



**PATTINAGGIO FREESTYLE
COMMISSIONE TECNICA
NAZIONALE**

Regolamento

Rev. 221006

-Indice-

Norme generali	3
Iscrizioni e quote	3
Categorie Atleti	4
Giudici AICS	4
Comportamento in gara.....	5
Fair Play.....	5
DISCIPLINE	
Rollercross	6
Staffette / Relay	8
Skate Slalom.....	9
Long Jump.....	10
Free Jump.....	12
High Jump – Junior Jump.....	14
Speed Slalom	16

Norme Generali

Durante la stagione sportiva, le società affiliate AICS anche in collaborazione con i comitati territoriali di appartenenza organizzano gare a livello regionale o interregionale, dando comunicazione alla Commissione Tecnica Nazionale. Queste gare saranno considerate trofei e potranno essere aperte ad altri enti o alla federazione, nel rispetto comunque delle norme vigenti in merito ai tesseramenti e assicurazioni.

La Commissione Tecnica Nazionale in collaborazione con il Dipartimento Sport Nazionale organizzano manifestazioni di carattere nazionale e la Rassegna Nazionale di Pattinaggio Freestyle.

Nella gare regionali, interregionali e trofei, che possono essere articolate su una o due giornate, è possibile disputare una o più delle seguenti discipline: Rollercross, Staffette/Relay, Skate Slalom, Speed Slalom, Free jump, High Jump, Junior Jump e Long Jump.

Le società che vogliono organizzare gare o trofei ma non avessero il materiale possono rivolgersi alla Commissione tecnica che provvederà a metterle in contatto con altre società disponibili ad affittare le proprie attrezzature, con spese a carico della società organizzatrice, che è tenuta anche a mettere a disposizione personale per l'allestimento.

La Rassegna Nazionale è organizzata in collaborazione con Commissione Tecnica Nazionale di Pattinaggio Freestyle e il Dipartimento Sport Nazionale e potrà essere suddivisa in due tappe al fine di poter disputare tutte le discipline.

Il legale rappresentante della società che iscrive i propri atleti alle gare, dichiara **sotto la propria responsabilità**, tramite il modulo di iscrizione da stampare e consegnare firmato alla segreteria, che tutti gli atleti agonisti **“Esperti”** iscritti sono in possesso del certificato medico agonistico ai sensi del DM 18/02/82 e della circolare n.31 del 31/01/83 Ministero della Sanità. Gli atleti promozionali **“Nuove Promesse”** potranno partecipare, fuori gara, alle manifestazioni del circuito AICS con la certificazione medici idoneità sportiva non agonistica.

Agli atleti è consentito l'uso di qualsiasi tipo di pattini in linea

Iscrizione e quote per Gare Interregionali e Rassegna Nazionale

Per le gare relative alla Rassegna Nazionale e quelle organizzate dalla Commissione Tecnica Nazionale, le iscrizioni devono pervenire all'indirizzo pattinaggiofreestyle@aics.it e agli altri indirizzi indicati nell'annuncio gara entro le 23:59 del sabato della settimana precedente alla gara, iscrizioni pervenute oltre il limite non saranno accettate.

Entro le 12:00 del martedì verranno pubblicati da parte della segreteria gli elenchi dei partecipanti, le squadre avranno tempo fino alle 12:00 del mercoledì per comunicare eventuali rettifiche, oltre questo limite saranno possibili solo depennamenti.

L'iscrizione degli atleti viene effettuata separatamente per ogni gara

Quote per singola gara: data l'incertezza dei costi derivante dall'attuale situazione di crisi energetica, che influisce sulle spese sostenute per gli impianti, non è possibile stabilire in anticipo una quota fissa. Le quote di iscrizione verranno indicate direttamente negli annunci di gara.

Categorie Atleti

CATEGORIE NUOVE PROMESSE	
Mini Cuccioli	2019 - 2018
Cuccioli	2016 - 2017
Giovanissimi	2015 – 2014
Esordienti	2013 – 2012
Ragazzi	2011 – 2010
Allievi	2009 – 2008
Junior	2007 - 2005
Senior	2004 e precedenti*
Master	1993 e precedenti
CATEGORIE ESPERTI	
Giovanissimi	2015 – 2014
Esordienti	2013 – 2012
Ragazzi	2011 – 2010
Allievi	2009 – 2008
Junior	2007 - 2005
Senior	2004 e precedenti*
Master	1993 e precedenti

N.B. La categoria Master Comprende gli atleti che compiranno 30 anni entro il 31 Dicembre 2022

Gli atleti nati prima del 1993, in fase di tesseramento, possono scegliere se gareggiare nella categoria senior o nella categoria master, a condizione che la categoria rimanga tale per tutto il corso della stagione in cui la scelta è stata effettuata.

Giudici AICS

Il Settore di Pattinaggio Freestyle AICS dispone di giudici appositamente formati. Tali giudici dovranno essere ingaggiati, attraverso la CTN che provvederà ad incaricare, ove possibile, chi è territorialmente più vicino al luogo di svolgimento della gara. I giudici percepiscono una diaria di € 50 per ogni giornata di gara più i pasti ed eventuali pernottamenti. Viene inoltre riconosciuto per le trasferte un rimborso chilometrico di € 0,30 più eventuali pedaggi autostradali.

I giudici hanno il compito di garantire il corretto svolgimento della gara. Nel loro giudizio possono avvalersi di video girati direttamente o da loro incaricati e, solo se ritenuto strettamente necessario richiedere ulteriori video di allenatori o pubblico. Una volta espresso il loro giudizio è insindacabile.

Comportamento in campo gara

Il campo gara dovrà restare sgombro fino a quando i giudici non autorizzino le prove pista o diano il via alla competizione. Nel momento in cui viene annunciato lo stop alle prove, tutti gli atleti sono tenuti ad uscire dal campo gara in sicurezza, nel minor tempo possibile.

Durante lo svolgimento delle gare gli allenatori non dovranno interferire con il compito dei giudici. Dove possibile verrà prevista un'area allenatori all'interno del campo gara al quale avrà accesso **un solo allenatore per squadra**.

Fair Play

Chiunque partecipi, a qualsiasi titolo, alle competizioni è tenuto a mantenere un comportamento corretto e rispettoso nei confronti di tutti i presenti.

In caso di comportamento scorretto, i giudici di gara sono tenuti a prendere provvedimenti a seconda della gravità dei casi.

Gli atleti, allenatori o accompagnatori che assumono atteggiamenti antisportivi, ed es. contestazioni plateali ai giudici o alla segreteria, che con il loro comportamento ritardino o compromettano il regolare svolgimento della competizione, verranno allontanati dal campo gara dai giudici.

ROLLERCROSS

Protezioni	<p>Obbligatorie: casco, polsiere e ginocchiere</p> <p>Facoltative: gomitiere – pantaloni imbottiti</p>
Formule	<p>Qualifiche individuali a tempo</p> <p>Finali in batteria, classifica per ordine di arrivo</p>
Ostacoli	<p>Gli ostacoli previsti lungo il percorso sono i medesimi per tutte le categorie esperti.</p> <p>Per le categorie nuove promesse gli ostacoli verranno adeguati e saranno previste alternative a rampe e bank-to-bank presenti.</p>
Comandi prove a tempo individuali	<p>“ai posti”: l’atleta si posiziona all’interno del box, dietro la linea di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano;</p> <p>“pronti”: è dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l’atleta ha 5 secondi per partire.</p>
Falsa partenza	<p>Se l’atleta si muove dopo il “ai posti” e prima del “pronti”, viene chiamata la falsa partenza.</p> <p>L’atleta che esegue due false partenze viene classificato ultimo della categoria di appartenenza.</p>
Comandi batterie	<p>“ai posti”: l’atleta si posiziona all’interno del box, dietro la linea di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano;</p> <p>“pronti”: è dato 3 secondi dopo il primo comando;</p> <p>“via”: viene decretato tramite segnale acustico, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando “pronti”.</p>
Falsa Partenza	<p>Se l’atleta si muove dopo il “pronti” e prima del “via”, viene chiamata la falsa partenza.</p> <p>L’atleta che esegue due false partenze viene squalificato e classificato ultimo della batteria, senza prendere parte alla competizione</p>

Norme Rollercross

1. Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori, possono essere affrontati in qualsiasi modo, ma non possono essere aggirati (anche parzialmente). Questa eventualità comporta un'uscita dal percorso di gara e conseguente retrocessione all'ultimo posto della classifica di qualifica o della batteria (in fase finale)
2. Se un atleta, affrontando una curva, tiene un piede sollevato sopra o al di là della linea che delimita il percorso, senza toccare il suolo e tenendo il pattino di appoggio a terra all'interno del tracciato, il percorso è considerato valido.
3. Gli atleti che, in fase di qualifica, non arrivano al traguardo, sono retrocessi all'ultimo posto della categoria di appartenenza.
4. Gli atleti che, in fase finale, non arrivano al traguardo, sono retrocessi all'ultimo posto della batteria.
5. Gli atleti che accidentalmente non eseguono un ostacolo obbligatorio hanno la facoltà di indietreggiare e percorrere correttamente l'ostacolo.
6. Spinte, trattenute e allargamento palese delle braccia al fine di ostacolare il sorpasso di chi sta dietro, vengono sanzionati con la retrocessione all'ultimo posto della classifica del gruppo. La decisione riguardante il sanzionamento viene rimessa, valutate le circostanze, alla discrezionalità del giudice
7. Ad un atleta uscito dal percorso a seguito di un contatto con un suo avversario è consentito rientrare subito sul percorso senza incorrere in alcuna sanzione, purché non tragga vantaggio dalla situazione.

STAFFETTE / RELAY

Protezioni	<p>Obbligatorie: casco, polsiere e ginocchiere</p> <p>Facoltative: gomitiere e pantaloni imbottiti</p>
Formula	<p>Qualifiche a tempo e finali in batteria. Classifica per ordine di arrivo.</p> <p>Nel caso le Staffette/Relay si disputassero come gara residuale, è possibile, nell'ipotesi che non ci siano più di 4 squadre per categoria, disputare direttamente le finali in batteria. In ogni caso, per la definizione delle batterie, è possibile utilizzare per la qualifica le somme dei tempi ottenute nel Rollercross dai componenti delle squadre o, in alternativa, procedere ad un sorteggio.</p>
Percorso	<p>Può essere utilizzato un percorso già allestito per il Rollercross o ne può essere preparato uno specifico, con o senza ostacoli. In ogni caso devono essere previsti un'area cambio lungo tra i 10 e i 12 metri e un corridoio di uscita degli atleti. Devono essere previsti percorsi alternativi a rampe e bank per le nuove promesse.</p> <p>Il numero di giri per atleta è variabile a seconda dello sviluppo del percorso disegnato dall'organizzatore della gara.</p>
Categorie	<p>Le categorie saranno raccolte in 3 macro categorie:</p> <p>Piccoli → giovanissimi ed esordienti (per le nuove promesse è consentito l'inserimento di un solo cucciolo)</p> <p>Medi → ragazzi e allievi</p> <p>Grandi → junior, senior e master</p>
Squadre	<p>Le squadre saranno formate da 3 atleti della stessa Società.</p> <p>Sono vietate le squadre miste sia per Società che per categoria. Sono consentite invece squadre miste per sesso.</p>
Cambi	<p>Per le Nuove Promesse il cambio avverrà con il semplice tocco del compagno all'interno dell'area cambio.</p> <p>Per gli Esperti si effettuerà il cambio all'americana: l'atleta, al termine della propria frazione, per dare il cambio, spinge il compagno da dietro rimanendo all'interno dell'area di cambio.</p> <p>Il cambio effettuato fuori dall'area comporterà la squalifica della squadra.</p> <p>L'atleta, alla fine della propria frazione dopo il cambio uscirà dalla pista utilizzando il corridoio appositamente predisposto.</p>
Penalità	<p>Il cambio fuori dall'area dedicata, il taglio di percorso e il comportamento scorretto implicano la squalifica della squadra.</p>

N.B. Nel caso la staffetta si svolga su un tracciato di Rollercross, si applicano le norme riportate a pag. 5.

SKATE SLALOM

Protezioni	<p>Obbligatorie: casco, polsiere e ginocchiere</p> <p>Facoltative: gomitiere</p>
Percorso	Tracciato composto da pali snodati.
Formula	<p>2 runs, best time.</p> <p>Ogni atleta disputerà 2 runs</p> <p>Ai fini della classifica viene considerata la sola run svolta nel minor tempo.</p>
Penalità	<p>Run NULLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 False partenze - Porta saltata - Porta inforcata <p>Nessuna penalità sarà attribuita all'atleta che, in caso di errore, torna indietro e riprende dalla porta saltata o inforcata proseguendo correttamente il percorso a meno che non si sia già tagliata la linea delle fotocellule sul traguardo.</p>
Comandi	<p>“Ai posti”: l'atleta si posiziona all'interno del box, dietro la linea di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano</p> <p>“pronti”: è dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l'atleta ha 5 secondi per partire.</p> <p>Se l'atleta si muove dopo il “ai posti” e prima del “pronti”, viene chiamata la falsa partenza.</p> <p>L'atleta che esegue due false partenze viene classificato ultimo del gruppo.</p>

LONG JUMP

Protezioni	Casco, polsiere e ginocchiere obbligatori, gomitiere facoltative
Rincorsa	Dai 23 metri ai 30 metri a seconda del campo di gara
Salto minimo	1,50 mt per tutte le categorie Esperti 1,00 mt per le categorie Nuove Promesse
Incremento	20 cm esperti 10 cm nuove promesse
Numero massimo di salti	6 salti per ogni atleta (libera scelta delle misure) Max 3 salti per misura
Esecuzione	Il salto è valido nel momento in cui l'atleta lo esegue senza toccare i tappetini o la linea di stacco e arrivo, atterrando su uno o entrambi i pattini, senza toccare il terreno con altre parti del corpo, prima del superamento della linea d'arrivo.
Salto nulli	Il salto è nullo se l'atleta tocca i tappetini o la linea di stacco e arrivo, o se a tocca terra con qualsiasi parte che non siano i pattini fino alla fine dell'area di uscita. Tre salti nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.
Rinuncia di una misura (skip)	Nel caso in cui un atleta rinunci ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), comunica la sua decisione al giudice di partenza. L'atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". La giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva. Se, dopo la rinuncia di una misura, l'atleta non riuscisse ad ottenere un salto valido (tre nulli o comunque esaurimento dei tentativi a disposizione) sarà convalidata la misura dell'ultimo salto buono.

Norme Long Jump

La tracciatura del campo di gara prevede linee parallele, perpendicolari nel senso di percorrenza: • linea di partenza dietro la quale viene predisposto un box largo 1 m;

• linea di posizionamento tappetino di stacco, tracciata da 23 m a 30 m dalla linea di partenza, a seconda del campo di gara;

• linea di arrivo, tracciata a m 5 dal tappetino di arrivo.

Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti almeno 2 m di spazio libero a fianco della pista per tutta la sua lunghezza, e uno spazio di fuga di almeno 5 m oltre la linea di arrivo.

FREE JUMP (solo esperti)

Protezioni	Casco obbligatorio
Rincorsa	15 metri
Zona arrivo	5 metri
Altezza minima	Specificata nella tabella per categoria
Incremento	5 cm
Numero massimo di salti	8 salti per atleta 3 salti per altezza
Esecuzione	<p>Rincorsa: è possibile variare l'andatura ma non è consentita l'interruzione, l'atleta dovrà rimanere all'interno del corridoio tracciato.</p> <p>Il salto è valido nel momento in cui l'atleta passa con tutto il corpo sopra l'asticella atterrando su uno o entrambi i pattini, senza abbattere l'asticella o toccare il terreno con altre parti del corpo, prima del superamento della linea d'arrivo.</p> <p>Il salto è valido anche nel caso in cui l'asticella cada a terra dopo che l'atleta ha superato la linea di uscita dell'area di arrivo.</p>
Salto nulli	<p>Il salto è nullo se viene abbattuta l'asticella o se l'atleta tocca terra con qualsiasi parte che non siano i pattini fino alla fine dell'area di uscita.</p> <p>Tre salti nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.</p>
Rinuncia di una misura (skip)	<p>Nel caso in cui un atleta rinunci ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), comunica la sua decisione al giudice di partenza.</p> <p>L'atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". La giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva.</p> <p>Se, dopo la rinuncia di una misura, l'atleta non riuscisse ad ottenere un salto valido (tre nulli o comunque esaurimento dei tentativi a disposizione) sarà convalidata la misura dell'ultimo salto buono.</p>

Altezza minima per categoria

Maschi		Femmine	
Giovanissimi	35 cm	Giovanissimi	35 cm
Esordienti	45 cm	Esordienti	45 cm
Ragazzi	65 cm	Ragazzi	55 cm
Allievi	75 cm	Allievi	65 cm
Junior	85 cm	Junior	75 cm
Senior	95 cm	Senior	75 cm
Master	65 cm	Master	55 cm

Norme per il Free Jump

La tracciatura del campo di gara prevede linee parallele, perpendicolari nel senso di percorrenza:

- linea di partenza dietro la quale viene predisposto un box largo 1 m;
- linea di posizionamento ritti, tracciata a 15 m dalla linea di partenza;
- linea di arrivo, tracciata a m 5 dalla linea dei ritti.

Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti almeno 2 m di spazio libero a fianco dei ritti, per tutta la lunghezza della pista e uno spazio di fuga di almeno 2 m oltre la linea di arrivo.

L'asticella deve essere posizionata in modo che, se toccata dall'atleta, possa liberamente cadere a terra. I supporti non possono essere ricoperti con gomma o altro materiale che abbia l'effetto di aumentare l'attrito fra le superfici dell'asticella e dei supporti,

L'asticella non deve flettere. La tolleranza massima di flessione è di 3 cm al centro dell'asticella.

HIGH JUMP – JUNIOR JUMP (solo Esperti)

Si intende **HIGH JUMP** la gara disputata dalle categorie da Ragazzi a Master Esperti

Si intende **JUNIOR JUMP** la gara disputata dalle categorie Giovanissimi e Esordienti Esperti

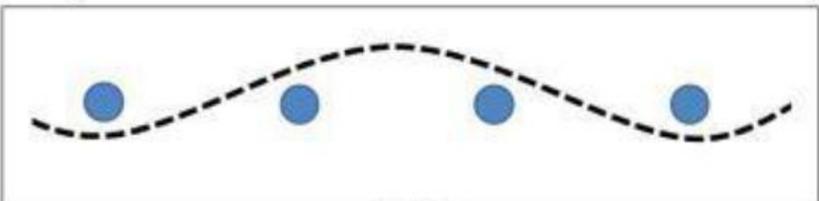
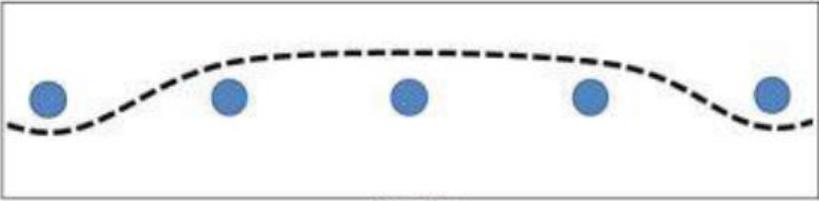
Protezioni	Casco, polsiere e ginocchiere obbligatori.
Rincorsa	Dai 20 mt ai 30 mt a seconda del campo di gara
Arrivo	15 mt high jump 10 mt junior jump
Rampa High Jump	45 cm
Rampa Junior Jump	30 cm
Altezza minima	Specificata nella tabella per categoria.
Incremento	10 cm
Numero massimo di salti	6 salti per atleta 3 salti per altezza
Campo gara	I ritti che sostengono l'asticella devono essere posizionati dai 20 ai 30 mt. dalla linea di partenza, da qui poi si deve tracciare la linea di arrivo a 15 mt (high jump) o a 10 mt (junior jump)
Esecuzione	Il salto è valido nel momento in cui l'atleta passa con tutto il corpo sopra l'asticella atterrando su uno o entrambi i pattini, senza abbattere l'asticella o toccare con altre parti del corpo il terreno, prima del superamento della linea d'arrivo. Il salto è valido anche nel caso in cui l'asticella cada a terra dopo che l'atleta ha superato la linea di uscita dell'area di arrivo

Salto nullo	<p>Il salto è nullo se viene abbattuta l'asticella o se l'atleta tocca terra con qualsiasi parte che non siano i pattini fino alla fine dell'area di uscita.</p> <p>Tre salti nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.</p>
Rinuncia di una misura (skip)	<p>Nel caso in cui un atleta rinunci ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), comunica la sua decisione al giudice di partenza.</p> <p>L'atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". La giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva.</p> <p>Se, dopo la rinuncia di una misura, l'atleta non riuscisse ad ottenere un salto valido (tre nulli o comunque esaurimento dei tentativi a disposizione) sarà convalidata la misura dell'ultimo salto buono.</p>

Altezza minima per categoria

Maschi		Femmine	
Giovanissimi	100 cm	Giovanissimi	100 cm
Esordienti	100 cm	Esordienti	100 cm
Ragazzi	110 cm	Ragazzi	110 cm
Allievi	130 cm	Allievi	120 cm
Junior	150 cm	Junior	130 cm
Senior	160 cm	Senior	140 cm
Master	130 cm	Master	110 cm

SPEED SLALOM

Protezioni	<p>Esperti: casco obbligatorio Nuove Promesse: casco e polsiere obbligatori.</p>
Formula	2 runs – best time
Percorso	<p>20 coni dello stesso colore per corsia Casella di partenza: 1 mt Rincorsa linea di partenza – 1° cono 12 mt Distanza coni da centro a centro: 80 cm Fotocellule poste alla partenza e all'arrivo, 80 cm dopo l'ultimo cono . Via di fuga: 7 mt Larghezza pista 2 mt Per accertarsi che l'atleta sollevi il piede prima di affrontare il primo cono o non lo appoggi prima dell'ultimo, i giudici si avvarranno di due smartphone o tablet posizionati in corrispondenza del primo cono e dell'arrivo.</p>
Penalità	<ul style="list-style-type: none"> - Cono spostato – il cono si considera spostato quando il buco al centro del bollino rosso sottostante è visibile anche parzialmente - Cono abbattuto - Cono saltato <p>Penalità di 0,20 secondi per ogni cono per un massimo di 4 coni, 8 coni per le Nuove Promesse. <u>Esperti:</u> oltre 4 coni run nulla. <u>Nuove Promesse:</u> oltre 8 coni run nulla</p> <div style="text-align: center;">  <p>1 penalità</p>  <p>2 penalità</p> </div>