



**PATTINAGGIO FREESTYLE  
COMMISSIONE TECNICA  
NAZIONALE**

**Regolamento**

Rev. 2501

## -Indice-

|   |    |
|---|----|
| <a href="#">Norme generali</a> .....              | 3  |
| <a href="#">Certificati medici</a> .....          | 4  |
| <a href="#">Iscrizioni</a> .....                  | 4  |
| <a href="#">Categorie Atleti</a> .....            | 5  |
| <a href="#">Giudici AICS</a> .....                | 6  |
| <a href="#">Comportamento in campo gara</a> ..... | 6  |
| <a href="#">Fair Play</a> .....                   | 6  |
| DISCIPLINE  |    |
| <a href="#">Rollercross</a> .....                 | 7  |
| <a href="#">Staffette / Relay</a> .....           | 9  |
| <a href="#">Skate Slalom</a> .....                | 11 |
| <a href="#">Long Jump</a> .....                   | 12 |
| <a href="#">Free Jump</a> .....                   | 14 |
| <a href="#">High Jump</a> .....                   | 17 |
| <a href="#">Speed Slalom</a> .....                | 19 |

## **Norme Generali**

Il Circuito Aics Freestyle Cup è un Campionato Nazionale, riservato alle società affiliate, composto da più tappe organizzate dalle associazioni in collaborazione con la Commissione Tecnica Nazionale.

Le gare, le località, le discipline vengono definite dalla CTN, valutando le proposte pervenute dalle Associazioni o proponendo iniziative e sostenendo gli organizzatori.

Le tappe possono essere organizzate come gare “open” aperte alle società iscritte alla FISR, ma solo gli atleti delle società affiliate AICS concorreranno alla classifica generale e alle classifiche di categoria. Le società che intendono organizzare gare “open” sono tenute a stipulare una polizza assicurativa giornaliera e ad inviare una copia via mail alla CTN [pattinaggiofreestyle@aics.it](mailto:pattinaggiofreestyle@aics.it)

Le tappe del circuito possono essere articolate su una o due giornate in cui è possibile disputare una o più delle seguenti discipline: RollerCross, Staffette/Relay, Skate Slalom, Speed Slalom, Free Jump, High Jump e Long Jump.

La Rassegna Nazionale rappresenta la finale del circuito ed è organizzata in collaborazione con la CTN di Pattinaggio Freestyle e il Dipartimento Sport Nazionale e potrà essere suddivisa in due o più giornate al fine di poter disputare tutte le discipline. Nella Rassegna gli atleti in testa alle classifiche di ogni disciplina e categoria, sia Esperti che Nuove Promesse, si aggiudicheranno il titolo di Campione Nazionale.

Le società che intendono organizzare le tappe e che necessitano delle attrezzature possono rivolgersi alla CTN che provvederà a fornirle. Le spese saranno a carico della società organizzatrice, che è tenuta a mettere a disposizione il numero di volontari indicato dalla Commissione.

Il circuito è aperto a tutti i tesserati AICS iscritti alle società suddivisi in **Nuove Promesse** ed **Esperti**. Alle Nuove Promesse sono riservate le seguenti discipline: RollerCross, Staffette e Skate Slalom; gli Esperti potranno partecipare a tutte le specialità.

Ogni atleta può concorrere all'avanzamento della propria squadra secondo i criteri stabiliti.

Per la classifica a squadre, al primo posto si classifica la società che totalizza il maggior numero di punti.

In caso di parità, vince la società con il maggior numero di ori.

In caso di ulteriore parità, vince la società con il maggior numero di argenti.

In caso di ulteriore parità, vince la società con il maggior numero di bronzi.

Punti assegnati:

| NUOVE PROMESSE |  | ESPERTI |   |
|----------------|--|---------|---|
| ORO            | 3  | ORO     | 6 |
| ARGENTO        | 2  | ARGENTO | 4 |
| BRONZO         | 1  | BRONZO  | 2 |
| PARTECIPAZIONE | In proporzione al numero di partecipanti per categoria fino alla decima posizione compresa (esperti x2 rispetto a nuove promesse), dall'undicesima posizione 1 punto per le nuove promesse e 2 punti per gli esperti.– |         |   |

## Certificati medici

Il legale rappresentante della società che iscrive i propri atleti, dichiara **sotto la propria responsabilità**, tramite apposito modulo da inviare firmato insieme all'iscrizione, che tutti gli atleti agonisti "**Esperti**" iscritti sono in possesso del certificato medico agonistico ai sensi del DM 18/02/82 e della circolare n.31 del 31/01/83 Ministero della Sanità. Gli atleti promozionali "**Nuove Promesse**" potranno partecipare alle manifestazioni del circuito AICS con la certificazione medica di idoneità sportiva non agonistica rilasciato in seguito a rilevazione di pressione arteriosa e referto del tracciato ECG.

## Iscrizioni

Le iscrizioni, insieme al documento contabile del bonifico relativo alle quote, devono pervenire all'indirizzo [pattinaggiofreestyle@aics.it](mailto:pattinaggiofreestyle@aics.it) e agli altri indirizzi indicati dal comunicato entro le ore 23.59 del giorno stabilito. Le società dovranno compilare il modulo in ogni sua parte, rispettando le impostazioni presenti nel foglio Excel, **il file dovrà essere rinominato con il nome della squadra**. Le iscrizioni pervenute oltre il limite verranno accettate solo nel caso ci siano posti disponibili e con una maggiorazione di € 3,00 ad atleta. Non verranno accettati moduli diversi dal formato Excel.

Nelle 48/72 ore successive alla chiusura delle iscrizioni verranno pubblicati gli elenchi per disciplina nella bacheca virtuale dell'evento. Le società sono tenute ad una puntuale verifica e alla segnalazione di eventuali errori entro le 24 ore antecedenti la gara, **non si effettueranno correzioni sul campo gara.**

## Categorie Atleti

| CATEGORIE NUOVE PROMESSE |                   |
|--------------------------|-------------------|
| Mini Cuccioli            | 2021 - 2020       |
| Cuccioli                 | 2019 - 2018       |
| Giovanissimi             | 2017 – 2016       |
| Esordienti               | 2015 – 2014       |
| Ragazzi                  | 2013 – 2012       |
| Allievi                  | 2011 – 2010       |
| Juniores                 | 2009 - 2007       |
| Seniores                 | 2006- 1995        |
| Master                   | 1995 e precedenti |
| CATEGORIE ESPERTI        |                   |
| Giovanissimi             | 2017 – 2016       |
| Esordienti               | 2015 – 2014       |
| Ragazzi                  | 2013 – 2012       |
| Allievi                  | 2011 – 2010       |
| Juniores                 | 2009 - 2007       |
| Seniores                 | 2006 - 1995       |
| Master                   | 1995 e precedenti |

Gli atleti nati prima dal 1995, in fase di tesseramento, possono scegliere se gareggiare nella categoria seniores o nella categoria master, a condizione che rimanga tale per tutto il corso della stagione in cui la scelta è stata effettuata.

## **Giudici AICS**

Il Settore di Pattinaggio Freestyle AICS dispone di giudici appositamente formati. Tali giudici dovranno essere ingaggiati, attraverso la CTN che provvederà ad incaricare, ove possibile, chi è territorialmente più vicino al luogo di svolgimento della gara.

In mancanza di giudici AICS è possibile convocare giudici FISR.

I giudici percepiscono una diaria di € 50 per ogni giornata di gara più i pasti ed eventuali pernottamenti autorizzati dalla CTN.

Viene inoltre riconosciuto per le trasferte un rimborso chilometrico di € 0,30 più eventuali pedaggi autostradali.

I giudici hanno il compito di garantire il corretto svolgimento della gara. Nel loro giudizio possono avvalersi di video girati direttamente da loro o da personale incaricato. Una volta espresso, il loro giudizio è insindacabile.

## **Comportamento in campo gara**

Il campo gara deve restare sgombro fino a quando i giudici non autorizzano le prove pista o danno il via alla competizione. Nel momento in cui viene annunciato lo stop alle prove, tutti gli atleti sono tenuti ad uscire dal campo gara in sicurezza, nel minor tempo possibile.

Durante lo svolgimento delle gare gli allenatori non devono interferire con il compito dei giudici. Dove possibile verrà prevista un'area allenatori all'interno del campo gara al quale avrà accesso **un solo allenatore per squadra**.

## **Fair Play**

Chiunque partecipi, a qualsiasi titolo, alle competizioni è tenuto a mantenere un comportamento corretto e rispettoso nei confronti di tutti i presenti.

In caso di comportamento scorretto, i giudici di gara sono tenuti a prendere provvedimenti a seconda della gravità dei casi.

Gli atleti, allenatori o accompagnatori che assumono atteggiamenti antisportivi, che con il loro comportamento ritardino o compromettano il regolare svolgimento della competizione, verranno allontanati dal campo gara dai giudici.

## ROLLERCROSS

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Protezioni</b>          | <p>Obbligatorie: casco, polsiere e ginocchiere<br/>         Facoltative: gomitiere – pantaloni imbottiti.</p>  |
| <b>Formula</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- fasi di qualifica per categoria che potranno essere a batterie o individuali a tempo,</li> <li>- turni di avanzamento e finali in batterie,</li> </ul> <p>gli avanzamenti in batteria variano a seconda del numero degli iscritti, verranno quindi comunicati alla chiusura delle iscrizioni di ogni singola gara.</p>  |
| <b>Ostacoli</b>            | <p>Gli ostacoli previsti lungo il percorso sono i medesimi per tutte le categorie esperti.<br/>         Per le categorie nuove promesse gli ostacoli verranno adeguati e saranno previste alternative a rampe e bank-to-bank.</p>  |
| <b>Comandi di partenza</b> | <p>Primo comando - “ai posti”: l’atleta si posiziona all’interno della casella, dietro la linea di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano.<br/>         Secondo comando - “pronti”: è dato entro 3 secondi dopo il primo comando.<br/>         Terzo comando - “via”: viene decretato tramite segnale acustico, trascorso un periodo di tempo variabile (da UNO a TRE secondi) dal comando “pronti”.</p> |
| <b>Falsa partenza</b>      | <p>L’ atleta che esegue due false partenze viene posizionato in classifica all’ ultimo posto previsto dal turno a cui partecipa in quel momento.</p>   |

### Norme Rollercross

1. Gli ostacoli posti sul percorso sono tutti obbligatori e non possono essere aggirati (anche parzialmente); se si verifica questa eventualità viene considerata come un’uscita dal

percorso di gara con conseguente retrocessione all'ultimo posto della batteria di appartenenza. (*ferma restando la possibilità prevista al punto 3*).

2. Le uscite o i tagli di percorso comportano la retrocessione all'ultimo posto in batteria di appartenenza. (*ferma restando la possibilità prevista al punto 3*).
3. Gli atleti che accidentalmente non eseguono un ostacolo obbligatorio o escono dal percorso hanno la facoltà di indietreggiare fino all'ostacolo o al punto di uscita dal percorso ed eseguirlo correttamente.
4. Se un atleta, lungo il percorso, tiene un piede sollevato sopra o al di là della linea che delimita il percorso, **senza toccare il suolo** e tenendo il pattino di appoggio a **terra all'interno del tracciato**, il percorso è considerato valido.
5. Gli atleti che non tagliano il traguardo finale sono retrocessi all'ultimo posto della batteria di appartenenza.
6. Spinte, trattenute, allargamento palese delle braccia e spostamento o rovesciamento intenzionale di ostacoli, al fine di penalizzare gli avversari, vengono sanzionati con la retrocessione all'ultimo posto della batteria. La decisione riguardante il sanzionamento viene rimessa, valutate le circostanze, alla discrezionalità del giudice ed è insindacabile.
7. Ad un atleta uscito dal percorso a seguito di un contatto con un suo avversario è consentito rientrare senza incorrere in alcuna sanzione, purché non tragga vantaggio dalla situazione.

## STAFFETTE / RELAY

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Protezioni</b> | <p>Obbligatorie: casco, polsiere e ginocchiere<br/>         Facoltative: gomitiere e pantaloni imbottiti</p>   |
| <b>Formula</b>    | <p>Qualifiche e finali con le squadre divise in batterie. Classifica per ordine di arrivo. Nel caso le Staffette/Relay si disputassero come gara residuale, è possibile, nell'ipotesi che non ci siano più di 4 squadre per categoria, disputare direttamente le finali in batteria.</p> <p>In ogni caso, per la definizione delle batterie, è possibile procedere ad un sorteggio per la qualifica.</p>   |
| <b>Percorso</b>   | <p>Può essere utilizzato un percorso già allestito per il Rollercross o ne può essere preparato uno specifico, con o senza ostacoli. In ogni caso devono essere previsti un'area cambio lunga tra i 10 e i 12 mt e un corridoio di uscita degli atleti. Devono essere previsti percorsi alternativi a rampe e bank per le nuove promesse.</p> <p>Il numero di giri per atleta è variabile a seconda dello sviluppo del percorso.</p>   |
| <b>Categorie</b>  | <p>Le categorie saranno raccolte in 3 macro categorie:</p> <p><b>PER TUTTI</b> (nuove promesse ed esperti) è consentito il prestito della categoria immediatamente inferiore o superiore (NON DELLA MACRO CATEGORIA)</p> <p><b>Piccoli:</b> giovanissimi ed esordienti- (per le <b>nuove promesse</b> è consentito l'inserimento di <b>un solo cucciolo</b>).</p> <p>Es 1: 1 cat. cuccioli (non mini cuccioli) + 2 cat. piccoli<br/>         Es 2: 2 cat. piccoli + 1 cat. ragazzi (non allievi)</p> <p><b>Medi:</b> ragazzi e allievi</p> |

|                 |  |
|-----------------|--|
|                 | <p>Es 1: 1 cat esordienti (no giovanissimi) + 2 cat medi<br/>Es 2: 2 cat. medi + 1 cat. juniores (no cat. seniores- master)</p> <p><b>Grandi:</b> juniores, seniores e master<br/>Es: 2 cat grandi + 1 cat allievi (no cat, ragazzi)</p>   |
| <b>Squadre</b>  | <p>Le squadre sono formate da <b>3 atleti della stessa Società.</b><br/>Sono vietate le squadre miste per Società.<br/>Sono consentite squadre miste per sesso.</p>  |
| <b>Cambi</b>    | <p>Per le <b>Nuove Promesse</b> il cambio avviene con il semplice <b>tocco</b> del compagno all'interno dell'area cambio.<br/>Per gli <b>Esperti</b> si effettua il cambio <b>all'americana</b>: l'atleta, al termine della propria frazione, spinge il compagno da dietro rimanendo all'interno dell'area di cambio. Il cambio effettuato fuori dall'area delimitata comporta la squalifica della squadra. L'atleta, alla fine della propria frazione, dopo il cambio, esce dalla pista utilizzando il corridoio appositamente predisposto.</p> |
| <b>Penalità</b> | <p>Il cambio fuori dall'area dedicata, il taglio di percorso, l'intenzionale azione di disturbo e il comportamento scorretto implicano la squalifica della squadra.</p>  |

## **SKATE SLALOM**

|  |   |
|--|---|
| <b>Protezioni</b>  | <p>Obbligatorie: casco, polsiere e ginocchiere<br/>Facoltative: gomitiere e pantaloni imbottiti.</p>  |
| <b>Percorso</b>  | <p>Tracciato composto da pali snodati.</p>  |
| <p><b>Formula:</b></p> <p>2 runs, best time.<br/>Ogni atleta disputerà 2 runs<br/>Ai fini della classifica viene considerata la run svolta nel minor tempo.</p> <p><b>Formula alternativa:</b></p> <p>Quando il percorso ed il numero di pali a disposizione lo consentono, è possibile effettuare la finale per i primi 4 posti in classifica a RUNS PARALLELE, dal 5° posto in giù la posizione in classifica sarà data dalla qualifica best time.</p> |   |
| <b>Penalità</b>  | <p>Run NULLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 False partenze</li> <li>- Porta saltata</li> <li>- Porta inforcata</li> </ul> <p>Nessuna penalità è attribuita all'atleta che, in caso di errore, torna indietro e riprende dalla porta saltata o inforcata proseguendo correttamente il percorso, a meno che non abbia già tagliato la linea del traguardo.</p> |

|                |   |
|----------------|---|
| <b>Comandi</b> | <p>“Ai posti”: l’atleta si posiziona all’interno del box, dietro la linea di partenza, senza toccare le linee che lo delimitano</p> <p>“pronti”: è dato al massimo 3 secondi dopo il primo comando e dopo di esso l’atleta ha 3 secondi per partire.</p> <p>Se l’atleta si muove dopo il “ai posti” e prima del “pronti”, viene chiamata la falsa partenza.</p> <p>L’atleta che esegue due false partenze viene classificato ultimo in categoria.</p> |
|----------------|---|

## LONG JUMP (Solo esperti)

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Protezioni</b>              | Casco, polsiere e ginocchiere obbligatori, gomitiere facoltative   |
| <b>Rincorsa</b>                | Dai 23 metri ai 30 metri a seconda del campo di gara   |
| <b>Salto minimo</b>            | 1,50 mt per tutte le categorie<br>Ogni allenatore è tenuto a comunicare sull’apposita colonna del modulo d’iscrizione la misura del salto d’ingresso dei propri atleti   |
| <b>Incremento</b>              | 20 cm  |
| <b>Numero massimo di salti</b> | 6 salti per ogni atleta (libera scelta delle misure)<br>Max 3 salti per misura   |
| <b>Esecuzione</b>              | Il salto è valido nel momento in cui l’atleta lo esegue senza toccare la linea 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. |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Salti nulli</b></p>                   | <p>Il salto è nullo se l'atleta tocca la linea di stacco e arrivo, o se tocca terra con qualsiasi parte che non sia uno o entrambi i pattini, fino alla fine dell'area di uscita.</p> <p>Tre salti nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.</p>   |
| <p><b>Rinuncia di una misura (skip)</b></p> | <p>Nel caso in cui un atleta rinunci ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), comunica la sua decisione al giudice di partenza.</p> <p>L'atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". La giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva.</p> <p>Se, dopo la rinuncia ad una misura, l'atleta non riuscisse ad ottenere un salto valido (tre nulli o comunque esaurimento dei tentativi a disposizione) sarà convalidata la misura dell'ultimo salto valido.</p> |

## Norme Long Jump

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 mt;

- linea di posizionamento della linea di stacco, tracciata da 23 mt a 30 mt dalla linea di partenza, a seconda del campo di gara;
- la linea di fondo è tracciata a 5 mt dal tappetino di arrivo.

Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti almeno 2 mt di spazio libero a fianco della pista per tutta la sua lunghezza, e uno spazio di fuga di almeno 5 mt oltre la linea di arrivo.

## FREE JUMP

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Protezioni</b>              | Facoltative, ma consigliate  |
| <b>Rincorsa</b>                | 15 metri   |
| <b>Zona arrivo</b>             | 5 metri  |
| <b>Altezza minima</b>          | Specificata nella tabella per categoria  |
| <b>Incremento</b>              | 5 cm   |
| <b>Numero massimo di salti</b> | 6 salti per atleta<br>3 salti per altezza  |
| <b>Esecuzione</b>              | <p>Rincorsa: è possibile variare l'andatura ma non ne è consentita l'interruzione, l'atleta dovrà rimanere all'interno del corridoio tracciato.</p> <p>Il salto è valido nel momento in cui l'atleta passa con tutto il corpo sopra l'asticella, senza abatterla o toccare il terreno con altre parti del corpo, atterrando su uno o entrambi i pattini, prima del superamento della linea d'arrivo.</p> <p>Il salto è valido anche nel caso in cui l'asticella cada a terra dopo che l'atleta ha superato la linea di uscita dell'area di arrivo.</p> |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Salto nullo</b>                   | <p>Il salto è nullo se viene abbattuta l'asticella o se l'atleta tocca terra con qualsiasi parte che non sia uno o due pattini fino alla fine dell'area di uscita.</p> <p>Tre salti nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.</p>  |
| <b>Rinuncia di una misura (skip)</b> | <p>Nel caso in cui un atleta rinunci ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), comunica la sua decisione al giudice di partenza.</p> <p>L'atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". La giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva.</p> <p>Se, dopo la rinuncia di una misura, l'atleta non riuscisse ad ottenere un salto valido (tre nulli o comunque esaurimento dei tentativi a disposizione) sarà convalidata la misura dell'ultimo salto valido.</p> |

### **Altezza minima per categoria**

| <b>Maschi</b> |       | <b>Femmine</b> |       |
|---------------|-------|----------------|-------|
| Esordienti    | 45 cm | Esordienti     | 45 cm |
| Ragazzi       | 65 cm | Ragazzi        | 55 cm |
| Allievi       | 75 cm | Allievi        | 65 cm |
| Junior        | 85 cm | Junior         | 75 cm |
| Senior        | 95 cm | Senior         | 75 cm |
| Master        | 65 cm | Master         | 55 cm |

### **Norme per il Free Jump**

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 mt;

- linea di posizionamento ritti, tracciata a 15 mt dalla linea di partenza;
- linea di arrivo, tracciata a 5 mt dalla linea dei ritti.

Per ragioni di sicurezza, devono essere previsti almeno 2 mt di spazio libero a fianco dei ritti, per tutta la lunghezza della pista e uno spazio di fuga di almeno 2 mt oltre la linea di arrivo.

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.

L'asticella non deve flettere. La tolleranza massima di flessione è di 3 cm al centro dell'asticella.

## **HIGH JUMP (solo Esperti)**

Gara disputata dalle categorie da Esordienti in su.

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Protezioni</b>              | Facoltative, ma consigliate  |
| <b>Rincorsa</b>                | Dai 20 mt ai 30 mt a seconda del campo di gara   |
| <b>Arrivo</b>                  | 15 mt  |
| <b>Rampa High Jump</b>         | 45 cm  |
| <b>Altezza minima</b>          | Specificata nella tabella per categoria.   |
| <b>Incremento</b>              | 10 cm  |
| <b>Numero massimo di salti</b> | 6 salti per atleta<br>3 salti per altezza  |
| <b>Campo gara</b>              | I ritzi che sostengono l'asticella devono essere posizionati dai 20 ai 30 mt. dalla linea di partenza, dalla quale si traccia la linea di arrivo a 15 mt (high jump) |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Esecuzione</b></p>                    | <p>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 abatterla o toccare con altre parti del corpo il terreno, prima del superamento della linea d'arrivo.</p> <p>Il salto è valido anche nel caso in cui l'asticella cada a terra dopo che l'atleta ha superato la linea di uscita dell'area di arrivo</p>  |
| <p><b>Salti nulli</b></p>                   | <p>Il salto è nullo se viene abbattuta l'asticella o se l'atleta tocca terra con qualsiasi parte che non siano uno o due pattini fino alla fine dell'area di uscita.</p> <p>Tre salti nulli consecutivi escludono ulteriori tentativi.</p>  |
| <p><b>Rinuncia di una misura (skip)</b></p> | <p>Nel caso in cui un atleta rinunci ad una misura per passare ad una superiore (anche se è il salto iniziale), comunica la sua decisione al giudice di partenza.</p> <p>L'atleta che viene chiamato e non si presenta alla partenza, viene dichiarato "non partente". La giuria annota che l'atleta passa alla misura successiva.</p> <p>Se, dopo la rinuncia di una misura, l'atleta non riuscisse ad ottenere un salto valido (tre nulli o comunque esaurimento dei tentativi a disposizione) sarà convalidata la misura dell'ultimo salto valido.</p> |

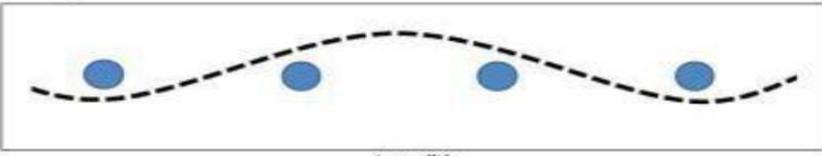
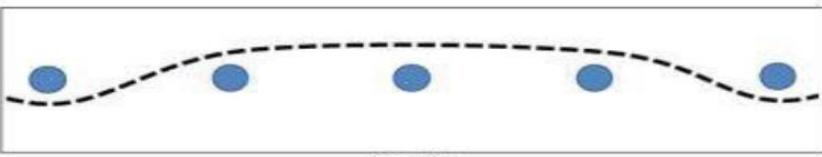
### Altezza minima per categoria

| <b>Maschi</b> |        | <b>Femmine</b> |        |
|---------------|--------|----------------|--------|
| Esordienti    | 100 cm | Esordienti     | 100 cm |
| Ragazzi       | 110 cm | Ragazzi        | 110 cm |
| Allievi       | 130 cm | Allievi        | 120 cm |
| Junior        | 150 cm | Junior         | 130 cm |
| Senior        | 160 cm | Senior         | 140 cm |

|        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
| Master | 130 cm | Master | 110 cm |
|--------|--------|--------|--------|

## SPEED SLALOM

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Protezioni</b> | Esperti: casco obbligatorio   |
| <b>Formula</b>    | 2 runs – best time  |
| <b>Percorso</b>   | <p>20 coni dello stesso colore per corsia<br/>         Casella di partenza: 1 mt<br/>         Rincorsa linea di partenza – 1° cono 12 mt<br/>         Distanza coni da centro a centro: 80 cm<br/>         Fotocellule poste alla partenza e all'arrivo, 80 cm dopo l'ultimo cono.<br/>         Via di fuga: 7 mt<br/>         Larghezza pista 2 mt<br/>         Per accertarsi che l'atleta sollevi il piede prima di affrontare il primo cono o non lo appoggi prima dell'ultimo, i giudici si avvalgono di due smartphone o tablet posizionati in corrispondenza del primo cono e dell'arrivo.</p> |

|                        |   |
|------------------------|---|
| <p><b>Penalità</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cono spostato – il cono si considera spostato quando il buco al centro del bollino rosso sottostante è visibile anche parzialmente</li> <li>- Cono abbattuto</li> <li>- Cono saltato</li> </ul> <p>Penalità di 0,20 secondi per ogni cono per un massimo di 4 coni<br/>         Oltre 4 coni run nulla.</p> <div style="text-align: center;">  <p>1 penalità</p>  <p>2 penalità</p> </div> |
|------------------------|---|