

Barsotti Massimo


FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO



PATTINAGGIO FREESTYLE

**Corso di Formazione per gli aspiranti
Ufficiali di Gara**

EDIZIONE 2009

A vibrant sunset scene with a bright sun low on the horizon, casting a golden glow across the sky and reflecting on a calm body of water. The sky is filled with soft, wispy clouds, and the water shows a clear reflection of the sun and the surrounding colors. The overall mood is peaceful and inspiring.

**Compito di ogni
giudice, qualunque sia
lo sport praticato, è
quello di verificare che
le competizioni si
svolgano nel giusto
spirito sportivo, senza
favoritismi ne
scorrettezze, in modo
che possa emergere il
vero valore dell'atleta.**

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara



CTA



- Il Comitato Tecnico Arbitrale (C.T.A.), organo tecnico di settore della F.I.H.P., ha lo scopo di reclutare, formare, addestrare, organizzare ed impiegare gli Ufficiali di Gara (U.d.G.).
- Il Comitato Tecnico Arbitrale svolge la propria attività in armonia con gli indirizzi programmatici e sulla base delle direttive impartite dal Consiglio Federale.
- Il Comitato Tecnico Arbitrale ha la propria sede presso la F.I.H.P.

Struttura del CTA

Gli organi del C.T.A. si distinguono in Organi centrali e Organi periferici.

Sono Organi centrali:

- a) il Presidente;
- b) la Giunta Esecutiva;
- c) i Comitati Direttivi di Specialità.

Sono Organi periferici:

- a) il Presidente Regionale;
- b) il Presidente Sezione.

Requisiti per diventare Ufficiale di Gara

- 1) essere cittadino Italiano
- 2) avere compiuto i diciotto anni e non superato i prescritti limiti di età previsti;
- 3) non avere subito condanne per reati non colposi;
- 4) non aver riportato squalifiche o inibizioni complessivamente superiori ad un anno, anche se amnistrate, da parte della F.I.H.P. o di qualsiasi altra Federazione sportiva riconosciuta dal C.O.N.I.;
- 5) essere fisicamente idoneo allo svolgimento dell'attività arbitrale della specialità cui appartiene;
- 6) essere in possesso di titolo di studio non inferiore alla licenza di scuola media inferiore

Norme di Comportamento U.d.G. (1)

Gli U.d.G. sono tenuti a:

- 1) osservare tutte le disposizioni statuarie e regolamentari nonché' ogni altra disposizione emanata dai competenti Organi Federali;
- 2) dimostrare in ogni luogo e circostanza moralità e rettitudine;
- 3) dirigere le gare ed assolvere gli incarichi per i quali vengono designati dagli Organi competenti, salvo i casi di giustificato impedimento o di forza maggiore;
- 4) improntare sempre il proprio comportamento alla massima riservatezza;
- 5) frequentare le riunioni tecniche sezionali obbligatorie;
- 6) indossare, nell'esercizio delle funzioni, la divisa prescritta.

Norme di Comportamento U.d.G. (2)

A tutti i tesserati del C.T.A. e' fatto divieto di:

- 1) svolgere attività nell'ambito federale non autorizzate dalla F.I.H.P.;
- 2) svolgere attività agonistica, tecnica o dirigenziale presso società rotellistiche;
- 3) ricoprire cariche e incarichi o avere la qualifica di socio in sodalizi affinati, anche se U.d.G. in esclusione temporanea;
- 4) rendere in pubblico o in privato, o rilasciare alla stampa o ad altri organi di informazione, dichiarazioni in ordine allo svolgimento e alla direzione di gara, propria o di altri U.d.G.;
- 5) rendere scritti alla stampa quotidiana o periodica su argomenti riguardanti il C.T.A. e attività federale in genere, senza essere preventivamente autorizzati dalla Giunta Esecutiva del C.T.A.;
- 6) trattare nell'ambito arbitrale, qualsiasi argomento di carattere politico federale;
- 7) criticare in qualsiasi modo e con qualunque forma i propri colleghi ed il loro operato, anche quando non sono in veste di U.d.G.

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

DIVISA REGOLAMENTARE PER GLI UFFICIALI DI GARA

Per tutte le manifestazioni che si effettuano allo scoperto:

UOMO camicia o maglietta bianca, pantaloni bianchi, calze bianche, scarpe bianche; se necessario: maglione bianco, k-way bianco o giacca a vento bianca.

DONNA camicia o maglietta bianca, pantalone o gonna bianca, calze bianche, scarpe bianche; se necessario: maglione bianco, k-way bianco o giacca a vento bianca.



Per tutte le manifestazioni che si effettuano in ambiente coperto (Indoor):

UOMO giacca blu, camicia bianca, cravatta blu, pantaloni color grigio, calze grigie, scarpe nere;

DONNA giacca blu, camicia bianca, cravatta blu, pantalone o gonna di colore grigio, scarpe nere o blu;

Designazioni (1)

Il Componente di Giunta Esecutiva, per la specialità del Freestyle, provvede, su espressa delega della Giunta a designare, con l'approvazione del Presidente del C.T.A., la Giuria dei Campionati Italiani, dei Trofei Nazionali ed Internazionali di Freestyle.

Il presidente regionale del CTA, con l'approvazione del Componente la Giunta Esecutiva, provvede a designare le giurie dei Campionati Regionali, quando composte esclusivamente da UdG della propria Regione

Designazioni (2)

L'accettazione delle designazioni, o la rinuncia alle stesse per indisponibilità, debbono essere comunicate tempestivamente all'Organo del C.T.A. designante.

La rinuncia deve essere comunicata con urgenza e con il mezzo più rapido, e comunque in tempo utile perché l'Organo designante possa provvedere alla sostituzione.

GIUDICE ARBITRO

Il Giudice Arbitro viene designato dal CTA competente.

Il Giudice Arbitro, oltre alle attribuzioni indicate nei diversi articoli del Regolamento vigente, è responsabile del corretto svolgimento della manifestazione sotto il profilo arbitrale ed è tenuto a controllare ogni aspetto tecnico, segnalando eventualmente i necessari interventi all'organizzatore.

Inoltre, prima dell'inizio della competizione verifica, unitamente al Commissario di Gara, la regolarità delle strutture e dei campi di gara, le liste degli iscritti e provvede al sorteggio dell'ordine di partenza degli atleti per ogni gara.

Ove non fosse nominato o presente il Commissario di Gara, quanto previsto dalla precedente norma viene affidato al controllo del Giudice Arbitro con la collaborazione dei Giudici di gara.

In ogni caso il Giudice Arbitro può sempre avvalersi della collaborazione dei Giudici di gara per l'assolvimento dei propri compiti.

Il Giudice Arbitro redige:

- tutti i moduli di gara con risultati e classifiche;**
- il verbale finale di gara.**

COMMISSARIO DI GARA (1)

Il Commissario di Gara è designato dal Comitato Regionale per le gare a livello regionale o interregionale e dalla Commissione di Settore per le gare nazionali.

Deve raggiungere il percorso di gara in tempo idoneo a verificare che siano state poste in essere tutte le operazioni atte a garantire il regolare svolgimento delle gare (misurazione e controllo del percorso di gara, posizionamento delle linee di partenza e di arrivo, illuminazione, tutele).

Se non già precedentemente stabilito dalla Commissione di Settore, si occupa della stesura del programma della manifestazione o della sua eventuale correzione in relazione all'effettivo numero degli atleti partecipanti alla gara.

Assiste allo svolgimento delle gare in programma, in modo da essere testimone delle varie fasi della manifestazione, di cui deve curare la stesura di dettagliata relazione.

Collabora con il Giudice Arbitro e con tutta la Giuria, pur non interferendo nella conduzione della manifestazione.

COMMISSARIO DI GARA (2)

Ha il compito, inoltre, di:

- 1) coordinare e controllare il rispetto delle normative previste per lo svolgimento dei campionati;**
- 2) supervisionare la regolarità dell'attività di segreteria, in collaborazione con il Giudice Arbitro;**
- 3) assicurarsi che i tempi e la successione stabiliti per le gare vengano rispettati;**
- 4) accertarsi che le condizioni della pista rimangano inalterate ed eventualmente, in caso di maltempo ed in accordo con il Giudice Arbitro, decidere l'inagibilità della pista e la sospensione della gara;**
- 5) accertarsi che non vengano diramate classifiche parziali e/o non ufficiali;**
- 6) accertarsi che le classifiche e le comunicazioni siano affisse con sollecitudine nell'apposita bacheca;**
- 7) raccogliere tutti i referti relativi alla gara;**
- 8) redimere eventuali controversie: personalmente, se di carattere organizzativo;**

tramite il Giudice Arbitro, se di carattere tecnico.

Costituisce il tramite fra Giuria e Delegati delle Società ed è l'unico referente di ogni istanza presentata sul campo di gara da questi ultimi (richieste di chiarimento, reclami ed altro).

A vibrant sunset scene over a calm body of water. The sun is low on the horizon, casting a bright orange and yellow glow across the sky and reflecting on the water's surface. The sky is filled with soft, wispy clouds that catch the light of the setting sun. The water is still, creating a clear mirror image of the sky and the sun. The overall mood is peaceful and serene.

Compiti degli U.d.G.



FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO

SOCIETA' SPORTIVA _____

Oggetto: **DELEGA** (Art. 14 R.G.C. Freestyle)

Gara o Trofeo _____

Luogo, data e categorie _____

Codice FIHP

□ □ □ □

DELEGO A RAPPRESENTARMI IL SIG. _____

TESSERA F.I.H.P. N. _____ CHE FIRMA' _____

ALLENATORE SIG. _____ LIVELLO _____ TESS. SIPAR N. _____

IL PRESIDENTE

Dichiaro che sono presenti i sottoelencati concorrenti:

COGNOME	NOME	Cat.	TESSERA	speed skaten	style skaten single	roller cross	high jump	free jump	style skaten coppia

I concorrenti sottoelencati sono sprovvisti della Tessera Federale. Dichiaro, sotto la mia personale responsabilità, che gli atleti sono tesserati e si attende la restituzione delle Tessere dalla FIHP.

COGNOME	NOME	Cat.

IL DELEGATO

Altre comunicazioni _____

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Il modulo di delega

**Viene presentato
obbligatoriamente dalla
società all'atto di iscrizione
sul campo di gara dalle
società partecipanti**

**I dirigenti presenti sul campo di
gara (o gli allenatori, in
assenza del dirigente non
nominato), ufficialmente
delegati dai Presidenti della
rispettive Società, sono i soli
autorizzati a presentarsi dal
Giudice Arbitro o dal
Commisario di Gara per
eventuali chiarimenti**

Comportamento degli atleti (1)

- a) Gli atleti partecipano alle gare solo se presentati dalle società di appartenenza.**
- b) Gli atleti devono mantenere sempre un comportamento improntato all'etica sportiva.**
- c) Gli atleti possono presentare reclamo unicamente attraverso il proprio accompagnatore ufficiale.**
- d) Durante la gara gli atleti devono indossare la divisa sociale della società di appartenenza o altra divisa autorizzata dalla stessa, previa comunicazione alla giuria da parte del dirigente responsabile.**
- e) Il numero di gara deve essere posizionato in modo ben visibile sul dorso o sulla natica, lato giuria.**

Comportamento degli atleti (2)

- f) L'atleta in gara deve indossare le protezioni previste all'inizio della competizione, pena l'impossibilità di prendervene parte. Nel caso di comportamento reiterato viene adottato un ulteriore provvedimento disciplinare.**
- g) L'atleta in gara può portare occhiali da vista, se allacciati dietro la nuca e orologi o cardiofrequenzimetri, se in materiale plastico.**
- h) L'atleta, convocato alla partenza della gara dallo speaker, deve raggiungere lo spazio predisposto. La mancata presentazione all'appello nominale corrisponde alla rinuncia della gara.**
- i) L'atleta in gara non può avvalersi dell'uso di alcun tipo di accessorio (birilli, palline, pedane, articoli ludici o per esercitazioni aerobiche) e non può fruire della collaborazione di persone esterne o interne al percorso di gara.**
- j) L'atleta deve presentarsi personalmente alla premiazione indossando la divisa regolamentare e con i pattini calzati.**
- k) La mancata osservanza di quanto disposto viene sanzionata dal Giudice Arbitro, come previsto dall'art. 31.**

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Art.31- AMMONIZIONE, DIFFIDA DI SQUALIFICA, SQUALIFICA

Gli atleti che manifestano, durante le competizioni, comportamenti contrari alle norme che le disciplinano ed all'etica sportiva sono sanzionati dal Giudice Arbitro con uno dei seguenti provvedimenti disciplinari, ad iniziare da quello meno penalizzante:

- richiamo**
- ammonizione**
- retrocessione dall'ordine di arrivo**
- diffida di squalifica**
- squalifica.**

Gli atleti che, con il loro comportamento scorretto, compromettano la sicurezza di un atleta in gara vengono estromessi dall'intera manifestazione dal Giudice Arbitro.

RECLAMI NON AUTORIZZATI

Il dirigente responsabile che reclama su decisioni di natura tecnica e disciplinare adottate dalla giuria, o comunque demandate alla sua esclusiva discrezionalità, ed in particolare:

- sui punteggi attribuiti dalla giuria valutatrice di style slalom,**
- o su le decisioni di natura tecnico - disciplinare adottate dal Giudice Arbitro,**
- oppure, infine, in merito alla praticabilità ed alla regolarità della pista di gara,**

viene sanzionato con i seguenti provvedimenti disciplinari:

- richiamo;**
- ammonizione;**
- squalifica della società dalla gara o dall'intera manifestazione (i punteggi della singola gara o dell'intera manifestazione non vengono presi in considerazione nella classifica per società, mentre le classifiche degli atleti rimangono valide).**

RECLAMI CONCERNENTI L'AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE ALLA GARA

Questo tipo di reclamo è consentito:

- 1. alle società che ritengano che un proprio atleta non sia stato ammesso alla gara, pur avendone titolo;**
- 2. alle società che si ritengano danneggiate per effetto dell'ammissione alla gara di un atleta di altro sodalizio, ritenuto in posizione irregolare.**

Il reclamo deve essere presentato dall'accompagnatore ufficiale della società al Giudice Arbitro prima dell'inizio della gara.

Il Giudice Arbitro deve dare immediata comunicazione del preannuncio di reclamo all'accompagnatore ufficiale della società cui appartiene l'atleta ritenuto in posizione irregolare ed allegare il preannuncio stesso al verbale di gara.

Quando il Giudice Arbitro non ritenga di essere in possesso di elementi certi di giudizio sull'ammissibilità alla gara di un concorrente, la cui posizione abbia formato oggetto di contestazione, può ammetterlo alla gara "sub iudice", registrando tale condizione sul verbale di gara, allo scopo di consentire le definitive decisioni agli organismi competenti. Tale decisione, debitamente notificata agli accompagnatori ufficiali dei sodalizi in gara, deve risultare nel verbale di gara.

RECLAMI SULLE CLASSIFICHE

Può essere presentato reclamo al Giudice Arbitro dal rappresentante ufficiale della società interessata, entro i trenta minuti successivi all'esposizione della classifica in bacheca.

Il Giudice Arbitro deve dare immediata comunicazione del preannuncio di reclamo agli accompagnatori ufficiali delle altre società interessate ed allegare il preannuncio stesso al verbale di gara, sul quale ha l'obbligo di esporre in forma sintetica le decisioni assunte.

Nel caso di rilevamento di un effettivo errore la classifica viene nuovamente redatta corretta.

INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI (1)

Se l'esecuzione di un esercizio non può essere portata a termine, si osservano le seguenti regole:

- a) se l'interruzione è dovuta a malessere o infortunio del concorrente, lo stesso deve ripetere l'esecuzione entro 10 minuti, pena la mancata attribuzione del punteggio;**
- b) se l'interruzione è dovuta a guasto meccanico, il Giudice Arbitro, dopo aver accertato che l'interruzione è giustificata, permette al concorrente di riparare il danno entro 10 minuti e lo invita a ripetere l'esercizio dall'inizio, pena la mancata attribuzione del punteggio;**
- c) se durante l'esecuzione l'abbigliamento dell'atleta in qualche modo diventasse indecente o pericoloso, il Giudice Arbitro interrompe la prova del concorrente e lo invita a sostituire la divisa di gara e, quindi, a ripetere l'intera esecuzione entro 10 minuti, pena la mancata attribuzione del punteggio;**

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI (2)

- d) se l'interruzione è provocata da una qualsiasi interferenza esterna, viene lasciata al concorrente la possibilità di decidere se desidera ripetere l'esercizio o se intenda considerare valida la prima esecuzione. Nel primo caso, il Giudice Arbitro invita i giudici ad ignorare la prima esecuzione ed a formulare, quindi, un nuovo giudizio. Nel secondo caso, invece, il giudizio dei giudici viene formulato fino al momento dell'interruzione dell'esercizio;**
- e) in caso di cattivo funzionamento dell'impianto musicale, il Giudice Arbitro deve interrompere l'esecuzione. Tale interruzione viene valutata come interferenza esterna ed applicato quanto previsto dal punto d);**
- f) qualora il Giudice Arbitro interrompa inavvertitamente un concorrente prima che abbia finito la sua esecuzione, tale interruzione viene valutata come interferenza esterna ed applicato quanto previsto dal punto d);**
- g) se, a giudizio del Giudice Arbitro, l'interruzione non risulta giustificata, al concorrente non viene attribuito alcun punteggio**

INTERRUZIONI DELLE ESECUZIONI (3)

- h) durante la ripetizione, di cui ai paragrafi precedenti, delle esecuzioni per lo style slalom, i giudici valutatori devono essere invitati a valutare il concorrente dal punto dell'interruzione; tale momento viene segnalato con il fischio del Giudice Arbitro. Successivamente i giudici valutatori riprendono a valutare. Durante la ripetizione il Giudice Arbitro verifica che il concorrente esegua il suo esercizio come da programma;**
- i) in tutti i casi in cui il concorrente non sia più in grado di iniziare nuovamente o di continuare l'esercizio, esso viene considerato non eseguito, qualora non sia stata ultimata alcuna prova; viceversa, viene considerata valida l'ultima prova ultimata. In tutti i casi in cui, in base al presente articolo, non sia attribuito alcun punteggio, il concorrente deve essere escluso dalla classifica.**
- j) nel caso in cui si renda necessario ripetere una manche di una gara, approvata dal Giudice Arbitro in base anche ad uno degli articoli esposti in precedenza, questa viene ripetuta al termine delle esecuzioni della categoria di appartenenza.**



Verbale di Gara - Freestyle

Dati Organizzazione:

MANIFESTAZIONE

DEL

ORGANIZZATA DA

A

DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE Sig.

SPEAKER Sig.

Sig.

SERVIZIO DI ORDINE PUBBLICO:

Signor

Signor

Signor

Signor

Signor

SERVIZIO SANITARIO:

Signor/Dottor

Signor/Dottor

SERVIZIO CRONOMETRAGGIO: Signor

Signor

IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE

.....

NOTE:

.....

data

pag. 1/2

Verbale di Gara

Viene riempito dal giudice Arbitro a fine gara.

E' costituito da due pagine:

- 1) Dati inerenti all'organizzazione della manifestazione (a fianco)**
- 2) Dati inerenti alla giuria, alle gare in programma e i provvedimenti disciplinari (slide successiva)**

Dati Gare e Giuria:

Gare in programma (barrare le gare interessate):

- Speed Slalom
- Style Slalom singolo
- Style Slalom coppia
- Roller Cross
- Free Jump
- High Jump

Categorie in gara (barrare le gare interessate):

- Giovanissimi
- Esordienti
- Ragazzi
- Allievi
- Juniores
- Seniores

Giudici di Gara:

Giudice Arbitro
Signor
Signor
Signor
Signor
Signor
Signor
Signor
Signor

Commissario di Gara

Provvedimenti Disciplinari

.....
.....
.....
.....

NOTE:

.....
.....
.....
.....

..... data

Il Giudice Arbitro

.....

Verbale di Gara

**Il verbale di gara, compilato durante la manifestazione viene poi inviato all'organo omologante (dipende dal tipo di manifestazione)
Devono esservi presenti, oltre ai vari dati, le firme del Giudice Arbitro e del responsabile dell'organizzazione, ognuno per la parte di competenza.**



FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO COMITATO TECNICO ARBITRALE

VERBALE DI CONSEGNA DEL MATERIALE DI GARA AL GIUDICE ARBITRO " Freestyle "

MANIFESTAZIONE	
DATA	
LOCALITA'	

plico1 (da inviare all'organo omologante)

- Verbale di Gara senza giudizi sugli Ufficiali di Gara + eventuali allegati riguardanti la Manifestazione redatti dal Giudice Arbitro.
- Autorizzazione della Manifestazione.
- Programma gare delle varie giornate di gara + eventuali comunicati riguardanti variazioni del programma ufficiale.
- Classifiche in originale ordinate con numerazione progressiva e corredate dall'ordine d'arrivo firmato dal Giudice responsabile, dal verbalino dei cronometristi (se presenti) e dall'ordine di partenza.
- Elenco dei premi se previsti.
- Elenco degli atleti iscritti + elenco delle eventuali modifiche effettuate sul campo di gara (debitamente autorizzate e verificate dal Commissario di Gara).
- Elenco degli atleti depennati per Società + eventuali certificati medici rilasciati sul campo di gara dal medico di servizio che giustifichino la totale assenza dell'atleta.
- Classifica di società.

plico2 (da inviare alla commissione di settore)

- Files e/o moduli contenenti i dati dell'intera Manifestazione.

plico3 (da inviare alla segreteria del CTA)

- Verbale di Gara con giudizi sugli Ufficiali di Gara + eventuali allegati riguardanti la Manifestazione redatti dal Giudice Arbitro.

per ricevuta del materiale sopra elencato

IL GIUDICE ARBITRO

Verbale di Consegna del Materiale di gara al giudice Arbitro

**Anche questo modulo deve
venir riempito durante la
manifestazione dal Giudice
Arbitro.**

**Riporta un elenco completo
dei materiali che possono
venire in possesso del
giudice Arbitro durante la
manifestazione.**

**Le voci spuntate prevedono
che il materiale indicato
segua un iter stabilito (ad
esempio: il file con le
classifiche deve andare alla
commissione di settore)**

A vibrant sunset scene over a calm body of water. The sky is filled with orange and yellow clouds, and the sun is low on the horizon, creating a bright glow. The water reflects the colors of the sky. The text 'Le discipline del Freestyle' is overlaid in a bold, green, italicized font with a slight shadow effect.

Le discipline del Freestyle

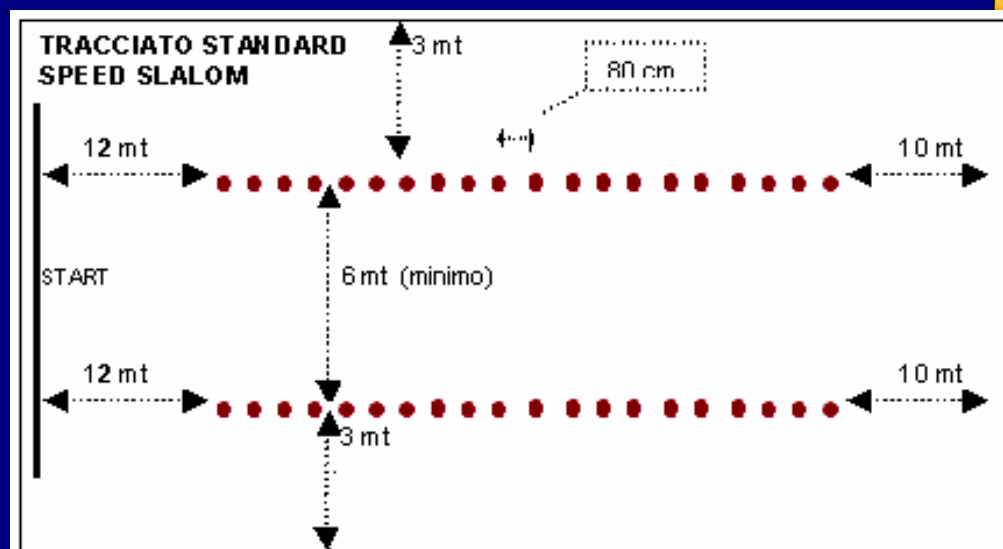
Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Speed Slalom - Giuria

Compiti della giuria:

- Giudice Arbitro: deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara.
- Due Cronometristi: i cronometristi (uno per ciascun percorso) controllano il corretto rilevamento dei tempi e li comunicano al presidente di giuria. E' obbligatorio l'uso di fotocellule per il rilevamento dei tempi.
- Giudice di partenza (o starter): si posiziona alla partenza; controlla che gli atleti prima dello start non superino la linea di partenza.
- Due Giudici di area: si posizionano a fianco dei coni del tracciato (un giudice per ogni tracciato).

Prima dello start devono assicurarsi che la via di fuga sia libera da intralci e che il posizionamento dei coni sia corretto; dopo lo start devono controllare che i coni del percorso non siano stati spostati o abbattuti o saltati, comunicando, in tal caso, il numero di penalità effettuate al Giudice Arbitro.





Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Speed Slalom – Valutazione delle prove

Per ogni cono saltato (non slalomato), abbattuto o spostato verrà applicata una penalità di 0,2 secondi da aggiungere al tempo finale della singola run.

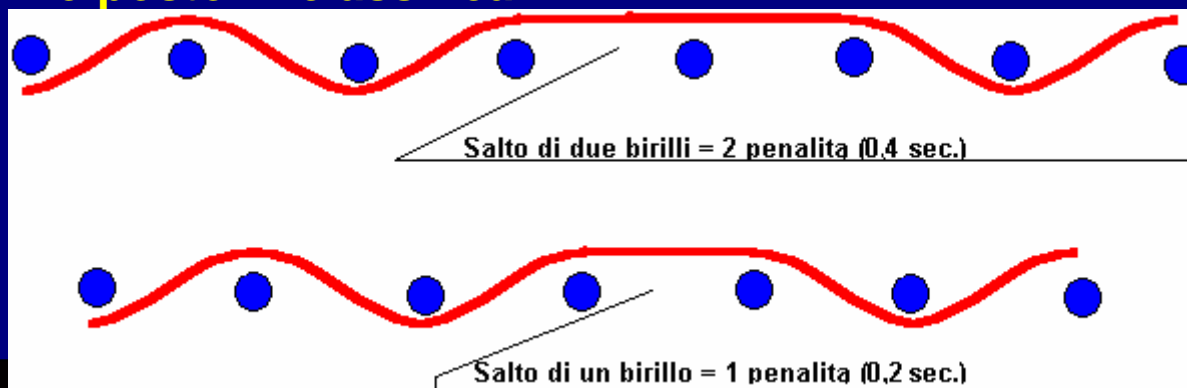
Una run in cui vengono registrate 5 penalità o più è giudicata nulla. Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino l'altro viene abbassato, la run è nulla.

Il pattino può essere abbassato solo dopo il passaggio del pattino a terra dall'ultimo cono.

Se in generale viene cambiata tecnica di esecuzione di una run durante il suo svolgimento, la run è nulla.

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

L'atleta che effettua due run nulle nella fase di qualifica viene retrocesso all'ultimo posto in classifica.



Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Speed Slalom

La competizione è suddivisa in due parti :
qualificazioni e KO system.

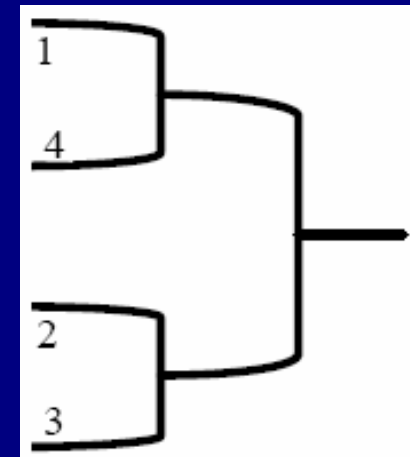
Qualificazioni: Ogni atleta deve eseguire due prove, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore. Viene così stipulata una classifica di merito. Passano alla fase KO system i primi 8 atleti di ogni categoria.

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

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

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

Il 3° e 4° posto sono invece stabiliti dal miglior tempo realizzato nella semifinale (non vengono quindi presi in considerazione i tempi delle qualificazioni).



Speed Slalom – Casi Particolari

- **Se sono iscritti 3 atleti, il 1° qualificato passa direttamente alla finale e gli altri due svolgono la semifinale**
- **Nel caso in cui vi siano due run (o più) pari merito (quindi anche entrambe nulle), la vittoria è assegnata all'atleta che ha vinto la run non pari, basta quindi un'unica vittoria.**
- **Nel caso in cui siano iscritti 2 atleti, questi passano direttamente al KO-system senza disputare le qualificazioni**
- **Nel caso in cui sia iscritto un solo atleta alla gara, questi dovrà in ogni modo disputare le qualificazioni e ottenere almeno una run non nulla, viceversa verrà estromesso dalla classifica.**

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Speed Slalom – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Il concorrente deve posizionarsi dietro la linea di partenza.

Gli atleti vengono preavvertiti della partenza tramite il classico “Set” e da quel momento hanno 5 secondi per assumere la posizione di partenza.

Quando gli atleti sono immobili, il Giudice Starter può dare il Via. Se l’atleta si muove dopo aver assunto la posizione e prima del Via, viene chiamata la falsa partenza. All’atleta che esegue due false partenze, in una singola prova, viene accreditato l’annullamento della prova (run nulla).

L’atleta dovrà slalomare i 20 coni utilizzando una tecnica libera: su un piede, e in tal caso l’altro deve rimanere sempre sollevato da terra, oppure su due piedi, e in tal caso entrambi i pattini devono slalomare i coni.

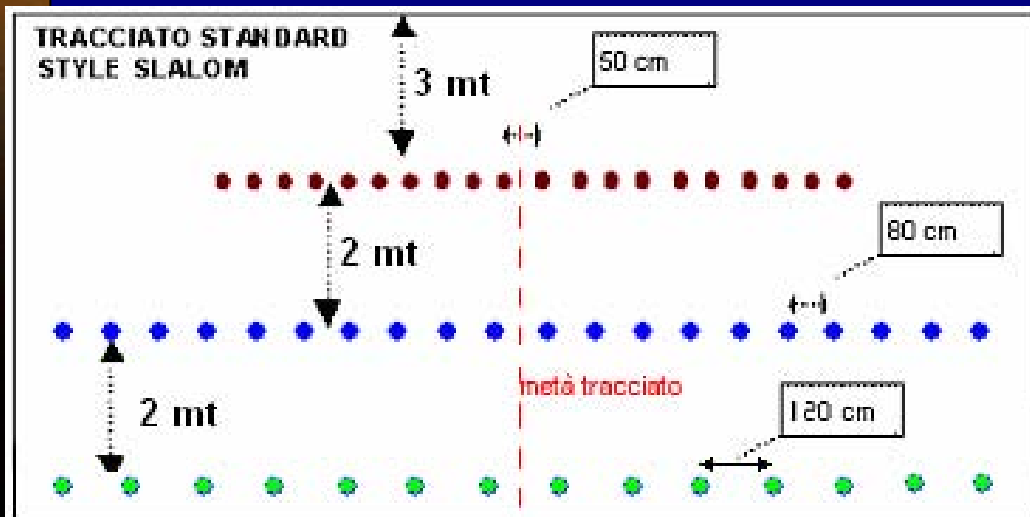
E’ possibile affrontare una prima parte del tracciato su due piedi (entrambi i pattini dovranno slalomare i coni) e, ad un certo punto, alzarne uno; in tal caso il pattino alzato non potrà più essere abbassato pena l’annullamento della prova (run nulla).

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Style Slalom – Singolo e in Coppia

I tracciati di gara sia dello style slalom singolo che in coppia sono uguali.

Le tre file di coni devono essere costituite ciascuna da coni dello stesso colore, nello style slalom coppia è prevista la sostituzione fino ad un massimo di 5 coni sul percorso con altri di colore diverso.



Style Slalom – Giuria

La giuria è composta da 2 giudici ripartiti nei seguenti ruoli:

- Giudice Arbitro,
- Cronometrista.

Inoltre, per quanto riguarda le gare di Campionato Regionale vi sono tre Giudici Valutatori (Giudici di Style), nominati dal designatore di giuria, mentre per il Campionato Italiano i giudici Valutatori devono essere 5.

Non è previsto in questo corso la formazione specifica per i giudici valutatori di style slalom, tale corso verrà programmato in futuro

Style Slalom – Giuria compiti

- Giudice Arbitro: raccoglie le votazioni visualizzate dalla giuria valutatrice e le trascrive sul modulo di gara.
- Giuria Valutatrice: ha il compito di valutare la prestazione dell'atleta attraverso punteggi; in nessun caso il Giudice Arbitro o il cronometrista potranno far parte della Giuria Valutatrice.
- Cronometrista: dopo la partenza della base musicale, dà il via alla gara quando l'atleta interseca la linea dei coni. Dopo 1' e 30" di prova, con un fischietto dà il segnale di fine.
- Giudice rilevatore delle penalità

E' previsto, in genere, far svolgere ad un unico giudice la funzione di rilevamento del tempo di gara e delle penalità



Style Slalom – Penalità

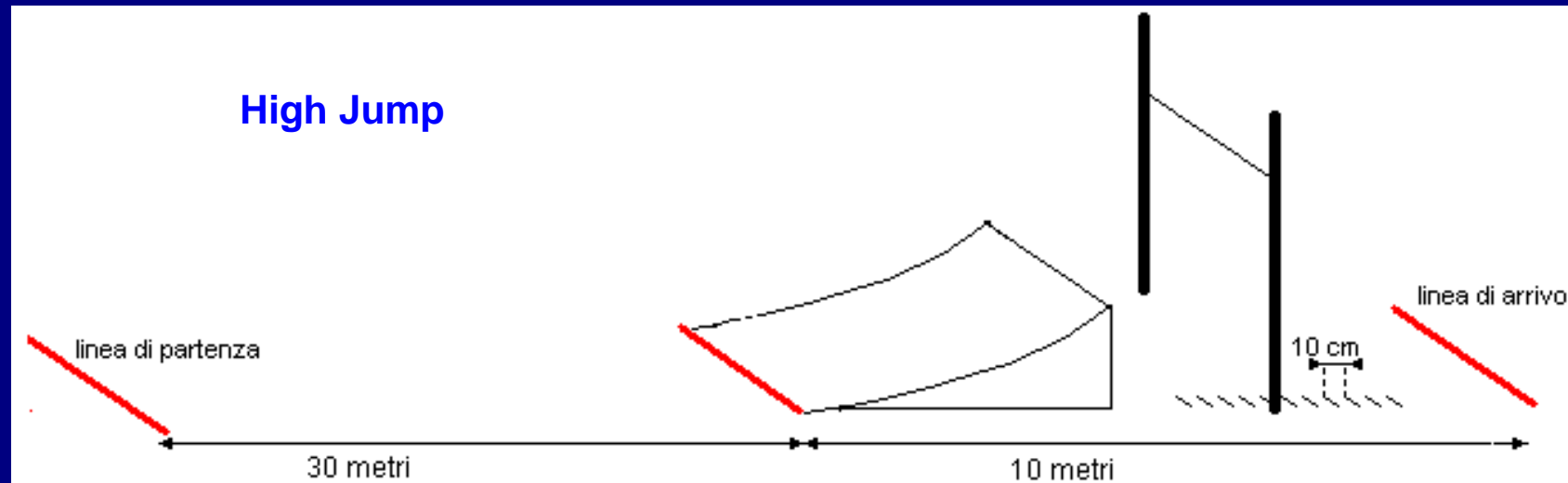
- 0,6 punti per ogni cono abbattuto
- 1 punto per ogni caduta
- 5 punti per ogni prova con una durata inferiore ai 75" (La prova complessiva ha una durata di 1'30").
- 10 punti per ogni prova con una durata inferiore ai 60"

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

In nessun caso i cono abbattuti in gara devono essere rialzati (neppure dagli atleti in gara) se non alla fine della prova e dopo la valutazione dei giudici valutatori. Solo nello style di coppia i cono abbattuti possono venire riposizionati sul percorso da uno degli accompagnatori ufficiali appartenenti alla squadra della coppia in gara, il quale deve aver cura di non intralciare i propri atleti in gara; in caso ciò succedesse, questi non possono chiedere la ripetizione della prova.

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

High Jump – Free Jump





Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

High Jump – Free Jump - Giuria

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

- **Giudice Arbitro:** trascrive sul foglio di gara i salti superati e quelli nulli.
- **Giudice Starter:** si pone nella zona di partenza degli atleti, in modo da verificare che questi rispettino gli spazi di rincorsa consentiti dal regolamento. Inoltre, verifica che l'atleta indossi tutte le protezioni previste.
- **Giudice d'asticella:** controlla la regolarità del superamento dell'asticella e sposta assieme al giudice di atterraggio i ritti in base alle richieste dell'atleta che sta per effettuare il salto o dell'allenatore (solo high jump).
- **Giudice di atterraggio:** controlla che l'atleta dopo il superamento dell'asticella rimanga ritto sui pattini a contatto con il suolo fino alla riga di arrivo.

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

High Jump – Free Jump - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

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

L'incremento nell'alzare l'asticella non deve mai essere aumentato; ciascun incremento deve essere uniformemente 10cm (5 cm per il free jump) per tutta la durata della gara.

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

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

High Jump – Free Jump – salto di ingresso

High Jump

Senior maschile 1,80 m.
Juniores maschile 1,60
Allievi maschile 1,40 m
Ragazzi maschile 1,20 m
Esordienti maschile 1,00 m

Senior femminile 1,40 m.
Juniores femminile 1,30 m
Allievi femminile 1,20 m
Ragazzi femminile 1,10 m
Esordienti femminile 1,00 m

Free Jump

Senior maschile 90 cm.
Juniores maschile 80 cm
Allievi maschile 70 cm
Ragazzi maschile 60 cm
Esordienti maschile 50 cm
Giovanissimi maschile 40 cm

Senior femminile 70 cm.
Juniores femminile 65 cm
Allievi femminile 60 cm
Ragazzi femminile 55 cm
Esordienti femminile 50 cm
Giovanissimi femminili 40 cm

N.B. I Giovanissimi non sono ammessi alla gara di high jump

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

High Jump – Free Jump - SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

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

Tre nulli consecutivi, indipendentemente dall'altezza in cui ciascun salto nullo è avvenuto, escludono ulteriori tentativi. L'effetto di questa regola è che un concorrente può rinunciare al suo secondo o terzo tentativo ad una certa altezza (dopo aver fallito una prima o una seconda volta) e tentare invece una successiva altezza.

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

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

High Jump – Free Jump - VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

Vince il salto più alto superato. A parità di salto superato vince colui che ha impiegato meno tentativi per superarlo (minor numero di salti nulli nell'ultimo salto).

Se due o più atleti hanno superato la stessa altezza, con lo stesso numero di prove, viene preso in considerazione il numero totale di salti validi eseguiti e vince colui che ne abbia effettuati meno. Nel caso in cui anche il numero di salti validi effettuati sia lo stesso, allora vengono conteggiati il totale di tutti i salti nulli effettuati durante la gara: chi ne avrà effettuati meno, occuperà la posizione più alta in classifica. In nessun caso verranno presi in considerazione i salti nulli realizzati dopo l'ultima prova valida.

Vengono considerati nulli i salti in cui l'atleta abbatte l'asticella o quelli in cui, dopo il salto durante l'atterraggio, l'atleta tocca con una qualunque parte del corpo il terreno che non siano i pattini entro lo spazio delimitato dalla linea distante 15 metri dall'inizio della rampa (5 metri dai ritti per il free jump)

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross – Tracciato di Gara 1

Previsti due tipi di tracciato, *indoor* o *outdoor* :

- Le gare outdoor si devono svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio. Un'eventuale pendenza del tracciato di gara non costituisce impedimento per il regolare svolgimento della gara, a meno che questa non sia particolarmente accentuata da costituire un pericolo per gli atleti o un ostacolo difficilmente superabile che rallenti eccessivamente il ritmo della gara.
- Le gare indoor si svolgono su pista piana con fondo in legno, cemento quarzo o graniglia, La forma della pista deve essere rettangolare dove il lato lungo deve essere sempre doppio del lato corto. Le dimensioni vanno da un minimo di 18x36 m a un massimo di 30x60 m.

Almeno 15 giorni prima della gara il percorso deve essere sottoposto al Settore Tecnico per l'approvazione, anche in forma schematica (ma con le misure precise), in modo da permettere eventuali modifiche o l'invalidazione del circuito stesso. Il percorso, pertanto, non può essere cambiato nemmeno tra le fasi di qualifica e finale .



Roller Cross – Caratteristiche del tracciato

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

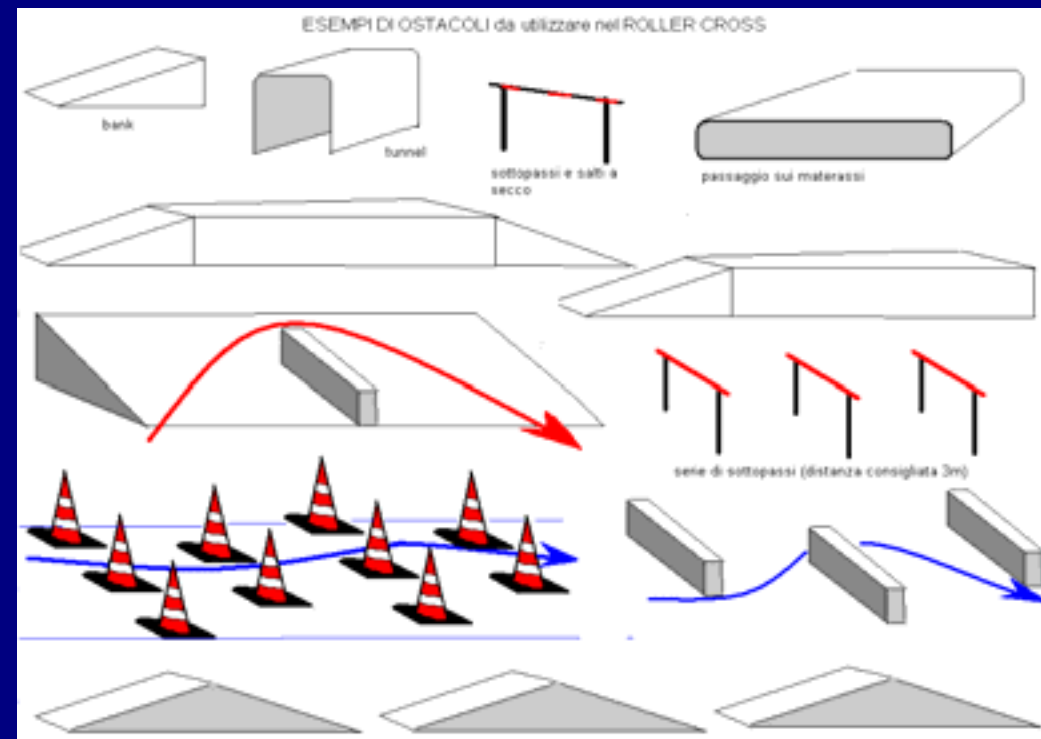
Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross - Ostacoli

Non vi sono indicazioni precise sulla tipologia, composizione, reperibilità o forma degli ostacoli, ma solo sulla dimensione di alcuni.

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...

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



Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross - Tipologia e dimensione degli ostacoli

Ostacoli Particolari riportati sul regolamento

- *salto a secco*: potrà essere un gradino, una serie di coni o un asticella posizionata ad altezza adeguata alla categoria, in particolare il Giudice Arbitro ed il Commissario di Gara decidono a loro insindacabile giudizio, l'altezza adeguata del salto a secco per ogni singola categoria.
- *rampe dritte (bank)*: dovranno avere altezza massima di 45 cm per le prime tre categorie e di 60 cm per le tre categorie superiori.
- *rampe curve*: devono avere un'altezza massima di 45 cm e possono essere omesse per le prime categorie in gara, a insindacabile giudizio del Giudice Arbitro e del Commissario di Gara.
- *"bank to bank"*: deve avere il tratto piano posizionato tra la salita e la discesa proporzionato all'altezza che deve essere al massimo di 90 cm. Si specifica in tal senso che non l'altezza, bensì la pendenza e il cambio diretto tra salita e discesa determinano l'eventuale pericolosità dell'ostacolo. Anche in questo caso il Giudice Arbitro e il Commissario di Gara possono decidere di sostituire o permettere l'aggiramento di tale ostacolo da parte delle categorie più giovani.

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross - Giuria

La giuria si compone di:

- Giudice Arbitro,
- 1 Cronometrista,
- almeno 2 Giudici addetti alla pista,
- un Giudice di partenza (starter).
- un Giudice di arrivo

Per questa disciplina è fondamentale anche il contributo degli addetti di pista, che si disporranno assieme ai giudici addetti agli ostacoli nei pressi delle varie difficoltà ed avranno con il compito di segnalare le eventuali scorrettezze commesse dall'atleta. Questi sono nominati dal Giudice Arbitro tra quelli messi a disposizione dall'organizzazione.

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross – Giuria compiti

- il Giudice Arbitro deve trascrivere i tempi e le penalità effettuate da ogni singolo atleta sul foglio di gara. Inoltre, dà il via alle competizioni;
- il Giudice addetto al controllo del cronometraggio: rileva i tempi degli atleti in gara comunicandoli al Giudice Arbitro. E' obbligatorio per il rilevamento dei tempi l'uso di fotocellule;
- il Giudice Starter controlla la corrispondenza dei pettorali ai nominativi, l'equipaggiamento dell'atleta (protezioni ecc) e la posizione di partenza;
- I Giudici di pista controllano eventuali scorrettezze o irregolarità intercorse durante lo svolgimento della competizione, Ognuno di questi è munito di una bandierina rossa che deve essere alzata al momento in cui lo speaker a fine prova annuncia "atleta n° ____", qualora sia notata una scorrettezza.
- 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).
- Il Giudice di arrivo controlla l'ordine di arrivo e lo trascrive sul modulo di gara

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

La gara *outdoor* si svolge in due prove:

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

La gara *indoor* si svolge invece nel seguente modo:

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

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

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross – Casi particolari

- Nel caso in cui vi siano 2 o più pari merito nelle prove singole per cui più di quattro atleti sarebbero ammessi alla finale, occorre eseguire lo spareggio in prova singola a cronometro tra i peggiori piazzati in modo che accedano alla finale solo 4 atleti. Gli spareggi si eseguono alla fine di tutte le categorie in gara.
- Prima di ogni prova di ogni singola categoria, il giudice esegue l'appello, l'atleta che risulta non presente, non disputa la gara stessa.
- Gli atleti che si qualificano per le *batterie finali* ma non si presentano alla partenza risultano ultimi per quella singola batteria, lo stesso vale se un atleta parte ma non termina il percorso o commette due false partenze.
- Gli atleti che risultano assenti alla *prova singola a cronometro* sono estromessi dalla gara e quindi dalla classifica.
- Gli atleti che partono regolarmente alla *prova singola a cronometro* ma non arrivano al traguardo e quelli che commettono due false partenze vengono posizionati ultimi in classifica.
- Nel caso in cui vi sia un solo atleta iscritto in una categoria, questi dovrà obbligatoriamente disputare la prova singola a cronometro, mentre passerà direttamente la fase finale senza disputarla collocandosi al 1° posto. Solo in questo caso l'atleta che commette 2 false partenze o non arriva in fondo alla gara nella prova a cronometro non viene qualificato.

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross – SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Durante la gara i giudici devono assicurarsi che gli atleti svolgano il percorso nella massima correttezza sportiva: gomitate, strattonamenti ed altre attività illecite intenzionali vengono sanzionate con la squalifica, mentre contatti involontari (spalla a spalla, etc...) non vengono sanzionati. La valutazione della sanzionabilità e delle eventuali contestazioni è a discrezione del Giudice Arbitro, che può avvalersi della consulenza dei Commissari di percorso.

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

L'atleta non può ricevere alcun aiuto esterno per lo svolgimento del percorso, pena la squalifica.

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross – Prova del Percorso

Almeno 30 minuti prima dell'inizio delle competizioni il percorso deve essere disponibile per le prove degli atleti.

Negli ultimi 15 minuti prima dell'inizio il percorso deve essere riservato alle prime 3M+3F categorie in gara.

Dopo l'accesso in pista di queste categorie viene lasciato un tempo ulteriore di 15 minuti per la prova delle altre categorie.

Un ulteriore tempo di almeno 15 minuti di prova viene dato prima delle batterie finali.

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross – VALUTAZIONE E CLASSIFICHE

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

Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati (anche perché questo comporterebbe un'uscita dal percorso di gara), pena la squalifica. Solo nel caso in cui due atleti arrivino al contatto, e questo comporti l'uscita dal percorso di uno di questi, viene consentito all'atleta di rientrare subito sul percorso senza subire alcuna sanzione.

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

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

Gli ostacoli che comportano un particolare passaggio (rampe, jump, materassi, ecc) non possono essere saltati, ma devono almeno essere toccati da un pattino, pena la sanzione per "salto di ostacolo obbligatorio".

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Roller Cross – Ostacoli con passaggio particolare

- *Rampe curve e dritte (bank)*: devono essere toccate da almeno un pattino. In nessun caso uno dei due pattini potrà percorrere il suolo a fianco della rampa a meno che non vi sia involontarietà (ad esempio un contatto a fianco tra due atleti che affrontano lo stesso ostacolo)
- *Bank to bank*: deve essere toccata con entrambi i pattini almeno in una delle due fasi, salita o discesa.
- *Materassi*: devono essere sempre toccati da almeno un pattino.
- *Slalom*: deve essere approntato con coni di almeno 25 cm di altezza, lo slalom deve essere eseguito con entrambi i pattini a terra che passano a fianco del cono, se eventualmente un pattino viene sollevato per effettuare una spinta questi non potrà essere sollevato oltre l'altezza del cono.

Corso di Formazione per gli aspiranti Ufficiali di Gara

Presentazione realizzata da Barsotti Massimo
Responsabile dell'Area Tecnica del sett. Freestyle

