 2 il numero minimo di passi validi da eseguire durante la performance è 6; devono essere presentate obbligatoriamente almeno tre famiglie. Passi di livello superiore possono essere presentati ma non saranno valutati

Per Il livello 3 ed il livello master il numero minimo di passi validi da eseguire durante la performance è 8; **dovranno presentare almeno un passo per famiglia utilizzando anche i passi dei livelli inferiori della tabella .** **Le altre componenti della run sono di libera scelta tra i vari livelli di difficoltà della tabella degli agonisti.**

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 dei passi eseguiti. Passi eseguiti a tempo con il ritmo della musica inoltre dimostrano il raggiungimento di un traguardo tecnico.

Valutazione artistica

Il punteggio artistico deve dipendere dal punteggio tecnico con uno scarto di più o meno 10 punti.

Si valuta:

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.

I criteri di valutazione del controllo del corpo sono:

- valutazione artistica molto diminuita: controllo del corpo assente. Il pattinatore non controlla il corpo durante l'esecuzione dei trick e delle transitions ed il corpo è forzato innaturalmente
- valutazione artistica diminuita: il controllo del corpo è quasi assente o nascosto con movimenti della dance non collegati allo slalom (durante gli stop, fuori dalla linea dei coni...)
- valutazione artistica bassa: il controllo del corpo è presente. Si nota un movimento sensato delle mani, sincronismo delle braccia, una presentazione gradevole
- valutazione artistica molto alta: il controllo del corpo è notevole, il corpo riflette i movimenti del pattinatore, braccia e gambe sono sincronizzate, i trick sono presentati e viene presentata una coreografia collegata con lo slalom.

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 coni.

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 coni, non solo alle estremità.

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

ART. 2.5 – PUNTEGGIO

AGONISTI

Il punteggio massimo per la competizione di Classic Freestyle Slalom è di 130 punti. Due componenti contribuiscono a formare questa valutazione: il punteggio tecnico è compreso tra un minimo di 10 ed un massimo di 60 punti, il punteggio artistico è compreso tra 0 e 70 punti. Il punteggio finale arrotondato al numero decimale più prossimo per determinare il risultato finale.

I passi e le transizioni non eseguiti perfettamente non saranno validati, e sarà tenuta in considerazione solamente la parte eseguita correttamente.

PREAGONISTI:

La performance del pattinatore è valutata con il punteggio tecnico ed il punteggio artistico. **Il punteggio tecnico va da 0 a 45 ed il punteggio artistico da 0 a 45**

ART. 2.6 – PENALITA'

AGONISTI

Se il pattinatore termina l'esecuzione prima dei 105 secondi o dopo i 120 secondi si applica una penalità di 10 punti.

Ogni cono abbattuto o spostato abbastanza dal suo cerchio di base da rendere visibile il segno centrale sottostante vale 1 punto di penalità.

Nel caso eccezionale in cui il pattinatore colpisca un cono e quest'ultimo ritorni da solo sul suo cerchio di base, non sarà conteggiata alcuna penalità per questo cono.

Se un cono abbattuto muove o abbatte un altro cono, sono detratti 1 punto di penalità per ciascun cono spostato o abbattuto.

Se più di 5 intervalli non sono slalomati dal pattinatore, saranno detratti 5 punti di penalità.

I coni abbattuti sono riposizionati solo dopo il consenso del giudice delle penalità.

Perdite di equilibrio, cadute ed errori durante l'esecuzione sono penalizzati.

Le perdite di equilibrio sono penalizzate dai giudici valutatori.

Le cadute sono penalizzate dal giudice delle penalità.

Le penalità detratte per la perdita di equilibrio, hanno un range compreso tra 0,5 e 1,5 punti.

Le cadute sono:

lieve quando viene poggiata es. una mano o un ginocchio a terra senza impatto del corpo al suolo. grave quando c'è impatto del corpo al suolo.

Le penalità detratte per le cadute hanno un range compreso tra 2 e 5 punti.

PREAGONISTI

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.

INTERRUZIONI DELL'ESECUZIONE

L'interruzione dell'esecuzione può avvenire per interferenza interna o esterna.

L'interferenza interna è qualsiasi interruzione causata dal pattinatore stesso (rottura di un pattino, malessere, costume indecente...) In questo caso il pattinatore ha 10 minuti di tempo per risolvere l'interruzione, trascorsi i quali se la causa non è stata risolta al pattinatore non viene attribuito alcun tempo o punteggio.

Se invece la causa dell'interruzione viene risolta entro dieci minuti il pattinatore ripete l'esecuzione.

In entrambi in casi il giudizio continua dal momento dell'avvenuta interruzione e saranno detratti 5 punti di penalità.

I coni abbattuti non sono riposizionati.

L'interferenza esterna è quella non causata dal pattinatore (es: impianto di diffusione malfunzionante, interruzione per comportamento del pubblico). In questo caso il pattinatore ripeterà l'esecuzione dell'esercizio.

La seconda esecuzione riparte dall'inizio ma sarà giudicata a partire dal punto di interruzione della prima esecuzione e non è conteggiata alcuna penalità per la replica dell'esecuzione.

In tutti i casi, qualora il pattinatore non è in grado di ricominciare o continuare l'esercizio, il punteggio verrà attribuito in proporzione alla parte eseguita.

E' rigorosamente proibito utilizzare basi musicali con contenuto razzista, politico, violento, osceno o basi musicali che fanno riferimento a questi concetti. I pattinatori che violeranno tale regola saranno puniti tramite azione disciplinare (perdita di punti, perdita di posizioni di classifica, squalifica, sanzione pecuniaria). Le stesse azioni disciplinari potranno essere applicate contro il pattinatore anche dopo il termine della competizione, nel caso vengano ricevute lamentele da terze parti.

Se la base musicale dell'atleta sarà ricevuta oltre il termine ultimo di presentazione, comunicato dalla società organizzatrice, saranno detratti 10 punti di penalità (SOLO AGONISTI Tab. 2.1).

ART. 2.7 – CLASSIFICA

La classifica finale è basata sulla comparazione tra le classifiche personali di ogni giudice valutatore usando il sistema dei "victory point".

Le classifiche personali dei giudici valutatori sono basate sui punteggi da loro assegnati e sui punti di penalità applicati dal giudice delle penalità, che sono sottratti direttamente dai punteggi dei giudici valutatori. (All. 3).

Tab 2.1 - Tabella di riferimento del giudice delle penalità – SOLO AGONISTI

Tipo di errore	Punti Penalità	Descrizione
Caduta	2	Caduta leggera che non influenzi l'esecuzione, senza impatto
Caduta con impatto	5	Caduta pesante sul terreno
Durata dell'esecuzione	10	L'esecuzione termina prima o dopo l'intervallo di tempo concesso. (105-120 secondi)
Interruzione dell'esecuzione	5	Cause interne
Coni spostati	1	Per ciascun cono spostato o abbattuto
Intervalli non slalomati	5	Per più di 5 intervalli non slalomati
Perdita di parti dell'abbigliamento	2	Parti dell'abbigliamento cadute, inclusi gli occhiali
Abbigliamento come accessorio	DQ	Utilizzo dell'abbigliamento come accessorio
Penalità riguardante la musica	10	Musica ricevuta dopo il termine previsto

PRE AGONISTI

Le classifiche vengono determinate con il sistema del victory point (All 3).

CAPITOLO 3 - PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Solo agonisti

Due atleti preparano una run coreografata sulla base musicale di loro scelta, che eseguono in uno specifico lasso di tempo della competizione. Il punteggio è basato sulla sincronizzazione, l'espressione musicale oltre che sulla tecnica.

ART. 3.1 - TRACCIATO DI GARA, GIURIA E SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Le regole per lo (svolgimento dello) slalom di coppia sono le stesse del Classic Freestyle Slalom (cap. 2).

DISCESA IN PISTA

L'ordine di discesa in pista è stabilito secondo il Ranking Uisp; entrano in pista prima gli atleti con il Ranking più basso; gli atleti con il Ranking più alto. Atleti senza Ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco delle entrate in pista.

DURATA ESECUZIONE

Categoria 1: 105 -120 secondi (1 minuto e 45 secondi – 2 minuti).

Categorie 2 e 3: 160 - 180 secondi (2 minuti e 40 secondi – 3 minuti).

Categoria 4: 105 -120 secondi (1 minuto e 45 secondi – 2 minuti).

ART. 3.2 - CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione finale per lo slalom di coppia si basa su tre tipi di punteggi: punteggio tecnico, punteggio artistico e punteggio di sincronia. Sia il punteggio artistico che il punteggio di sincronia sono in parte dipendenti dal livello di abilità tecnica mostrato durante l'esecuzione.

Valutazione tecnica

Le regole per il punteggio tecnico sono le stesse del Classic Freestyle Slalom.

Valutazione artistica

Le regole per il punteggio artistico sono le stesse del Classic freestyle Slalom

Sincronia

L'esecuzione dei due pattinatori dovrebbe mostrare la stessa coordinazione del corpo e tempistica, eseguendo gli stessi movimenti nella stessa direzione. Sono ammissibili variazioni come ad es. tacco/punta, avanti/indietro, sinistra/destra. La sincronizzazione speculare non è giudicata come parte del punteggio di sincronia. È invece inclusa nel punteggio artistico.

ART. 3.3 – PUNTEGGIO

Il punteggio massimo per la competizione dello style Slalom di coppia è di 200 punti. Ci sono 3 componenti in questa valutazione. Il massimo punteggio tecnico è di 60 punti, il massimo punteggio artistico è di 70 punti e il massimo punteggio di sincronia è di 70 punti. Quest'ultimo è derivato dal punteggio tecnico +/- 10

Il punteggio tecnico della coppia è basato sul pattinatore della coppia che mostri l'esecuzione di livello tecnico inferiore.

ART. 3.4 – PENALITA'

La valutazione delle penalità è la stessa del Classic freestyle Slalom.

ART. 3.5 – CLASSIFICA

Valgono le stesse regole del Classic freestyle Slalom.

CAPITOLO 4 - BATTLE FREESTYLE SLALOM solo agonisti

Gli atleti gareggiano in gruppi e hanno a disposizione delle run per superare i loro avversari in abilità tecnica. I migliori due di ogni gruppo sono ammessi al gruppo successivo. La classifica è stabilita attraverso comparazione diretta tra i pattinatori.

Le battle freestyle slalom per gli agonisti seguono il regolamento Nazionale FISR dell'anno sportivo corrente

PREAGONISTI

Gli atleti gareggiano eseguendo 15 passi su una file di 8 coni posti a distanza di 80 cm e seguendo le regole del Trick Ladder

Nelle fasi regionali verrà indicata ad una settimana dalla gara la lista di trick comprendente 10 passi, i rimanenti 5 passi verranno comunicati il giorno della gara.

L'atleta ha la possibilità di ripetere il passo in caso di scadente esecuzione di solo due passi e solo per i primi 5 passi; i secondi 5 passi non hanno possibilità di ripetizione, gli ultimi 5 passi non hanno possibilità di ripetizione e saranno comunicati sul campo gara.

Nelle fasi nazionali la lista sarà comunicata sul campo gara.

L'elenco dei trick è deciso dal giudice arbitro.

CAPITOLO 5 – BATTLE FREESTYLE SLIDES

Questa specialità prevede la sfida diretta nell'esecuzione di slide tra atleti suddivisi in gruppi di quattro.

Le battle freestyle slides per gli agonisti seguono il regolamento Nazionale Fisr dell'anno sportivo corrente

Preagonisti

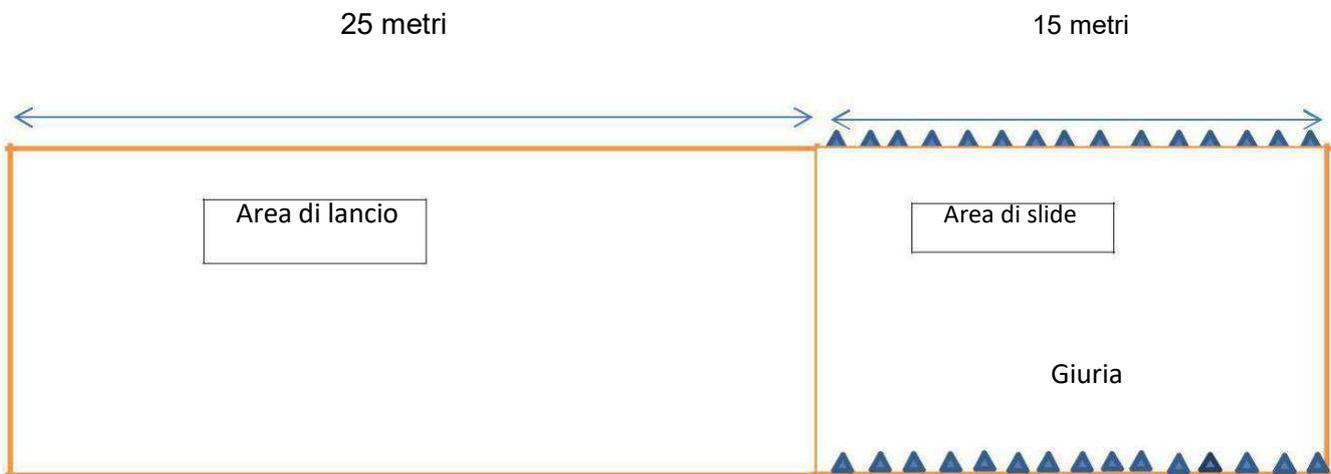
ART. 5.1 - TRACCIATO DI GARA

La superficie del campo di gara deve essere liscia e di materiale idoneo all'esecuzione delle slide.

La lunghezza dell'area di gara deve essere di 40 metri per una larghezza di 5 metri; questa superficie è suddivisa in due sezioni: la prima area di lancio ed accelerazione lunga 25 metri, dalla linea di partenza alla linea di inizio area di slide; la seconda denominata area di slide lunga 15 metri. Su entrambi i lati dell'area di slide saranno posizionati dei coni alla distanza di un metro l'uno dall'altro che serviranno per misurare la lunghezza in metri della slide.

Allo scopo di adattare l'area di gara agli spazi effettivamente disponibili, sentito il parere del giudice arbitro, è possibile ridurre di qualche metro la lunghezza dell'area di lancio e la larghezza dell'area di lancio e di slide, purché venga garantito spazio sufficiente agli atleti per l'esecuzione delle loro slides (consigliata una larghezza compresa tra i 2,5 e 3 metri).

La giuria sarà posizionata di fronte all'area di slide.



Gli atleti gareggiano eseguendo le slides della tabella preagonisti seguendo il metodo del trick ladder.

La lista delle slides verrà pubblicata ad una settimana dalla e per le fasi regionali farà fede la lista pubblicata.

Per le fasi nazionali la lista è compilata sul campo ed esposta mezz'ora prima dell'inizio della gara.

Gli atleti hanno un ora di prova slide.

CAPITOLO 6 – HIGH JUMP solo agonisti

Gli atleti gareggiano nel saltare, utilizzando una rampa curva, un'asticella orizzontale posta ad altezza crescente.

ART. 6.1 - TRACCIATO DI GARA

Si traccia la linea di partenza, a 30 metri da questa si segna la linea dove sarà posizionata l'inizio della rampa per il salto, mentre l'ultima linea è segnata alla distanza di 15 metri dalla seconda e rappresenta la linea 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, deve essere segnata una scala suddivisa in decimetri lunga 4 metri entro la quale sono posizionati i ritti, con lo zero posto dove finisce la rampa.

Per la sicurezza, devono esservi almeno due metri liberi a fianco del tracciato, e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri oltre la linea di arrivo.

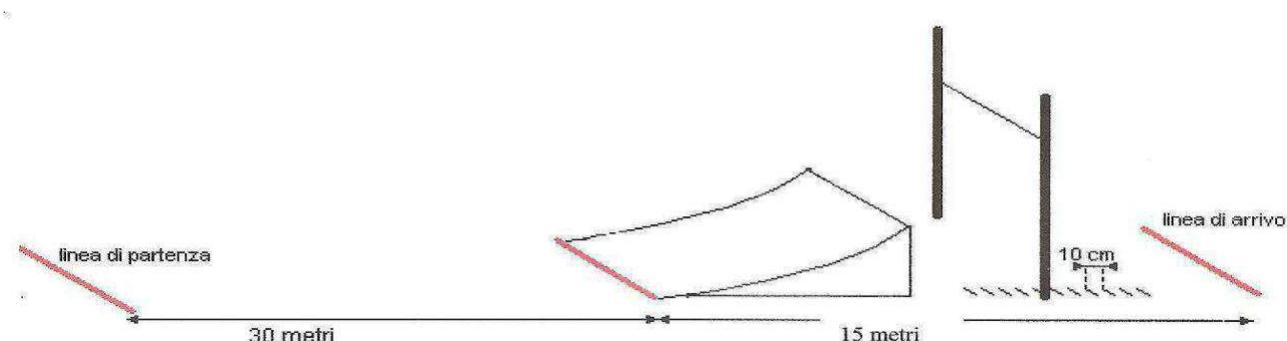
I ritti devono essere mobili, per essere spostati durante la gara, essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno, ed essere alti non meno di 2,80 m. I ritti, inoltre, devono essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo da 5 cm.

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

L'asticella deve essere lunga almeno 3 m per dare la possibilità agli atleti di valicarla in qualsiasi posizione. L'asticella deve avere sezione circolare. Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi sui supporti in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra.

La rampa deve essere alta (nella parte finale) 45 cm e deve avere una larghezza minima di 90 cm (fig.6.1); la struttura portante può essere costituita da qualsiasi materiale, ma la superficie di percorrenza deve essere di metallo.

Sulla rampa, se è possibile, dovrebbero essere riportate, in colore evidente, tre bande larghe 5cm, una alla fine della rampa nel punto più alto, e due laterali alla stessa distanza di 5cm dal bordo.



ART. 6.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Per partecipare alla competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e polsiere (vedi art. 8.2).

L'ordine di discesa in pista è stabilito dal ranking UISP; entrano in pista prima gli atleti con il ranking più basso; gli atleti con il ranking più alto. Atleti senza ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco delle entrate in pista.

L'atleta si posiziona sulla linea di partenza; 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.

L'atleta, chiamato dallo speaker, 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 è ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

L'atleta deve effettuare il salto una volta che sia stato dato il via al suo tentativo.

L'atterraggio deve avvenire sui pattini e nessun'altra parte del corpo dovrà toccare il terreno prima della linea d'arrivo, in caso contrario il salto sarà annullato.

Nel caso siano riscontrate irregolarità di posizione dei ritti o dell'asticella a competizione già iniziata ripetono tutti gli atleti che hanno già saltato la misura su cui è stata riscontrata l'irregolarità.

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.

Ogni categoria ha un'altezza minima, salto di inizio gara, al di sotto della quale l'atleta non può saltare. L'atleta può comunque decidere di rinunciare a saltare tale altezza e passare direttamente ad una misura superiore in questo caso è tenuto a comunicarlo al giudice arbitro ed alla segreteria.

Successivamente l'atleta può decidere di saltare una misura e passare a quella successiva comunicandolo al giudice di partenza.

Misure salto inizio gara:

RAGAZZI M	1,40 m	RAGAZZI F	1,30 m
JUNIORES M	1,60 m	JUNIORES F	1,40 m
SENIORES M	1,80 m	SENIORES F	1,60 m
MASTER M	1,60 m	MASTER F	1,40 m

Se l'atleta salta sopra l'asticella e atterra senza cadere, senza toccare il suolo con la mano o il ginocchio, il salto è considerato valido.

L'atleta deve attraversare la linea di arrivo per validare il salto.

Se l'atleta abbatte l'asticella, o se l'atleta passa sotto l'asticella, il salto è considerato nullo.

Se l'atleta cade o tocca il suolo con la mano o il ginocchio prima della linea di arrivo il salto è considerato nullo.

Tre salti 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.

L'asticella è alzata ad intervalli successivi di 10 cm.

ART. 6.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica è redatta prendendo in considerazione il salto più alto superato dagli atleti.

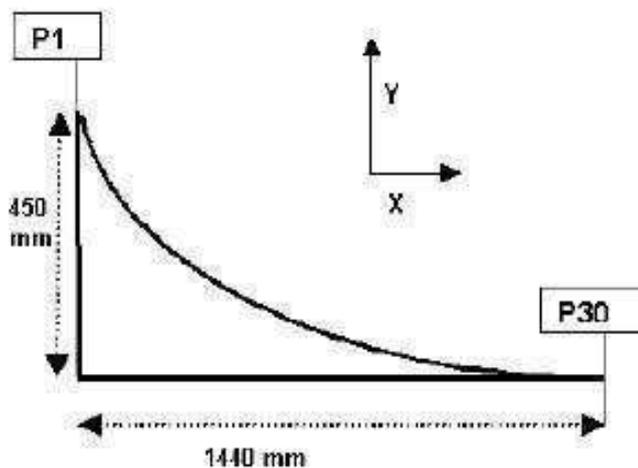
A parità di salto superato vince l'atleta che abbia impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto).

Se due o più atleti hanno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, è preso in considerazione nell'ordine:

1. Il numero totale di salti eseguiti (validi e nulli), vince l'atleta che ne abbia effettuati meno.
2. Nel caso in cui anche il numero di salti effettuati sia lo stesso, verrà considerata l'altezza del primo salto nullo. Vince l'atleta con l'altezza superiore.
3. Solamente per i primi tre posti del podio:
se esiste ancora una condizione di parità, gli atleti iniziano una procedura di jump-off, iniziando dall'altezza immediatamente inferiore di 5cm all'ultima altezza da loro fallita. Ogni atleta ha un unico tentativo. Se la condizione di parità continua a persistere, l'asticella sarà alternativamente alzata di 5cm se entrambi gli atleti validano il salto precedente, oppure abbassata se entrambi gli atleti falliscono il salto precedente, fino a che la condizione di parità non sarà risolta.

Fig. 6.1 - La curvatura della rampa è standardizzata, secondo la seguente tabella da abbinare al disegno a fianco

	X	Y
P.1	0	450
P.2	50	422
P.3	100	394
P.4	150	366
P.5	200	338
P.6	250	313
P.7	300	287
P.8	350	263
P.9	400	239
P.10	450	218
P.11	500	198
P.12	550	180
P.13	600	163
P.14	650	148
P.15	700	134
P.16	750	120
P.17	800	108
P.18	850	97
P.19	900	87
P.20	950	77
P.21	1000	68
P.22	1050	60
P.23	1100	53
P.24	1150	44
P.25	1200	37
P.26	1250	29
P.27	1300	22
P.28	1350	15
P.29	1400	9
P.30	1440	0



CAPITOLO 7 – FREE JUMP

Gli atleti gareggiano nel saltare un'asticella orizzontale posta ad altezza crescente.

ART. 7.1 - TRACCIATO DI GARA.

Si traccia la linea di partenza, a 15 metri da questa è segnata la linea dove sono posizionati i ritti, si traccia la linea di arrivo a 5 metri dalla linea dei ritti. La linea di arrivo deve essere lunga 4 metri.

Per la sicurezza, devono essere previsti almeno due metri liberi a fianco del tracciato e deve essere disponibile uno spazio di fuga di almeno 2 metri oltre la linea di arrivo.

I ritti devono essere costituiti da materiale rigido che li mantenga perfettamente perpendicolari al terreno, devono essere almeno 2 metri, essere regolabili per permettere di posizionare l'asta di volta in volta con un passo di almeno 5 cm.

È permesso qualunque tipo di protezione; sono raccomandate le polsiere.

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

Le estremità dell'asticella devono appoggiarsi sui supporti in modo che, se toccata dal concorrente, essa possa liberamente cadere a terra.

L'asticella deve avere una larghezza utile di almeno 3 metri per dare la possibilità agli atleti di valicarla in qualsiasi posizione. L'asticella deve avere una sezione circolare.

ART. 7.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

L'atleta si posiziona sulla linea di partenza deve rimanere fermo alla linea di partenza; se, viceversa, dovesse allontanarsi, il salto è ritenuto nullo e si passa alla prova dell'atleta successivo.

Ogni categoria ha un'altezza minima, salto di inizio gara, al di sotto della quale l'atleta non può saltare. L'atleta può comunque decidere di rinunciare a saltare tale altezza e passare direttamente ad una misura superiore in questo caso è tenuto a comunicarlo al giudice arbitro ed alla segreteria.

Successivamente durante la gara l'atleta può decidere di saltare un'altezza e passare a quella successiva comunicandola al giudice di partenza.

L'ordine di discesa in pista è stabilito dal ranking UISP; entrano in pista prima gli atleti con il ranking più basso; gli atleti con il ranking più alto. Atleti senza ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco delle entrate in pista.

L'atterraggio deve avvenire sui pattini e nessun'altra parte del corpo dovrà toccare il terreno prima della linea d'arrivo, in caso contrario il salto sarà annullato.

Nel caso siano riscontrate irregolarità di posizione dei ritti o dell'asticella a competizione già iniziata ripetono tutti gli atleti che hanno già saltato la misura su cui è stata riscontrata l'irregolarità.

È 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.

AGONISTI misure salto d'ingresso:

GIOVANISSIMI M	40 CM	GIOVANISSIMI F	35 CM
ESORDIENTI M	50 CM	ESORDIENTI F	45 CM
RAGAZZI M	60 Cm	RAGAZZI F	55 Cm
JUNIORES M	70 Cm	JUNIORES F	60 Cm
Prof SENIORES M	80 Cm	Prof SENIORES F	70 Cm
MASTER M	70 Cm	MASTER F	60 Cm

PREAGONISTI misure salto d'ingresso:

PRINCIPIANTI M	55 Cm	PRINCIPIANTI F	50 Cm
ALLIEVI M	60 Cm	ALLIEVI F	55 Cm
SENIORES M	65 Cm	SENIORES F	60 Cm
AMATORI M	65 Cm	AMATORI F	60 Cm

Se l'atleta abbatte l'asticella, o se l'atleta passa sotto l'asticella, il salto è considerato nullo.

L'atleta deve attraversare la linea di arrivo per validare il salto.

Se l'atleta salta sopra l'asticella e atterra senza cadere, senza toccare il suolo con la mano o il ginocchio, il salto è considerato valido.

Se l'atleta cade o tocca il suolo con la mano o il ginocchio prima della linea di arrivo il salto è considerato nullo.

Tre salti 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.

L'asticella è alzata ad intervalli successivi di 5 cm.

ART. 7.3 - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

La classifica è 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 eseguiti (validi e nulli): vince l'atleta che ne avrà effettuati meno.
2. Nel caso in cui anche il numero di salti effettuati sia lo stesso, verrà considerata l'altezza del primo salto nullo. Vince l'atleta con l'altezza superiore.
3. Solamente per i primi tre posti del podio: se esiste ancora una condizione di parità, gli atleti iniziano una procedura di jump-off, iniziando dall'altezza immediatamente inferiore di 2cm all'ultima altezza da loro fallita. Ogni atleta ha un unico tentativo. Se la condizione di parità continua a persistere, l'asticella sarà alternativamente alzata di 5cm se entrambi gli atleti validano il salto precedente, oppure abbassata se entrambi gli atleti falliscono il salto precedente, fino a che la condizione di parità non sarà risolta. Se i ritti non permettono di spostare l'asticella di 2cm, essa sarà spostata di 5cm.
4. La procedura di jump-off deve essere iniziata non appena si presenta una condizione di parità da risolvere.

CAPITOLO 8 - ROLLER CROSS

Il Roller Cross è una gara di velocità e di agilità sui pattini, nell'affrontare un percorso vario e ricco di ostacoli.

ART. 8.1 – TRACCIATO DI GARA

Le gare di roller cross possono essere indoor o outdoor.

L'omologazione del percorso spetta al Giudice Arbitro ed al Commissario di Gara, i quali visionano e approvano il percorso prima dell'inizio della competizione.

Nel caso in cui il giudice arbitro e il commissario di gara rilevino che parti del tracciato comportino condizioni ritenute eccessivamente pericolose, essi hanno la facoltà di modificare il tracciato a loro insindacabile giudizio.

Il percorso non potrà subire variazioni tra la fase di qualifica e la fase finale.

ART. 8.2 - CARATTERISTICHE DEL TRACCIATO

La lunghezza totale del tracciato può arrivare al massimo in una misura compresa tra i 200 ed i 250 metri, per le categorie pre agonisti e giovani; per le altre categorie si può arrivare ad una misura compresa tra i 300 ed i 350 metri. Queste misure sono puramente indicative, e possono variare in funzione dello spazio a disposizione.

La larghezza del tracciato è minima 5 metri per le gare outdoor e 2,5 metri per le gare indoor.

Il rettilineo di partenza deve raggiungere una lunghezza minima di 20 metri; nelle semifinali e finali dovrà essere suddiviso in quattro corsie separate per le gare outdoor mentre in due corsie per le gare indoor (larghezza singole corsie 1.25 e lunghezza di 10 m) ed il primo ostacolo può essere posizionato alla distanza di 5 metri dalla fine delle corsie. Ogni corsia deve essere delimitata in modo da non creare intralcio agli atleti e poter controllare che non ci sia invasione di corsia.

E' consigliabile inserire un secondo rettilineo privo di ostacoli, di lunghezza variabile a seconda dello spazio a disposizione, nella parte finale del percorso, per lo sprint finale.

La linea di partenza è posta all'inizio del rettilineo di partenza.

Devono essere presenti nel tracciato, almeno due tratti curvilinei in opposte direzioni.

Il tracciato deve comprendere il maggior numero possibile di tipologie di ostacolo disponibili (esempio: salto a secco, rampe, tunnel o sottopasso, curve strette, bank to bank).

La 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 è ritenuta ostacolo anche una curva di raggio inferiore a 5m.

Il percorso compreso degli ostacoli deve essere realizzato in modo da permettere il passaggio di almeno due atleti affiancati, nelle gare indoor e di quattro atleti nelle outdoor.

Non ci devono essere variazioni del percorso tra la fase di qualificazione e quelle successive

Tipologia e dimensione degli ostacoli:

Non vi sono indicazioni precise sulla tipologia, composizione e forma degli ostacoli.

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 35 cm per i Preagonisti ,di 45 cm per a categoria giovani, e di 60 cm per le tre categorie superiori.

Le rampe curve solo per agonisti devono avere un'altezza massima di 45 cm e possono essere omesse a insindacabile giudizio del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara. per la categoria dei giovani.

Bank to bank per preagonisti: 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

Il "bank to bank" per agonisti deve avere il tratto piano, posizionato tra la salita e la discesa, proporzionato all'altezza. 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.

I dossi possono essere di diverse misure ed altezza.

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.

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.

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).

Equipaggiamento degli atleti

Per partecipare a questa competizione l'atleta deve indossare caschetto protettivo, ginocchiere e polsiere, le gomitiere sono fortemente consigliate per preagonisti . Le suddette protezioni devono essere omologate per ciclismo e/o per pattinaggio a rotelle. Devono riportare 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. 8.3 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Prova del percorso:

Almeno 30 minuti prima dell'inizio delle competizioni il percorso deve essere disponibile per le prove degli atleti; l'ordine di prova del percorso è deciso insindacabilmente dal giudice arbitro .

L'organizzazione delle prove è decisa dal giudice arbitro.

La gara outdoor si svolge in due fasi:

Prova di qualificazione a cronometro: ogni atleta deve effettuare una run, si ottiene una classifica di qualificazione utilizzando il miglior tempo per ogni categoria passeranno alla semifinale i primi 4/8/16 atleti a seconda del loro numero per categoria. Sono formate batterie di quattro atleti ciascuno. Gli atleti di ogni batteria, che ottengono le prime due posizioni disputeranno la finale. I perdenti disputeranno la finale di consolazione.

La gara indoor si svolge nel seguente modo:

Prova di qualificazione a cronometro: ogni atleta deve effettuare una run,.

Per ogni categoria passeranno alla semifinale i primi 4/8/16 atleti come indicato per speed slalom art. 1.2

Le batterie successive alle qualifiche sono costituite da due atleti. I vincitori di ogni batteria passeranno alle fasi successive per disputare la finale.

I perdenti passeranno alle fasi successive per disputare la finale per il terzo e quarto posto.

In base al numero degli atleti ed a discrezione del giudice arbitro, è possibile effettuare due run di qualificazione sia nelle gare indoor che in quelle outdoor e la classifica per le fasi successive, è stilata in base al miglior tempo tra le due run. 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.

Inoltre per la finale, ove la larghezza del tracciato non consenta far gareggiare insieme i 4 atleti delle 2 batterie si utilizzerà la stessa formula della finale indoor. Passano in finale i primi 4 atleti.

Nelle semifinali e nelle finali gli atleti sceglieranno la postazione di partenza in base al tempo migliore ottenuto nelle qualificazioni.

Discesa in pista:

La discesa in pista è determinata dal ranking UISP, partono per primi gli atleti col ranking più basso. Atleti senza ranking saranno inseriti casualmente all'inizio dell'elenco della discesa in pista.

Nel caso in cui si possano effettuare due run(indoor) L'ordine di discesa in pista per la seconda run è basato sulla classifica dei tempi della prima run, a cominciare con il peggior classificato. Gli atleti senza tempo valido (run nulla) sono aggiunti casualmente all'inizio della lista della discesa in pista e partono per primi.

Procedura di partenza

Nelle fasi a cronometro (free start) i comandi sono:

AI POSTI: gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza, il pattino avanzato non deve toccare la linea di partenza, mentre l'altro pattino può assumere qualsiasi altra posizione.

PRONTI: gli atleti assumono la posizione di partenza.

Dopo il "pronti" gli atleti hanno 5 secondi per partire.

Nelle semifinali e finali gli atleti con i tempi migliori ottenuti nella qualificazione scelgono per primi la posizione di partenza.

Nelle semifinali e finali i comandi sono:

AI POSTI: gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza, il pattino avanzato non deve toccare la linea di partenza, mentre l'altro pattino può assumere qualsiasi altra posizione.

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

Un segnale acustico darà il via all'atleta.

Durante la gara i Giudici devono assicurarsi che gli atleti svolgano la competizione nella massima correttezza sportiva: il togliersi il casco prima di aver attraversato la linea di arrivo con chiaro atteggiamento rinunciatario, gomitate, stratonamenti, spallate e uso delle mani verso gli avversari sono considerati comportamenti antisportivi e sanzionati con la squalifica, mentre contatti fianco a fianco non sono 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.

Nelle semifinali o finali nel caso in cui si verificano situazioni tali da costituire pericolo per gli atleti ad esempio cadute rovinose che possano compromettere la sicurezza della gara, il giudice di pista è tenuto a segnalare il fatto con la bandierina rossa e fischiando, decretando così la sospensione della gara. La valutazione della sanzionabilità è a discrezione del Giudice Arbitro, che può avvalersi della consulenza dei Giudici di pista. In caso di squalifica per scorrettezza, nelle gare outdoor 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. È possibile utilizzare sistemi di ripresa video, effettuato da personale individuato dal giudice arbitro; le riprese saranno ad uso esclusivo dei giudici in pista e del giudice arbitro.

ART. 8.4 – CLASSIFICHE

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

L'arrivo viene determinato nel momento in cui la parte più avanzata del primo pattino attraversa la linea del traguardo, procedendo nella stessa direzione imposta dal percorso, purché almeno una sua qualsiasi parte sia a contatto con il suolo. Qualora il primo pattino non tocchi la linea del traguardo, l'arrivo viene determinato dalla parte più avanzata del secondo pattino, purché quest'ultimo oltrepassi la linea del traguardo a contatto con il suolo.

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

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

In fase di qualificazione l'uscita dal percorso di gara senza rientro dal punto di uscita, è considerato un salto di percorso, comporta la retrocessione all'ultimo posto della classifica di qualificazione.

Nelle semifinali o finali nel caso in cui due o più atleti arrivino al contatto, e questo comporti l'uscita dal percorso di uno di essi, è consentito all'atleta di rientrare subito dallo stesso punto di uscita sul percorso senza subire alcuna sanzione, in caso contrario è retrocesso all'ultimo posto.

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 sono esclusi dalla classifica.

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

Se un atleta involontariamente abbatte un ostacolo che risulta poi pericoloso per gli atleti che sopraggiungono, i giudici di pista devono 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 un atleta di abbatte un ostacolo per danneggiare un altro atleta (ad esempio scagliandoglielo addosso), questi sarà sanzionato con la squalifica per comportamento scorretto.

Squalifiche:

Le squalifiche in fase di qualificazione comportano l'esclusione dell'atleta dalla classifica di qualificazione.

Se le squalifiche avvengono durante le finali o le semifinali 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. Lo stesso vale per il 3° e 4° posto.

Retrocessioni:

Gli atleti retrocessi occuperanno l'ultimo posto nella classifica delle qualificazioni, delle semifinali, delle finali.

Casi particolari:

1. L'atleta che non si presenta alla linea di partenza, per futili motivi, sarà estromesso dalla classifica
2. 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.
3. Prima di ogni prova di ogni singola categoria, il giudice esegue l'appello. L'atleta che risulta assente, non disputa la gara e sarà estromesso dalla classifica

4. Gli atleti che risultano assenti nelle run di qualificazione, sono estromessi dalla gara e quindi dalla classifica.
5. Gli atleti che partono regolarmente alla prova di qualificazione ma non arrivano al traguardo e quelli che commettono due false partenze sono posizionati ultimi in classifica di qualificazione.
6. Gli atleti che si qualificano per le batterie finali ma non si presentano alla partenza, causa infortunio o malore risultano ultimi per quella singola batteria, lo stesso vale se un atleta parte ma non termina il percorso o commette due false partenze. Nel caso l'atleta non si presentasse per futili motivi , sarà ultimo nella classifica generale.

CAPITOLO 9 - SKATE SLALOM

ART. 9.1 - TRACCIATO DI GARA

Le gare si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, Le gare possono essere indoor ed outdoor

Nelle gare outdoor la 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/o al 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 semisferica.

2. Snodo: molla di lunghezza ≈ 300 mm, con \emptyset interno di 20 mm 3. Palo: in materiale plastico, \emptyset 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.

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

ART. 9.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Ogni atleta effettua due run singole a cronometro.

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 5 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, gomitiere, ginocchiere e polsiere.

ART. 9.3 – 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.

ART. 3.2 - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Ogni atleta effettua due run, singole a cronometro, con cambio di pista dopo la prima run per la qualificazione.

I primi 4 migliori tempi effettuano il KO SYSTEM.

Primi passi e piccoli azzurri non effettuano il KO SYSTEM.

A partire dalla categoria primavera tutte le categorie effettuano il KO SYSTEM: 1°vs4° il vincitore compete per primo o secondo posto, il perdente per terzo o quarto posto 2°vs 3° il vincitore compete per primo e secondo posto, il perdente per il terzo o quarto posto.

3.2.1 Partenza

I comandi della partenza (anche ko) 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 – CLASSIFICHE

La gara consta di due run, per la redazione della classifica finale viene preso in considerazione il tempo migliore realizzato per le prime due categorie.

Per le altre categorie viene stilata una classifica per le qualificazioni, i primi 4 tempi effettuano il KO SYSTEM. Dal 5° posto in poi gli atleti vanno direttamente in classifica finale.

Con due run nulle, l'atleta è posto in fondo alla classifica di qualificazione e di finale.

GINKANA 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.

È 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. 5.3 - 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.

4. 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

5. 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.

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

È una singola fila di massimo 20 conetti 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 conetti 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 conetti 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, conetti 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.

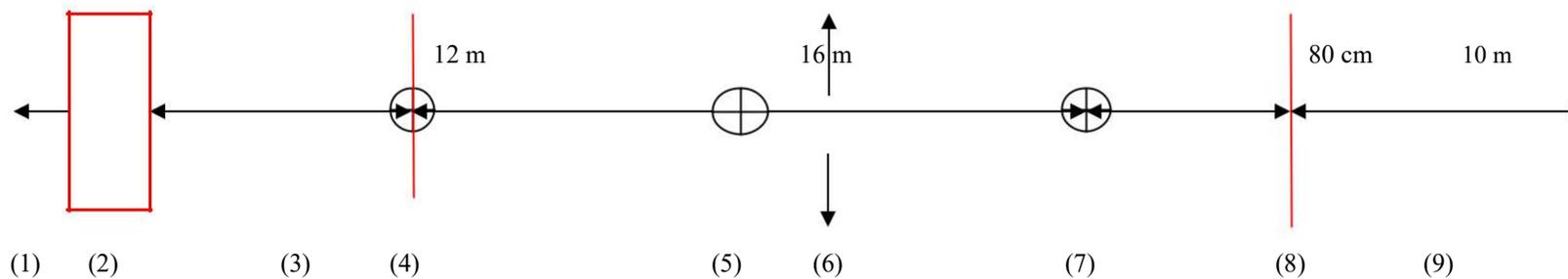
I giudici possono decidere di includere ulteriori passi nella lista in qualsiasi momento della gara per risolvere una parità tra i primi tre posti.

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 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

Allegato 1

Tracciato per qualificazioni speed slalom



1: spazio libero di almeno 1,5 m a partire dalla linea posteriore del box di partenza

2: box di partenza 2 m x 0.40 m

3: linea di partenza posta alla distanza di 12 m dal centro del primo cono

4: linea del primo cono e primo cono

5: 10° cono

6: spazio libero laterale di almeno 3 metri

7: 20° cono

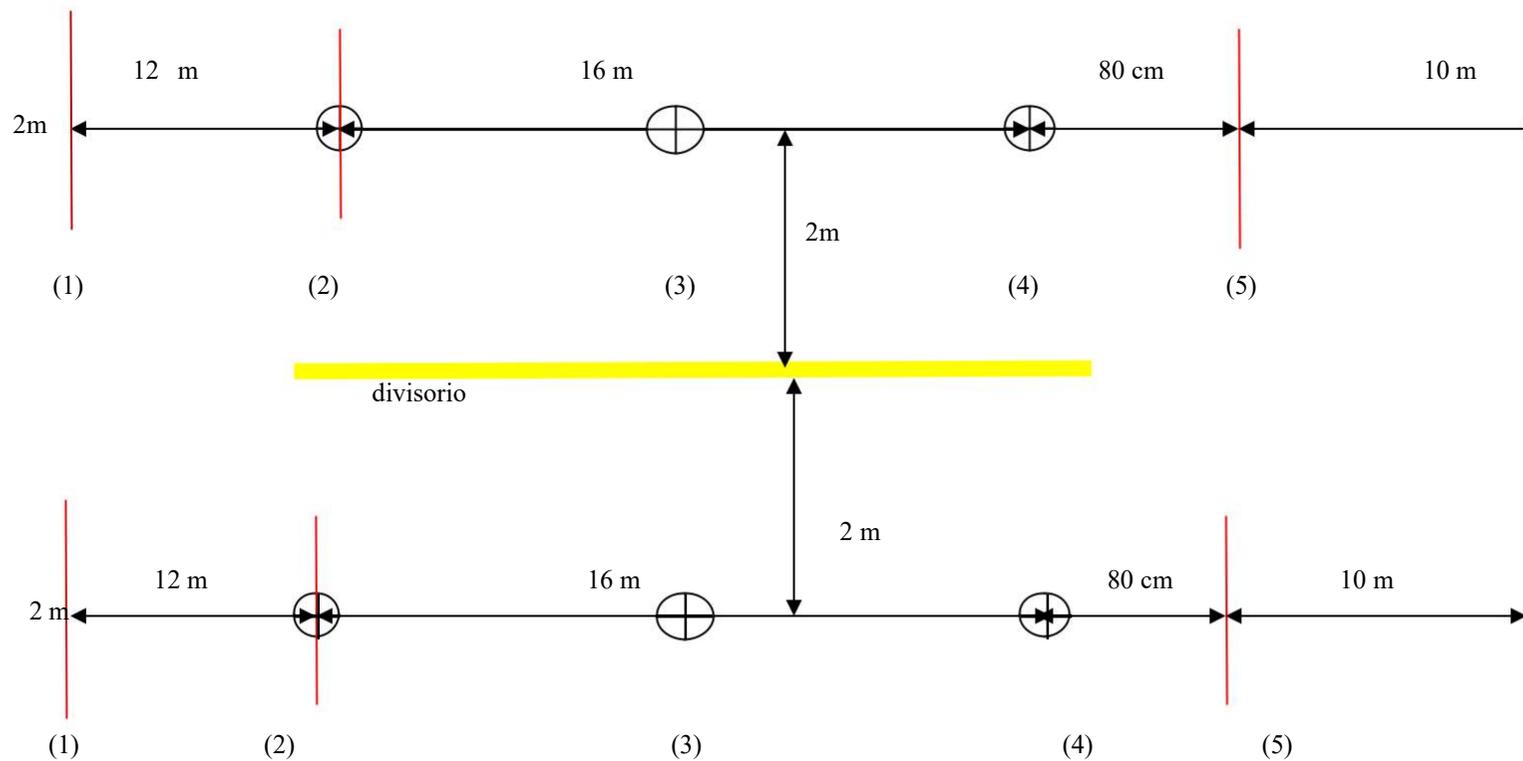
8: linea di arrivo posta a 80 cm dal centro dell'ultimo cono

9: via di fuga almeno 10 m

N.B: dal primo al ventesimo, i cono sono posti a distanza di 80 cm

Allegato 1.1

Tracciato per ko system speed slalom



1: linea di partenza posta alla distanza di 12 m dal centro del primo cono

2: linea del primo cono e primo cono

3: 10° cono

4: 20° cono

5: linea di arrivo posta a 80 cm dal centro dell'ultimo cono

N.B: dal primo al ventesimo, i cono sono posti a distanza di 80 cm

ALLEGATO 2: MATRICE DI DIFFICOLTA' DEI PASSI DEL CLASSIC FREESTYLE SLALOM

	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins		
A (50-60)	10		Toe Christie Back		Toe Footgun Spin	10	
	9		Toe Christie	Toe Wiper		9	
	8					8	
	7					7	
	6					6	
	5					5	
	4	Butterfly	Toe Footgun Back			Internal / External 1 Cone 7 Back	4
	3					Internal / External Backward 7	3
	2				Wheeling Special/Wheeling Shifts/French Shift	Internal / External 7	2
	1		TeaPot/Superman				1
B (40-50)	10		Toe Footgun		Flipping 360 Shift / Wheeling Fishleg / Daynight	10	
	9			Footgun Footspin		9	
	8			Kazatchok Back		8	
	7	Toe Reverse Eagle	Christie Back			7	
	6					6	
	5					5	
	4					4	
	3					3	
	2	Cobra Back					2
	1				Sewing Machine		1
C (30-40)	10		Christie		Wheeling Back	10	
	9	Cobra	Footgun Back	Kazatchok		Cross Korean Volt Back	9
	8	Reverse Eagle				One Cone Cross Korean Volt	8
	7					Cross Korean Volt	7
	6	Toe Wheeling Eagle			Flat Shift / Flat Fake		6
	5				Wheeling Forward	Two Wheels Spinning	5
	4			Wiper			4
	3		Cross Sitting Heel-Toe Back			Reverse J-Turn	3
	2	Z-Eagle	Footgun				2
	1		Cross Sitting Heel Toe	Special Jumps			1
D (20-30)	10	Special		Footspin		10	
	9	Brush			J-Turn	9	
	8	Heel Toe Special	Sitting Heel-Toe Back			2 Feet Spin	8
	7	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe / Full Remi			Total Cross	7
	6				Heel-Toe Back		6
	5						5
	4				Fan Volt Series / Sweepers		4
	3						3
	2						2
	1						1
E (10-20)	10	Eight	Small Car / 5 Wheels Sitting			10	
	9	Eight Back			One Foot Back	9	
	8	Crazy Legs		X Jump		Italian / Volt	8
	7			Crab Cross			7
	6					Crazy Sun / Mexican	6
	5	Stroll / Back Stroll					5
	4	Crazy / Double Crazy Series				Sun / Mabrouk	4
	3	Chap Chap / X		Crab	One Foot		3
	2	Nelson / Nelson Back					2
	1		Sitting Fish		Cross / Snake / Fish Series		1

Others

Sitting

Jumps

Wheelings

Spins

ALLEGATO 3

SISTEMA DEI VICTORY POINT per la classifica del classic

Il concetto principale consiste nel calcolare quante volte più della metà dei giudici hanno votato (attraverso le loro classifiche) per un pattinatore in comparazione con gli altri pattinatori.

Esempio

Tabella 1. Punteggi dei giudici

Name	Pen.	Judge 1			Judge 2			Judge 3			Judge 4			Judge 5		
		Tech	Style	Total												
Skater 1	1	42	33	74	32	27	58	41	34	74	44	35	78	44	36	79
Skater 2	0	35	25	60	28	19	47	38	28	66	36	27	63	35	25	60
Skater 3	2	38	28	64	22	16	36	29	22	49	36	27	61	32	26	56
Skater 4	2	31	26	55	26	19	43	36	28	62	37	27	62	27	18	43
Skater 5	0	28	28	56	35	28	63	25	24	49	33	28	61	25	19	44
Skater 6	2,5	12	16	25,5	15	7	19,5	22	20	39,5	24	20	41,5	22	12	31,5
Skater 7	2	21	20	39	14	5	17	21	19	38	26	19	43	15	8	21
Skater 8	3	11	14	22	14	4	15	20,5	20	37,5	21	19	37	13	6	16

Tabella 2. Classifica dei giudici

Name	J1	J2	J3	J4	J4
Skater 1	1	2	1	1	1
Skater 2	3	3	2	2	2
Skater 3	2	5	4	4	3
Skater 4	5	4	3	3	5
Skater 5	4	1	4	4	4
Skater 6	7	6	6	7	6
Skater 7	6	7	7	6	7
Skater 8	8	8	8	8	8

Tabella 3. Lista dei *victory points* e classifica finale

	Skater 1	Skater 2	Skater 3	Skater 4	Skater 5	Skater 6	Skater 7	Skater 8	Win Sum	Local WP	Tech Pts Sum	Total Win Pts	Total marks Sum	Place
Skater 1		5	5	5	4	5	5	5	7					1
Skater 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Skater 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	157	21		3
Skater 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	157	20		4
Skater 5	1	1	2	3		5	5	5	4	5	146			5
Skater 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Skater 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Skater 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

La tabella mostra quanti giudici hanno votato per i pattinatori in colonna contro i pattinatori in riga (*victory points*).

Criterio 1 - Criterio principale - il numero di vittorie contro tutti gli altri pattinatori

Quando si compara ogni pattinatore con gli altri pattinatori, se i *victory points* della cella del pattinatore è maggiore della metà del numero dei giudici si aggiunge 1 punto al criterio 1 (*Win Sum*). Le posizioni di classifica più alte vanno assegnate ai pattinatori con la somma maggiore. Il significato del primo criterio rappresenta quante volte più della metà dei giudici hanno votato per un particolare pattinatore contro gli altri pattinatori.

Criterio 2 - *win points* locali

Se il primo criterio porta al pareggio tra alcuni pattinatori, (ad esempio, nella tabella, i pattinatori 3, 4, 5 sono pari per il primo criterio) allora si calcolano i *victory points* relativamente solamente a questi pattinatori (punti locali).

Criterio 3

Se pure il secondo criterio porta al pareggio allora si compara la somma algebrica dei punteggi tecnici.

Criterio 4

Quando anche il terzo criterio porta al pareggio tra alcuni pattinatori si calcola la somma totale dei *victory points* per questi pattinatori.

Criterio 5

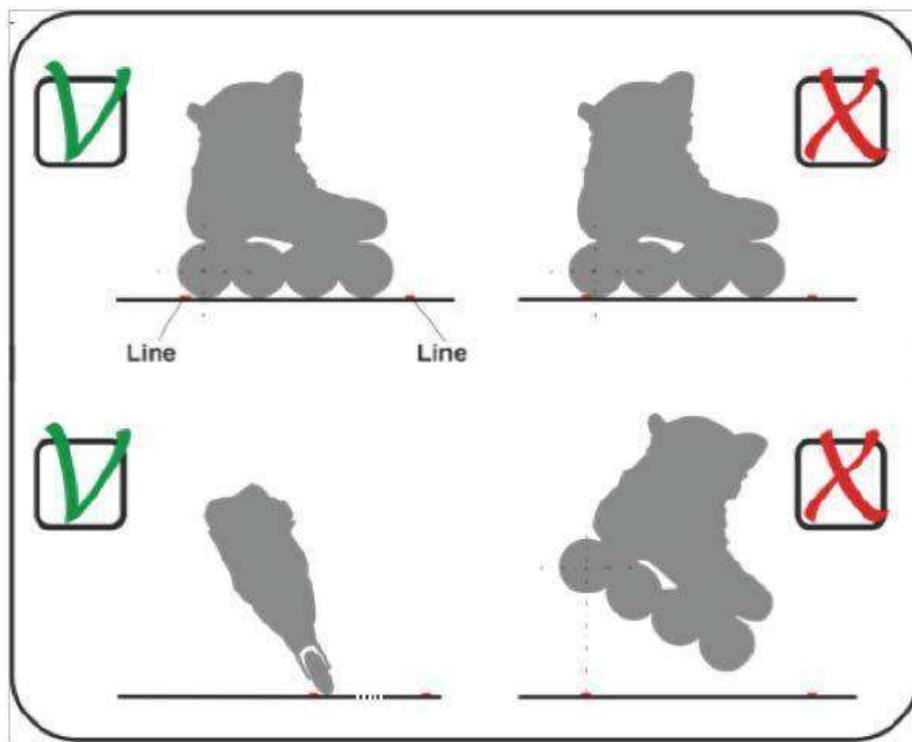
Quando anche il quarto criterio porta al pareggio, allora si calcola la somma algebrica dei punteggi.

Se infine anche il quinto criterio porta al pareggio, i pattinatori vengono classificati con lo stesso posto (ex-aequo).

Allegato 4

Technical Difficulty Rate Based on 2 Meters					
Technical Level	Family 1	Family 2	Family 3	Family 4	Family 5
A	V - Toe Toe	Cowboy Heel Heel	8 Cross Heel Heel		
		Cowboy Toe Toe	8 Cross Toe Toe		
			8 Cross Toe Heel		
		Cowboy Toe Heel			
		Cowboy 8 Wheels	8 Cross 8 Wheels		
			Cross UFO Heel Heel		
			Cross UFO Toe Toe		
			Cross UFO Toe Heel		
			Cross UFO 8 Wheels		
		Cross Em Sui Heel Heel		Backslide Toe	
				Backslide Heel	
		Cross Em Sui Heel Toe		FastSlide Toe	
		Cross Em Sui Toe Toe		FastSlide Heel	
		Cross Em Sui Heel			
	Cross Em Sui Toe				
				Cross Parallel Heel Heel	
				Cross Parallel Toe Toe	
				Cross Parallel Toe Heel	
B			Eagle Toe Toe		
			Eagle Toe Heel		
			Eagle Heel Heel		
			Eagle 8 Wheels	Backslide 4 Wheels	
		Em Sui Heel Heel	UFO Heel Heel	FastSlide 4 Wheels	
		Em Sui Heel Toe	UFO Toe Heel	Magic Toe Toe	Cross Parallel 8 Wheels
		Em Sui Toe Heel	UFO Toe Toe	Magic Heel Heel	
		Em Sui Toe Toe	UFO 8 Wheels	Magic Toe Heel	
		Em Sui 4 Wheels			Unity / Savannah Heel Heel
					Unity / Savannah Toe Toe
					Unity / Savannah Toe Heel
		Cross Acid Heel Toe			
		Cross Acid Toe Heel			
		Cross Acid Toe Toe			
	Cross Acid Heel Heel				
C	Soyale Heel Heel			Magic 8 Wheels	Unity / Savannah 8 Wheels
	Soyale Heel Toe			FastWheel 4 Wheels	Parallel Toe Toe
	Soyale Toe Heel			FastWheel Heel	Parallel 8 Wheels
	Soyale Toe Toe			FastWheel Toe	Parallel Heel Toe
	Soyale Heel			FastWheel Heel Heel	Parallel Heel Heel
	Soyale Toe			FastWheel Toe Toe	
	Soyale 4 Wheels			FastWheel Toe Heel	
				FastWheel Heel Toe	
		Barrow Heel Toe			
		Barrow Toe Heel			
		Barrow 4 Wheels			
		Barrow Toe			
		Barrow Heel			
		Cross Acid 8 Wheels			
		Cross Acid Toe			
		Cross Acid Heel			
		Acid Toe Heel		Powerslide Toe	
		Acid Heel Toe		Powerslide Heel	
		Acid Toe Toe		Powerslide Toe Toe	
		Acid Heel Heel		Powerslide Heel Heel	
		Acid Toe		Powerslide Heel Toe	
		Acid Heel		Soul Toe	
		Acid 4 Wheels		Soul Heel	
				Soul 4 Wheels	

Allegato 5



Allegato 6 : matrice classic freestyle slalom

	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins
master (45-45)	Brush				J-Turn
	Heel Toe Special	Sitting Heel-Toe Back			2 Feet Spin
	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe / Full Remi			Total Cross
Livello 3 (35-35)				Heel-Toe Back	
				Fan Volt Series / Sweepers	
Livello 2 (25-25)	Eight	Small Car / 5 Wheels Sitting			
	Eight Back			One Foot Back	Italian / Volt
	Crazy Legs		X Jump		
			Crab Cross		
	Stroll / Back Stroll				Crazy Sun / Mexican
Livello 1 (15-15)	Crazy / Double Crazy Series				Sun / Mabrouk
	Chap Chap / X		Crab	One Foot	
	Nelson / Nelson Back				
		Sitting Fish		Cross / Snake / Fish Series	
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins

N.B: il Livello 1 può eseguire solo quanto indicato nel livello 1; Livello 2 può eseguire anche passi del livello 1; il Livello 3 può eseguire anche i passi del livello 1 e 2; Il Livello Master può eseguire anche i passi del Livello 1, 2 e 3. Difficoltà aggiunte del livello superiore a quello indicato nelle iscrizioni non saranno penalizzate ma non verranno valutate

Allegato 7

(livello di difficoltà tecnica basato sulla lunghezza di 2 m e velocità intermedia)

livello tecnico	famiglia1	famiglia 2	famiglia3	famiglia 4	famiglia 5	
A				fast slide flat		
				backslide flat		
		acid cross 2 ruote				
					unity flat/savannah fla	
		soyale 2 ruote			parallel avanti	
		pornstar 2 ruote	barrow 2 ruote		magic	parallel indietro
		soyale				
			barrow 5 ruote			
					soul 2 ruote	
	B	pornstar 5 ruote	acid cross 5 ruote			
		acid cross				
		barrow		powerslide 2 ruote		
pornstar		acid 2 ruote				
		acid 5 ruote		soul 5 ruote		
				powerslide 5 ruote		
		acid avanti		soul		
				powerslide		
			Acid cross indietro			
			Acid indietro varie			
C				T indietro		
	L avanti varie					
		Acid indietro		T varie		
	L avanti					
				T avanti		

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: freestyle.pattinaggio@uisp.it

Sito web: www.uisp.it/pattinaggio