



DA OLTRE 60 ANNI LO SPORT CRESCE CON NOI

FREESTYLE
REGOLAMENTO TECNICO PROMOZIONALE
AVVIAMENTO- PREAGONISTI

CAPO I.....	3
NORME GENERALI.....	3
Art.. 1 - ATTIVITA' SPORTIVA.....	3
Art.. 2 – LUOGHI DELL'ATTIVITA' SPORTIVA.....	3
Art.. 3 – DISPOSITIVI DI PROTEZIONE.....	3
Art.. 4 – ADDETTI.....	4
Art.. 5 – RILEVAMENTI DEI TEMPI.....	4
CAPO II.....	5
ATTIVITA' DI AVVIAMENTO.....	5
Art.. 6 – CATEGORIE.....	5
Art.. 7 – ROLLER CROSS.....	5
Art.. 7.1 – TRACCIATO.....	5
Art.. 7.2 – TIPOLOGIA DEGLI OSTACOLI.....	5
Art.. 7.3 – SVOLGIMENTO.....	6
Art.. 7.4 – COMANDI DI PARTENZA.....	6
Art.. 7.5 – PREMIAZIONI.....	6
Art.. 8 – SPEED SLALOM.....	6
Art.. 8.1 – TRACCIATO.....	6
Art.. 8.2 – TIPOLOGIA DEL TRACCIATO.....	6
Art.. 8.3 – SVOLGIMENTO.....	7
Art.. 8.4 – COMANDI DI PARTENZA.....	7
Art.. 8.5 – PREMIAZIONI.....	7
CAPO III.....	8
ATTIVITA' DI PREGONISMO.....	8
Art.. 9 – CATEGORIE.....	8
Art.. 10 – ROLLER CROSS.....	8
Art.. 10.1 – TRACCIATO DI GARA.....	8
Art.. 10.2 – SVOLGIMENTO GARA.....	9
Art.. 10.3– COMANDI DI PARTENZA.....	10
Art.. 10.4– CLASSIFICA E PREMIAZIONI.....	10
Art.. 11 – SPEED SLALOM.....	10
Art.. 11.1 – TRACCIATO DI GARA.....	10
Art.. 11.2 – SVOLGIMENTO GARA.....	11
Art.. 11.3– COMANDI DI PARTENZA.....	11
Art.. 11.4 - PENALITA'.....	12
Art.. 11.5 - CLASSIFICA.....	12
Art.. 12 – BATTLE TRICK LADDER.....	12
Art.. 12.1 – TRACCIATO DI GARA.....	12
Art.. 12.2 – SVOLGIMENTO GARA.....	13
Art.. 12.3– LISTA DEI TRICK.....	13
Art.. 12.4 - CLASSIFICA.....	13

CAPO I

NORME GENERALI

Art.. 1 - ATTIVITA' SPORTIVA

Il presente Regolamento Tecnico riguarda le attività promozionali del pattinaggio in linea Freestyle.

Le attività promozionali si dividono in:

Attività di AVVIAMENTO

Attività PREAGONISTICA

L'Attività promozionale di AVVIAMENTO è rivolta a tutti coloro che indipendentemente dall'età si avvicinano per la prima volta ad una disciplina sportiva.

Tale attività in quanto promozionale prevede lo svolgimento di eventi a carattere ludico - motoria che non prevedono la redazione di classifica con relativi podi, ma solo un elenco con i risultati e i tempi effettuati dai singoli partecipanti.

Non c'è limite di età e di categorie. Gli iscritti devono comunque essere regolarmente tesserati e devono avere un certificato medico che attesti la possibilità di partecipare ad attività ludico – motoria (certificato di sana e robusta costituzione redatto dal medico di famiglia) secondo quanto stabilito in materia dalla vigente legislazione.

L'Attività promozionale PREAGONISTICA è rivolta a coloro che non praticheranno nell'anno in corso, o non hanno praticato negli anni precedenti attività agonistica di nessun tipo, in qualsiasi ente o Federazione, sia a livello Nazionale che Internazionale.

Per gli eventi organizzati dalle Società si dovrà comunicare il numero dei partecipanti, suddivisi già nelle categorie stabilite dalle società per quell'evento, in modo tale che la/le Società organizzatrici possano organizzarsi al meglio anche per la consegna di gadget, medaglie, attestati, ecc.

Art.. 2 – LUOGHI DELL'ATTIVITA' SPORTIVA

Il Freestyle può essere praticato in spazi all'aperto (Outdoor) e in impianti coperti (Indoor) purché ci siano superfici pattinabili, senza vincolo di misure.

Sono ammessi negli spazi relativi all'evento, rispettando le tempistiche di ingresso impartite dal Giudice Arbitro tutti i regolari iscritti alla competizione.

Gli atleti dovranno correttamente indossare:

- Pattini
- divisa societaria (se in dotazione)
- sistemi individuale di protezione
- numero di riconoscimento (se in dotazione).

Art.. 3 – DISPOSITIVI DI PROTEZIONE

La sicurezza è il fattore primario che si deve sempre prendere in considerazione.

Gli atleti dovranno indossare (indistintamente dalla specialità che stanno praticando):

- Casco
- Polsiere

- Ginocchiere
- Gomitiere
- Cordoncino (nel caso indossassero occhiali)

Tutti questi materiali dovranno essere omologati per fare attività sportiva di pattinaggio.

Non sono ammessi alla manifestazione atleti con gessi e/o medicazioni che possano rendere pericolosa la loro incolumità in fase di gara.

Art.. 4 – ADDETTI

I tecnici o/e accompagnatori all'interno dello spazio riservato allo svolgimento dell'attività non può essere superiore a 2 per associazione; essi devono essere regolarmente tesserati ed aver conseguito il titolo di allenatore.

I tecnici, se indossano i pattini, nel caso debbano accompagnare gli atleti nei percorsi, devono essere anch'essi muniti dei sistemi individuali di protezione.

Per dare ufficialità all'evento è sufficiente la presenza solo di un Giudice Arbitro che regolerà la manifestazione. Tale Giudice sarà coadiuvato dagli allenatori e da personale societario.

Gli addetti dovranno essere muniti di tesserino di riconoscimento. Possono essere anche genitori che si mettono a disposizione dell'organizzazione.

Il Giudice prima di ogni evento farà un incontro con tutti gli addetti e ripartirà le varie mansioni (Es. cronometraggio, controllo penalità, controllo scorrettezze etc.). In ogni caso benché si tratti di manifestazioni promozionali ogni decisione riguardante la gara spetterà al giudice arbitro.

Gli addetti dovranno essere a disposizione del Giudice per tutta la durata della manifestazione.

Nelle manifestazioni promozionali il servizio sanitario non è obbligatorio, ma considerate le normative vigenti è caldamente consigliabile.

Il servizio d'ordine non sarebbe necessario ma è consigliabile che le Società mettano a disposizione personale societario per questo tipo di servizio.

In generale, valevole per ogni tipologia di attività, qualsiasi deroga al Regolamento Tecnico deve essere richiesta dal Responsabile Regionale ed approvata dal Settore Nazionale.

Art.. 5 – RILEVAMENTI DEI TEMPI

La rilevazione dei tempi deve avvenire con apparecchi automatici con precisione al millesimo di secondo. In caso di problemi o malfunzionamenti è consentito l'uso di cronometro manuale solo per l'Attività di Avviamento.

CAPO II

ATTIVITA' DI AVVIAMENTO

Art.. 6 – CATEGORIE

Le attività dell'avviamento non possono prevedere alcuna categoria ufficiale di partecipazione, in quanto non è possibile stilare una classifica di merito, per cui è possibile suddividere i partecipanti a seconda dell'evento, in categorie di fantasia. Per agevolare la suddivisione dei gruppi si consiglia di seguire questo elenco:

COCCINELLE	M-F	Atleti fino a 5 anni
FARFALLE	M-F	Atleti 6-7 anni
LEPROTTI	M-F	Atleti 8-9 anni
SCOIATTOLI	M-F	Atleti 10-11 anni
AQUILE	M-F	Atleti 12-14 anni
FALCHI	M-F	Atleti 15-17 anni
LEONI	M-F	Atleti da 18 ed oltre

Il giudice arbitro può decidere in funzione del numero degli iscritti e del programma di gara, di accorpate le categorie tenendo conto dell'età degli atleti. Tale decisione verrà presa a chiusura delle iscrizioni.

Art.. 7 – ROLLER CROSS

Il roller cross è un percorso di velocità e di agilità sui pattini.

Art.. 7.1 – TRACCIATO

Il percorso si dovrà svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, un'eventuale pendenza non costituisce impedimento a meno che questa non sia particolarmente accentuata da costituire un pericolo per gli atleti o un ostacolo difficilmente superabile, l'omologazione del percorso spetta comunque al Giudice arbitro.

Il percorso non deve avere una lunghezza prestabilita ma può variare in base allo spazio disponibile. La larghezza del percorso non deve essere inferiore a ml. 2,50.

Nel tracciato deve essere presente un rettilineo di partenza di almeno 20 ml. (misurato dalla linea di partenza) privo di ostacoli.

Lungo il percorso saranno poste varie tipologie di ostacoli; la distanza minima tra la fine di un ostacolo e l'inizio del successivo non deve essere superiore a 5 m, anche una curva con raggio inferiore alla larghezza del percorso è un ostacolo.

Art.. 7.2 – TIPOLOGIA DEGLI OSTACOLI

Gli ostacoli previsti sono:

- Dosso: altezza massima 15 cm.
- Slalom: con birilli conici posizionati a una distanza tra loro di circa 2 metri lungo la linea di percorrenza del tracciato
- Tunnel: con altezza massima di 120 cm ed una lunghezza massima di 1,5 metri.

- Sottopasso: è costituito da due ritti e un'asticella posta ad un'altezza da terra variabile che permetta il transito degli atleti nello spazio sottostante l'asta
- Salto a secco: strutturati in modo da cadere facilmente se toccati di altezza massima di 15 cm.
- Materassino
- Gimkana: comporta l'aggiramento di tre ostacoli posti tra loro a una distanza di 5 metri.
- Curve: > 90° e < 90°

Art.. 7.3 – SVOLGIMENTO

L'atleta dovrà eseguire il percorso effettuando 1 giro a cronometro.

Non sono previste penalizzazioni per eventuali ostacoli abbattuti, ma gli ostacoli dovranno comunque essere eseguiti.

L'atleta dovrà indossare caschetto protettivo, ginocchiere e polsiere. L'allenatore potrà andare avanti all'atleta durante lo svolgimento del percorso per indicargli il tracciato e, se necessario, aiutarlo, a superare eventuali ostacoli.

Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati; se un ostacolo è saltato, l'atleta può tornare indietro e ripetere l'ostacolo.

Gli atleti che accidentalmente escono dal percorso devono rientrare dallo stesso punto in cui sono usciti.

Art.. 7.4 – COMANDI DI PARTENZA

AI POSTI: gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza

PRONTI: gli atleti assumono la posizione di partenza

VIA: Il fischiotto o un segnale acustico darà il via all'atleta.

Art.. 7.5 – PREMIAZIONI

Non essendo possibile stilare una classifica di merito verrà riportato solo un elenco con i risultati e i tempi effettuati dai singoli partecipanti.

Ad ogni partecipante verrà consegnato un premio di partecipazione (medaglia, attestato, gadget, ecc.)

Art.. 8 – SPEED SLALOM

Gli atleti pattinano slalomando una fila di coni il più velocemente possibile.

Art.. 8.1 – TRACCIATO

Lo slalom si dovrà svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, un'eventuale leggerissima pendenza non costituisce impedimento ma dovrà essere approvata dal Giudice arbitro.

Art.. 8.2 – TIPOLOGIA DEL TRACCIATO

Sul tracciato devono essere create nr. 3 file così suddivise:

- -nr. 1 fila costituita da 20 cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 80 cm con linea di arrivo posta a distanza di 80 cm dall'ultimo cerchio.
- -nr. 1 fila costituita da 18 cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 100 cm con linea di arrivo posta a distanza di 100 cm dall'ultimo cerchio.
- -nr. 1 fila costituita da 14 cerchi di diametro pari alla base del cono utilizzato, posti tra loro a una distanza di 120 cm con linea di arrivo posta a distanza di 120 cm dall'ultimo cerchio.

A seconda dello spazio disponibile è possibile ridurre il numero dei coni purché vengano rispettate le misure dei 12 metri dalla linea di partenza alla linea del primo cono e 10 metri di frenata

La distanza rilevata va dal centro di un cerchio all'altro; al centro di questi cerchi viene segnato un cerchietto del diametro di 7 mm.

I coni devono avere le seguenti misure: diametro della base da 70mm a 80mm, altezza da 75 mm a 85mm, diametro superiore da 10mm a 27mm

La linea di partenza deve essere posta alla distanza di 12 metri dal centro del primo cono.

Inoltre, deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 10 metri dopo l'ultimo cono e devono essere lasciati almeno 3 metri di spazio libero ai lati del tracciato affinché il concorrente non sia ostacolato da eventuali intralci provocati da transenne o spettatori.

La linea di partenza corrisponde con la linea anteriore del box di partenza che è delimitato da 2 linee parallele, poste a distanza di 40 cm l'una dall'altra. La casella è larga 2 m.

Le fotocellule devono essere poste alla partenza a 40 cm (+/-2 cm) dal suolo e all'arrivo a 20 cm (+/- 2cm) dal suolo. In caso di necessità è possibile utilizzare i cronometri manuali.

Art.. 8.3 – SVOLGIMENTO

Agli atleti è data la possibilità di scegliere la fila più consona alla loro capacità.

Dovranno eseguire l'intera run di slalom sulla fila scelta.

L'atleta potrà slalomare i coni o su un solo piede che dovrà rimanere sempre sollevato da terra, oppure, su due piedi e in tal caso entrambi i pattini dovranno slalomare i coni e dovranno toccare a terra almeno con una ruota.

È possibile affrontare una prima parte del tracciato su due piedi (entrambi i pattini dovranno slalomare i coni) e ad un certo punto alzarne un pattino, in tal caso il pattino alzato non potrà più essere abbassato fino alla linea di arrivo. In caso contrario verrà considerata run nulla.

Verranno eseguite due prove (run) per ogni atleta.

Ogni atleta deve eseguire due prove a tempo, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore.

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 registrati più del 50% dei coni sul percorso abbattuti o saltati, è giudicata nulla. Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino, l'altro viene abbassato, la run è nulla.

Art.. 8.4 – COMANDI DI PARTENZA

AI POSTI: gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza

PRONTI: gli atleti assumono la posizione di partenza

VIA: Il fischietto o un segnale acustico darà il via all'atleta.

Art.. 8.5 – PREMIAZIONI

Non essendo possibile stilare una classifica di merito verrà riportato solo un elenco con i risultati e i tempi effettuati dai singoli partecipanti.

Ad ogni partecipante verrà consegnato un premio di partecipazione (medaglia, attestato, gadget, ecc.)

CAPO III

ATTIVITA' DI PREAGONISMO

Art.. 9 – CATEGORIE

Le categorie sono:

PRIMI PASSI	M-F	Atleti fino a 5 anni
PICCOLI AZZURRI	M-F	Atleti 6-7 anni
PRIMAVERA	M-F	Atleti 8-9 anni
PRINCIPIANTI	M-F	Atleti 10-11 anni
ALLIEVI	M-F	Atleti 12-14 anni
SENIOR	M-F	Atleti 15-17 anni
OVER	M-F	Atleti da 18 ed oltre

Il giudice arbitro può decidere in funzione del numero degli iscritti e del programma di gara, di accorpare le categorie tenendo conto dell'età degli atleti. Tale decisione verrà presa a chiusura delle iscrizioni.

Art.. 10 – ROLLER CROSS

Il roller cross coniate nell'affrontare una serie di ostacoli secondo un percorso di velocità e di agilità sui pattini.

Art.. 10.1 – TRACCIATO DI GARA

Il percorso di Roller Cross deve essere realizzato in spazi ampi all'aperto o in strutture chiuse (indoor) idonee.

Il percorso di gara è modulabile in base agli spazi ed agli ostacoli a disposizione dell'organizzazione, deve essere allestito in spazi ampi, può avere una lunghezza variabile con un minimo di m 120 e una larghezza minima della corsia di m 5. Deve essere provvisto almeno di un rettilineo di m 20 privo di ostacoli.

Per ogni tipo di manifestazione, la planimetria del percorso di Roller Cross, completa di ostacoli e relative specifiche, dovrà essere inviata alla Commissione di Settore in allegato al programma di gara.

Caratteristiche del tracciato:

- Le gare devono essere organizzate su superfici idonee al pattinaggio (asfalto, cemento, resine, parquet, ecc.). variabile.
- Larghezza minima corsia: m 5.
- Lunghezza minima rettilineo di partenza: m 20.
- Lunghezza corsie separate in partenza: m 5.
- Larghezza corsie separate: m 1,25.
- Quattro box di partenza ognuno di m 1,25 x m 1.
- Distanza minima tra gli ostacoli: m 5.
- Distanza minima della linea di arrivo dall'ultimo ostacolo: m 10.

La distanza minima tra la partenza ed il primo ostacolo non può essere inferiore a 12 m.

Tutti gli ostacoli devono consentire il passaggio contemporaneo di almeno due atleti.

Gli ostacoli previsti sono:

- RAMPE: rampa dritta (bank), Banktobank, dosso

- BARRIERE: salti a secco (min 15 cm. Max 30 cm.), sottopassi (h min 100 cm. h max 120 cm.), tunnel (h min 100 cm. h max 120 cm.)
- GIMKANE: gimkana, campo minato
- CURVE: > 90, < 90°

N.B. devono essere presenti:

- Almeno 3 curve.
- Almeno 1 ostacolo del gruppo Gimkane.
- Almeno 2 ostacoli del gruppo Barriere.
- Almeno 1 ostacolo del gruppo Rampe

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

Il salto a secco potrà essere un gradino, una serie di coni o una asticella posizionata ad altezza adeguata alle categorie.

Le rampe dritte (bank) dovranno avere un'altezza massima di 30 cm. E possono essere omesse o con misure inferiori (max 15 cm) per le prime 2 categorie in gara a insindacabile giudizio del Giudice Arbitro e del Commissario di gara.

Art.. 10.2 – SVOLGIMENTO GARA

Prima dell'inizio della gara sono previste prove libere per tutti gli atleti. Scaduto il tempo previsto non saranno concesse ulteriori possibilità di prova.

La gara si articola in due fasi: fase di qualifica e fase finale.

Fase di qualifica: consiste in una prova a tempo effettuata da ogni atleta singolarmente

Fase finale: consiste nello scontro diretto tra atleti, quattro alla volta

Le categorie Primi Passi Piccoli Azzurri effettuano due run, singole, a cronometro e non hanno penalizzazioni, gli eventuali ostacoli dovranno comunque essere eseguiti.

A partire dalla categoria Primavera si effettua una run di qualificazione, singola, a cronometro e in base ai tempi di qualifica ottenuti, ordinati in maniera crescente, i primi 4 atleti (primo gruppo) disputano la finale dal 1° al 4° posto. Il secondo gruppo di 4 atleti disputa la finale dal 5° al 8° posto. Il terzo gruppo di 4 atleti disputa la finale dal 9° al 12° posto e così via. L'ultimo gruppo potrebbe essere costituito da un numero di atleti inferiore a 4.

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). Gli atleti che, per un impedimento imprevisto in prossimità di un ostacolo, siano impossibilitati ad affrontare quell'ostacolo, possono aggirarlo e proseguire la gara.

Gli atleti che, in fase di qualifica, non arrivano al traguardo, non sono ammessi alla fase finale. Gli atleti che, in fase finale, non arrivano al traguardo, sono retrocessi all'ultimo posto della batteria.

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

Gli atleti estromessi per comportamento gravemente scorretto o antisportivo non vengono classificati.

I contatti tra gli atleti sono permessi. 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.

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.

La classifica finale deve tener conto dell'ordine di arrivo delle batterie.

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 a contatto con il suolo.

Art.. 10.3– COMANDI DI PARTENZA

I comandi per la partenza sono tre:

- "ai posti", gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza.
- "pronti", gli atleti devono rimanere immobili nella posizione assunta.
- "via", viene decretato tramite segnale acustico.

Nel comando "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.

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

Il 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.

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

Le oscillazioni del corpo sono ammesse.

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.
- In caso di soli 5 atleti iscritti, i due atleti con il miglior piazzamento in classifica accedono direttamente alla finale. Gli altri 3 atleti disputano una semifinale. In caso di 13, 17, 21, 25, 29 o 33 atleti iscritti si procederà ad una pre-ammissione tra gli atleti con il peggiore piazzamento in classifica, in modo da ottenere una finale a 12, 16, 20, 24, 28 o 32 atleti (La formula della pre-ammissione sarà stabilita dal Giudice Arbitro).

Art.. 10.4– CLASSIFICA E PREMIAZIONI

La classifica finale viene calcolata, per le prime due categorie, prendendo in considerazione il miglior tempo tra le due run;

Per le successive categorie gli atleti andranno direttamente ad occupare le rispettive posizioni ottenute nella fase finale dei KO tenendo conto dell'ordine di arrivo della batteria finale.

Ad ogni partecipante verrà consegnato un premio di partecipazione (medaglia, attestato, gadget, ecc.)

Art.. 11 – SPEED SLALOM

Gli atleti pattinano slalomando una fila di coni il più velocemente possibile.

Art.. 11.1 – TRACCIATO DI GARA

Sul campo di gara di Speed Slalom sono presenti 2 file parallele, distanti tra loro dai 3 ai 4 m, ciascuna di 18 cerchi.

Tali cerchi sono posti alla distanza di 100 cm tra loro (distanza rilevata dal centro di un cerchio all'altro).

Sui cerchi vengono posizionati 18 coni di colore uniforme per entrambe le file e contrastante con il fondo del tracciato.

La linea di partenza deve essere posta alla distanza di 12 m dal centro del primo cono. Dietro di questa, solo per la fase di qualifica, è segnata una linea a 40 cm di distanza, a delimitare il box di partenza.

La linea di arrivo è posta a 100 cm di distanza oltre l'ultimo cono.

È tracciata anche una linea parallela alla linea di partenza che tocca il bordo frontale del primo cerchio di ogni fila, di colore contrastante con il fondo della pista. Questa è definita "linea del primo cono" ed ha la funzione di demarcare la fine dell'area di accelerazione e l'inizio dell'area di slalom.

Deve essere presente uno spazio di fuga di almeno 1,5 m tra il bordo della pista e la linea di partenza, almeno 10 m tra il bordo della pista e la linea di arrivo e almeno 3 m ai lati del tracciato.

Le fotocellule sono poste in modo da rilevare i tempi dalla linea partenza fino alla linea di arrivo. La fotocellula di partenza è posizionata a cm 40 di altezza dal suolo mentre quella di arrivo è posizionata a cm 20 di altezza dal suolo.

Nella fase finale le fotocellule sono poste sulla linea di arrivo. Il tempo è fatto partire dal segnale acustico di "Via".

E' obbligatoria inoltre una barriera divisoria posta tra le due linee di cono, di altezza compresa tra cm 15 e cm 20 e di lunghezza minima di m 15,2, per evitare lo sconfinamento di eventuali cono abbattuti da un atleta nel tracciato di gara dell'altro.

Deve essere presente anche un'area di riscaldamento, munita almeno di una fila di 18 cono alla distanza di cm 100 tra loro.

Art.. 11.2 – SVOLGIMENTO GARA

La gara di Speed Slalom si articola in due fasi: fase di qualifica basata su prove individuali a tempo e fase finale basata sullo scontro diretto ad eliminazione (KO System).

Solo per le categorie PRIMI PASSI, PICCOLI AZZURRI si svolgeranno solo 2 run di qualifica e non disputeranno la fase finale Ko System.

Agli atleti è data la possibilità di slalomare i cono con un solo piede e/o con entrambi i piedi a terra.

Fase di qualifica:

- Ogni atleta deve eseguire 2 prove, delle quali viene preso in considerazione il tempo migliore.
- L'ordine di discesa in pista degli atleti è casuale per la prima run. Per la seconda run è basato sulla classifica della prima run, a cominciare dal peggior classificato.
- Se due atleti hanno lo stesso miglior tempo, passa avanti chi dei due ha il migliore secondo tempo.
 - Viene così stipulata una classifica di merito.
 - Per tutte le categorie, fino a 11 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.
 - 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.

Fase finale (KO System):

- Il KO System deve essere eseguito in parallelo tra gli atleti qualificati
- Ogni sfida diretta prevede la vittoria di almeno due prove.
- Il numero massimo di prove per ciascuna sfida è 5. In caso di pari merito o di vittoria di una sola prova, viene assegnata la vittoria a chi ha effettuato il miglior tempo nella fase di qualifica. Nel caso in cui anche il tempo di qualifica sia lo stesso, si procederà a sorteggio se trattasi di fasi intermedie (8° di finale, 4° di finale, semifinali), mentre viene attribuito il pari merito se trattasi di finali.

Art.. 11.3– COMANDI DI PARTENZA

I comandi per la partenza sono tre:

- "ai posti", gli atleti si posizionano dietro la linea di partenza.
- "pronti", gli atleti devono rimanere immobili nella posizione assunta.
- "via", viene decretato tramite segnale acustico.

Nel comando "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.

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

Il 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.

All'atleta che esegue 2 false partenze, in una singola prova, viene decretato l'annullamento della prova (run nulla).

Le oscillazioni del corpo sono ammesse.

Casi particolari:

- Nel caso in cui una fotocellula vada in errore, la prova va ripetuta.
- Se sono iscritti 3 atleti, il 1° qualificato passa direttamente alla finale e gli altri due disputano la semifinale.
- Nel caso in cui una fotocellula vada in errore, entrambi gli atleti in gara devono ripetere la prova.

Art.. 11.4 - PENALITA'

Una volta che il pattino viene alzato non potrà più essere abbassato prima del superamento della linea di arrivo, pena l'annullamento della prova (run nulla). Se un atleta cambia il piede di slalom o se la sua gamba libera tocca il suolo prima della linea di arrivo, la run sarà nulla. La linea di arrivo dovrà essere superata prima dalla gamba a terra e almeno una ruota dovrà toccare il pavimento, pena la nullità della run.

Per ogni spazio delimitato da 2 coni non intersecato, per ogni cono abbattuto o spostato, verrà applicata una penalità di 0,2 sec da aggiungere al tempo finale della singola run. Un cono si considera spostato se è visibile il centro del cerchio su cui era posizionato, o parte di esso.

Una run in cui vengono registrate più di 4 penalità è considerata nulla.

Per ogni cono può essere attribuita una sola penalità.

All'atleta che effettua una run nulla non viene attribuito nessun tempo per quella singola run.

All'atleta che effettua due run nulle non viene attribuito nessun tempo di qualifica.

Art.. 11.5 - CLASSIFICA

Il 1° posto è assegnato all'atleta vincitore della finale.

Il 2° posto è assegnato all'atleta sconfitto della finale.

Il 3° posto è assegnato all'atleta vincitore della finale di consolazione.

Il 4° posto è assegnato all'atleta sconfitto della finale di consolazione.

I posti dal 5° all'8° sono assegnati agli atleti in base ai loro tempi di qualifica o agli atleti sconfitti dei quarti di finale (se previsti), in base ai rispettivi tempi di qualifica.

I posti dal 9° al 16° sono assegnati agli atleti in base ai loro tempi di qualifica o agli atleti sconfitti degli ottavi di finale (se previsti) in base ai rispettivi tempi di qualifica.

Le posizioni per gli atleti che non hanno raggiunto la fase finale sono assegnate in base ai tempi di qualifica

Art.. 12 – BATTLE TRICK LADDER

Ogni atleta deve eseguire una lista prestabilita di passi di freestyle slalom, ordinati dal più facile al più difficile; chi sbaglia due volte è eliminato.

Art.. 12.1 – TRACCIATO DI GARA

È una singola fila di massimo 20 coni da freestyle slalom, posti a distanza di 80 cm.

Art.. 12.2 – SVOLGIMENTO GARA

I giudici stabiliscono una lista di singoli passi di freestyle slalom da eseguire; la lista parte sempre con il passo più facile e termina con il passo più difficile. Il numero di coni da slalomare è indicato accanto ad ogni passo.

La lista è pubblicata pochi minuti prima dell'inizio della gara

Gli atleti eseguono il primo passo della lista, uno in successione all'altro.

Ogni atleta deve mostrare una corretta esecuzione del passo richiesto, per il numero di coni richiesto. I giudici validano il passo mostrato se la sua esecuzione è considerata corretta. L'esecuzione è considerata corretta se sono soddisfatti i criteri essenziali di qualità del passo mostrato: correttezza dello schema, coni non abbattuti, sufficiente controllo del passo.

Ogni atleta ha a disposizione due tentativi per ogni passo. I secondi tentativi sono eseguiti al termine dei primi tentativi. Gli atleti che non eseguono correttamente il passo al secondo tentativo sono eliminati.

Al termine di tutti i tentativi gli atleti rimasti dovranno eseguire il passo successivo della lista, mantenendo lo stesso ordine.

Il ciclo è ripetuto per ogni passo della lista.

Art.. 12.3– LISTA DEI TRICK

Lista dei Trick Ladder:

1. Fish 20 coni
2. Incrociato avanti 10 coni
3. Incrociato indietro 10 coni
4. Nelson indietro 10 coni
5. Crab 10 coni
6. Un piede avanti 10 coni
7. Un piede indietro 10 coni
8. Passo di Mabrouk 8 coni
9. Passeggiata indietro 8 coni
10. Fiori di Ala / CrazySun 8 coni
11. Volte 8 coni
12. Snake tacco-punta 10 coni
13. Papera / eagle 8 coni
14. Snake indietro punta-punta 10 coni
15. Special punta punta 4 coni
16. Caffettiera / footgun 10 coni
17. Volta Russa 4 coni
18. Flip / Rekil 4 coni
19. Wheeling tacco 8 coni
20. Korean spin 3 coni
21. Wheeling indietro tacco 4 coni
22. Seven punta 3 coni
23. Back-Front / Shift tacco 4 coni
24. Corvo / toe footgun 8 coni
25. Seven esterno indietro tacco 4 coni

I giudici possono decidere di includere ulteriori passi nella lista in qualsiasi momento della gara per risolvere una parità tra i primi tre posti.

Art.. 12.4 - CLASSIFICA

Vince l'atleta che è eliminato per ultimo.