

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.

2. Per accedere alla classifica occorre aver effettuato almeno un salto valido.

Cap. XI - ROLLER CROSS

Art. 62 - GIUDICI

1. La giuria è formata da:
 - Giudice Arbitro.
 - Segretario.
 - Giudice di partenza.
 - Giudice controstarter.
 - Giudici addetti alle penalità.
 - Giudice di arrivo.

Art. 63 – PERSONALE A DISPOSIZIONE

1. Su indicazione del Giudice Arbitro, per la raccolta e il riposizionamento degli ostacoli, sarà richiesto un numero di addetti di pista variabile in base alle caratteristiche del percorso di gara.

Art. 64 - ATTREZZATURA

1. Il materiale necessario è il seguente:
 - Nastro adesivo bianco e rosso.
 - Cinesini.
 - Gessi.
 - Sistema di cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, unitamente ad un dispositivo per la visualizzazione dei tempi.
 - N. 4 dispositivi mobili (tablet, smartphone, ecc.) con funzione moviola ad almeno 120 fps
 - Area risultati
 - Ostacoli (come da tabella)

GIMKANE	BARRIERE	RAMPE
Campo Minato	Salto a secco	Curva 45°
Imbuto	Sottopasso	Bank to bank *
Gimkana	Tunnel	Dritta *
	Salto triplo*	Spina
		Dosso *
		Valle *
		Rialzo*

*vedi allegati

N.B. devono essere presenti:

- Almeno 1 ostacolo del gruppo Gimkane.
- Almeno 4 ostacoli del gruppo Barriere **di cui 2 salti a secco**
- Almeno 3 ostacoli del gruppo Rampe purché di 2 tipologie diverse.

Art. 65 - CAMPO DI GARA

1. Il percorso di Roller Cross deve essere realizzato in spazi ampi all'aperto. Esso deve essere accuratamente quotato e realizzato con tutte le caratteristiche richieste, provvedendo ad eliminare ogni eventuale pericolo per l'incolumità degli atleti.
2. È prevista la possibilità di disputare la gara di Roller Cross su percorso indoor per le gare nazionali (Campionato Italiano, Coppa Italia e Trofeo Tiezzi) per le quali non può essere programmato un recupero in caso di maltempo ed in tutte le situazioni che la Commissione di Settore riterrà opportuno, fermo restando il rispetto delle caratteristiche indicate al punto 4.
3. Per ogni tipo di manifestazione, **gli ostacoli dovranno essere distribuiti equamente su tutto il percorso, esaltando le caratteristiche proprie della specialità.** La planimetria del percorso di Roller Cross, completa di ostacoli e relative specifiche, quali: i materiali di composizione degli ostacoli, tipologia di pavimentazione. dovrà essere inviata alla Commissione di Settore in allegato al programma di gara.
4. Caratteristiche tracciato e ostacoli:
 - Le gare devono essere organizzate su superfici idonee al pattinaggio (asfalto, cemento, resine, parquet, ecc.).
 - DIMENSIONI:
 - Lunghezza totale: da m 250 a m 350
 - **Larghezza minima percorso (escluso rettilineo partenza e prima curva): m 3.5**
 - Lunghezza minima rettilineo di partenza: m 20
 - **Larghezza minima rettilineo partenza e prima curva: m 5**
 - Lunghezza corsie separate in partenza: m 5.
 - Larghezza corsie separate: minimo m 1,25
 - N.4 box di partenza, ognuno di larghezza pari alle corsie e m 1 di lunghezza.
 - **Presenza di almeno 2 curve a destra e 2 curve a sinistra (caratteristiche specificate di seguito)**
 - Distanza minima tra gli ostacoli: m 5.
 - Distanza massima tra gli ostacoli: m 25.
 - Distanza minima della linea di arrivo dall'ultimo ostacolo: m 10.
 - Altezza salti a secco per categorie (tolleranza +/- cm 2):
Gio/Eso : cm 30 – Rag M/All M/Mas M: 50 cm – Jun M/Sen M: 60 cm
Rag F/All F/Mas F: 40 cm – Jun F/Sen F: 50 cm
 - Altezza sottopassi per categorie:
Gio/Eso: 90 cm – Rag/All: 100 cm – Jun/Sen/Mas: 110 cm.
 - **In caso di 2 SALTI A SECCO consecutivi, se inamovibili e di materiale rigido, devono essere pieni e posti alla distanza minima di m10.**
 - Gimkane con almeno 3 elementi:

Superamento della linea di mezzeria	Distanza minima tra elementi	Distanza massima tra elementi
m 0,50	m 5	m 6
m 0,75	m 6	m 7
m 1	m 7	m 8

- Il campo minato deve essere costituito da elementi non facilmente abbattibili e a distanza di **cm 75** l'uno dall'altro sia in senso longitudinale che laterale
 - Larghezza minima Rampe: cm 180
 - Altezza minima Rampe: cm 40
 - Tipologie e dimensioni di rampe e tunnel devono essere approvate dalla CDS
5. E' facoltà dell'organizzazione prevedere una rampa di partenza (allegato 3).
 6. La distanza minima tra la partenza ed il primo ostacolo non può essere inferiore a 12 m.
 7. Tutti gli ostacoli devono consentire il passaggio contemporaneo di almeno due atleti.

CARATTERISTICHE DELLE CURVE OBBLIGATORIE:

Le curve obbligatorie (2 a destra e 2 a sinistra) devono avere ampiezza da 160° a 180°, con un raggio di curva interno compreso tra m 0 e m 5.

Nel caso in cui una di tali curve fosse posizionata dopo il rettilineo iniziale o entro m 10 dalla sua fine, dovrà avere una larghezza minima di m 5.

CARATTERISTICHE DEL SALTO TRIPLO:

Fa parte della categoria barriere, è costituito da tre ostacoli posti a m 5 l'uno dall'altro. L'ostacolo dovrà avere la sezione triangolare e il triangolo dovrà essere regolare (equilatero ed equiangolo), dal centro del lato all'angolo opposto dovrà misurare cm 30 (+o-2cm), come da disegno. Dovrà essere in gommapiuma e, a discrezione, potrà essere rivestito di tessuto.

CARATTERISTICHE DEL RIALZO:

Fa parte della categoria rampe, può essere inclinata o piana (come da disegno), la parte anteriore può avere un'altezza variabile da cm 15 a 30 (+o-2 cm.) e dovrà essere chiusa. La parte posteriore può avere un'altezza variabile da cm 30 a 50. (+o-2cm.). La lunghezza della struttura potrà variare da m 2,30 a m 2,60 (+o-2cm.) e la larghezza minima di m 1,80.

Art. 66 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

1. Prima dell'inizio della gara sono previste prove libere per tutti gli atleti. Scaduto il tempo previsto per le prove, stabilito dall'organizzazione e adeguato al numero degli iscritti, non saranno concesse ulteriori possibilità di prova.
2. La gara di Roller Cross si articola in due fasi: fase di qualifica, basata su una prova individuale a tempo, e fase finale, basata sullo scontro diretto ad eliminazione.

FASE DI QUALIFICA:

3. Prova individuale a tempo.
4. L'ordine di partenza è casuale.
5. Viene stilata una classifica di merito in base al tempo ottenuto da ogni atleta.
6. Se due atleti hanno lo stesso tempo, le posizioni in classifica saranno assegnate in base all'ordine di partenza.
7. Gli atleti che non ottengono un tempo valido sono estromessi della classifica.
8. I comandi per la partenza sono DUE:

- “ai posti” l'atleta si posiziona dietro la linea di partenza. Il pattino più avanzato deve essere posizionato all'interno del box di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano. Il pattino arretrato può assumere qualsiasi posizione.
 - “pronti” è dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l'atleta ha 5 secondi per partire. Nel periodo che intercorre tra il secondo comando e la partenza entrambi i pattini dovranno toccare il suolo almeno con una ruota, pena la falsa partenza. Il primo movimento in avanti di uno dei due pattini deve attraversare la linea di partenza.
9. Le oscillazioni del corpo sono ammesse.
10. Casi particolari:
- Nel caso in cui una fotocellula vada in errore, la prova va ripetuta al termine di tutte le prove di qualifica della stessa categoria.

FASE FINALE:

1. La fase finale prevede la partecipazione degli atleti che hanno disputato la fase di qualifica ottenendo un tempo valido, con le sotto indicate limitazioni:
 - a. Per tutte le categorie, fino a 11 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 4 atleti; da 12 a 23 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 8 atleti; da 24 atleti iscritti, passano alla fase finale i primi 16 atleti. Gli atleti vengono suddivisi in gruppi di 3 o 4, in funzione del numero dei qualificati, con i criteri riportati nell'art. 41 del presente Regolamento Tecnico.
2. La fase finale viene svolta per categorie, alternandole tra maschili e femminili.
3. I primi due atleti classificati di ogni gruppo passano alla batteria successiva. Si prosegue finché non resta un solo gruppo in gara.
4. Gli atleti che non avanzano alla batteria successiva vengono classificati in base al loro miglior tempo di qualifica.
5. Per la determinazione del posizionamento in partenza si fa riferimento al piazzamento di ciascun atleta nella classifica della fase precedente e, in caso di pari merito, al rispettivo tempo di qualifica.
6. E' a discrezione dell'organizzazione prevedere l'utilizzo di pettorine colorate (**rosso 1°- giallo 2°- verde 3°- blu 4°**) per l'individuazione degli atleti e l'attribuzione della scelta della corsia di partenza.
7. I comandi per la partenza sono TRE:

“ai posti” gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza così come previsto per la qualifica.

“pronti” viene dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso gli atleti devono rimanere immobili nella posizione assunta.

“Via” viene decretato tramite segnale acustico, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando “pronti”.
8. Se l'atleta si muove dopo il “pronti” e prima del “Via”, viene chiamata la falsa partenza.
9. L'atleta che esegue due false partenze viene classificato ultimo del gruppo.

Art. 67 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

1. Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori, possono essere affrontati in qualsiasi modo ma non possono essere aggirati (anche parzialmente).
2. Gli atleti che, per un impedimento imprevisto in prossimità di un ostacolo, siano impossibilitati ad affrontare quell'ostacolo possono aggirarlo e proseguire la gara.

3. Gli atleti che accidentalmente non eseguono un ostacolo obbligatorio hanno la facoltà di indietreggiare e percorrerlo correttamente.
4. 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.
5. I contatti tra gli atleti sono permessi come previsto all'Art.32.
6. L'arrivo viene determinato nel momento in cui la parte più avanzata del primo pattino attraversa la linea del traguardo, procedendo nella stessa direzione imposta dal percorso, purché almeno una sua qualsiasi parte sia a contatto con il suolo. Qualora il primo pattino non tocchi la linea del traguardo, l'arrivo viene determinato dalla parte più avanzata del secondo pattino, purché quest'ultimo oltrepassi la linea del traguardo.
7. La classifica finale deve tener conto dell'ordine di arrivo delle batterie.
In fase di qualifica gli atleti vengono estromessi dalla classifica per comportamento gravemente scorretto o antisportivo e **posizionati ultimi in classifica, senza tempo valido**, nei seguenti casi:
 - Doppia falsa partenza
 - Aggiramento di un ostacolo posto sul percorso
 - Uscita dal percorso di gara
 - Taglio di percorso
 - Mancato arrivo al traguardo o arrivo in senso contrario
 - Rimozione del casco prima dell'arrivo.

In fase finale, gli atleti vengono estromessi dalla classifica per comportamento gravemente scorretto o antisportivo e posizionati all'ultimo posto della batteria nei seguenti casi:

- Mancato arrivo al traguardo o arrivo in senso contrario (DNF)
- Spinte, trattenute e allargamento palese delle braccia al fine di ostacolare il sorpasso di chi sta dietro (da valutare DQ o SDQ)
- Tagliare la strada ad un avversario (DQ)
- Doppia falsa partenza (DQ)
- Invasione della corsia di partenza (DQ)
- Aggiramento di un ostacolo posto sul percorso (DQ)
- Uscita dal percorso di gara (DQ)
- Taglio di percorso (DQ)
- Spostamento volontario di un ostacolo (SDQ)
- Rimozione del casco prima dell'arrivo (da valutare DQ o SDQ)
- Assenza alla partenza (DNS)

Nel caso in cui due o più atleti siano passibili di provvedimento di retrocessione, per la determinazione della classifica, dietro agli atleti che hanno completato la gara, sarà seguito l'ordine:

DNF (mancato arrivo)

DQ (falli e scorrettezze)

SDQ (comportamento antisportivo)

DNS (assenza alla partenza).

I posti dal 1° al 4° sono assegnati in base all'ordine di arrivo della finale.

- a. I posti dal 5° al 8° sono assegnati in base all'ordine di arrivo della finale di consolazione.

- b. I posti dal 9° al 12° sono assegnati in base ai tempi di qualifica tra gli atleti terzi classificati ai quarti di finale.
- c. I posti dal 13° al 16° sono assegnati in base ai tempi di qualifica tra gli atleti quarti classificati ai quarti di finale.
- d. Gli atleti non ammessi alla fase finale saranno classificati in base ai tempi di qualifica.

Cap. XII - CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Art. 68 – GIUDICI

1. La giuria è formata da:
 - Giudice Arbitro;
 - Segretario;
 - Giudice rilevatore delle penalità e del tempo;
 - 3 giudici valutatori per i campionati Regionali, Coppa Italia e Trofei, 5 giudici valutatori per il Campionato Italiano.

Art. 69 – PERSONALE A DISPOSIZIONE

1. Il personale necessario è formata da:
 - 4 addetti di pista.

Art. 70 – ATTREZZATURA

1. Il materiale necessario è il seguente:
 - 54 coni per l'area di gara.
 - 54 coni per l'area di riscaldamento.
 - 108 dischetti adesivi per posizionamento coni (o segno equivalente).
 - Cronometro.
 - Area risultati.

Art. 71 - CAMPO DI GARA

1. Il campo di gara è costituito da 3 file di coni, parallele tra loro, poste alla distanza di 2 m l'una dall'altra. L'ordine delle file, partendo da quella più vicina alla giuria è:
 - fila di 20 coni ad una distanza di cm 50 tra loro
 - fila di 20 coni ad una distanza di cm 80 tra loro
 - fila di 14 coni ad una distanza di cm 120 tra loro
2. Il centro di ogni fila deve essere allineato con la postazione della giuria.
3. Il colore dei coni deve essere uniforme per file e contrastante con il fondo del tracciato.
4. La distanza tra i coni è rilevata dal centro di un dischetto adesivo (o segno equivalente) all'altro.