



FREESTYLE

TROFEO B. TIEZZI PROMOZIONALE

REGOLAMENTO TECNICO
PROMOZIONALE 2023

PARTECIPAZIONE

Possono partecipare tutti gli atleti regolarmente tesserati FISR come AMATORI (non agonisti) secondo quanto stabilito dall'Art. 4 delle Norme per Attività 2023 e gli atleti tesserati FISR AGONISTI che non abbiano mai preso parte a gare agonistiche.

Gli atleti devono essere in regola con la visita medica secondo le regole vigenti.

Per quanto non contemplato nel presente regolamento si farà riferimento al Regolamento Tecnico Freestyle 2022/2023.

CATEGORIE

Categorie Promozionali (Amatori non agonisti) come da Norme attività Freestyle 2022-2023: PRIMI PASSI, AMATORI 1, AMATORI 2, vengono suddivise a loro volta in:

COCCINELLE	M-F	Atleti 6-7 anni (2017-2016)
FARFALLE	M-F	Atleti 8-9 anni (2015-2014)
TIGRI	M-F	Atleti 10-12 anni (2013-2012-2011)
AQUILE	M-F	Atleti 13-17 anni (2010-2009-2008-2007-2006)
MASTER	M-F	Atleti 18 anni in su (2005 in su)

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.

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)

Il numero di gara, pettorale, deve essere applicato o stampato sulla maglia di gara lato schiena e va applicato anche su entrambi i lati del casco.

ROLLER CROSS

TRACCIATO

Il percorso si dovrà svolgere su superfici in asfalto o materiali idonei per il pattinaggio, Eventuali pendenze non costituiscono impedimento allo svolgimento del percorso.

SVOLGIMENTO

Prima dell'inizio della gara sono previste prove libere per tutti gli atleti.

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

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 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 3 atleti disputa la finale dal 9° al 12° posto e così via. L'ultimo gruppo potrebbe essere costituito da un numero di atleti minore o maggiore di 4.

Qualora vi sia un elevato numero di partecipazione:

-La fase di qualifica verrà effettuata a batterie (la composizione delle batterie avverrà in ordine casuale). I primi due atleti classificati passeranno alla fase successiva il terzo e quarto classificato disputeranno la gara di consolazione.

-La fase finale viene disputata sempre a batterie di eliminazione dove passeranno alle fasi successive i primi 2 classificati di ogni batteria. Si prosegue finché non resta un solo gruppo in gara.

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'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, in caso contrario gli verrà attribuito 1 secondo di penalità da sommare al tempo finale.

Gli atleti che accidentalmente escono dal percorso devono rientrare dallo stesso punto in cui sono usciti, pena la retrocessione in classifica.

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.

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.

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.

CLASSIFICA E PREMIAZIONI

La classifica finale viene calcolata, prendendo in considerazione 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.)

SPEED SLALOM

TRACCIATO

Sul campo di gara deve essere creata una fila di:

- per la categoria Coccinelle e Farfalle: 14 cerchi posti tra loro a una distanza di 120 cm

- per le altre categorie: 20 cerchi posti tra loro a una distanza di 80 cm con linea di arrivo posta a distanza di 80 cm dall'ultimo cerchio.

SVOLGIMENTO

La gara si articola in 2 run a cronometro e la classifica è redatto sulla base del miglior tempo tra le due run.

L'atleta potrà slalomare i coni o su un piede e il piede libero dovrà rimanere sempre sollevato da terra, oppure su due piedi e in tal caso entrambi i pattini dovranno slalomare i coni. È 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). Se durante l'esecuzione di una run con un solo pattino, l'altro viene abbassato, la run è nulla.

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.

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

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.

Se l'atleta si muove dopo il "pronti" e prima del "Via", viene chiamata la falsa partenza.

Due false partenze commesse dallo stesso atleta nella stessa run comportano l'attribuzione di una run nulla (senza tempo valido).

CLASSIFICA E PREMIAZIONI

La classifica verrà redatta prendendo in considerazione il miglior tempo tra le due run comprensivo delle penalità.

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