



**PATTINAGGIO FREESTYLE
COMMISSIONE
TECNICA NAZIONALE**

**Circuito AICS
Pattinaggio Freestyle
2020-2021**

REV04-210225

-INDICE-

Iscrizione e quote	3
Classifiche e punteggi	3
Categorie	4
ROLLERCROSS	5
Formule	
Ostacoli	
Comandi prove a tempo individuali	
Comandi batterie	
Norme	
SKATE SLALOM	7
Formule	
Nullità	
Comandi	
LONG JUMP	8
FREE JUMP	10
HIGH JUMP – JUNIOR JUMP	12
SPEED SLALOM	15

Iscrizione e quote

La partecipazione alle manifestazioni è riservata agli atleti in possesso di tessera AICS atleta agonista in corso di validità. Non esistono vincoli alla partecipazione: le società e gli atleti possono liberamente decidere a quante e quali tappe del circuito partecipare.

L'iscrizione degli atleti viene effettuata separatamente per ogni tappa

Quote per singola tappa : 12€ fino a due specialità + 4€ successive

Classifiche e punteggi

L'attribuzione del punteggio al fine di determinare la classifica che porta all'assegnazione del titolo di Società Campione Nazionale AICS avviene secondo la seguente modalità:

Ad ogni atleta sarà attribuito un punteggio in base al piazzamento in classifica.

Nelle categorie con un numero di partecipanti superiore a 3, i primi tre classificati otterranno un punteggio bonus come indicato in tabella (TABELLE 1-2)

CATEGORIE ESPERTI		
Posizione	Punteggio	Bonus 3+ partecipanti
1	20	3
2	18	2
3	16	1
4	14	
5	12	
6	10	
7	8	
8	6	
9	4	
10	2	
11	1	
...	1	

CATEGORIE NUOVE PROMESSE		
Posizione	Punteggio	Bonus 3+ partecipanti
1	10	1
2	8	1
3	6	1
4	4	
5	3	
6	2	
7	1	
8	1	
9	1	
10	1	
11	1	
...	1	

TABELLE 1-2

Categorie

CATEGORIE NUOVE PROMESSE	
Giovanissimi	2013 – 2012
Esordienti	2011 – 2010
Ragazzi	2009 – 2008
Allievi	2007 – 2006
Junior	2005 - 2003
Senior	2002 e precedenti*
Master	1991 e precedenti
CATEGORIE ESPERTI	
Giovanissimi	2013 – 2012
Esordienti	2011 – 2010
Ragazzi	2009 – 2008
Allievi	2007 – 2006
Junior	2005 - 2003
Senior	2002 e precedenti*
Master	1991 e precedenti

NB: PER LA PARTECIPAZIONE SARÀ NECESSARIO CHE L'ATLETA SIA IN POSSESSO DEL **CERTIFICATO MEDICO AGONISTICO**.

La conseguenza di questa norma, inserita in ottemperanza alle norme vigenti per il contrasto del Covid-19, risulta essere l'impossibilità per le categorie CUCCIOLI A e CUCCIOLI B di prendere parte alle manifestazioni.

Qualora la regolamentazione in merito dovesse cambiare, verrà data tempestiva comunicazione riguardo il reintegro delle suddette categorie.

*La categoria senior comprende atleti dai 18 ai 30 anni di età.

Gli atleti con un'età superiore possono scegliere di continuare a gareggiare nella categoria senior a condizione che la categoria rimanga tale per tutto il corso della stagione in cui la scelta è stata effettuata.

✓ Tutti gli atleti dovranno avere il proprio numero ben visibile su entrambi i lati del casco

N.B. Per ogni specialità, il commissario di gara può riservarsi la facoltà di non permettere la partecipazione all'atleta che dimostri di non avere capacità sufficienti per portare a termine la competizione in sicurezza.

ROLLERCROSS

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.

È obbligatorio l'uso delle protezioni (casco, polsiere e ginocchiere).

L'uso delle gomitiere rimane facoltativo.

Formule

Qualificazioni individuali a tempo e finali a batteria – classifica per ordine di arrivo:

Le batterie per le finali vengono formate sulla base dei tempi ottenuti dai singoli atleti durante le fasi di qualificazioni individuali svolte sul medesimo percorso.

La classifica finale corrisponde all'ordine di arrivo degli atleti nelle rispettive batterie.

Qualificazioni e finali a batterie:

La fase di qualificazione avviene in batterie formate casualmente o per club. Le batterie finali verranno formate sulla base dei tempi eseguiti durante la fase di qualificazione.

La classifica finale corrisponde all'ordine di arrivo degli atleti nelle rispettive batterie.

- ✓ Le modalità di svolgimento della gara saranno in ogni caso a discrezione dell'organizzatore, anche in relazione al numero di atleti partecipanti. La modalità adottata verrà comunicata contestualmente alla pubblicazione dell'annuncio gara delle singole tappe e confermata alla chiusura delle iscrizioni, durante il briefing online.

Ostacoli

Gli ostacoli previsti lungo il percorso sono i medesimi per ogni categoria.

Per la categoria nuove promesse dovrà essere prevista un'alternativa a rampe e bank-to-bank presenti.

Comandi prove a tempo individuali

“ai posti”: l’atleta si posiziona all’interno del box, dietro la linea di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano;

“pronti”: è dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l’atleta ha 5 secondi per partire.

Se l’atleta si muove dopo il “ai posti” e prima del “pronti”, viene chiamata la **falsa partenza**.

L’atleta che esegue due false partenze viene classificato ultimo della categoria di appartenenza.

Comandi batterie

“ai posti”: l’atleta si posiziona all’interno del box, dietro la linea di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano;

“pronti”: è dato 3 secondi dopo il primo comando;

“via”: viene decretato tramite segnale acustico, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando “pronti”.

Se l’atleta si muove dopo il “pronti” e prima del “via”, viene chiamata la **falsa partenza**.

Alla prima falsa partenza, l’atleta viene fatto arretrare di un metro (linea posteriore del box di partenza)

L’atleta che esegue due false partenze viene squalificato e classificato ultimo della categoria di appartenenza, senza prendere parte alla competizione.

Norme

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. Gli atleti che, in fase di qualifica, non arrivano al traguardo, sono retrocessi all'ultimo posto della categoria di appartenenza.
3. Gli atleti che, in fase finale, non arrivano al traguardo, sono retrocessi all'ultimo posto della batteria.
4. Gli atleti che accidentalmente non eseguono un ostacolo obbligatorio hanno la facoltà di indietreggiare e percorrere correttamente l'ostacolo.
5. 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
6. 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.

SKATE SLALOM

Percorso svolto con pali snodati, ogni atleta disputerà almeno 2 run.

Formule

Best time: Ai fini della classifica viene considerata la sola run svolta nel minor tempo.

Run NULLA: (attribuzione tempo 999 secondi)

- 2 False partenze
- Porta saltata
- Porta inforcata
- Salto di percorso

Nessuna penalità sarà attribuita all'atleta che, in caso di errore, torna indietro e riprende dalla porta saltata o inforcata proseguendo correttamente il percorso.

Comandi

“ai posti”: l'atleta si posiziona all'interno del box, dietro la linea di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano

“pronti”: è dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l'atleta ha 5 secondi per partire.

Se l'atleta si muove dopo il “ai posti” e prima del “pronti”, viene chiamata la **falsa partenza**.

L'atleta che esegue due false partenze viene classificato ultimo del gruppo.

LONG JUMP



Rincorsa: 23 metri

lunghezza minima: 1,50 per tutte le categorie

Incremento: 25 cm

Numero massimo di salti: 8 salti per ogni atleta (libera scelta delle misure)

È obbligatorio l'uso delle protezioni (casco, polsiere e ginocchiere).

L'uso delle gomitiere rimane facoltativo.

Il salto è valido nel momento in cui l'atleta esegue il salto senza toccare i tappetini 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.

1. 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 a 23 m dalla linea di partenza;
 - linea di arrivo, tracciata a m 5 dal tappetino di arrivo.
2. 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.
3. Tre nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.
4. Nel caso in cui un atleta decida di rinunciare ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), al momento della chiamata, comunica la sua decisione al giudice di partenza. Un atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". A questo punto la giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva.

N.B. Nell'impossibilità di utilizzare tappetini per la segnalazione di stacco e atterraggio, la gara potrà essere ugualmente disputata predisponendo due posizioni video, con altrettanti addetti, in corrispondenza delle linee di stacco e atterraggio.

FREE JUMP



Rincorsa: 15 metri

Arrivo: 5 metri

Maschi	
Giovanissimi	30 cm
Esordienti	40 cm
Ragazzi	60 cm
Allievi	70 cm
Junior	80 cm
Senior	90 cm
Master	60 cm

Femmine	
Giovanissimi	30 cm
Esordienti	40 cm
Ragazzi	50 cm
Allievi	60 cm
Junior	70 cm
Senior	70 cm
Master	50 cm

Altezza minima: Specificata in tabella per ogni categoria.

Incremento: 5 cm

Numero massimo di salti: 8 salti per ogni atleta. (libera scelta delle misure)

L'uso del casco è fortemente consigliato ma **non è obbligatorio indossare le protezioni.**

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.

1. 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.
2. 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.
3. 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,
4. Tre nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.
5. Nel caso in cui un atleta decida di rinunciare ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), al momento della chiamata, comunica la sua decisione al giudice di partenza. Un atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". A questo punto la giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva.
6. L'asticella non deve flettere. La tolleranza massima di flessione è di 3 cm al centro dell'asticella.

HIGH JUMP – JUNIOR JUMP (Gara riservata alle categorie Esperti)



Rincorsa: 20 metri

Arrivo: 15 metri

Rampa: High Jump 45 cm – Junior Jump 30cm

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

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

Altezza minima: Specificata in tabella per ogni categoria.

Incremento: 10 cm

Numero massimo di salti: 8 salti per ogni atleta. (libera scelta delle misure)

Specifiche rampa: TABELLA 3

N.B. Alle categorie **Giovanissimi** ed **Esordienti** è riservata la disciplina **Junior jump**, che prevede l'utilizzo della rampa da 30 cm.

Tutte le altre categorie competeranno nell'**High jump** utilizzando la rampa da 45cm

È obbligatorio l'uso delle protezioni (casco, polsiere e ginocchiere).

L'uso delle gomitiere rimane facoltativo.

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.

1. Il campo gara prevede linee parallele perpendicolari al verso di percorrenza:
 - Linea di partenza dietro la quale viene predisposto un box largo m 1 in corrispondenza della rampa;
 - Linea di posizionamento della rampa, tracciata a m 20 dalla linea di partenza;
 - Linea di arrivo, tracciata a m 15 dalla linea di posizionamento della rampa (la riga d'arrivo sarà segnalata con due coni visibili all'atleta.)
2. Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti almeno 2 metri 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.
3. L'asticella deve appoggiarsi 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 due superfici dell'asticella e dei supporti,
4. Tre nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.
5. Nel caso in cui un atleta decida di rinunciare ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), al momento della chiamata, comunica la sua decisione al giudice di partenza. Un atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". A questo punto la giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva.
6. L'asticella non deve flettere. La tolleranza massima di flessione è di 3 cm

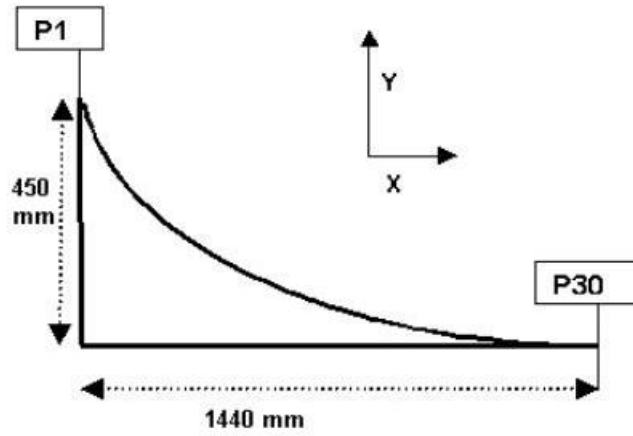
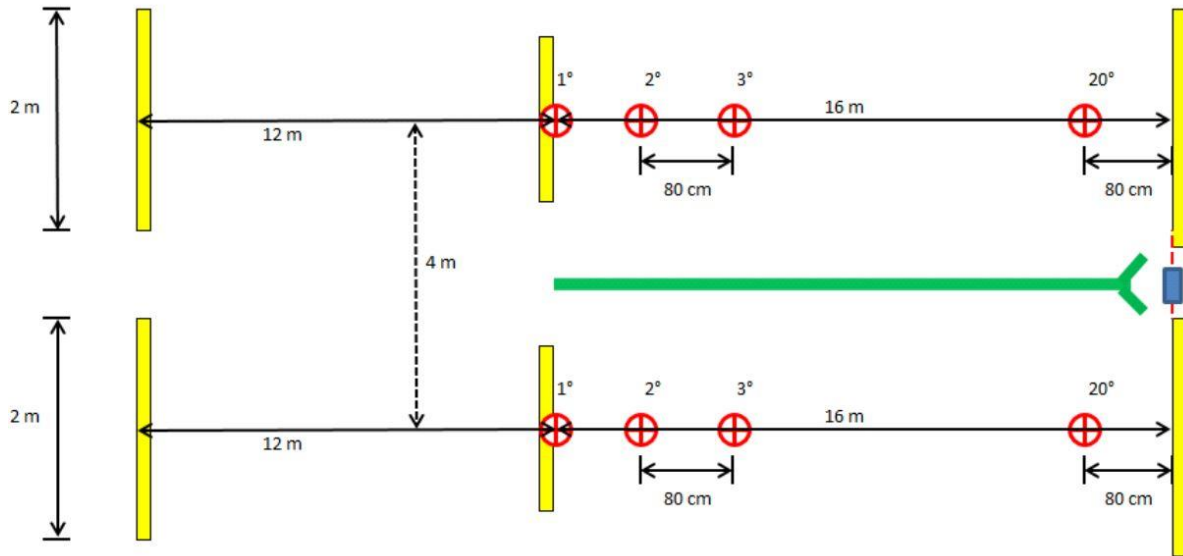


TABELLA 3

	X	Y		X	Y
P1	0	450	P16	750	120
P2	50	422	P17	800	108
P3	100	394	P18	850	97
P4	150	266	P19	900	87
P5	200	338	P20	950	77
P6	250	313	P21	1000	68
P7	300	287	P22	1050	60
P8	350	263	P23	1100	53
P9	400	239	P24	1150	44
P10	450	218	P25	1200	37
P11	500	198	P26	1250	29
P12	550	180	P27	1300	22
P13	600	163	P28	1350	15
P14	650	148	P29	1400	9
P15	700	134	P30	1440	0

SPEED SLALOM



Larghezza pista: 2 metri

Distanza partenza-linea primo cono: 12 metri

Distanza conetti: 80 cm (centro)

L'uso delle protezioni non è obbligatorio.

La tracciatura del campo di gara prevede:

- 20 cerchi posti alla distanza di 80 cm tra loro (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro)
- Linea di partenza posta a 12 m dal centro del primo cono
- Linea parallela a quella di partenza posta a 40 cm per delimitare il box di partenza
- "linea di primo cono" parallela alla linea di partenza e tangente il bordo frontale del primo cerchio
- Linea di arrivo posta a 80 cm dall'ultimo cono
- Disposizione lineare di 20 coni di uguale colore
- Barriera divisoria per evitare lo sconfinamento di coni eventualmente abbattuti (altezza minima 10 cm)

Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti

- almeno 1,5 m tra il bordo della pista e la linea di partenza
- almeno 7 m fra la linea di arrivo ed il bordo della pista
- almeno 3 metri fra il bordo della pista ed i lati del tracciato

Fotocellule:

TIME TRIALS: Sono poste in modo da rilevare i tempi dalla linea partenza fino alla linea di arrivo, per uno spazio totale di 28 m.

PARTENZA: posizionata a 40 cm di altezza dal suolo

ARRIVO: è posizionata a 20 cm di altezza dal suolo

FINALI KO SYSTEM: Sono poste sulla linea di arrivo; il tempo è fatto partire dal segnale acustico del “via”

TIME TRIALS:

Ogni atleta esegue due prove, delle quali verrà preso in considerazione il tempo migliore

PRIMA PROVA: ordine di discesa in pista casuale

SECONDA PROVA: ordine per la discesa in pista stabilito dal tempo conseguito nella prima prova.

Comandi:

“ai posti” – “on your marks”:

L’atleta si posiziona dietro la linea di partenza, il pattino più avanzato deve essere posizionato all’interno del box senza toccarne i bordi.

“pronti” – “set”:

è dato 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l’atleta ha 5 secondi per partire. 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.

FASE FINALE (KO SYSTEM):

Passano alla fase finale, disputata mediante il KO system:

I PRIMI 4 ATLETI di ogni categoria in cui ci sia un numero di partecipanti inferiore a 12; i posti dal quinto in poi verranno attribuiti considerando il best time delle run precedenti.

I PRIMI 8 ATLETI di ogni categoria in cui ci sia un numero di partecipanti superiore a 12; i posti dal nono in poi verranno attribuiti considerando il best time delle run precedenti. Per gli atleti eliminati ai quarti di finale, la classifica verrà stilata sempre considerando il best time delle qualificazioni.

Le sfide fra gli atleti qualificati avverranno secondo i seguenti schemi:

4 ATLETI	
Sfida 1	Sfida 2
1° vs 4°	2° vs 3°

8 ATLETI			
Sfida 1	Sfida 2	Sfida 3	Sfida 4
1° vs 8°	5° vs 4°	3° vs 6°	7° vs 2°

Ogni sfida diretta prevede la vittoria di almeno due prove.

Per ogni sfida è previsto un numero massimo di 5 prove, in caso di parimerito la vittoria viene attribuita all'atleta che ha ottenuto il miglior tempo in fase di qualificazione.

Comandi

“ai posti” – “on your marks”:

l'atleta si posiziona dietro la linea di partenza, il pattino più avanzato deve essere posizionato all'interno del box senza toccarne i bordi.

“pronti” - “set”:

è dato 3 secondi dopo il primo comando, dopo di esso l'atleta deve rimanere immobile nella posizione assunta

“via”: viene decretato tramite segnale acustico, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando “pronti”.

Se l'atleta si muove dopo il “pronti” e prima del “via”, viene chiamata la **falsa partenza**. All'atleta che esegue due false partenze in una singola prova viene attribuita una run nulla.

PENALITÀ (TIME TRIALS & KO):

1. In entrambe le fasi di gara gli atleti dovranno attraversare la linea del primo cono su un solo pattino
2. Per ogni cono slalomato con due pattini a terra viene data una penalità, al terzo viene data la run nulla
3. Una volta che il pattino viene alzato non potrà più essere abbassato fino al superamento della linea di arrivo, pena l'attribuzione di run nulla
4. Se l'atleta cambia il piede di slalom la run viene considerata nulla
5. La linea di arrivo deve essere superata prima con il pattino a terra e almeno una ruota deve toccare terra, pena nullità della run
6. Per ogni spazio delimitato da due coni non intersecato verrà applicata una penalità di 0,2 secondi
7. Per ogni cono abbattuto o spostato verrà applicata una penalità di 0.2 secondi (il cono si considera spostato quando diventa visibile il cerchio su cui era posizionato)
8. Viene considerata nulla la run in cui si registrano
 - più di QUATTRO penalità per le categorie esperti.
 - più di DIECI penalità per le categorie nuove promesse.

