

# **ROLLER FREESTYLE**

## Regolamento Tecnico 2020-2021



## Sommario

TITOLO I - GLI IMPIANTI	3
Cap. I - PERCORSI DI GARA	3
Art.1 - Premessa	3
Art. 2 - Idoneità del percorso di gara	4
Art. 3 - Numero massimo di atleti nel percorso di gara	4
Cap. II - IL CAMPO GARA, LE DOTAZIONE ED I SERVIZI	4
Art. 4 - Il campo gara	4
Art. 5 - Strutture, Dotazioni ed i servizi	5
TITOLO II - LA GIURIA E LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA	5
Cap. III - Gli ufficiali di gara	5
Art. 6 - La giuria	6
Art. 7 - Il Commissario di gara	6
Art. 8 - Il Segretario di Gara	7
Cap. IV – Le figure tecniche di gara	7
Art. 9 - Lo Speaker	7
Art. 10 - Il Dj	8
Art. 11 - Gli Allenatori	8
Cap. V – Gli Atleti	9
Art.12 - Tesseramento	9
Art. 13 – Equipaggiamento degli atleti in gara	9
Art. 14 - Suddivisione delle categorie	10
Art. 15 - Obblighi e codici di condotta	10
TITOLO III - DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI	10
Cap. VI – LE GARE	11
Art. 16 - Svolgimento della gara	11
Art. 17 - Fasi di gara	11
Art. 18 - Premiazione	13
Art. 19 - Classifica	13
Cap. VII - CONSIGLI PER L'ORGANIZZAZIONE	13
Art. 20 - Gara di due giorni	13
Art. 21 - Gara in un giorno	14
TITOLO IV - LE NORME DISCIPLINARI	14
Art. 22 - Tipologia dei provvedimenti	14

## TITOLO I - GLI IMPIANTI

---

### Cap. I - PERCORSI DI GARA

#### Art.1 - Premessa

1. Le competizioni possono essere svolte su:
  - Skate-park
  - Skate-plaza
  - Roller-park
  - Bowl (da h 1,5 mt in su)
  - Vert (da h 3,00 mt in su)
  - Mini Pipe (da h 1,5 mt a 2,5 mt)
  - Spina (da h 1,5 mt in su)
  - Street (in ambiente urbano, qualora i comuni diano i dovuti permessi, siano rispettate tutte le norme del regolamento e garantita la sicurezza)
2. Non vi sono indicazioni precise sulla tipologia, composizione, reperibilità dimensioni o forma degli ostacoli purché non presentino cedimenti dovuto all'usura.
3. Tutti i percorsi di gara devono essere omologati dai competenti Organi della FISR, così come specificato nei successivi articoli 2 e 3 del presente Regolamento Tecnico.
4. Durante lo svolgimento della manifestazione sono autorizzati all'accesso nel percorso di gara solo i seguenti soggetti:
  - Atleti iscritti alla gara;
  - Tecnici;
  - Operatori Media autorizzati;
  - Ufficiali di Gara;
  - Speaker;
  - DJ;
  - Operatori medici e paramedici;
  - Lo staff dell'organizzazione.
5. Il campo di gara dovrà essere liberato dagli atleti, staff tecnico ed operatori media prima che ogni fase della competizione possa prendere il via. La permanenza di cose e persone ai margini dell'area di gara sarà possibile solo a patto che ciò non interferisca con la performance degli atleti che stanno competendo.

6. È fatto obbligo all'organizzatore di predisporre un sistema di regolazione degli accessi, sufficiente a garantire la permanenza nel campo di gara ai soli autorizzati

## **Art. 2 - Idoneità del percorso di gara**

1. Un percorso di gara è considerato idoneo se possiede le caratteristiche richieste per esercitare su di esso l'attività sportiva.
2. La decisione relativa all'idoneità del percorso di gara spetta al commissario di gara il quale collaborando con l'organizzazione nei mesi precedenti alla competizione ne valuterà il percorso e le eventuali modifiche. Nel qual caso il giorno della competizione ci fossero delle incongruenze con quanto concordato il commissario di gara potrà valutare se far iniziare o annullare la competizione.
3. Se il commissario di gara reputa parte del percorso non idoneo perché considerato poco sicuro, può chiedere all'organizzazione di gara un adeguato intervento di messa in sicurezza sull' area non idonea ove possibile o l'annullamento dell'evento.

## **Art. 3 - Numero massimo di atleti nel percorso di gara**

1. L'organizzatore dovrà garantire la contemporanea permanenza nel percorso di gara di un numero massimo definito di atleti.
2. Tale numero dovrà essere deciso, ed imposto tramite la regolazione degli accessi, in base alla valutazione di un livello di rischio di collisione tra gli atleti ragionevolmente basso.
3. In ogni momento il commissario di gara potrà richiedere il conto dei presenti nel campo di gara e sospendere la manifestazione fino a quando non verranno ristabilite le condizioni di sicurezza.

## **Cap. II - IL CAMPO GARA, LE DOTAZIONE ED I SERVIZI**

### **Art. 4 - Il campo gara**

1. Si definisce "campo di gara" l'insieme delle strutture e dei servizi predisposti intorno al percorso di gara e necessari per il regolare svolgimento delle gare.
2. Il campo di gara deve essere adeguatamente inserito nel contesto ambientale, integrato con le infrastrutture dei servizi presenti nel territorio, e deve consentire lo svolgimento dell'attività sportiva in condizioni di igiene e sicurezza per tutti gli utenti.
3. Nella scelta dell'area destinata all'attività sportiva devono essere tenute in considerazione, oltre alle esigenze di pratica sportiva, quelle connesse all'accessibilità ed alla fruibilità anche per disabili.
4. Deve essere prevista un'area "premiazioni".

5. Deve essere prevista un'area "coach" in una posizione funzionale alla specialità da disputare, che permetta agli allenatori di svolgere il proprio lavoro senza intralciare la competizione.
6. Deve essere prevista un'area "giudici" che permetta la migliore visuale possibile del campo gare da parte dei giudici (meglio se sopraelevata).

## **Art. 5 - Strutture, Dotazioni ed i servizi**

1. Un campo gara deve essere dotato di strutture, attrezzature e servizi:
  - servizi igienici separati e adeguati al numero di persone e alla struttura);
  - ambulanza con personale paramedico presente sul percorso di gara. In caso di soccorso ad atleta infortunato la gara può proseguire ed essere portata a termine purché sia presente altro personale paramedico o un medico; il medico è obbligatorio per le sole gare di livello nazionale;
  - area riservata alla Giuria dotata di corrente, tavoli, sedie;
  - area riservata al DJ e Speaker;
  - area riservata al pubblico ed accompagnatori;
  - area riservata agli atleti;
  - area per affissione dei risultati;
  - un impianto di amplificazione e diffusione sonora con altoparlanti, mixer, radiomicrofono che ricopra l'intera area;
  - un impianto di illuminazione per gare in notturna, idoneo ad assicurare il regolare svolgimento della manifestazione; gli impianti di illuminazione devono essere realizzati in modo da evitare fenomeni di abbagliamento per atleti, giudici e spettatori;
  - personal computer, stampante con toner di riserva, fotocopiatrice;
  - un televisore min. 32" collegato ad un computer per visualizzare il timer delle Run;
  - cancelleria (risme di carta, penne, cucitrice con punti, colla, forbici, scotch);
  - podio per le premiazioni sufficientemente spazioso e ricoperto con materiale antiscivolo;
  - premi per gli atleti (Coppe, Medaglie, Attestati, Gadget, Materiali ecc.).

## **TITOLO II - LA GIURIA E LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA**

### **Cap. III - Gli ufficiali di gara**

1. Gli ufficiali di gara di un evento di Roller Freestyle sono i Giudici di Gara, il Commissario di gara ed il Segretario.
2. Queste figure dovranno essere immediatamente individuabili grazie ad una divisa comune.

## Art. 6 - La giuria

1. E' composta da 3 giudici che valuteranno le performance.
2. La giuria è composta da giudici selezionati e convocati dalla Commissione di settore e deve comprendere almeno un giudice interno all'organizzazione dell'evento che giudicherà al meglio l'utilizzo del campo gara, e due giudici esterni all'organizzazione. In caso il giudice interno non sia reperibile è possibile convocare tre giudici esterni.
3. Ciascun giudice agisce in assoluta indipendenza di giudizio e con piena autonomia rispetto agli altri componenti di giuria potendosi in qualsiasi momento confrontare con gli altri giudici.
4. I giudici valutatori non devono discutere o comunque commentare con gli accompagnatori ufficiali, i concorrenti, gli allenatori o con terzi, i piazzamenti ed i punteggi attribuiti nel corso della gara.
5. In ogni caso ed in qualsiasi momento il Commissario di gara, essendo il responsabile tecnico della gara, potrà riunire la giuria per chiedere delucidazioni in merito ai piazzamenti e ai punteggi attribuiti.

### Metodo di valutazione:

6. I giudici valuteranno le performance mediante un punteggio variabile da 0 a 100 punti suddivisi tra:
  - TECNICA (0 - 85 Punti senza decimali).  
Tiene conto di: difficoltà, velocità, altezza, pulizia e chiusura dei trick presentati.
  - CREATIVITA' (0 - 5 Punti senza decimali)  
Questo criterio tiene conto dell'interpretazione creativa del campo gara e del suo più completo utilizzo.
  - STILE (0 - 10 Punti senza decimali).  
Questo criterio tiene conto della continuità e fluidità dei movimenti, della tecnica di pattinata, della postura del corpo e delle braccia durante tutta la run.
7. Ogni giudice esprimerà il proprio personale giudizio per ogni atleta.
8. Per costituire il punteggio finale di ogni atleta verranno tenute in considerazione le due valutazioni più alte ed eliminata quella più bassa.
9. I giudici inseriscono le valutazioni nel programma di gara in modo da generare i risultati.

## Art. 7 - Il Commissario di gara

1. Il Commissario di gara è l'autorità più alta presente sul campo di gara. Tra le sue prerogative c'è la facoltà di confrontarsi con gli ufficiali di gara,

l'organizzatore e le autorità per prendere decisioni determinanti per lo svolgimento della manifestazione.

- È un membro della giuria;
  - è ultimo decisore riguardo a qualsiasi problematica legata alla messa in sicurezza del campo di gara;
  - impone il rispetto del regolamento di gara e sanziona con la squalifica di comportamenti irregolari degli atleti;
  - verifica e approva i documenti di gara insieme agli ufficiali di gara, prima che questi possano essere impiegati o diffusi;
  - scandisce i tempi di gara stabilendo le pause necessarie allo svolgimento del lavoro della giuria o dell'organizzazione;
  - rappresenta la giuria nei rapporti con l'organizzazione dell'evento e gli atleti.
2. Il Commissario di gara è l'unica persona a cui potranno essere presentati reclami e dovrà riportare la decisione della giuria al diretto interessato dopo un confronto/verifica con gli altri giudici

## Art. 8 - Il Segretario di Gara

1. Al Segretario di gara spetta la redazione di tutti i documenti di gara necessari allo svolgimento della manifestazione. Si interfaccia con l'organizzazione dalla quale riceve l'elenco degli iscritti verificati ed ammessi alla gara. Riceve tale elenco in formato elettronico (foglio di calcolo) organizzato per disciplina e categoria di gara, in alternativa, gestisce il software gara FISR.
2. Le sue competenze includono:
  - redazione degli ordini di partenza;
  - stampa dei fogli gara per giuria, speaker e DJ;
  - ricevere dal Commissario di gara i fogli gara compilati;
  - ricevere dal Commissario di gara parere positivo alla formalizzazione e diffusione dei risultati di gara.
3. Il Segretario opera per mezzo di un personal computer e stampante messa a disposizione dall'organizzatore.
4. In caso di assenza di una specifica figura designata quale Segretario, i relativi compiti possono essere svolti dal Commissario di gara.

## Cap. IV – Le figure tecniche di gara

### Art. 9 - Lo Speaker

1. Nelle gare di Roller Freestyle lo speaker ha un ruolo estremamente importante per il coinvolgimento del pubblico e la diffusione della disciplina.
2. Lo speaker deve:
  - Attenersi alle disposizioni del Commissario di gara relativamente a comunicazioni di carattere tecnico/disciplinare e si coordina con il DJ per

l'utilizzo della musica. Durante tutta la manifestazione deve tenere un comportamento equilibrato ed imparziale, deve utilizzare un abbigliamento presentabile ed un linguaggio chiaro ed educato. La sua conduzione incide direttamente sulla durata dell'evento per cui è richiesta una attenzione costante e la perfetta conoscenza delle varie fasi di gara e dei trick.

- Lo Speaker può posizionarsi all'interno del campo di gara, purché non impedisca il regolare svolgimento delle esecuzioni e non sia di intralcio alla giuria.
- Lo Speaker presenta gli atleti all'inizio di una run, commenta lo svolgimento della gara e comunica i risultati, in collaborazione con i giudici.

## Art. 10 - Il Dj

1. Il Dj è l'addetto all'impianto di diffusione sonora.
  - Accompagna musicalmente le gare avendo cura di abbassare il volume durante le comunicazioni dello Speaker.
  - Si coordina con lo Speaker per far partire la musica e per alzare, abbassare o togliere il volume in funzione delle varie fasi di gara.

## Art. 11 - Gli Allenatori

1. Gli Allenatori regolarmente tesserati per l'anno in corso, possono presentare gli atleti in Campionati e Manifestazioni Provinciali, Regionali e Nazionali.
2. Durante tutte le competizioni e le prove ufficiali, nell'area riservata agli atleti, possono assistere fino ad un massimo di due allenatori accreditati per società.
3. Le Società dovranno assicurare che i propri allenatori siano qualificati ad accompagnare in pista gli atleti (devono possedere la qualifica di allenatore roller freestyle), a norma dei regolamenti federali in materia e se ciò non dovesse verificarsi saranno soggette a provvedimenti disciplinari e ad un'ammenda di € 300,00.  
Per la stagione 2020/2021 (causa COVID-19), le società affiliate possono presentare il proprio allenatore anche se non qualificato ma regolarmente tesserato all'anno in corso.
4. Gli Aspiranti Maestri, i Maestri e gli Aspiranti Allenatori non possono presentare atleti ai Campionati o Manifestazioni agonistiche federali, ma solo a gare amatoriali.
5. La qualifica di allenatore si ottiene con la partecipazione al corso SIRI ed il superamento del relativo esame. Per il periodo di tempo intercorrente tra la fine del corso e l'esame, la SIRI rilascia al candidato un attestato di frequenza, con validità 12 mesi, che gli attribuisce tutti i diritti riservati agli allenatori.
6. Solo il Commissario Tecnico della Nazionale Italiana potrà rappresentare e assistere gli atleti sul campo gara in manifestazioni internazionali.

### Art.12 - Tesseramento

1. Possono svolgere attività agonistica e partecipare alle gare tutti gli atleti regolarmente tesserati alla FISR per la disciplina roller freestyle.
2. I tesserati alla FISR sono inquadrati nelle categorie indicate nell'articolo 14
3. Gli atleti devono essere in regola con la visita medica agonistica e dovranno essere tesserati ad una Società o Associazione affiliata FISR. Non necessariamente gli atleti devono far parte di una scuola di pattinaggio, un team o un club.
4. I tesserati FISR sono tenuti all'osservanza delle vigenti leggi sulla tutela sanitaria delle attività sportive, specialmente in ordine agli accertamenti periodici della idoneità sportiva.
5. Le richieste di tesseramento di ciascun atleta devono essere effettuate tramite l'applicativo online raggiungibile dal sito FISR ([www.fisr.it](http://www.fisr.it)) , seguendo quanto indicato nella procedura del tesseramento.
6. La partecipazione al campionato è aperta a tutti i tesserati compresi i cittadini stranieri.
7. In caso risulti primo classificato un cittadino straniero si procederà regolarmente alla premiazione per i primi tre classificati mentre il titolo di Campione Italiano viene assegnato al primo cittadino italiano classificato.

### Art. 13 – Equipaggiamento degli atleti in gara

1. È consentito l'uso di qualsiasi tipologia di pattino senza limitazioni (inline / quad), essendo la commissione di settore a conoscenza di alcune differenze tecniche nell'esecuzione dei trick tra inline e quad, prima di ogni competizione si potrà valutare in base al numero di partecipanti utilizzando un determinato mezzo di optare per una classifica unica oppure separata.
2. Ogni atleta deve essere riconoscibile tramite il N° di gara stampato ed applicato su casco.
3. I numeri di gara devono essere stampati dalla società sportiva di tesseramento dell'atleta o dall'atleta stesso con carattere alto 5 cm. di colore in contrasto con il colore di fondo.
4. I numeri di gara possono essere richiesti dalle società sportive alla commissione di settore.
5. È previsto l'uso di dispositivi di sicurezza individuale, ogni atleta all'interno del campo di gara deve indossare le proprie protezioni che devono essere saldamente agganciate in maniera idonea e corretta.
6. Gli atleti minorenni dovranno indossare obbligatoriamente tutte le protezioni casco, polsiere, ginocchiere. Parastinchi e gomitiere sono facoltativi.
7. Gli atleti maggiorenni hanno il solo obbligo del casco e delle ginocchiere, possono impiegare altre protezioni che ritengono necessarie a garantire a sé stessi un adeguato livello di sicurezza.

8. Chi partecipa alle gare con occhiali da vista/sole è obbligato a tenerli legati dietro la nuca con appositi cordini.
9. L'assenza di protezioni non permette la partecipazione alla competizione.

## **Art. 14 - Suddivisione delle categorie**

1. Il calcolo dell'età fa riferimento all'anno di nascita e non all'effettivo compimento degli anni.
2. Le categorie di partecipazione alle gare, suddivise in maschile e femminile, sono le seguenti:

➤ Giovanissimi	2013 - 2012
➤ Esordienti	2011 - 2010
➤ Ragazzi	2009 - 2008
➤ Allievi	2007 - 2006
➤ Juniores	2005 - 2003
➤ Seniores	2002 - 1992
➤ Master	1991 in poi

## **Art. 15 - Obblighi e codici di condotta**

1. Tutti i concorrenti hanno gli obblighi e le responsabilità di seguito riportati:
  - devono presentarsi alla giuria della gara almeno un'ora prima dell'inizio della competizione in ciascuno dei giorni di gara.
  - hanno l'obbligo di liberare il campo di gara prima dell'inizio di una sessione di gara, evitando che la competizione iniziata, di interferire con le performance in corso. Nel periodo di tempo che intercorre tra le competizioni è possibile continuare il riscaldamento fino al segnale di stop skating dato dallo speaker, l'atleta che non rispetta lo stop liberando il campo gare nel minor tempo possibile verrà richiamato fino a 3 volte poi verrà squalificato. La squalifica è immediata se un atleta utilizza il campo gare durante una competizione in cui non è stato chiamato;
  - devono partecipare alla gara con lealtà ed impegno, qualora sia manifestato da parte dell'atleta "scarso agonismo" il commissario di gara può estromettere l'atleta dalla classifica;
  - devono rispettare ed accettare il giudizio della giuria;
  - il linguaggio ed il comportamento tenuto durante la performance saranno perseguibili con sanzioni moratorie o squalifica.

## **TITOLO III - DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI**

### Art. 16 - Svolgimento della gara

1. L'organizzazione a seconda delle proprie necessità e del numero di iscritti può avvalersi di due tipologie di gara:
  - Hit
  - Jam
2. In entrambi i casi definiamo "Run" il metodo impiegato affinché gli atleti possano eseguire la propria performance di gara ed essere valutati dalla giuria.
3. **Gara HIT:**
  - verranno creati gruppi di atleti in base al numero di iscritti;
  - ogni atleta gareggia singolarmente;
  - verranno effettuate 2 run di qualifica e 2 run di finale;
  - la durata di ogni run può variare da un minimo di 45 secondi ad un massimo di 90 secondi in base alle dimensioni dello skatepark;
  - In nessuna fase di gara è previsto il "last trick" ma verranno annunciati dallo speaker gli ultimi 15 secondi che possono essere utilizzati dall'atleta per continuare la sua run oppure per tentare un singolo trick.
4. **Gara JAM:**
  - verranno creati gruppi di 4/5 atleti;
  - gli atleti gareggiano contemporaneamente;
  - la durata di ogni run sarà di 3/5 minuti per tutte le fasi di gare;
  - gli atleti non occuperanno il campo gara contemporaneamente ma si susseguiranno in base ad un determinato ordine di partenza, nel momento in cui un atleta si ferma, sbaglia o cade l'atleta successivo nell'ordine di partenza viene fatto partire dallo speaker;
  - nel caso un atleta riesca a portare avanti la sua run senza errori verrà automaticamente fermato dallo speaker dopo un minuto e potrà ripartire nuovamente al suo turno successivo.;
  - Non è previsto il "last trick"
5. In base al numero di iscritti, gli atleti verranno suddivisi in gruppi da 4 che disputeranno le qualifiche:
  - nel caso in cui sono iscritti 9 atleti, si fanno tre gruppi da 3 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 7 atleti, si fanno due gruppi uno da 3 e uno da 4 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 6 atleti, si fanno due gruppi da 3 atleti;
  - nel caso in cui sono iscritti 5 o meno atleti, si disputa direttamente la finale;
  - nel caso in cui sia iscritto un unico atleta questi può essere aggregato ad un gruppo di altra categoria, ma la classifica sarà comunque separata.

### Art. 17 - Fasi di gara

1. Tutte le fasi di gara verranno svolte in sequenza per ogni categoria.
2. La gara di Roller Freestyle si articola in tre fasi:

➤ **PROVA CAMPO GARA**

In base alle disposizioni dell'organizzazione nei giorni precedenti alla competizione potrà rendere accessibile il campo gara agli atleti iscritti.

Almeno 1/2 ore di pratica dovranno essere permesse agli atleti prima che l'evento abbia inizio. Durante la prova potranno accedere al campo gara solo e soltanto gli iscritti alla competizione fino ad un massimo di 30 atleti contemporaneamente presenti al suo interno.

➤ **RISCALDAMENTO**

Ad ogni categoria verrà garantita una fase di riscaldamento commisurata al numero dei partecipanti e alle tempistiche di gara. Se una categoria è numerosa si può dividere il gruppo in 2 effettuando due differenti momenti di riscaldamento

➤ **QUALIFICHE**

Le qualifiche sono quella fase dell'evento a cui tutti gli atleti devono partecipare per accedere alle fasi successive di gara.

3. All'inizio di ogni competizione saranno chiamati gli atleti, un gruppo per volta, che potranno posizionarsi all'interno del campo di gara in attesa di essere chiamati dallo speaker per effettuare la propria Run.
4. Se l'atleta non si presenta nel campo gara dopo la terza chiamata verrà squalificato o inserito nell'ultimo gruppo.
5. Una volta terminata la Run gli atleti dovranno abbandonare il campo gara nel minor tempo possibile.
6. In caso di pari punteggio verrà richiesto dai giudici lo spareggio mediante il best trick con un massimo di 3 tentativi per perfezionare la valutazione finale.

➤ **SEMIFINALE E FINALE**

La finale verrà disputata dagli atleti che supereranno le fasi di qualifica.

## 7. **Best Trick**

- il best trick consiste in un singolo o una serie di trick;
- si può ricorrere al best trick in qualunque fase di gara;
- viene utilizzato solo in caso di pareggio tra due atleti;
- per determinare la classifica <sup>[1]</sup>si farà riferimento solo alla valutazione del best trick, senza considerare le prove precedenti;
- gli atleti chiamati a disputare il best trick sorteggiato l'ordine di discesa in pista ed hanno 3 tentativi consecutivi di esecuzione. Verrà preso in considerazione dalla giuria solo il migliore dei 3 tentativi;
- la decisione sul vincitore è presa individualmente da ciascun giudice e comunicata immediatamente;
- vince il best trick chi totalizza più voti.

## Art. 18 - Premiazione

1. Per tutte le categorie, sia maschili che femminili vengono premiati i primi 3 atleti classificati.
2. Le premiazioni vengono effettuate al termine di ogni categoria oppure in fasi della giornata debitamente organizzate come riportato nel capitolo VII.
3. Durante le premiazioni potranno essere inserite anche premiazioni che non creano punteggio per il rank ma che sono limitate alla competizione:
  - Best Trick (Miglior trick dell'evento)
  - Best Line (Migliore performance dell'evento durante la Run)
  - Best Fall (la caduta più eclatante della gara)

## Art. 19 - Classifica

1. La classifica completa non prevede punteggi a pari merito tra tutti gli iscritti alla competizione, generando così un rank nazionale.
2. La Classifica Generale Nazionale sarà definita:
  - Dalla classifica di gara se il Campionato Italiano si svolgerà su tappa unica;
  - Dalla somma totale delle classifiche di gara se il Campionato Italiano si svolgerà su più di una tappa.
3. Per ogni categoria verrà istituito un campione nazionale.

## Cap. VII - CONSIGLI PER L'ORGANIZZAZIONE

### Art. 20 - Gara di due giorni

1. Nel caso la gara si svolge in due giorni il programma potrebbe essere il seguente:
  - GIORNI PRECEDENTI ALL'EVENTO:  
In base alle disposizioni dell'organizzazione nei giorni precedenti alla competizione potrà rendere accessibile il campo gara agli atleti iscritti.
  - SABATO:
    - Mattino - Effettuare la prova libera del campo gara
    - Pomeriggio/sera - Effettuare tutte le fasi di qualifica e semifinale delle categorie:
      - Juniores
      - Seniores
      - Master
  - DOMENICA
    - Mattino - Effettuare tutte le fasi di prova campo gara, qualifiche, semifinali e finali per le categorie:
      - Giovanissimi
      - Esordienti
      - Ragazzi

- Allievi  
E' consigliabile svolgere le premiazioni di queste categorie subito dopo aver terminato le finali durante la fase di riscaldamento delle successive categorie.
- Pomeriggio - Effettuare tutte le finali e premiazioni per le categorie:
  - Juniores
  - Seniores
  - Master

## **Art. 21 - Gara in un giorno**

1. Per effettuare tutte le categorie in una singola giornata si consiglia di procedere in successione con tutte le fasi di gara per ogni singola categoria effettuando le premiazioni immediatamente alla sua conclusione e durante la fase di riscaldamento della categoria successiva oppure alla fine della giornata di gare.

## **TITOLO IV - LE NORME DISCIPLINARI**

### **Art. 22 - Tipologia dei provvedimenti**

1. I provvedimenti disciplinari che possono essere adottati durante lo svolgimento delle gare, a carico di quei concorrenti che si rendano responsabili di inosservanza alle disposizioni della giuria o di più gravi infrazioni ai principi dell'etica sportiva, sono:
  - Richiamo Verbale
  - Ammonizione;
  - Diffida di squalifica;
  - Squalifica.

### **Art. 23 - Sanzioni Motorie**

1. I provvedimenti disciplinari di carattere moratori sono:
  - il richiamo verbale;
  - l'ammonizione;
  - la diffida di squalifica.
2. Il richiamo verbale può essere comminato da qualsiasi giudice addetto allo svolgimento della gara, mentre Ammonizione e Diffida di squalifica sono di competenza del Commissario di gara.
3. Le ammonizioni e la diffida di squalifica saranno immediatamente comunicate a mezzo impianto microfonico e successivamente trascritte in calce nella classifica affissa in bacheca.

## **Art. 24 - Squalifica**

1. L'inosservanza dei principi dell'etica sportiva viene punita con la squalifica dalla competizione.
2. Il concorrente che durante lo svolgimento della gara si sia reso responsabile, a giudizio di un giudice, di danneggiamento o colluttazione con uno o più atleti viene squalificato dalla competizione.