Federazione Italiana Hockey e Pattinaggio

CORSA

Regolamento Tecnico 2015

Delibera del Consiglio Federale N. 138 del 28 novembre 2014

Sommario

TITOLO I - GLI IMPIANTI 4
Cap. I - I PERCORSI DI GARA 4
Art. 1 - PREMESSA 4
Art. 2 - PISTA 4
Art. 3 - CIRCUITO STRADALE 5
Art. 4 - SENSO DI MARCIA 5
Art. 5 - PERCORSO STRADALE APERTO 5
Art. 6 - OMOLOGAZIONE DEI PERCORSI 6
Art. 7 - IDONEITA' DEL PERCORSO DI GARA 6
Cap. II - LE SEGNATURE E LE SEGNALETICHE 6
Art. 8 - LA LINEA DI PARTENZA 6
Art. 9 - LA LINEA DI ARRIVO 7
Art. 10 - SEGNALETICA SUL PERCORSO DI GARA 8
Cap. III - IL CAMPO DI GARA, LE DOTAZIONI ED I SERVIZI 8
Art. 11 - IL CAMPO DI GARA 8
Art. 12 - STRUTTURE, ATTREZZATURE E SERVIZI 8
Art. 13 - APPARECCHIATURE ELETTRONICHE E MODALITA' PER IL RILEVAMENTO DI TEMPI ED ARRIVI 10
TITOLO - II LA GIURIA E LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA 12
CAP. IV - GLI UFFICIALI DI GARA 12
Art. 14 - LA GIURIA 12
Art. 15 - IL GIUDICE ARBITRO 12
Art. 16 - IL SEGRETARIO DI GIURIA 12
Art. 17 - IL GIUDICE DI PARTENZA ED IL CONTROSTARTER 12
Art. 18 - IL GIUDICE ADDETTO AI CONCORRENTI 13
Art. 19 - IL GIUDICE ADDETTO AL CONTAGIRI 13
Art. 20 - IL GIUDICE DI ARRIVO 13
Art. 21 - I GIUDICI DI PERCORSO 13
Art. 22 - IL GIUDICE ARBITRO AUSILIARIO 13
Art. 23 - ASSENZA DI UN COMPONENTE LA GIURIA 13
Cap. V - LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA 14
Art. 24 - IL COMMISSARIO DI GARA 14
Art. 25 - LO SPEAKER 14
Art. 26 - GLI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI 14
Art. 27 - GLI ALLENATORI 15
Art. 28 - IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE 15
Art. 29 - IL SERVIZIO D'ORDINE 15
Art. 30 - I CRONOMETRISTI 16
Cap. VI - GLI ATLETI 16
Art. 31 - TESSERAMENTO 16
Art. 32 - ATLETI STRANIERI 16
Art. 33 - CATEGORIE 16
Art. 34 - DIVISA DI GARA 17
Art. 35 - EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA 17
Art. 36 - SICUREZZA DEGLI ATLETI IN GARA 18
Art. 37 - COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA 19
Art. 38 - SCARSO AGONISMO 19
TITOLO III - LE DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI 20
Cap. VII - LE TESTE DI SERIE 20
Art. 39 - TESTE DI SERIE INDIVIDUALI 20
Art. 40 - TESTE DI SERIE DI AMERICANA A SQUADRE 20
Cap. VIII - LA PREPARAZIONE ALLA GARA 20
Art. 41 - PROVE TECNICHE SUL PERCORSO DI GARA 20
Cap. IX - LA PARTENZA 21
Art. 42 - MODALITA' DI PARTENZA DELLE GARE 21
Art. 43 - FALSE PARTENZE 22
Art. 44 - RIPETIZIONE DELLA PARTENZA 22
Cap. X - LO SVOLGIMENTO DELLE GARE 23

Art. 45 - NUMERO MASSIMO E MINIMO DI CONCORRENTI 23
Art. 46 - IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI 23
Art. 47 - CONDIZIONI PARTICOLARI DI GARA....23
Cap. XI - L'ARRIVO 25
Art. 48 - PREMESSA....25
Art. 49 - L'ARRIVO NELLA GARA AD ELIMINAZIONE E NELLA GARA A PUNTI/A TRAGUARDI VOLANTI ED ELIMINAZIONE....25
Art. 50 - L'ARRIVO NELLA GARA AMERICANA A SQUADRE 25
Art. 51 - L'ARRIVO NELLA GARA A TEMPO 25
Art. 52 - L'ARRIVO NELLA GARA A CRONOMETRO A SQUADRE ED A CRONOMETRO 25
Cap. XII - LE CLASSIFICHE....26
Art. 53 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE....26
Art. 54 - CLASSIFICA EX AEQUO 28
Art. 55 - CLASSIFICA DEI DOPPIATI, RITIRATI, ELIMINATI, RETROCESSI E SQUALIFICATI 28
TITOLO IV - LE GARE E LE REGOLE 29
Cap. XIII - I PRIMATI....29
Art. 56 - DISTANZE UFFICIALI PER PRIMATI ITALIANI....29
Cap. XIV - LE DISTANZE DI GARA 29
Art. 57 - DISTANZE DI GARA SU PISTA E SU STRADA....29
Cap. XV - LE TIPOLOGIE DI GARA E LE REGOLE 29
Art. 58 - TIPI DI GARA 29
Art. 59 - GARA DI DESTREZZA....30
Art. 60 - GARA A CRONOMETRO 31
Art. 61 - GARA A CRONOMETRO AD ATLETI CONTRAPPOSTI....31
Art. 62 - GARA A CRONOMETRO A SQUADRE CONTRAPPOSTE....32
Art. 63 - GARA SPRINT....33
Art. 64 - GARA M 1.000 FORMULA MONDIALE 34
Art. 65 - GARA IN LINEA....35
Art. 66 - GARA A PUNTI....37
Art. 68 - GARA AD ELIMINAZIONE....40
Art. 69 - GARA A TAPPE 41
Art. 70 - GARA A TEMPO....42
Art. 71 - GARA DI MARATONA....42
Art. 72 - GARA DI AMERICANA A SQUADRE 42
TITOLO V - LE NORME DISCIPLINARI 45
Cap. XVI - LE SANZIONI 45
Art. 73 - PREMESSA....45
Art. 74 - SANZIONI MONITORIE....45
Art. 75 - RETROCESSIONE....45
Art. 76 - SQUALIFICHE 45
Art. 77 - PROVVEDIMENTI A CARICO DI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI ED ALLENATORI....46
Art. 78 - POTERI DISCIPLINARI DEI COMPONENTI DELLA GIURIA 46
TITOLO VI - LE CONTROVERSIE....47
Cap. XVII - LE IMPUGNAZIONI....47
Art. 79 - RECLAMI TECNICI 47
Art. 80 - PROCEDURE DI INOLTRO....47
Art. 81 - RECLAMI CONCERNENTI L'AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE AD UNA GARA 47
Art. 82 - AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE CON RISERVA 47
Art. 83 - RECLAMI AVVERSO UNA DECISIONE DELLA GIURIA....48
Art. 84 - APPELLI ALLA CAF 48
Art. 85 - OMOLOGAZIONE DELLE GARE 48
TITOLO VII - LE PLANIMETRIE....49
ART. 86 - PISTA PIANA 49
ART. 87 - PERCORSO DELLE ABILITÀ....53
ART. 88 - PERCORSO DI DESTREZZA....56
ART. 89 - GARA A CRONOMETRO AD ATLETI CONTRAPPOSTI SU PISTA PIANA....58
ART. 90 - GARA AMERICANA A SQUADRE SU PISTA PIANA....59
ART. 91 - PISTA AD ANELLO....60

TITOLO I - GLI IMPIANTI

Cap. I - I PERCORSI DI GARA

Art. 1 - PREMESSA

1. Il percorso di gara può essere su pista o su strada. Il percorso su strada può essere "aperto" o a "circuito".
2. Le misurazioni del percorso di gara su pista e su strada devono essere effettuate su una linea ideale, non segnata, denominata "corda", posta a cm. 30 dal limite interno.
3. Le curve di tutti i percorsi di gara, che non hanno una delimitazione naturale, devono essere evidenziate con una linea continua che ne definisca chiaramente il limite interno.
4. Nei percorsi su strada che abbiano curve a destra ed a sinistra, la misurazione si effettua lungo una linea immaginaria compresa fra i limiti estremi delle curve stesse.
5. Tutti i percorsi di gara devono essere omologati dai competenti Organi della FIHP, così come specificato nei successivi articoli 6 e 7 del presente Regolamento Tecnico.

Art. 2 - PISTA

1. Si chiama "pista" quel percorso di gara che si trovi in un impianto all'aperto o al coperto e che abbia due rettilinei paralleli della stessa lunghezza, raccordati da due curve circolari simmetriche.
2. La pista può essere perfettamente piana oppure dotata di curve con bordo esterno sopraelevato (in seguito, per brevità, curve sopraelevate).
3. La pista piana è delimitata internamente da un parallelogramma, il cui perimetro non deve essere inferiore a 80 metri né superiore a 200 metri.
4. Il percorso su pista piana è delimitato da quattro birilli, la cui posizione è indicata nelle planimetrie dell'Appendice al Regolamento Tecnico.
   I birilli, posizionati all'interno di un cerchio del diametro di cm. 30, devono essere realizzati in materiale plastico rigido di colore vivace, di forma a sezione di sfera, avente un diametro di cm. 20 ed una altezza di cm. 10. Nella gara di destrezza, per la composizione delle barriere collocate sul percorso, e nei percorsi delle abilità della categoria primi passi devono, inoltre, essere usati birilli a sezione di cono, realizzati in materiale plastico rigido di colore vivace, aventi un diametro-base di mm. 75+5 ed una altezza di mm. 80+5.
   Non sono ammesse sporgenze alla base dei birilli.
5. La pista con curve sopraelevate deve essere delimitata al suo interno da una striscia larga 20 centimetri, di colore contrastante con quello della pavimentazione e parte integrante del percorso di gara. La misurazione del percorso deve essere effettuata a 30 centimetri dal bordo esterno della striscia.
6. La pista con curve sopraelevate deve essere lunga 200 metri. Anche i rettilinei possono avere il bordo esterno sopraelevato per permettere l'introduzione alla sopraelevazione delle curve. Tuttavia, i rettilinei devono essere perfettamente piani in senso longitudinale per non meno del 33% della loro lunghezza totale.

Le piste con curve sopraelevate esistenti e quelle in fase di realizzazione, alla data del 23 aprile 2010, sono omologabili purché conformi alla precedente normativa FIHP.

7. Il pavimento della pista può essere di qualsiasi materiale, purché perfettamente levigato, scorrevole e non sdrucciolevole, in modo da assicurare la necessaria aderenza delle ruote dei pattini. Il pavimento della pista dei Campionati Italiani può essere trattato superficialmente con resine sintetiche, che abbiano requisiti certificati di scorrevolezza ed elevata aderenza.
8. Tutte le piste devono essere chiuse lungo il bordo esterno da una recinzione fissa alta m. 1,20 e dotata di corrimano continuo.
   La recinzione non deve avere sporgenze verso l'interno della pista e deve costituire una superficie liscia, continua e trasparente, resistente alle azioni dinamiche impresse dagli atleti. Deve essere realizzata con spigoli arrotondati e superfici continue con fessure non più larghe di mm 5; le giunture tra pannelli non devono avere spigoli taglienti.
   Per le piste piane poste all'interno di piste a curve sopraelevate o di impianti coperti, la recinzione esterna non è obbligatoria. Ove tale recinzione esista, non deve avere dimensioni inferiori a m 40 di lunghezza ed a m 20 di larghezza.
9. Le modalità ed i regolamenti FIHP per l'omologazione delle piste, disponibili sul sito federale, nella sezione "Impianti Sportivi", e presso l'ufficio Impianti Sportivi della FIHP, contengono precise indicazioni per la progettazione e la costruzione delle piste nonché maggiori dettagli per garantire l'incolumità degli atleti.

Art. 3 - CIRCUITO STRADALE

1. Si chiama "circuito stradale" quel percorso di gara formato da un anello stradale, di forma preferibilmente asimmetrica.
2. Il circuito stradale può essere realizzato appositamente o può essere ricavato delimitando normali percorsi stradali, urbani ed extraurbani.
3. La lunghezza del circuito stradale non deve essere inferiore a 250 metri; la larghezza non deve essere inferiore a 5 metri. Per i soli Campionati Italiani, la lunghezza deve essere non inferiore a 400 metri e non superiore a 600 metri, mentre la larghezza non deve essere inferiore a 8 metri in qualsiasi punto del circuito.
4. La pavimentazione del circuito deve essere uniforme e sufficientemente levigata, senza spaccature e screpolature, per non compromettere la sicurezza degli atleti.
5. La curvatura trasversale del circuito stradale non deve essere superiore al 3% della sua ampiezza.
6. La pendenza massima non deve essere superiore al 5%.

Art. 4 - SENSO DI MARCIA

1. Per le gare su pista o su circuito stradale, il senso di marcia è quello antiorario, ad eccezione delle gare che si svolgono anche in direzione oraria.

Art. 5 - PERCORSO STRADALE APERTO

1. Si chiama "percorso stradale aperto" quel tracciato di gara su strada in cui la partenza è fissata ad un'estremità e l'arrivo all'altra estremità del percorso.
2. La larghezza del percorso stradale aperto non deve essere inferiore a 5 metri.
3. La pavimentazione del percorso deve essere uniforme e sufficientemente levigata, senza spaccature e screpolature, per non compromettere la sicurezza degli atleti.
4. La curvatura trasversale del percorso non deve essere superiore al 3% della sua ampiezza.

5. La pendenza massima non deve superare il 5%. Si può superare tale limite per un massimo del 25% dell'intera lunghezza del percorso.

Art. 6 - OMOLOGAZIONE DEI PERCORSI

1. Un percorso di gara conforme al presente regolamento tecnico ed alla normativa federale sugli impianti sportivi è omologabile a fini agonistici.
   La certificazione definitiva di tale conformità è detta omologazione.
2. Tutti i percorsi di gara ove si svolge attività agonistica devono essere preventivamente omologati a cura della Commissione Impianti o tramite i Comitati Regionali competenti per territorio in caso di circuiti stradali non permanenti.
3. L'omologazione a fini agonistici può essere rilasciata per una singola manifestazione o per periodi più o meno lunghi, a seconda delle caratteristiche del percorso.
   In ogni caso, per i Campionati Italiani, l'omologazione deve essere rilasciata alla vigilia della manifestazione.
4. Procedure e modalità, per la richiesta ed il rilascio della omologazione ai fini agonistici dei percorsi di gara, vengono definite annualmente nelle Norme per l'attività.

Art. 7 - IDONEITA' DEL PERCORSO DI GARA

1. La decisione relativa alla idoneità del percorso di gara spetta al Giudice Arbitro, sentiti il Direttore dell'organizzazione ed il Commissario di Gara, prima dell'inizio della competizione.
2. Il Giudice Arbitro può concedere un adeguato intervallo di tempo per consentire l'eliminazione, ove possibile, delle cause che rendono il percorso di gara inidoneo. In caso contrario può annullare la manifestazione o eliminare parte delle gare in programma.
3. Qualora il percorso di gara risultasse eccessivamente scivoloso, spetta solo al Giudice Arbitro la decisione circa l'eventuale applicazione di accorgimenti antisdrucciolevoli sull'intero percorso o su parte di esso.

Cap. II - LE SEGNATURE E LE SEGNALETICHE

Art. 8 - LA LINEA DI PARTENZA

1. La linea di partenza, di colore contrastante con quello della pavimentazione e della larghezza di cm. 5, deve essere tracciata trasversalmente al percorso. Se posta sul rettilineo, deve formare un angolo di 90° con il limite interno del percorso di gara.
2. Per i soli Campionati Italiani su pista e su strada, la linea di partenza deve essere tracciata all'inizio dell'effettiva distanza di gara; nella gara sprint su pista sopraelevata la linea di partenza deve essere suddivisa in sei segmenti (box o corsie) di uguale ampiezza di cm. 100, iniziando dal limite interno del percorso. Per i restanti campionati, per le manifestazioni extra campionato e per le categorie Giovanissimi ed Esordienti si applica quanto disposto ai successivi punti A-B-C-D.

   A - PISTA PIANA

   a) La linea di partenza è collocata all'inizio di uno dei due rettilinei. Qualora tale collocazione non assicuri il rispetto della distanza di gara prefissata, la linea di partenza tracciata all'inizio di uno dei due rettilinei deve rappresentare la differenza minima (per difetto o per eccesso) tra la distanza di gara reale e quella ottenuta da tale collocazione.

b) La linea di partenza è tracciata in posizione arretrata rispetto al birillo di uscita-curva ad una distanza di m. 2 da tale birillo, per piste di dimensioni di m. 20x40 e di m. 3 per piste di m. 30x60 e di sviluppo superiore.
c) La linea di partenza comprende 6 box della larghezza :
   1) di cm. 80 per piste di m. 20x40, con una fascia di rispetto dalla balaustra di cm. 15;
   2) di cm. 100 per piste di m. 30x60 e di sviluppo superiore, con una fascia di rispetto dalla balaustra di cm. 20.
d) Le linee di partenza, per le gare a cronometro ad atleti e squadre contrapposti, devono essere tracciate a metà dei rettilinei.
e) Nella gara americana a squadre la linea di partenza coincide con la linea di arrivo.

B - PISTA CON CURVE SOPRAELEVATE

a) La linea di partenza deve essere tracciata sul rettilineo (zona piana).
b) Per distanze pari e/o superiori a m. 1000 la linea di partenza è unica e situata all'inizio del rettilineo di arrivo.
c) Nella gara ad atleti e squadre contrapposti le linee di partenza devono essere tracciate a metà dei rettilinei.
d) Nella gara sprint la linea di partenza deve essere suddivisa in sei segmenti (box o corsie) di uguale ampiezza di cm. 100, iniziando dalla corda.

C - STRADA

a) La linea di partenza deve essere tracciata all'inizio di un rettilineo.
b) Nella gara sprint la linea di partenza deve essere tracciata sul rettilineo ed essere suddivisa in sei segmenti (box o corsie) di uguale ampiezza di cm. 100, iniziando dalla corda.
c) Se, per effetto dello sviluppo del percorso, la linea di partenza fosse prevista in curva, deve essere tracciata sul rettilineo più vicino, ad un minimo di m. 30 dall'inizio della curva stessa, eccetto quei casi in cui non esista altra possibilità.

D - PISTA/STRADA (norme comuni)

Per la sola gara a cronometro:

a) La linea di partenza deve essere tracciata sul percorso alla distanza prevista.
b) Dietro la linea di partenza, ad una distanza di cm. 60, deve essere tracciata una seconda linea tratteggiata.
c) Qualora la distanza della gara collochi la linea di partenza in un tratto curvilineo, essa viene tracciata seguendo il raggio di curva.

Art. 9 - LA LINEA DI ARRIVO

1. La linea di arrivo (traguardo), costituita da una striscia bianca larga 5 centimetri, è unica per tutte le gare e non deve essere tracciata in curva.
2. Su pista piana la linea di arrivo deve essere posta a metà di uno dei due rettilinei.
3. Su pista con curve sopraelevate deve essere posta ad una distanza pari ad un quarto del rettilineo dall'inizio della curva successiva.
4. Nel caso di gare a cronometro ad atleti e squadre contrapposti su pista, le due linee di arrivo devono essere poste a metà dei due rettilinei.
5. Sui circuiti stradali il traguardo deve essere posto ad almeno 50 metri dalla fine della curva che lo precede e, comunque, a ragionevole distanza dall'inizio della curva successiva, per garantire l'incolumità degli atleti.

6. Sui percorsi stradali aperti la linea di arrivo deve essere posta ad almeno 200 metri dalla fine della curva che porta al traguardo. Inoltre, sulla verticale del traguardo ed all'altezza di almeno 3 metri, deve essere posto uno striscione con la scritta ARRIVO.

Art. 10 - SEGNALETICA SUL PERCORSO DI GARA

1. Per gare su percorsi stradali aperti, eventuali traguardi intermedi devono essere tracciati sulla pavimentazione con una linea della larghezza di cm. 5 di colore contrastante con quello della pavimentazione e segnalati con cartelli indicatori posti 300 metri prima.
2. Sui percorsi stradali aperti, devono essere posti cartelli indicatori a 5000, 3000, 1000 e 500 metri dal traguardo.

Cap. III - IL CAMPO DI GARA, LE DOTAZIONI ED I SERVIZI

Art. 11 - IL CAMPO DI GARA

1. Si definisce "campo di gara" l'insieme delle strutture e dei servizi predisposti intorno al percorso di gara e necessari per il regolare svolgimento delle gare.
2. Il campo di gara deve essere adeguatamente inserito nel contesto ambientale, integrato con le infrastrutture dei servizi presenti nel territorio, e deve consentire lo svolgimento dell'attività sportiva in condizioni di igiene e sicurezza per tutti gli utenti.
3. Nella scelta dell'area destinata all'attività sportiva devono essere tenute in considerazione, oltre alle esigenze di pratica sportiva, quelle connesse all'accessibilità ed alla fruibilità.

Art. 12 - STRUTTURE, ATTREZZATURE E SERVIZI

1. Il campo di gara deve essere dotato di strutture, attrezzature e servizi in base al tipo di manifestazione; se collocati all'interno del percorso di gara, non devono costituire alcun rischio per i pattinatori.
2. In base al tipo di manifestazione su pista o su circuito stradale devono essere predisposti e disponibili:
   a) impianto di amplificazione e diffusione sonora;
   b) contagiri, per la segnalazione visiva del numero di giri da percorrere;
   c) campana o altro segnale acustico per l'avviso dell'ultimo giro;
   d) sistema di segnalazione per indicare il limite dei 50 metri (strada) o di uscita dalla prima curva (pista);
   e) filmati delle fasi finali di ogni gara in programma, obbligatori per i Campionati Italiani;
   f) nelle manifestazioni a carattere provinciale e regionale, personale paramedico, presente sul percorso di gara, e ambulanza predisposta per il soccorso di traumi spinali e di defribillatore (in caso di soccorso ad atleta infortunato, la manifestazione può proseguire ed essere portata a termine purché sia presente altro personale paramedico o un medico); un medico e l'ambulanza con personale paramedico, nelle prove tecniche ufficiali di percorso che precedono il Campionato Italiano e nelle altre manifestazioni;
   g) per i soli Campionati Italiani, un medico, personale paramedico, presenti sul percorso di gara, e n° 2 ambulanze predisposte per il soccorso di traumi spinali e di defibrillatore (in caso di soccorso ad atleta infortunato, la gara in atto può essere portata a termine, purché il medico ed una ambulanza rimangano a disposizione);
   h) spogliatoi separati per concorrenti (uomini e donne) e giudici;

i) area separata a prova di pioggia, con tavoli e sedie, provvista di prese di corrente ed illuminazione a disposizione della Giuria e dei Cronometristi;
in caso di gare al coperto (indoor), l'area riservata alla Giuria ed ai Cronometristi non necessita di copertura;
j) area separata a prova di pioggia, con tavoli e sedie, provvista di prese di corrente ed illuminazione, riservata alla stampa;
in caso di gare al coperto (indoor), l'area riservata alla stampa non necessita di copertura;
k) area riservata agli atleti ed agli accompagnatori;
l) area esterna al percorso di gara, all'altezza dell'uscita dalla curva che immette sul rettilineo di arrivo, riservata agli allenatori di atleti in gara (obbligatoria solo nei Campionati Italiani e nei Trofei di categoria A);
m) eventuale area o percorso adiacente il percorso di gara, con idonea pavimentazione per il riscaldamento tecnico pre-gara degli atleti;
n) punti sosta, esterni al percorso di gara, in prossimità della linea di partenza o di arrivo, ubicati in modo da consentire al pubblico disabile motorio la visione dello spettacolo sportivo;
o) un adeguato numero di birilli di riserva a disposizione dei Giudici di curva, su percorsi delimitati da birilli, per consentire la rapida sostituzione di quelli che, durante la gara, vengono urtati e spostati lontano dalla zona di collocazione;
p) un podio per le premiazioni, possibilmente composto di tre moduli di cm. 150x80, alti rispettivamente cm. 30, 20 e 10 per il 1°, 2° e 3° posto di arrivo;
q) impianto di illuminazione per gare in notturna, idoneo alle esigenze di eventuali riprese televisive e ad assicurare ai Giudici posizionati sul percorso la lettura dei numeri sulla divisa degli atleti in gara da/in ogni punto del tracciato; gli impianti di illuminazione devono essere realizzati in modo da evitare fenomeni di abbagliamento per gli atleti e gli spettatori;
r) impianto di illuminazione sulla linea di arrivo, per gare in notturna, idoneo a garantire il perfetto funzionamento delle apparecchiature utilizzate per il rilevamento dei tempi e delle immagini, costituito da un gruppo di lampade alogene installato su un traliccio di sostegno dell'altezza di 3 metri (l'intensità luminosa delle luci deve essere di almeno 1500 lux, misurata a terra su ciascun punto della linea di arrivo);
s) Finish-Lynx e cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, unitamente al display per la visualizzazione dei tempi parziali;
t) fotocopiatrice;
u) risme di carta;
v) personal computer con requisiti hardware e software rispondenti agli attuali standard di mercato;
w) connessione internet con tecnologia ADSL o superiore;
x) stampante;
y) recinzioni, transenne o altri accorgimenti atti ad evitare che il pubblico possa immettersi nel circuito di gara;
z) servizio d'ordine.

3. Per competizioni su percorso stradale aperto devono, inoltre, essere predisposti:
   a) uno striscione da applicare sopra la linea di arrivo con la scritta "ARRIVO" (se ci sono traguardi intermedi, questi devono essere indicati sulla pavimentazione);
   b) cartelli indicatori posti a 5000, 3000, 1000 e 500 metri dall'arrivo;
   c) segnali e protezioni per ogni eventuale ostacolo o deviazione e per ogni altro punto che il Giudice Arbitro consideri pericoloso;
   d) un rifornimento di viveri (per competizioni con una distanza superiore ai 20 Km) da collocare a circa metà percorso;

e) mezzi di trasporto (almeno 4 moto con pilota e caschi per i Giudici), provvisti di speciali segnali di riconoscimento, per permettere alla Giuria di seguire la competizione;
f) mezzi di trasporto per eventuali infortunati o ritirati. Su questi mezzi devono prendere posto un medico per i primi soccorsi ed un giudice per il rilevamento dei ritirati nell'ordine di abbandono della gara;
g) un adeguato numero di apparecchiature ricetrasmittenti portatili per consentire il collegamento fonico tra i membri della Giuria;
h) un efficace e adeguato servizio di vigilanza degli incroci stradali, a protezione degli atleti in gara.

Art. 13 - APPARECCHIATURE ELETTRONICHE E MODALITA' PER IL RILEVAMENTO DI TEMPI ED ARRIVI

Art. 13.1 - APPARECCHIATURE ELLETTRONICHE PER IL RILEVAMENTO DEI TEMPI

A. Finish-lynx

1. La lettura del FINISH-LYNX va fatta sulla proiezione verticale sul terreno della parte più avanzata o più arretrata del pattino, in base alla tipologia della gara.

B. Transponder (Microchip)

1. E' liberalizzato l'utilizzo in ogni manifestazione e tipologia di gara.
2. Tutte le gare dei Campionati Italiani pista e strada, ad esclusione della cronometro individuale e della cronometro ad atleti contrapposti, hanno l'obbligo del rilevamento degli atleti tramite transponder, a sussidio delle apparecchiature ottico-elettroniche previste.
3. Le maratone svolte in manifestazioni di categoria A e B hanno l'obbligo del rilevamento degli atleti tramite transponder. Inoltre, deve essere messa a disposizione della Giuria una telecamera fissa, posizionata in linea con l'arrivo, per assicurare eventuali ulteriori controlli relativi agli ordini di arrivo.

C. Ulteriori sussidi alle decisioni arbitrali

1. E' ammesso l'utilizzo di filmati video delle fasi finali di ogni gara, allo scopo di consentire alla Giuria di rivalutare eventualmente le proprie decisioni assunte.
2. I filmati devono essere quelli prodotti dagli organizzatori della manifestazione e, in caso di trofei, esplicitamente previsti dal regolamento approvato dalla FIHP.
3. La disponibilità dei filmati, quando prevista, deve coprire tutte le gare in programma. Non è consentita la parziale copertura del servizio.
4. La produzione e la disponibilità di filmati sono obbligatorie in tutte le prove di Campionato Italiano.
5. Il Giudice Arbitro può visionare i filmati su propria autonoma decisione o su richiesta del Commissario di Gara. La richiesta del Commissario di Gara costituisce obbligo di visione da parte del Giudice Arbitro.
6. La visione dei filmati, anche se resa obbligatoria dalla richiesta del Commissario di Gara, lascia intatta la libera ed autonoma decisione del Giudice Arbitro sugli episodi visionati.
7. L'obbligo di disponibilità dei filmati cessa con la pubblicazione dell'ordine di arrivo ufficiale di ogni singola gara.

Art. 13.2 - MODALITA' PER IL RILEVAMENTO DEI TEMPI

1. Per le gare con classifica finale redatta in base al tempo cronometrico realizzato, i tempi rilevati devono essere al centesimo di secondo e, solo in caso di tempi uguali, al millesimo. I tempi rilevati manualmente devono essere al decimo di secondo e, in caso di tempi uguali, al centesimo.

A. Gara a cronometro

1. E' obbligatorio l'impiego delle fotocellule collegate con apparecchio scrivente.
2. Le fotocellule devono essere poste, sia sulla linea di partenza che su quella di arrivo, ad un'altezza di cm. 30 dalla pavimentazione del percorso.

B. Gare di destrezza, a cronometro ad atleti e squadre contrapposti, sprint, m. 1000 f.m. e batterie di americana a squadre

1. La partenza viene data con pistola collegata con apparecchio scrivente.
2. All'arrivo è obbligatoria la fotocellula, posta ad un'altezza di cm. 30 dalla pavimentazione del percorso, e/o il FINISH-LYNX.

C. Gare in linea, a punti, a punti ed eliminazione, ad eliminazione e finale di americana a squadre

1. Nelle gare dove ne sia richiesto il rilevamento, deve essere registrato il tempo delle prime tre posizioni in classifica, anche in caso di cronometraggio manuale.

CAP. IV - GLI UFFICIALI DI GARA

Art. 14 - LA GIURIA

La Giuria si compone di:

a) Giudice Arbitro
b) Segretario
c) Giudice di partenza (starter)
d) un numero di Giudici, variabile secondo l'importanza della manifestazione e del tipo di percorso, i quali possono svolgere i compiti, assegnati dal Giudice Arbitro, di:
   - Giudice controstarter
   - Giudice addetto ai concorrenti
   - Giudice addetto al contagiri ed alla campana
   - Giudici di arrivo, di cui uno con funzioni di responsabile
   - Giudice di percorso
   - Giudice Arbitro Ausiliario di percorso.

Art. 15 - IL GIUDICE ARBITRO

1. Al Giudice Arbitro, oltre alle attribuzioni indicate dal presente Regolamento Tecnico, compete il controllo tecnico-disciplinare dell'intera manifestazione.
2. Il Giudice Arbitro deve:
   a) assicurare l'osservanza delle norme regolamentari e decidere su tutte le questioni tecniche che possono verificarsi durante una gara, anche se non previste dai regolamenti;
   b) guidare, coordinare e controllare l'operato dei Giudici, decidendo in caso di divergenza tra loro, e riferire sull'operato della Giuria con apposito rapporto ai competenti organi del C.U.G.;
   c) esercitare la potestà disciplinare nei confronti di quei concorrenti e di quei rappresentanti di Società il cui comportamento rendesse necessaria l'adozione dei provvedimenti previsti;
   d) sottoscrivere il verbale di gara redatto dal Segretario di Giuria e trasmetterlo con sollecitudine all'organo federale competente all'omologazione, corredato degli eventuali rapporti che l'andamento delle gare avessero reso necessari.

Art. 16 - IL SEGRETARIO DI GIURIA

1. Al Segretario di Giuria, oltre che coadiuvare il Giudice Arbitro nelle operazioni preliminari relative alla manifestazione, spetta l'organizzazione del servizio di Segreteria per un regolare svolgimento del programma previsto dalla manifestazione stessa.
2. Al termine delle gare il Segretario consegna al Giudice Arbitro tutta la documentazione da inviare agli Organi competenti.

Art. 17 - IL GIUDICE DI PARTENZA ED IL CONTROSTARTER

1. Il Giudice di Partenza (Starter) ed il Controstarter devono provvedere a tutte le operazioni previste per i vari tipi di partenza e decidere sulla validità delle stesse.
2. Collaborano con i cronometristi.

Art. 18 - IL GIUDICE ADDETTO AI CONCORRENTI

1. Il Giudice addetto ai concorrenti deve controllare che gli atleti adottino i comportamenti previsti dal Regolamento Tecnico in vigore.
2. In mancanza del Giudice addetto ai concorrenti, le sue funzioni vengono espletate dal Giudice di partenza o dal Contro-starter.

Art. 19 - IL GIUDICE ADDETTO AL CONTAGIRI

1. Il Giudice addetto al contagiri aggiorna costantemente il contagiri pochi istanti prima del passaggio sul traguardo dell'atleta di testa; questo passaggio, all'ultimo giro, deve essere evidenziato, per l'atleta di testa, a mezzo di segnale acustico.

Art. 20 - IL GIUDICE DI ARRIVO

1. Il Giudice di arrivo ha il compito di stabilire l'ordine di arrivo dei concorrenti, in stretta collaborazione con i cronometristi dotati di apparecchiature ottiche di rilevamento.
2. Qualora non siano presenti apparecchiature ottiche di rilevamento (finish-lynx o telecamera con monitor), il Giudice Arbitro può designare più giudici di arrivo, fino ad un massimo di tre, di cui uno con funzioni di responsabile. In caso di valutazioni divergenti decide la maggioranza,

Art. 21 - I GIUDICI DI PERCORSO

1. I Giudici di percorso si dividono in:
   a) Giudici di rettilineo
   b) Giudici di curva
   c) Giudici addetti ai cambi (gara di americana a squadre).
2. I Giudici di percorso devono sorvegliare, nel settore loro assegnato, il regolare andamento della gara e segnalare al Giudice Arbitro ogni eventuale irregolarità che si verifichi in tale settore.

Art. 22 - IL GIUDICE ARBITRO AUSILIARIO

1. Ove sia necessario per il buon andamento della gara, il Giudice Arbitro può scegliere uno o più Giudici Arbitri Ausiliari tra i giudici presenti.
2. Questi, nel settore assegnato, assumono le funzioni di Giudice Arbitro.
3. Gli eventuali provvedimenti presi dai Giudici Arbitri Ausiliari devono essere immediatamente comunicati al Giudice Arbitro.

Art. 23 - ASSENZA DI UN COMPONENTE LA GIURIA

1. In caso di assenza del Giudice Arbitro, gli altri Giudici convocati e presenti sul posto provvedono a designare uno fra loro che ne assuma le funzioni.
2. In caso di assenza di un Giudice, ove non riesca possibile sostituirlo con altro Ufficiale di Gara presente sul posto, il Giudice Arbitro può procedere ad una diversa distribuzione dei compiti fra i Giudici convocati e presenti.

Cap. V - LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA

Art. 24 - IL COMMISSARIO DI GARA

1. La Commissione di Settore, in occasione di gare preventivamente autorizzate, può designare il Commissario di Gara, scelto tra i propri componenti o tra persone qualificate e competenti, purché in regola con il tesseramento alla FIHP.
2. La designazione del Commissario di Gara è obbligatoria in occasione di Campionati Italiani.
3. Il Commissario di Gara rappresenta la Commissione di Settore sul campo di gara con mandato palese.
4. Il Commissario di Gara ha il compito di riferire sull'andamento delle gare in genere ed in particolare sul comportamento del pubblico, degli accompagnatori e dei concorrenti durante la manifestazione, nonché sul rispetto del Regolamento Tecnico vigente, redigendo apposita relazione da inviare alla Commissione di Settore.
5. Il Commissario di Gara collabora con il Giudice Arbitro per la buona riuscita della manifestazione; interviene in tutti quei casi in cui si renda necessario tutelare la gara e, dove occorra, invitare i dirigenti della Società Sportiva Dilettantistica o della Associazione Sportiva Dilettantistica (in seguito, per brevità, sintetizzate in Società) organizzatrice a prendere provvedimenti atti al mantenimento dell'ordine pubblico.
6. Può prendere visione dell'ordine di arrivo e dei rilevamenti effettuati dai cronometristi mediante tutte le apparecchiature a disposizione ed è l'unico referente di ogni istanza eventualmente avanzata dagli accompagnatori ufficiali accreditati.
7. In caso di contestazioni sull'ordine di arrivo, può chiedere al Giudice Arbitro di prendere visione di videoregistrazioni eventualmente disponibili degli episodi contestati.

Art. 25 - LO SPEAKER

Lo speaker:

a) deve attenersi alle disposizioni del Giudice Arbitro per quanto concerne la comunicazione degli ordini di arrivo ufficiali e degli eventuali provvedimenti disciplinari;
b) assicura un continuo e costante aggiornamento delle notizie al pubblico senza interferire sul regolare svolgimento delle gare;
c) commenta lo svolgimento della gara sino all'arrivo degli atleti sul traguardo;
d) deve posizionarsi all'interno del percorso di gara, in prossimità della linea di arrivo.

Art. 26 - GLI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI

1. Le Società possono avvalersi, in qualità di Dirigente accompagnatore ufficiale, di tutti i tesserati delle categorie previste dallo Statuto Federale:
   a) Dirigenti,
   b) Tecnici,
   c) Soci ed altri organizzatori,
   d) Rappresentanti di altre Società.
2. Nel caso in cui una Società non sia rappresentata da un delegato, gli atleti iscritti ad una manifestazione, purché di maggiore età, possono rappresentarsi sul campo di gara; in tal caso, la Società perde i diritti previsti in materia di reclami.
3. La Società ha l'obbligo di indicare con esattezza il nome ed il cognome del Dirigente accompagnatore, nonché il numero di tessera federale.
4. Il Dirigente accompagnatore ha l'obbligo di presentarsi sul campo di gara con un documento di riconoscimento in corso di validità e con la propria tessera federale. Possono, altresì, essere portati bene in vista documenti attestanti la qualifica di

accompagnatore (pass), eventualmente rilasciati dagli organizzatori della manifestazione.
5. In nessun caso incarichi di rappresentante di Società possono essere svolti da persone che non siano tesserati della FIHP.

Art. 27 - GLI ALLENATORI

1. Gli allenatori, per partecipare alle manifestazioni ufficiali della stagione agonistica federale ed assistere gli atleti durante le competizioni, devono essere tesserati ed essere inseriti nella categoria acquisita attraverso specifici corsi della Federazione.
2. L'allenatore di 1° livello può rappresentare la Società ed assistere atleti delle categorie Giovanissimi, Esordienti e Ragazzi (non qualificati ai Campionati Italiani) sul campo di gara.
3. L'allenatore di 2° livello può rappresentare la Società ed assistere atleti fino alla categoria Allievi sul campo di gara.
4. L'allenatore di 3° livello può rappresentare la Società ed assistere gli atleti di tutte le categorie sul campo di gara.
5. Ai Campionati Italiani, per le sole gare a cronometro, individuale ed a squadre, a cronometro ad atleti e squadre contrapposti, americana a squadre su pista, è consentito agli allenatori delle Società di seguire, in apposita area tecnica predisposta, all'esterno del campo di gara, all'altezza dell'uscita dalla curva che immette sul rettilineo di arrivo, gli atleti o la squadra gareggianti, indossando un abbigliamento identificativo della società di appartenenza, esponendo in modo ben visibile il tesserino fihp della categoria e mantenendo un comportamento improntato alla correttezza sportiva. L'inosservanza della disposizione determina il deferimento alla giustizia sportiva.

Art. 28 - IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE

1. Il Direttore dell'organizzazione è designato dalla Società organizzatrice, che rappresenta a tutti gli effetti.
2. Controlla che le strutture ed i servizi predisposti sul campo di gara siano efficienti ed assicurino il regolare svolgimento delle gare.
3. Controlla che il personale preposto alle strutture ed ai servizi sia riconoscibile ed efficiente.
4. Verifica che il personale preposto all'ordine pubblico, in assenza o in supporto all'Autorità presente sul campo di gara, assicuri il servizio d'ordine, munito di apposito segno di riconoscimento.
5. Prende tutte le decisioni che ritiene necessarie per assicurare il regolare svolgimento della gara e che non siano di esclusiva competenza della Giuria.
6. Ha la facoltà di chiedere al Giudice Arbitro ed al Commissario di Gara la sospensione della manifestazione, fino al ripristino delle condizioni di regolarità previste per la stessa, in presenza di condizioni dell'impianto che pongano a repentaglio l'incolumità degli atleti e degli spettatori.

Art. 29 - IL SERVIZIO D'ORDINE

1. La Società organizzatrice è responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico durante la manifestazione, nonché della tutela della Giuria, degli atleti e degli accompagnatori ufficiali.
2. La Società organizzatrice è tenuta a richiedere alle competenti Autorità, a mezzo raccomandata, l'intervento degli agenti necessari per il mantenimento dell'ordine pubblico.

3. In mancanza della Forza Pubblica, la Società organizzatrice predispone e presenta al Giudice Arbitro un elenco ed i documenti di identità di cinque dirigenti regolarmente tesserati alla Federazione, non necessariamente appartenenti alla stessa Società, i quali, muniti di apposito segno di riconoscimento, assicureranno il servizio d'ordine.
4. I documenti di identità degli addetti al servizio d'ordine dovranno essere consegnati al Giudice Arbitro, che li restituirà agli interessati al termine della manifestazione.

Art. 30 - I CRONOMETRISTI

1. Richiesti alla FICr, secondo le modalità previste dalla Convenzione FIHP-FICr, i Cronometristi collaborano con la Giuria in numero variabile, in base all'importanza della manifestazione ed al tipo di percorso.
2. Le disposizioni tecniche vengono impartite ai Cronometristi direttamente dal Giudice Arbitro.
3. Registrano i tempi impiegati dai concorrenti in ciascuna prova, riportandoli su appositi verbali che il Capo Servizio Cronometristi consegna al Giudice Arbitro.

Cap. VI - GLI ATLETI

Art. 31 - TESSERAMENTO

1. Possono svolgere attività agonistica, e sono quindi inquadrati nelle categorie indicate al successivo art. 33, tutti i tesserati alla FIHP con tale qualifica.
2. I tesserati alla FIHP sono tenuti all'osservanza delle vigenti leggi sulla tutela sanitaria delle attività sportive, specialmente in ordine agli accertamenti periodici della idoneità all'esercizio sportivo.
3. Le Società sono tenute a conservare, sotto la propria responsabilità, la documentazione relativa alle certificazioni sanitarie di tutti gli atleti tesserati, fermo restando che nessuna attività agonistica o anche soltanto di allenamento potrà essere svolta da chi non abbia ottenuto il prescritto certificato di idoneità o il cui certificato sia scaduto di validità.

Art. 32 - ATLETI STRANIERI

1. E' consentito agli atleti di nazionalità straniera ed agli atleti provenienti da Federazioni straniere di chiedere il tesseramento alla FIHP, alle condizioni stabilite dal Regolamento Organico e dalle Norme per l'Attività della corsa, emanate annualmente dal Consiglio Federale.

Art. 33 - CATEGORIE

1. L'appartenenza alle varie categorie è determinata dai limiti di età, uguali per i maschi e le femmine.

MASTER Over 60	F - M	Atleti che compiono 60 anni e oltre nell'anno sportivo in corso
MASTER Over 50	F - M	Atleti di età compresa tra i 50 e i 59 anni compiuti nell'anno sportivo in corso
MASTER Over 40	F - M	Atleti di età compresa tra i 40 e i 49 anni compiuti nell'anno sportivo in corso
MASTER Over 30	F - M	Atleti di età compresa tra i 30 e i 39 anni compiuti nell'anno sportivo in corso
SENIORES	F - M	Atleti che compiono 18 anni ed oltre nell'anno sportivo in corso
JUNIORES	F – M	Atleti che compiono 16 - 17 anni nell'anno sportivo in corso
ALLIEVI	F – M	Atleti che compiono 14 - 15 anni nell'anno sportivo in corso
RAGAZZI	F - M	Atleti che compiono 12 - 13 anni nell'anno sportivo in corso
ESORDIENTI 2	F - M	Atleti che compiono 11 anni nell'anno sportivo in corso
ESORDIENTI 1	F - M	Atleti che compiono 10 anni nell'anno sportivo in corso
GIOVANISSIMI 2	F - M	Atleti che compiono 9 anni nell'anno sportivo in corso
GIOVANISSIMI 1	F - M	Atleti che compiono 8 anni nell'anno sportivo in corso

Art. 34 - DIVISA DI GARA

1. Durante le gare i concorrenti sono tenuti ad indossare la divisa della Società di appartenenza, su cui potranno essere riportati il distintivo sociale, la denominazione della Società, quale risulta dal modulo di affiliazione, e marchi di eventuali sponsor.
2. Lo stesso abbigliamento deve essere indossato anche durante le cerimonie di premiazione, pattini compresi.
3. Gli atleti vincitori per le varie distanze dei campionati italiani della categoria Senior sono autorizzati a fregiare la propria divisa di gara dello scudetto di Campione d'Italia, fino alla data di svolgimento dei successivi campionati.
4. Analogo fregio è consentito ai campioni del mondo in carica, quando gareggiano nella distanza per la quale detengono il titolo.
5. Nelle manifestazioni extra campionato agli atleti è consentito indossare qualsiasi tipo di divisa di gara, purché sia autorizzata dalla Società di appartenenza.

Art. 35 - EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA

L'equipaggiamento per le competizioni deve comprendere:

1. Il casco protettivo
   a) Il casco protettivo deve essere indossato e portato allacciato per tutto il tempo che l'atleta rimane sul percorso di gara.
2. I numeri di gara
   a) Il numero di gara deve essere applicato, nella sua dimensione originale, sulla schiena, lateralmente sulla coscia sinistra o destra, a seconda delle necessità della Giuria, e sul casco (tale numero è obbligatorio ai soli Campionati Italiani). L'inosservanza della disposizione determina l'estromissione del concorrente dalla gara.
   b) Per una migliore lettura delle apparecchiature ottico-elettroniche ai fini del rilevamento degli arrivi, i numeri sulla coscia devono essere posizionati in verticale.
   c) I numeri devono essere nitidamente visibili, stampati in nero su fondo bianco, possibilmente su materiale non lucido, evitando, quando possibile, le serie numerate a tre cifre, ad eccezione delle prove di maratona.
   d) Dimensioni dei numeri di gara:
      1) intero esemplare: cm. 20x20

cifre per la schiena: altezza di cm. 10

2) esemplare ridotto: cm. 10x15
cifre per il pantaloncino: altezza di cm. 8

3) esemplare ridotto per il casco: cm. 6x6.

3. Il mezzo meccanico
Allo scopo di promuovere un adeguamento progressivo alle norme internazionali, viene ammesso l'utilizzo di qualsiasi tipo di pattino e ruote, con le seguenti limitazioni:

a) alle categorie Giovanissimi ed Esordienti viene autorizzato l'utilizzo facoltativo di ruote fino al diametro massimo di mm. 90;
b) alla categoria Ragazzi viene autorizzato l'utilizzo facoltativo di ruote fino al diametro massimo di mm. 100;
c) per tutte le altre categorie vengono stabiliti i seguenti limiti massimi:
    1) la lunghezza del pattino non deve eccedere cm. 50 di massimo ingombro,
    2) viene autorizzato l'utilizzo facoltativo di ruote fino al diametro massimo di mm. 110.
d) L'inosservanza dei limiti massimi di cui alla lettera precedente determina l'estromissione del concorrente dalla manifestazione ed il deferimento della Società di appartenenza agli organi della Giustizia Sportiva competenti la manifestazione.

Art. 36 - SICUREZZA DEGLI ATLETI IN GARA

1. Su pista e su strada è obbligatorio l'uso del casco protettivo omologato.
2. Il casco protettivo è un casco rigido il cui guscio interno, realizzato in EPS (polistirene espandibile) o in materiale gommoso, ricopra la calotta cranica, protegga tempie e fronte e risulti ben aderente e fissato alla testa.
3. Il casco omologato è un casco che esponga sul guscio interno:
    a) la dicitura "omologato per ciclismo e/o pattinaggio a rotelle" (for pedal cyclists and roller skating);
    b) la sigla EN1078;
    c) il nome o il marchio del fabbricante, il modello, la taglia ed il peso, l'anno ed il trimestre di fabbricazione;
    d) una delle sigle CE, ANSI, ASTM e Snell B-1990, in relazione alla normativa cui fa riferimento la conformità accertata.
4. L'uso del casco integrale, modello ciclista con punta posteriore, è ammesso solo per le prove a cronometro individuali.
5. Non è consentita la partecipazione, a qualsiasi gara, ad atleti che presentino parti del corpo coperte con materiali o protettivi sanitari rigidi (plastica, metallo, gesso sanitario od altro), ad eccezione della testa e del mento (coprimento).
6. Alle sole categorie Giovanissimi ed Esordienti è consentito l'uso di protezioni (ginocchiere, polsiere, gomitiere, coprimento), anche rigide.
7. L'atleta durante la gara può indossare gli occhiali da vista o da sole, purché non creino difficoltà, pericolo o danno all'atleta che li indossa.
8. Durante la gara è consentito l'utilizzo del cardio-frequenzimetro (applicato al polso e/o al petto). Esso non deve creare difficoltà o danno all'atleta che lo indossa, né ad altri atleti impegnati nella medesima gara.
9. Nelle gare di distanza superiore a m. 20000, ove previsto, agli atleti è consentito di portare con sé rifornimenti alimentari solidi e/o liquidi.
10. Gli atleti possono portare con sé, inoltre, quanto prelevato nella postazione adibita al rifornimento e mantenerlo fino al termine della prova. Il rifornimento dei viveri deve essere messo a disposizione dalla Società organizzatrice; le Società partecipanti

possono, peraltro, utilizzare gli spazi predisposti al rifornimento, qualora volessero provvedere direttamente.

11. E' vietato l'utilizzo di contenitori per i viveri, che costituiscano pericolo per sé e per gli altri atleti e che non siano in materiale plastico o cartonato.
12. Gli atleti che desiderino liberarsi di oggetti prelevati al rifornimento, durante lo svolgimento della gara, devono prestare estrema attenzione a tale atto, al fine di non arrecare danno a terzi, pena eventuali provvedimenti disciplinari.

Art. 37 - COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA

1. Tutti gli atleti devono partecipare alla gara con lealtà ed impegno.
2. I concorrenti devono gareggiare percorrendo la linea immaginaria più breve, senza zigzagare, retrocedere e senza deviazioni improvvise dal proprio percorso, tali da creare pericoli per gli altri atleti.
3. In nessun caso il sorpasso deve causare ostacolo agli altri concorrenti.
4. L'atleta che si trova in testa sul rettilineo di arrivo non deve ostacolare il concorrente che lo segue.
5. In nessun caso un atleta può spingere un altro concorrente o tagliargli la strada.
6. E' vietato farsi tirare, spingere, ostacolare o aiutare gli altri concorrenti.
7. Gli atleti che rinunciano a continuare la gara devono, se possibile, informare un membro della Giuria.
8. Qualora gli atleti dovessero essere doppiati, possono completare la prova, se non tolti dalla gara su decisione del Giudice Arbitro.
9. L'atleta doppiante può superare i doppiati, accodarvisi o inserirsi.
10. E' vietato agli atleti di provocare la caduta di altro/i atleta/i e/o di comprometterne la regolare partecipazione alla gara.
11. In caso di caduta, il concorrente, se è ancora in grado di continuare la gara, deve alzarsi senza l'aiuto di terzi. In caso contrario, viene considerato ritirato.
12. Nelle competizioni su pista o su circuito stradale l'atleta che viene doppiato non deve ostacolare il sorpasso, né favorire altri concorrenti.
13. Gli atleti non devono oltrepassare le strisce interne di delimitazione dei percorsi di gara. Se un atleta oltrepassa volontariamente tali strisce, anche con un solo pattino, viene eliminato. In caso di percorsi delimitati da birilli vigono le disposizioni di cui all'Art. 47 – lettera B del presente Regolamento Tecnico.
14. L'atleta in gara che riceve la comunicazione di abbandonare il percorso deve eseguire immediatamente l'invito del Giudice Arbitro, pena la squalifica dalla gara.
15. L'atleta è autorizzato a riparare in proprio, senza aiuto esterno, un pattino difettoso; deve, però, prestare attenzione a non ostacolare il regolare svolgimento della gara. Solo nelle gare di fondo (oltre i 20 km) può ricevere il pattino di ricambio, o parte dello stesso, e gli attrezzi necessari. Ogni azione è, in ogni caso, effettuata sotto la responsabilità del concorrente.
16. Nelle gare su percorso stradale aperto i concorrenti, oltre a rispettare tutte le norme sopra indicate, devono tenere la destra.

Art. 38 - SCARSO AGONISMO

1. In tutte le gare, qualora sia manifesto "scarso agonismo", il Giudice Arbitro può interrompere la gara e far ripetere la partenza, previo richiamo a tutti i partecipanti.
2. Alla seconda interruzione, la gara viene sospesa e non viene assegnato l'eventuale titolo in palio, salvo ulteriori provvedimenti che l'Organo competente potrà assumere in merito.

TITOLO III - LE DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI

Cap. VII - LE TESTE DI SERIE

Art. 39 - TESTE DI SERIE INDIVIDUALI

1. Le Teste di serie individuali sono compilate tenendo conto, nell'ordine, dei seguenti criteri di valutazione:
   a) i detentori di titoli mondiali, europei ed italiani (indoor, pista e strada) conquistati durante l'anno agonistico precedente ed in corso;
   b) gli atleti sul podio ai Campionati Mondiali ed Europei dell'anno agonistico precedente ed in corso.
2. Su indicazione dei Responsabili delle Nazionali e sentito il parere della Commissione di Settore, vengono ammessi fra le Teste di serie gli atleti di interesse nazionale, selezionati con criteri predefiniti e segnalati su apposito elenco pubblicato sul sito della FIHP nel corso dell'intero anno agonistico.
3. L'atleta che passa di categoria perde il diritto acquisito l'anno precedente.
4. Gli atleti Teste di serie non hanno diritto a posizioni privilegiate sulla linea di partenza.
5. Le Teste di serie, che hanno validità in tutte le gare dell'attività federale, vengono pubblicate sul sito della FIHP nel corso dell'intero anno agonistico.

Art. 40 - TESTE DI SERIE DI AMERICANA A SQUADRE E CRONOMETRO A SQUADRE CONTRAPPOSTE

1. Teste di serie della gara americana a squadre e cronometro a squadre contrapposte sono le prime cinque squadre classificate ai Campionati Italiani Indoor ed Italiani, pista e strada, svoltisi durante l'anno agonistico precedente.
2. Le squadre classificate sono Teste di serie durante l'anno in corso di svolgimento e solo per gli analoghi Campionati che ne hanno assegnato il diritto.
3. Le squadre Teste di serie non hanno diritto a posizioni privilegiate sulla linea di partenza.
4. Le Teste di serie della gara americana a squadre e cronometro a squadre contrapposte vengono pubblicate sul sito della FIHP all'inizio dell'anno agonistico.

Cap. VIII - LA PREPARAZIONE ALLA GARA

Art. 41 - PROVE TECNICHE SUL PERCORSO DI GARA

1. In ogni manifestazione di campionato ed extra campionato, per tutte le categorie, è concesso agli atleti gareggianti un tempo di 30 minuti, dalla chiusura ufficiale del percorso, per prove tecniche sul percorso di gara.

Cap. IX - LA PARTENZA

Art. 42 - MODALITA' DI PARTENZA DELLE GARE

1. In tutte le categorie l'appello degli atleti o delle squadre partecipanti ad una gara viene effettuato in apposito spazio fuori del percorso di gara.
2. L'atleta o la squadra, presente all'appello effettuato dal Giudice addetto ai concorrenti, ma non alla partenza, non viene atteso/a, né chiamato/a di nuovo ed è dichiarato/a non partente.
3. Per tutte le gare la partenza è da "fermo".
4. Il segnale di partenza è dato da un colpo di pistola autorizzata, sparato con il braccio teso verso l'alto.
5. Nella gara a cronometro la partenza è libera.

A. Gara di destrezza

1. Viene chiamato alla partenza un numero massimo di tre atleti per volta, che si posizionano negli spazi determinati dalle caselle.
2. La scelta dei box è libera e ciascun atleta vi si colloca, in base all'ordine con cui viene chiamato dal Giudice di Partenza, scegliendo fra i box 2, 4 o 6.
3. La partenza viene data con le modalità previste per la gara sprint in pista piana.

B. Gara a cronometro

1. Il Giudice di Partenza, dopo aver invitato il concorrente a prendere posizione, previo benestare del cronometrista, autorizza l'esecuzione della prova controllando che siano osservate le seguenti disposizioni:
   a) l'atleta deve porsi almeno con un pattino all'interno delle due linee tracciate ad una distanza di cm. 60;
   b) l'atleta deve partire a pattini fermi e mantenere uno o più elementi dei due pattini a contatto con il pavimento;
   c) il primo movimento di partenza dei due piedi deve essere compiuto verso la linea di partenza;
   d) l'atleta può bilanciare il corpo in avanti o indietro,
   e) la posizione del corpo rispetto alla linea di partenza è a discrezione del pattinatore;
   f) l'atleta deve partire entro 10" dall'invito.

C. Gara a cronometro ad atleti e squadre contrapposti

1. Il Giudice di Partenza (Starter):
   a) deve collocarsi in posizione equidistante dalle linee di partenza in modo tale da poter vedere entrambi/e i concorrenti/le squadre;
   b) ordina ai concorrenti o alle squadre di posizionarsi dietro la linea di partenza con il comando "ATLETI A POSTO".
2. Ad atleti fermi il Giudice di Partenza spara.

D. Gara sprint

1. Il Giudice di Partenza (Starter), o il Controstarter, ove convocato, chiama gli atleti in base all'ordine di partenza predisposto dalla Segreteria e li invita a posizionarsi con libera impostazione al di fuori dei box situati sulla linea di partenza, in attesa del comando "ATLETI A POSTO".
2. Il primo atleta chiamato ha diritto di scegliere tra tutti i box; il secondo può scegliere tra i box rimanenti, e così via, finché l'ultimo atleta chiamato va ad occupare l'ultimo box disponibile.
3. Con il comando "ATLETI A POSTO" gli atleti si posizionano nei box ed assumono la posizione di partenza.
4. Ad atleti fermi il Giudice di Partenza, posizionato sul lato sinistro dei concorrenti, dietro la linea di partenza, spara.

5. Per tutte le categorie, nella gara sprint su pista piana e sopraelevata non viene utilizzato il box più interno.

E. Gare in linea, a punti, a punti/traguardi volanti ed eliminazione e ad eliminazione

1. La Giuria segnala preventivamente, tramite elenco esposto in bacheca, il posizionamento degli atleti sulla linea di partenza per mezzo di una linea tracciata dopo ogni gruppo di concorrenti.
2. Nelle gare in linea, a punti, a punti/traguardi volanti ed eliminazione, ad eliminazione gli atleti si dispongono, a partire dalla corda, dietro la linea di partenza, a circa cm. 50 l'uno dall'altro ed in più file distanziate di cm. 50, secondo l'ordine predisposto dalla Segreteria, senza facoltà di scelta della corsia.
3. Ad atleti fermi il Giudice di Partenza, posizionato sul lato sinistro dei concorrenti, spara.
4. Nelle gare su pista piana, qualora non sia possibile allineare i concorrenti su un'unica fila, devono essere suddivisi in ugual numero e posizionati a scacchiera su due file.
5. Per le sole categorie Giovanissimi ed Esordienti:
   a) nelle gare su pista piana, gli atleti devono essere disposti su un'unica fila;
   b) nelle gare su strada e su pista sopraelevata, il numero di atleti ammessi e disposti alla partenza su un massimo di due file è in funzione della distanza da effettuare e dello sviluppo del percorso.

Art. 43 - FALSE PARTENZE

1. Le false partenze sono così regolamentate:
   a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
   b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.
2. Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.
3. In caso di falsa partenza il Giudice di Partenza, oppure il Controstarter, ove convocato, richiama gli atleti alla partenza per ripetere la procedura dall'inizio.

Art. 44 - RIPETIZIONE DELLA PARTENZA

La partenza può essere ripetuta, su decisione del Giudice Arbitro, nei seguenti casi:

1. nelle gare a cronometro (individuale o a squadre), a cronometro ad atleti contrapposti, a cronometro a squadre contrapposte:
   a) a causa di un guasto meccanico,
   b) per mancato funzionamento (guasto tecnico) della cellula in partenza o in arrivo,
   c) per caduta accidentale del/dei concorrente/i, in qualsiasi punto del percorso, nelle sole gare a cronometro, individuale o a squadre, a cronometro ad atleti contrapposti oppure entro l'uscita dalla prima curva nella gara a cronometro a squadre contrapposte;
2. nelle partenze simultanee, per caduta causata da altro/i atleta/i, a condizione che tali eventi si verifichino entro l'uscita:
   - dal primo birillo dopo la partenza, nella gara di destrezza;
   - dalla prima curva, se in pista piana o sopraelevata, oppure entro i primi 50 metri, se su strada. I punti devono essere indicati da apposito segnale, ben visibile.

Cap. X - LO SVOLGIMENTO DELLE GARE

Art. 45 - NUMERO MASSIMO E MINIMO DI CONCORRENTI

1. Il numero massimo di atleti ammessi alla partenza è in funzione della distanza da percorrere e/o dello sviluppo del percorso, come stabilito ai successivi articoli relativi alle modalità delle specifiche gare.
2. Le categorie che non raggiungano il numero minimo di partecipanti richiesto per ogni specifica gara possono essere abbinate tra loro, a discrezione del Giudice Arbitro, purché il numero complessivo degli atleti alla partenza della gara non risulti superiore ai limiti massimi previsti per la gara medesima.
   Vengono stilate classifiche separate.
3. In nessun caso possono essere abbinate categorie maschili e femminili.
4. Nelle gare di campionato:
   a) quando alla partenza di una gara risulta un solo concorrente, la gara non viene effettuata, ma vengono comunque assegnati il titolo all'atleta ed il punteggio di partecipazione ai fini del Campionato di Società;
   b) quando alla partenza di una gara risultano due concorrenti, la gara viene effettuata, con la conseguente assegnazione del titolo e del punteggio di partecipazione ai fini del Campionato di Società.

Art. 46 - IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI

1. La Segreteria di Giuria riceve direttamente dal sito web federale i nominativi degli atleti regolarmente tesserati per l'attività agonistica federale dell'anno in corso.
2. I concorrenti devono presentarsi all'appello prima della partenza nell'apposita area, predisposta in prossimità del percorso di gara.
3. La Giuria non è tenuta ad identificare i concorrenti.
4. Lo scambio di atleta è considerato illecito sportivo e, come tale, soggetto alle sanzioni previste dal Regolamento Federale di Disciplina e Giustizia Sportiva.

Art. 47 - CONDIZIONI PARTICOLARI DI GARA

A - MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. Nelle gare su strada, alle categorie Ragazzi, Allievi, Juniores e Seniores è fatto obbligo di gareggiare anche in caso di condizioni meteorologiche non favorevoli.
2. Nelle gare su strada, in caso di condizioni meteorologiche non favorevoli, le categorie Giovanissimi ed Esordienti sono escluse dall'obbligo di gareggiare e devono recuperare le sole gare di campionato.
3. In situazioni eccezionali il Giudice Arbitro può sospendere momentaneamente le gare, che devono comunque essere riprese e portate a termine quanto prima.
4. Durante lo svolgimento di una gara in linea, a punti, a punti/a traguardi volanti ed eliminazione, ad eliminazione, al verificarsi di incidenti gravi con atleti infortunati sul percorso di gara (e/o con presenza di sangue sul percorso stesso, anche se non in un punto critico) o di improvvisi problemi tecnici, il Giudice Arbitro può neutralizzare la gara, interrompendola per un tempo determinato. In tal caso, tutti gli atleti non coinvolti nell'incidente o coinvolti senza necessità di soccorso:
   - devono procedere ad una velocità di sicurezza, idonea a consentire l'intervento dei giudici, a protezione della zona dell'incidente, e dei sanitari, per le operazioni di primo soccorso, e ad agevolare il ricongiungimento degli atleti;
   - devono formare un unico gruppo accodato (in fila), annullando eventuali distanze provocate dalle strategie di gara e possibilmente rispettando le posizioni acquisite fino a quel momento;
   - devono riprendere la gara dalla distanza indicata dal Giudice Arbitro tramite il contagiri e lo speaker.

Gli atleti soccorsi sul campo non possono continuare a gareggiare.
Nel caso in cui la neutralizzazione avvenga negli ultimi 1000 metri, la gara viene ripresa iniziando sempre da tale distanza. Nessuna neutralizzazione è consentita nel giro finale, detto *di volata*.
In caso di gara a punti e a punti/a traguardi volanti ed eliminazione, i punti acquisiti al momento della neutralizzazione della gara conservano la loro validità solo per gli atleti ancora gareggianti.

5. Qualora le condizioni atmosferiche non consentano il regolare svolgimento di una gara o la continuazione della stessa, il Giudice Arbitro può interrompere la gara per un tempo determinato o sospenderla definitivamente. La gara inizia o viene ripetuta non appena le condizioni di sicurezza lo permettano.
6. In occasione di una gara interrotta, in linea, a punti, a punti ed eliminazione, eliminazione, con distanze superiori a 5000 metri, la distanza viene ripetuta:
   a) integralmente, nel caso in cui sia stato percorso solo un terzo (per eccesso) della distanza complessiva, con l'ammissione di tutti gli atleti partecipanti alla gara, inclusi quelli oggetto di sanzioni monitorie e squalifica per cumulo di ammonizioni, annullate all'atto della ripetizione della gara ed esclusi gli atleti squalificati per infrazioni di estrema gravità o contrari all'etica sportiva;
   b) dalla distanza ove la gara è stata interrotta, con l'ammissione degli atleti in gara all'atto dell'interruzione, nel caso in cui sia stato superato un terzo (per difetto) della distanza complessiva e l'interruzione non si sia protratta oltre il tempo limite di 15 minuti. Superato tale tempo limite, la distanza viene ripetuta integralmente con l'ammissione di tutti gli atleti partecipanti alla gara, inclusi quelli oggetto di sanzioni monitorie e squalifica per cumulo di ammonizioni, annullate all'atto della ripetizione della gara, ed esclusi gli atleti squalificati per infrazioni di estrema gravità o contrari all'etica sportiva;
   c) dalla distanza ove la gara è stata interrotta, con l'ammissione degli atleti in gara all'atto dell'interruzione, nel caso in cui si siano superati i due terzi (per difetto) della distanza complessiva e l'interruzione non si sia protratta oltre il tempo limite di 5 minuti. Superato tale tempo limite, la distanza viene ripetuta con l'ammissione di tutti gli atleti partecipanti alla gara, inclusi quelli oggetto di sanzioni monitorie e squalifica per cumulo di ammonizioni, annullate all'atto della ripetizione della gara, ed esclusi gli atleti squalificati per infrazioni di estrema gravità o contrari all'etica sportiva.
7. A gara iniziata, in caso di sospensione della manifestazione, essa può essere ripetuta e conclusa successivamente, anche a distanza di giorni. In tal caso vengono ammessi tutti gli atleti precedentemente partecipanti, inclusi quelli oggetto di sanzioni monitorie e squalifica per cumulo di ammonizioni, annullate all'atto della ripetizione della gara, ed esclusi gli atleti squalificati per infrazioni di estrema gravità o contrarie all'etica sportiva.
8. Qualora la ripresa delle gare preveda una gara precedentemente non iniziata, possono prendervi parte gli atleti iscritti confermati e presenti al momento in cui la gara si sarebbe dovuta svolgere.
9. Sono da ritenersi valide eventuali batterie ultimate nelle gare in linea, a punti, a punti/a traguardi volanti ed eliminazione, eliminazione o fasi completate nelle gare di destrezza, a cronometro, a cronometro ad atleti e squadre contrapposti, sprint, m. 1000 formula mondiale ed americana a squadre (nel caso in cui siano previsti tempi di recupero).

B - TOCCO DEL BIRILLO E TAGLIO DEL PERCORSO DI GARA

1. Agli atleti gareggianti su un percorso delimitato da birilli è vietato toccare e, conseguentemente, spostare il birillo al di fuori del cerchio di cm. 30 in cui è collocato (zona non punibile). Uscito il birillo completamente da tale spazio, l'atleta che ne ha provocato lo spostamento viene ammonito.

2. Sono esclusi dalla sanzione i birilli che compongono le barriere collocate sul percorso di gara.
3. Nell'ambito della stessa fase di gara, alla terza infrazione, l'atleta viene eliminato e classificato nell'ordine inverso degli atleti usciti dalla gara, senza diritto di accesso alla fase successiva.
4. L'atleta, che tocca con un pattino l'area al di fuori dei birilli delimitanti il percorso di gara o che taglia il percorso di gara, toccandolo con uno o due pattini, viene eliminato e classificato nell'ordine inverso degli atleti usciti dalla gara, senza diritto di accesso alla fase successiva, se prevista.
5. Nella gara di destrezza, l'atleta che, volontariamente, non supera correttamente, aggirandoli, i moduli previsti sul percorso (rampa e barriere) viene sanzionato per *taglio del percorso*, eliminato e classificato nell'ordine inverso degli atleti usciti dalla gara, senza diritto di accesso alla fase successiva, se prevista.
6. Nella gara a cronometro ad atleti contrapposti delle categorie Giovanissimi ed Esordienti, agli atleti doppiati ed estromessi dalla gara, ritirati o eliminati è consentita la partecipazione alla seconda prova della gara.
7. Le ammonizioni per tocco del birillo si estinguono al termine della fase di gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Cap. XI - L'ARRIVO

Art. 48 - PREMESSA

1. L'arrivo viene determinato nel momento in cui la parte più avanzata del primo pattino, attraversa la linea del traguardo, purché almeno una sua qualsiasi parte sia a contatto con il suolo.
2. 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.

Art. 49 - L'ARRIVO NELLA GARA AD ELIMINAZIONE E NELLA GARA A PUNTI/A TRAGUARDI VOLANTI ED ELIMINAZIONE

1. Nelle gare ad eliminazione e a punti ed eliminazione si considera da eliminare l'ultimo atleta che transita sulla linea del traguardo con la parte più arretrata del pattino posteriore, anche se questo non tocca la linea del traguardo.

Art. 50 - L'ARRIVO NELLA GARA AMERICANA A SQUADRE

1. Nella gara americana a squadre si considera avvenuto l'arrivo quando l'atleta dell'ultima frazione della squadra ha attraversato la linea del traguardo con la parte più avanzata del primo pattino.

Art. 51 - L'ARRIVO NELLA GARA A TEMPO

1. Nelle gare a tempo il traguardo è determinato dal punto preciso sul quale si trova la parte più avanzata del primo pattino dell'atleta allo scadere del tempo.

Art. 52 - L'ARRIVO NELLA GARA A CRONOMETRO A SQUADRE ED A CRONOMETRO A SQUADRE CONTRAPPOSTE

1. Nelle gare a cronometro a squadre ed a cronometro a squadre contrapposte si considera avvenuto l'arrivo quando l'ultimo atleta della squadra ha attraversato la linea del traguardo con la parte più avanzata del primo pattino.

Cap. XII - LE CLASSIFICHE

Art. 53 - DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

A. Gara di destrezza

1. La classifica viene redatta in base ai tempi impiegati nelle due fasi della prova ed alle penalità.
2. Viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo impiegato.
3. Il concorrente eliminato per falsa partenza viene classificato all'ultimo posto della classifica.
4. Gli atleti ritirati o eliminati per tocco di birillo o per percorso irregolare vengono classificati dopo coloro che hanno concluso regolarmente la prova.
5. Ai fini della collocazione in classifica, in caso di mancato funzionamento delle fotocellule, devono ripetere la prova solo gli atleti per i quali non è stato possibile rilevare il tempo impiegato ed agli atleti che ripetono la prova viene attribuito il tempo dell'ultima prova effettuata.

B. Gara a cronometro e cronometro a squadre

1. La classifica viene redatta in base al tempo impiegato.
2. Il concorrente o la squadra eliminato/a per falsa partenza viene classificato/a all'ultimo posto della fase.
3. Per la cronometro a squadre, l'atleta che determina la classifica è l'ultimo.

C. Gara a cronometro ad atleti contrapposti

1. Per le categorie Giovanissimi ed Esordienti:
   a. la classifica finale viene redatta in base alla somma dei tempi impiegati in ciascuna prova;
   b. viene dichiarato vincitore l'atleta con la migliore somma dei tempi realizzati;
   c. agli atleti che ripetono la prova viene attribuito il tempo dell'ultima prova effettuata;
   d. l'atleta eliminato per tocco di birillo o per percorso irregolare viene classificato nell'ordine inverso degli atleti usciti dalla gara, con diritto di accesso alla prova successiva, ove prevista.
2. Per le tutte le altre categorie:
   a. la classifica finale viene redatta in base al tempo realizzato nelle fasi;
   b. l'atleta doppiato viene classificato in base al tempo realizzato nella fase;
   c. gli atleti ritirati vengono classificati all'ultimo posto dell'ultima fase disputata;
   d. se alla partenza di una prova è presente un solo atleta, effettua la prova a cronometro e viene classificato in base al tempo impiegato;
   e. viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo realizzato nella fase finale.

D. Gara a cronometro a squadre contrapposte

1. La classifica delle squadre viene redatta in base al tempo realizzato nelle fasi.
2. La squadra doppiata viene classificata in base al tempo realizzato nella fase.
3. Le squadre ritirate vengono classificate all'ultimo posto dell'ultima fase disputata.
4. L'atleta che determina l'arrivo è l'ultimo.
5. Se alla partenza di una prova è presente una sola squadra, effettua la prova a cronometro e viene classificata in base al tempo impiegato.
6. Viene dichiarata vincitrice la squadra con il miglior tempo realizzato nella fase finale.

E. Gara sprint

1. Gli atleti non qualificati alla fase successiva vengono classificati in base al tempo realizzati nell'ultima fase di gara.

2. Nel caso in cui la Giuria adotti un provvedimento di retrocessione, all'atleta sanzionato viene attribuito un tempo infinitesimale più alto di quello del concorrente che lo precede in classifica nella nuova posizione.

F. Gara in linea

1. Ai Campionati Provinciali, Regionali e Regionali Indoor vengono redatte classificate separate, qualora le categorie gareggino abbinate nella stessa gara.

G. Gara a punti

1. La classifica finale viene redatta tenendo conto della somma dei punteggi acquisiti da ogni atleta durante la gara.
2. Viene dichiarato vincitore il concorrente che ha totalizzato il maggior punteggio.
3. In caso di parità di punteggio tra due o più atleti è dichiarato vincitore l'atleta che ha acquisito il miglior piazzamento all'arrivo.
4. I concorrenti che non totalizzano alcun punteggio vengono classificati dopo quelli con punteggio, seguendo l'ordine di arrivo della gara.
5. Gli atleti ritirati, doppiati ed estromessi dalla gara dalla Giuria, perdono i punteggi eventualmente acquisiti e, esclusi gli squalificati, vengono collocati in classifica nell'ordine inverso alla loro uscita dalla gara.
6. Tutti gli atleti doppiati rimasti in gara perdono i punti eventualmente acquisiti e vengono collocati in classifica nell'ordine.
7. Nei campionati provinciali, regionali e manifestazioni extra campionato, vengono redatte classifiche separate delle categorie Allievi, Juniores e Seniores qualora la gara a punti venga effettuata in linea e le categorie gareggino abbinate o tutte insieme.

H. Gara a punti/a traguardi volanti ed eliminazione

1. La classifica finale viene redatta tenendo conto della somma dei punteggi acquisiti da ogni atleta durante la gara.
2. Viene dichiarato vincitore il concorrente che ha totalizzato il maggior punteggio.
3. In caso di parità di punteggio, si considera la posizione al traguardo finale.
4. Nei campionati regionali e manifestazioni extra campionato, vengono redatte classifiche separate delle categorie Juniores e Seniores nel caso in cui la gara a punti ed eliminazione venga effettuata a punti o in linea e le categorie gareggino abbinate.

I. Gara ad eliminazione

1. Nei campionati regionali e manifestazioni extra campionato, vengono redatte classifiche separate delle categorie Juniores e Seniores qualora la gara ad eliminazione venga effettuata a punti o in linea e le categorie gareggino abbinate.

J. Gara a tappe

1. La classifica si determina sommando i tempi, o i punti, che ciascun concorrente ottiene nel percorrere le gare previste.
2. Se più atleti realizzano lo stesso tempo e/o lo stesso punteggio, la classifica si determina in base al piazzamento ottenuto nell'ultima tappa.
3. Per ogni tappa può essere concesso un abbuono sui tempi o sui punti realizzati dal primo o anche dai primi due o più concorrenti classificati. Tali abbuoni devono essere previsti nel regolamento della manifestazione.

K. Gara a tempo

1. I concorrenti si classificano in base all'ordine nel quale si trovano allo scadere del tempo previsto, considerando la distanza percorsa.

L. Gara americana a squadre

1. La classifica delle squadre viene redatta in base al risultato ed ai tempi impiegati nelle fasi.

Art. 54 - CLASSIFICA EX AEQUO

1. Nelle gare in cui l'ordine di arrivo viene redatto in base al tempo ottenuto, nel caso di tempi finali uguali anche al millesimo di secondo, gli atleti vengono classificati ex aequo per l'assegnazione dei primi tre posti senza alcuna prova di spareggio, ad eccezione della gara a cronometro, a cronometro a squadre e a cronometro ad atleti e squadre contrapposti.

   A. Classifica ex aequo nelle gare a cronometro ad atleti contrapposti (categorie Giovanissimi ed Esordienti).

   1) Qualora più atleti abbiano, nella somma dei tempi realizzati, lo stesso tempo finale, per poter stabilire la classifica si può ricorrere al centesimo di secondo, se il tempo viene rilevato manualmente, oppure al millesimo di secondo, se rilevato elettronicamente.
   2) In caso di ulteriore parità, si deve ripetere la prova per definire la classifica per la sola assegnazione dei primi tre posti; in tale caso la composizione degli atleti ex aequo partecipanti alla ripetizione della prova avviene per sorteggio ed il tempo realizzato da ogni atleta deve essere reso noto subito dopo il suo arrivo.

   B. Classifica ex aequo nelle gare a cronometro, cronometro a squadre e nelle gare a cronometro ad atleti e squadre contrapposti (categorie Ragazzi, Allievi, Juniores e Seniores).

   1) Nel caso in cui più atleti/squadre abbiano ottenuto lo stesso tempo, per poter stabilire la classifica finale si può ricorrere al centesimo di secondo, se il tempo viene rilevato manualmente, oppure al millesimo di secondo, se rilevato elettronicamente.
   2) In caso di ulteriore parità, si deve ripetere la prova per stabilire l'ordine di classifica unicamente per l'assegnazione dei primi tre posti ed il tempo realizzato da ogni atleta/squadra deve essere reso noto subito dopo il suo arrivo.

   C. Classifica ex aequo nelle gare in linea

   1) Quando nelle gare in linea si verifica un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'individuazione delle posizioni di arrivo, tutti gli atleti vengono classificati con lo stesso posto e tempo e sono elencati in ordine alfabetico.

Art. 55 - CLASSIFICA DEI DOPPIATI, RITIRATI, ELIMINATI, RETROCESSI E SQUALIFICATI

1. Nelle gare su pista o su circuito stradale chiuso, gli atleti o le squadre, doppiati o che stanno per esserlo, a giudizio del Giudice Arbitro, possono essere estromessi dalla gara, qualora ne pregiudichino lo svolgimento.
2. Gli atleti o le squadre, doppiati ed estromessi dalla gara, ritirati o eliminati, vengono classificati in ordine inverso alla loro uscita di gara, senza diritto di accesso alla fase successiva, ove prevista. Nelle gare a cronometro ad atleti contrapposti delle categorie Giovanissimi ed Esordienti, agli atleti doppiati ed estromessi dalla gara, ritirati o eliminati è consentita la partecipazione alla seconda prova della gara.
3. Gli atleti o le squadre, doppiati e lasciati in gara, acquisiscono la loro posizione in classifica al raggiungimento del traguardo finale.
4. Gli atleti o le squadre che rinunciano a continuare la gara devono informare un membro della Giuria. Solo in tal caso l'atleta o la squadra vengono classificati.
5. L'atleta o la squadra che si trova in testa sul rettilineo di arrivo non deve ostacolare il concorrente o la squadra che lo segue. L'atleta o la squadra che viola questa norma, dopo l'arrivo, viene retrocesso/a in classifica dopo il/i concorrente/i che ha ostacolato.
6. In caso di caduta, il concorrente, se ancora in grado di continuare la gara, deve alzarsi senza l'aiuto di terzi. In caso contrario, viene considerato ritirato e classificato nella posizione acquisita.

7. Nella gara a punti ed a punti/a traguardi volanti ed eliminazione, perdono il punteggio acquisito gli atleti, che, al termine della gara, risultano doppiati, ritirati, eliminati o estromessi.
8. Gli atleti o le squadre sanzionati con la squalifica non vengono collocati in classifica.

TITOLO IV - LE GARE E LE REGOLE

Cap. XIII - I PRIMATI

Art. 56 - DISTANZE UFFICIALI PER PRIMATI ITALIANI

1. Le distanze ufficiali, sia su pista che su strada, su cui possono essere effettuati tentativi di record italiani, sono:
   a) metri 100 – 200 – 300 – 400 – 500 – 1000 – 1500 – 2000 – 3000 – 5000 – 7000 – 10000 – 15000 – 20000 – 30000 – 50000 – 100000;
   b) maratona femminile e maschile su strada (Km 42,195);
   c) a tempo: 1 ora;
   d) a tempo: 24 ore.
2. Il primato può essere ritenuto valido solo se ottenuto nel rispetto delle norme elencate nel presente Regolamento Tecnico.
3. Nei primati effettuati su percorso stradale aperto il vento alle spalle non deve essere superiore ai 2 metri al secondo.
4. E' consentito l'utilizzo di atleti di riferimento (lepri).

Cap. XIV - LE DISTANZE DI GARA

Art. 57 - DISTANZE DI GARA SU PISTA E SU STRADA

Le distanze ufficiali di gara su pista e su strada per i Campionati

1. Provinciali Indoor
2. Provinciali
3. Regionali Indoor
4. Regionali
5. Italiani Indoor
6. Italiani di categoria

sono stabilite dalla Commissione di Settore Tecnico e pubblicate annualmente nelle norme per l'attività della corsa.
Per la Maratona, la distanza è fissata in km 42,125.

Cap. XV - LE TIPOLOGIE DI GARA E LE REGOLE

Art. 58 - TIPI DI GARA

Nelle prove di campionato e nei trofei federali, possono essere disputati i seguenti tipi di gara:

1. di destrezza
2. a cronometro individuale
3. a cronometro a squadre
4. a cronometro ad atleti contrapposti
5. a cronometro a squadre contrapposte
6. m. 500 velocità ad eliminazione diretta (tabellone)
7. sprint
8. m.1000 formula mondiale
9. in linea

10. a punti
11. ad eliminazione
12. a punti o a traguardi volanti ed eliminazione
13. a tappe
14. a tempo
15. di americana a squadre
16. di mezza maratona
17. di maratona
18. di cronoscalata.

Art. 59 - GARA DI DESTREZZA

1. E' una gara a tempo che si effettua in pista piana su un percorso che presenta difficoltà tecniche diversificate e con un numero limitato di atleti.

A. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. La gara si effettua come da percorso in planimetria in Appendice al Regolamento Tecnico.

B. REGOLAMENTO

1. La gara si effettua in due fasi a tempo:
   - 1^ fase: qualificazione
     a) se i concorrenti alla partenza sono in numero pari o inferiore a 12, la prova di qualificazione non viene effettuata e gli atleti accedono direttamente alla finale.
     b) se due o più concorrenti si classificano al 12° posto, ex aequo al millesimo di secondo, vengono ammessi in soprannumero alla fase finale.
   - 2^ fase: finale
     a) partecipano alla finale i migliori 12 tempi della precedente fase di qualificazione e l'ordine di partenza di ciascuna terna di atleti è inverso ai tempi ottenuti nella prima fase.
2. Le composizioni di tutte le batterie vengono sorteggiate.
3. Le batterie devono essere composte distribuendo equamente gli atleti appartenenti alla stessa società ed assicurando il miglior equilibrio numerico possibile.
4. Viene chiamato alla partenza un numero massimo di tre atleti per volta, che si posizionano negli spazi determinati dalle caselle, la cui scelta è libera. Ciascun atleta vi si colloca, scegliendo fra le caselle 2, 4 e 6 in base all'ordine con cui viene chiamato dal Giudice di Partenza.
5. La partenza viene data con le modalità previste per le gare sprint.
6. Il tempo realizzato da ogni concorrente deve essere reso noto subito dopo ciascun arrivo.
7. La classifica finale viene redatta in base al tempo impiegato nella fase finale.
8. Viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo impiegato.
9. Gli atleti ritirati o eliminati vengono classificati dopo quanti abbiano conclusa la prova, senza diritto di accesso alla prova successiva, ove prevista.
10. In caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova solo gli atleti per i quali non è stato possibile rilevare il tempo impiegato. A costoro viene attribuito il tempo dell'ultima prova effettuata.

C. PENALITA'

1. L'atleta che, durante l'esecuzione della prova, sposta i birilli che determinano le traiettorie per 3 volte oltre la sua sede regolamentare (con esclusione dei birilli che compongono le barriere) oppure non percorre le traiettorie del tracciato, viene eliminato e classificato dopo coloro che l'hanno conclusa regolarmente.

Art. 60 - GARA A CRONOMETRO

1. E' una gara cronometrata nella quale un numero illimitato di concorrenti o di squadre percorre, in ordine di sorteggio, una distanza prestabilita.
2. Ai Campionati Italiani la gara a cronometro viene effettuata in due fasi:

1° fase: QUALIFICAZIONE

a) Se i concorrenti o le squadre alla partenza sono in numero pari o inferiore a 12, la prova di qualificazione non viene effettuata e gli atleti accedono direttamente alla finale.
b) Se due o più concorrenti (o squadre) si classificano al 12° posto, ex aequo al millesimo di secondo, vengono ammessi in soprannumero alla finale.

2° fase: FINALE

a) Prendono parte alla fase finale i primi 12, atleti o squadre, classificati nella precedente qualificazione e l'ordine di partenza è inverso ai tempi ottenuti nella prima fase.
b) La classifica viene redatta in base al tempo impiegato in questa fase. Il tempo realizzato deve essere reso noto subito dopo ciascun arrivo.

3. Per la cronometro a squadre, l'atleta che determina l'arrivo è l'ultimo.

Art. 61 - GARA A CRONOMETRO AD ATLETI CONTRAPPOSTI

E' una gara a tempo che viene disputata tra due concorrenti che partono da punti della pista equidistanti fra loro.

CATEGORIE GIOVANISSIMI 1 - 2 ED ESORDIENTI 1 - 2

A. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

La gara si effettua, in due fasi, a tempo, su uno o due giri di pista piana ad atleti contrapposti, che partono da punti equidistanti fra loro: la prima prova viene eseguita in senso antiorario, la seconda in senso orario.
Le prove si svolgono:

- per le categorie Giovanissimi 1 - 2, su un giro di pista,
- per le categorie Esordienti 1 - 2, su due giri di pista,

come da Planimetria in Appendice al Regolamento Tecnico.

B. IL PERCORSO

Il percorso di gara viene adeguato alla direzione di marcia di ciascuna delle due prove, come da planimetria in Appendice al Regolamento Tecnico.

C. REGOLAMENTO

1. In ambedue le prove tutti gli abbinamenti degli atleti vengono sorteggiati.
2. Ciascun atleta effettua la prova a cronometro in parallelo con altro atleta.
3. Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule collegate con apparecchio scrivente, azionato al segnale di partenza, dato in simultanea ad entrambi concorrenti.
4. Il tempo realizzato da ogni concorrente deve essere reso noto subito dopo ciascun arrivo.
5. La classifica finale viene redatta in base alla somma dei tempi impiegati in ciascuna prova.
6. Viene dichiarato vincitore l'atleta con la migliore somma dei tempi realizzati.
7. Può essere effettuata la ripetizione della prova:
   a) dal solo atleta che abbia doppiato l'avversario, qualora, a giudizio del Giudice Arbitro, ne risultasse danneggiato;
   b) dal solo atleta caduto accidentalmente durante la prova a cronometro; in tal caso, anche l'atleta contrapposto può richiedere ed effettuare la ripetizione della prova, qualora, a giudizio del Giudice Arbitro, ne risultasse danneggiato.

8. In caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova solo gli atleti per i quali non è stato possibile rilevare il tempo impiegato. A costoro viene attribuito il tempo dell'ultima prova effettuata.

D. PENALITA'

L'atleta che, durante l'esecuzione della prova, sposta il birillo per 3 volte oltre la sua sede regolamentare oppure non percorre le traiettorie del tracciato o, infine, taglia con uno o due pattini il percorso di gara, viene eliminato e classificato nell'ordine inverso degli atleti usciti dalla gara, con diritto di accesso alla prova successiva, ove prevista.

CATEGORIE RAGAZZI, ALLIEVI, JUNIORES, SENIORES

A. REGOLAMENTO

1. Nella prima fase tutti gli abbinamenti degli atleti vengono sorteggiati.
2. In ciascuna fase ogni atleta effettua la prova a cronometro in parallelo con altro atleta.
3. Se alla partenza di una prova è presente un solo concorrente, la prova viene effettuata a cronometro individuale.
4. Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule collegate con apparecchio scrivente, azionato elettronicamente al segnale di partenza, dato in simultanea ad entrambi i concorrenti.
5. In caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova entrambi i concorrenti.
6. Il tempo realizzato da ogni concorrente deve essere reso noto subito dopo l'arrivo.
7. Dopo la prima fase, accedono direttamente alla finale i 6 migliori tempi, che vengono abbinati ed eseguono la prova nel seguente ordine:
   6° - 5° classificato, 4° - 3° classificato, 2° - 1° classificato.
8. Viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo realizzato nella fase finale.
9. La classifica finale viene redatta in base ai tempi realizzati nell'ultima fase di gara.

Art. 62 - GARA A CRONOMETRO A SQUADRE CONTRAPPOSTE

1. E' una gara che viene disputata in due fasi tra due squadre contrapposte, che partono da punti equidistanti fra loro.
2. Le squadre devono essere composte da tre atleti.
3. L'atleta che determina l'arrivo è l'ultimo.

A. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

1. Ogni società può iscrivere due squadre per ogni raggruppamento Ragazzi/Allievi e Juniores/Seniores.
2. La società conferma la partecipazione della/e squadra/e all'atto della conferma presenza-atleti. I nominativi dei componenti la squadra (3 titolari + 1 riserva) devono essere comunicati al Giudice addetto ai concorrenti al momento dell'appello della/e squadra/e, prima della partenza della gara.
3. Nel caso in cui una stessa società confermi la partecipazione di due squadre, esse dovranno indossare divise di gara diversificate.
4. Alla composizione della squadra dei raggruppamenti delle categorie Ragazzi/Allievi e Juniores/Seniores possono partecipare gli atleti di ciascuna delle due- categorie.
5. La composizione della squadra può essere modificata ad ogni turno di qualificazione, scegliendo tra i quattro atleti della società comunicati al Giudice addetto ai concorrenti al momento dell'appello.
6. Nel caso in cui la società partecipi con due squadre, non possono essere utilizzati atleti diversi da quelli confermati alla presenza-atleti o che nella prima fase di gara abbiano composto altra/e squadra/e.
7. Gli atleti partecipanti alla gara non hanno l'obbligo di gareggiare nelle prove individuali.

B. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. La gara a cronometro a squadre contrapposte si effettua, nella sola direzione antioraria ed indipendentemente dalla lunghezza dell'anello, su 8 giri completi, per la squadra formata dal raggruppamento delle categorie Ragazzi/Allievi, e su 12 giri completi, per la squadra formata dal raggruppamento delle categorie Juniores/Seniores.

C. REGOLAMENTO

1. Nella prima fase tutti gli abbinamenti delle squadre vengono sorteggiati.
2. Ciascuna squadra effettua la prova in parallelo con altra squadra.
3. Se alla partenza di una prova è presente una sola squadra, la prova viene effettuata a cronometro e la squadra viene classificata in base al tempo realizzato.
4. Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule collegate con apparecchio scrivente, azionato elettronicamente al segnale di partenza, dato in simultanea ad entrambe le squadre.
5. In caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova entrambe le squadre.
6. Il tempo realizzato da ogni squadra deve essere reso noto subito dopo l'arrivo.
7. Dopo la prima fase, accedono direttamente alla fase finale le squadre con i 4 migliori tempi, che vengono abbinate ed eseguono la prova nel seguente ordine:
   4^ - 3^ classificata, 2^ - 1^ classificata.
8. In caso di pari tempo al millesimo di secondo al quarto posto, le squadre interessate effettuano lo spareggio per il passaggio del turno.
9. La squadra doppiata viene classificata in base al tempo cronometrico realizzato nella fase.
10. Gli atleti della squadra che sta per essere doppiata devono mantenere la posizione "in treno", consentendo il superamento senza alcuna difficoltà, fino a quando non siano passati tutti gli atleti della squadra doppiante.
11. Le squadre ritirate vengono classificate all'ultimo posto dell'ultima fase di gara disputata.
12. Viene dichiarata vincitrice la squadra con il miglior tempo realizzato nella fase finale.
13. La classifica dal 2° al 4° posto viene stilata in base ai tempi realizzati nella fase finale della gara.
14. La classifica dal 5° all'ultimo posto viene stilata al termine della prima fase.

Art. 63 - GARA SPRINT

1. E' una prova a tempo che si disputa, su pista piana, pista sopraelevata o su circuito stradale, su distanze brevi (massimo 500 metri) e con un numero limitato di atleti.
2. I concorrenti partono tutti sulla stessa linea.

A. REGOLAMENTO

1. Se in precedenza è stata effettuata la gara a cronometro o a cronometro ad atleti contrapposti, la classifica di tale gara viene utilizzata, con il sistema "a serpentone", per la composizione delle batterie relative alla prima fase. Eventuali atleti che non abbiano partecipato alla gara a cronometro vanno inseriti in fondo alla classifica, sorteggiandone l'ordine di collocazione.
2. Ove non fosse stata effettuata la gara a cronometro o a cronometro ad atleti contrapposti, la composizione delle batterie relative alla prima fase viene effettuata per sorteggio; in ogni caso, gli atleti appartenenti alla stessa Società e le Teste di serie devono essere equamente distribuiti nelle varie batterie.

B. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. La gara si svolge con le medesime modalità su pista e su strada e si realizza con un massimo di 4 fasi: qualificazione, quarti di finale, semifinale, finale.
2. Il numero di atleti partecipanti determina le fasi, come da tabella che segue.

PISTA

N° ATLETI				
1-5	FINALE			
6-8	2B 2P	FINALE		
9 -12	3B 2P	2B 2P	FINALE	
13 -16	4B 2P	2B 2P	FINALE	
17 ed oltre	4/+B P16M.T.	4B 2P	2B 2P	FINALE

STRADA

N° ATLETI				
1-5	FINALE			
6-8	2B 2P	FINALE		
9 -12	3B 2P	2B 2P	FINALE	
13 -16	4B 2P	2B 2P	FINALE	
17 ed oltre	3/+B P16M.T.	4B 2P	2B 2P	FINALE

3. La fase di qualificazione, alla quale partecipano n° 5 atleti su pista e n° 6 atleti su strada, consente il passaggio alla fase successiva in base al tempo realizzato fino ad ottenere n° 16 atleti.
4. A partire dalla fase successiva a quella di qualificazione, passano il turno i primi due atleti qualificati in ciascuna batteria, composta di 4 atleti sia su pista che su strada. La composizione delle batterie deve essere effettuata con il sistema "a serpentone", inserendo prima i vincitori delle batterie (ordinati secondo il tempo), poi i secondi classificati (ordinati secondo il tempo).

ESEMPIO DEL SISTEMA "A SERPENTONE"

- 4 batterie di quarti di finale
- passano il turno i primi due classificati di ogni batteria
- la composizione delle semifinali viene effettuata nel modo seguente:

	1^ semifinale	2^ semifinale
Atleti primi classificati (ordinati secondo il tempo)	1° 4°	2° 3°
Atleti secondi classificati (ordinati secondo il tempo)	5° 8°	6° 7°

5. Nel caso in cui la Giuria adotti un provvedimento di retrocessione, all'atleta sanzionato viene attribuito un tempo infinitesimale più alto di quello del concorrente che lo precede in classifica nella nuova posizione.
6. Gli atleti non qualificati vengono classificati in base al tempo realizzato nell'ultima fase di gara.

Art. 64 - GARA M 1.000 FORMULA MONDIALE

1. E' una gara effettuata con rilevamento del tempo e con un numero limitato di atleti.
2. La gara si effettua con la formula a batterie ed i concorrenti partono tutti sulla stessa linea.

A. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. Le batterie sono composte, come da tabella che segue, tenendo presente che nelle gare su pista e su strada il numero massimo di componenti ciascuna batteria è di 7 concorrenti.

B. REGOLAMENTO

1. Nella prima fase le Teste di serie e gli atleti appartenenti alla stessa Società devono essere equamente distribuiti nelle varie batterie.
2. Nei turni successivi la composizione delle batterie deve essere effettuata con il sistema "a serpentone".
3. Passano dalle batterie alle fasi successive i vincitori più un numero di recuperati con i migliori tempi fino a raggiungere due o tre semifinali da 7 atleti ciascuna.
4. I vincitori delle semifinali più i 4 o 5 migliori tempi recuperati accedono alla finale.

C. COMPOSIZIONE DELLE BATTERIE

N° CONCORRENTI	N° BATTERIE	N° ATLETI AMMESSI ALLA FASE SUCCESSIVA	
		VINCITORI	RECUPERATI
2-7	1	-	-
8-14	2	2	5
15-21	3	3	4
22-28	4	4	10
29-35	5	5	9
36-42	6	6	8
43-49	7	7	7
50-56	8	8	13
57-63	9	9	12
64-70	10	10	11
71-77	11	11	10
78-84	12	12	9
85-91	13	13	8
92-98	14	14	14
99-105	15	15	13
106-112	16	16	12
113-118	17	17	11

Art. 65 - GARA IN LINEA

1. E' una gara, su pista o su circuito stradale, alla quale può partecipare contemporaneamente un numero di concorrenti proporzionato alle dimensioni del percorso.
2. Se il numero di partecipanti è elevato rispetto alle dimensioni del percorso, le gare possono prevedere batterie di qualificazione, seguite da una finale.
3. Le batterie di qualificazione sono stabilite dal Giudice Arbitro, che decide il numero dei concorrenti ammessi ad ogni batteria, come da tabelle che seguono.
4. Gli atleti eliminati possono essere classificati anche in base ad eventuali ulteriori prove.

A. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

A.1. GARE IN LINEA SU PISTA PIANA

CATEGORIE GIOVANISSIMI 1 – 2 ED ESORDIENTI 1 – 2

1. Il numero massimo di atleti ammessi alla partenza è 6.
2. Nel caso in cui risultassero iscritti solo 7 atleti può essere disputata direttamente la finale.
3. Gli atleti devono essere disposti su un'unica fila.

A.1.1 COMPOSIZIONE DELLE BATTERIE DI GARE IN LINEA SU PISTA PIANA

N° ATLETI	BATTERIE					FINALE
2 – 7	-	-	-	-	-	"
8 – 12	2B P3	-	-	-	-	"
13 – 18	3B P2	-	-	-	-	"
19 – 24	4B P3	2B P3	-	-	-	"
25 – 30	5B P3	3B P2	-	-	-	"
31 – 36	6B P3	3B P2	-	-	-	"
37 – 42	7B P3	4B P3	2B P3	-	-	"
43 – 48	8B P3	4B P3	2B P3	-	-	"
49 – 54	9B P3	5B P3	3B P2	-	-	"
55 – 60	10B P3	5B P3	3B P2	-	-	"
61 – 66	11B P3	6B P3	3B P2	-	-	"
67 – 72	12B P3	6B P3	3B P2	-	-	"
73 – 78	13B P3	7B P3	4B P3	2B P3	-	"
79 – 84	14B P3	7B P3	4B P3	2B P3	-	"
85 – 90	15B P3	8B P3	4B P3	2B P3	-	"
91 – 96	16B P3	8B P3	4B P3	2B P3	-	"
97 – 102	17B P3	9B P3	5B P3	3B P2	-	"
103 – 108	18B P3	9B P3	5B P3	3B P2	-	"
109 – 114	19B P3	10B P3	5B P3	3B P2	-	"
115 – 120	20B P3	10B P3	5B P3	3B P2	-	"
121 – 126	21B P3	11B P3	6B P3	3B P2	-	"
127 – 132	22B P3	11B P3	6B P3	3B P2	-	"

LEGENDA
B = batterie
P = n° atleti per batteria che accedono alla fase successiva

CATEGORIE RAGAZZI/ALLIEVI/JUNIORES/SENIORES

1. Il numero massimo di atleti ammessi alla partenza è in funzione della distanza da effettuare, come da tabella che segue.
2. Possono essere previste un massimo di tre fasi.
3. E' ammessa una maggiorazione del 10%, a giudizio del Giudice Arbitro.

A.1.2 NUMERO MASSIMO DI CONCORRENTI AMMESSI ALLA PARTENZA

FINO A m. 2000	OLTRE m. 2000
max 12	max 16

A.2. GARE IN LINEA SU PISTA SOPRAELEVATA

CATEGORIE GIOVANISSIMI 1 - 2 ED ESORDIENTI 1 - 2

CATEGORIE RAGAZZI/ALLIEVI/JUNIORES/SENIORES

1. Il numero massimo di atleti ammessi alla partenza è in funzione della distanza da effettuare e dello sviluppo del percorso, come da tabella che segue.
2. E' ammessa una maggiorazione del 20% (arrotondamento per eccesso), a giudizio del Giudice Arbitro, tranne che per gare fino a m. 1500.

A.2.1 NUMERO MASSIMO DI CONCORRENTI AMMESSI ALLA PARTENZA

TIPO DI PISTA E SVILUPPO	FINO A m. 3000	OLTRE m. 3000 FINO A m. 5000	OLTRE m.5000 FINO A m. 10000	OLTRE m. 10000
SOPRAELEVATA FINO A M. 175	max 18	max 22	max 26	max 30
SOPRAELEVATA OLTRE M. 175 FINO A M. 200	max 22	max 26	max 30	max 36

A.3. GARE IN LINEA SU STRADA

CATEGORIE GIOVANISSIMI 1 - 2 ED ESORDIENTI 1 - 2

CATEGORIE RAGAZZI/ALLIEVI/JUNIORES/SENIORES

1. Il numero massimo di atleti ammessi alla partenza è:
   a) massimo 26 per distanze fino a m. 5000;
   b) massimo 36 per distanze superiori a m. 5000 e fino a m. 10000;
   c) massimo 42 per distanze superiori a m. 10000 e fino a m. 20000;
   d) senza limite per distanze superiori a m. 20000, indipendentemente dallo sviluppo del percorso.
2. E' ammessa una maggiorazione del 20% (arrotondamento per eccesso) a giudizio del Giudice Arbitro, tranne che per gare fino a m. 1500.

B. REGOLAMENTO

1. La Giuria provvede al sorteggio degli atleti ammessi alla gara in linea, tenendo conto che le Teste di serie e gli atleti appartenenti alla stessa Società devono essere distribuiti equamente nelle varie batterie per il solo 1° turno.
2. Nel caso vengano disputate batterie di qualificazione, l'ordine di partenza delle prove successive viene stilato inserendo i primi classificati delle batterie (sorteggiandone la

collocazione), poi i secondi classificati (sorteggiandone la collocazione) e così via fino al completamento di tutte le file.

3. Qualora il percorso di gara lo consenta, il Giudice Arbitro può effettuare le batterie, evitando comunque di scendere sotto il numero di 10 concorrenti per batteria.
4. Gli atleti ammessi alla fase successiva devono essere presi equamente dalle batterie di qualificazione.
5. Per la sola categoria Ragazzi, per qualsiasi distanza, sia su pista con curve sopraelevate che su strada, devono essere previste un massimo di due fasi, per tutte le altre categorie un massimo di tre fasi.
6. Per la sola categoria Ragazzi e per i soli Campionati Italiani, nel caso siano effettuate due fasi, viene svolta la *finale dei non qualificati*, cui partecipa un numero di atleti non superiore ai limiti massimi consentiti per la distanza. La *finale dei non qualificati,* pertanto, non viene effettuata nei trofei e nei Campionati Provinciali e Regionali.
7. Per le categorie Ragazzi**,** Allievi, Juniores e Seniores, la gara in linea fino a m. 500 in manifestazioni extra campionato si svolge con:
    a. massimo 5 atleti su pista e 6 su strada
    b. passaggio del turno per i primi due atleti classificati
    c. finale a 4 atleti.
8. Ai Campionati Provinciali e Regionali, Provinciali e Regionali Indoor e nelle manifestazioni extra campionato le categorie Juniores e Seniores possono essere abbinate tra loro, con classifiche separate, qualora il numero degli atleti non risulti superiore ai limiti massimi previsti per la pista e per la strada ed il percorso, a discrezione del Giudice Arbitro, risulti idoneo al numero di atleti raggiunto.

Art. 66 - GARA A PUNTI

1. E' una gara in linea, su pista o su circuito stradale, in cui è prevista l'assegnazione di punti ad ogni passaggio prestabilito.
2. Al traguardo finale viene assegnato un punteggio superiore.

A. PUNTEGGI

1. Vengono assegnati i punteggi:
    a) ad ogni giro, escluso il primo passaggio, se su circuito stradale;
    b) a giri alterni, se su pista sopraelevata, e dopo almeno due passaggi sulla linea del traguardo;
    c) ogni tre giri dopo almeno due passaggi sulla linea del traguardo, se effettuati su pista piana avente lo sviluppo di m. 80 ed oltre.
2. L'attribuzione dei punteggi avviene nel modo seguente:
    a) ad ogni passaggio prestabilito:
        2 punti al 1°
        1 punto al 2°
    b) all'arrivo:
        3 punti al 1°
        2 punti al 2°
        1 punto al 3°.

B. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. La gara termina dopo che il primo atleta a pieni giri l'ha ultimata.
2. La classifica finale viene redatta tenendo conto della somma dei punteggi acquisiti da ogni atleta.
3. Viene dichiarato vincitore il concorrente che ha totalizzato il maggior punteggio. In caso di parità di punteggio tra due o più atleti è dichiarato vincitore l'atleta che ha acquisito il miglior piazzamento all'arrivo.

4. Coloro i quali non totalizzano alcun punteggio vengono classificati dopo gli atleti con punteggio, seguendo l'ordine di arrivo della gara.
5. Gli atleti ritirati, doppiati ed estromessi dalla gara dalla Giuria, perdono i punteggi eventualmente acquisiti e, esclusi gli squalificati, vengono collocati in classifica nell'ordine inverso alla loro uscita dalla gara.
6. Tutti gli atleti doppiati rimasti in gara perdono i punti eventualmente acquisiti e vengono collocati in classifica nell'ordine.
7. Nei campionati provinciali, regionali e manifestazioni extra campionato delle categorie Allievi, Juniores e Seniores:
   a) la gara a punti viene effettuata in linea qualora in una categoria sia presente un numero di atleti uguale o inferiore a 3;
   b) nel caso in cui più categorie rientrino nella condizione descritta al punto a), devono essere abbinate tra loro; la gara in linea, pertanto, si svolge sulla distanza prevista per la categoria inferiore.
8. Nei campionati provinciali, regionali e manifestazioni extra campionato la gara a punti delle categorie Juniores e Seniores:
   a) viene effettuata con abbinamento delle due categorie, qualora il numero degli atleti non risulti superiore ai limiti massimi previsti per la pista e per la strada ed il percorso, a discrezione del Giudice Arbitro, risulti idoneo al numero di atleti raggiunto;
   b) assegna il punteggio indipendentemente dalla categoria di appartenenza;
   c) si svolge sulla distanza prevista per la categoria Senior.

Art. 67 - 1. GARA A PUNTI ED ELIMINAZIONE
2. GARA A TRAGUARDI VOLANTI ED ELIMINAZIONE

1. GARA A PUNTI ED ELIMINAZIONE

E' una gara in linea, su pista o su circuito stradale chiuso, riservata alle categorie Allievi, Juniores e Seniores, che può essere effettuata sia su pista che su strada.

A. PUNTEGGI E MODALITA' DI SVOLGIMENTO

Dopo la partenza, dal secondo passaggio sulla linea del traguardo, si assegnano

a) ai giri pari:
   2 punti al 1°
   1 punto al 2°.
b) all'arrivo:
   3 punti al 1°
   2 punti al 2°
   1 punto al 3°.

1. Dopo la partenza, e dopo almeno 3 passaggi sulla linea del traguardo, si effettua l'eliminazione di 1 atleta ai giri dispari.
2. Si considera da eliminare l'ultimo atleta che transita sulla linea del traguardo con la parte più arretrata del pattino posteriore.
3. L'ultima eliminazione deve essere effettuata al suono della campana dell'ultimo giro.
4. Deve essere prevista una volata finale di minimo 10 atleti.
5. Al termine della gara gli atleti eliminati, doppiati e ritirati perdono il punteggio conseguito.
6. La classifica finale viene redatta in base alla somma dei punti totalizzati.
7. In caso di parità di punteggio, si considera la posizione al traguardo finale.
8. Nelle sole batterie di qualificazione, il Giudice Arbitro, dopo aver accertato il numero degli atleti da qualificare e da eliminare, stabilisce l'esatto numero dei giri

da effettuare, che devono essere uguali per tutte le batterie e indicati sul contagiri all'atto della partenza della gara. Al raggiungimento del numero previsto di atleti qualificati viene suonata la campana per l'effettuazione dell'ultimo giro, che determina l'ordine di arrivo.

9. Nelle manifestazioni extra campionato, la gara a punti ed eliminazione delle categorie Juniores e Seniores:
   a) viene effettuata con abbinamento delle due categorie, qualora il numero degli atleti non risulti superiore ai limiti massimi previsti per la pista e per la strada ed il percorso, a discrezione del Giudice Arbitro, risulti idoneo al numero di atleti raggiunto;
   b) si svolge sulla distanza prevista per la categoria Senior ed il punteggio viene assegnato indipendentemente dalla categoria di appartenenza dei concorrenti;
   c) viene effettuata a punti sulla distanza massima di m. 5000 su pista e m. 10000 su strada, qualora, nonostante l'abbinamento delle due categorie, il numero dei partecipanti sia uguale o inferiore a 10.

   Inoltre:

   a) qualora, nonostante l'abbinamento delle due categorie, il numero dei partecipanti sia uguale o inferiore a 3, la gara viene effettuata in linea sulla distanza massima di m. 5000 su pista e su strada.
   b) vengono redatte classifiche separate in ogni precedente caso.

2. GARA A TRAGUARDI VOLANTI ED ELIMINAZIONE

E' una gara in linea, su pista sopraelevata, della distanza massima di m. 10000, riservata alle categorie Allievi, Juniores e Seniores, che prevede l'assegnazione di un punteggio ogni cinque giri e l'eliminazione di un concorrente in ciascuno dei quattro giri successivi, a cadenza regolare, al passaggio sulla linea del traguardo.

A. PUNTEGGI

Dopo la partenza, dal secondo passaggio sulla linea del traguardo e ad ogni quinto giro successivo, si assegnano:

a) ad ogni traguardo volante
   5 punti al 1°
   4 punti al 2°
   3 punti al 3°
   2 punti al 4°
   1 punto al 5°
b) all'arrivo
   10 punti al 1°
   8 punti al 2°
   6 punti al 3°
   4 punti al 4°
   2 punti al 5°

B. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. Dopo la partenza, dal terzo passaggio sulla linea del traguardo ed in ognuno dei giri che precedono il giro che assegna il punteggio, si effettua l'eliminazione di un atleta.
2. Nel giro che assegna il punteggio non si effettuano le eliminazioni.
3. Si considera da eliminare l'ultimo atleta che transita sulla linea del traguardo con la parte più arretrata del pattino posteriore.
4. L'ultima eliminazione deve essere effettuata a due giri dal termine.
5. Deve essere prevista una volata finale di minimo 5 atleti.
6. Al termine della gara gli atleti eliminati, doppiati e ritirati perdono il punteggio conseguito.

7. La classifica finale viene redatta in base alla somma dei punti totalizzati.
8. In caso di parità di punteggio, si considera la posizione al traguardo finale.
9. Nelle sole batterie di qualificazione il Giudice Arbitro, dopo aver accertato il numero degli atleti da qualificare e da eliminare, stabilisce l'esatto numero dei giri da effettuare, che devono essere uguali per tutte le batterie e indicati sul contagiri all'atto della partenza della gara. Al raggiungimento del numero previsto di atleti qualificati viene suonata la campana per l'effettuazione dell'ultimo giro, che determina l'ordine di arrivo.
10. Nelle manifestazioni extra campionato, la gara a traguardi volanti ed eliminazione:
    a) viene effettuata con abbinamento delle categorie, qualora il numero degli atleti non risulti superiore ai limiti massimi previsti per la pista ed il percorso, a discrezione del Giudice Arbitro, risulti idoneo al numero di atleti raggiunto;
    b) si svolge sulla distanza prevista per la categoria Allievi, nel caso di abbinamento delle tre categorie, ed il punteggio viene assegnato indipendentemente dalla categoria di appartenenza dei concorrenti;
    c) viene effettuata a punti sulla distanza massima di m. 10000, qualora, nonostante l'abbinamento di due o tre categorie, il numero dei partecipanti sia uguale o inferiore a 10.

    Inoltre:
    a) qualora, nonostante l'abbinamento di due o tre categorie, il numero dei partecipanti sia uguale o inferiore a 3, la gara viene effettuata in linea sulla distanza massima di m. 5000.
    b) vengono redatte classifiche separate in ogni precedente caso.

Art. 68 - GARA AD ELIMINAZIONE

E' una gara in linea, su pista o su circuito stradale chiuso, che prevede l'eliminazione diretta di un concorrente al passaggio sulla linea del traguardo.

A. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. su pista:
    a) la prima eliminazione deve avvenire dopo un minimo di tre giri e l'ultima a 2 giri dall'arrivo;
    b) l'eliminazione può avvenire ogni due o più giri (ma sempre con la stessa cadenza);
2. su strada:
    a) la prima eliminazione deve avvenire dopo un minimo di tre giri e l'ultima a 1 giro dall'arrivo;
    b) l'eliminazione può avvenire ad ogni giro o dopo più giri (ma sempre con la stessa cadenza);
3. in tutte le manifestazioni su pista e su strada disputano la volata finale gli atleti rimasti in gara dopo l'ultima eliminazione, purché in numero non inferiore a 5.

B. REGOLAMENTO

1. Questa gara prevede l'eliminazione a cadenza regolare di un atleta.
2. Prima della partenza vengono rese note le modalità delle eliminazioni.
3. Nella gara ad eliminazione si considera da eliminare l'ultimo atleta che transita sulla linea del traguardo con la parte più arretrata del pattino posteriore.
4. Nelle sole batterie di qualificazione il Giudice Arbitro, dopo aver accertato il numero degli atleti da qualificare e da eliminare, stabilisce l'esatto numero dei giri da effettuare, che devono essere uguali per tutte le batterie e indicati sul contagiri all'atto della partenza della gara. Al raggiungimento del numero previsto di atleti qualificati, e dopo un ulteriore giro (solo su pista), viene suonata la campana per l'effettuazione dell'ultimo giro, che determina l'ordine di arrivo.

5. La Giuria deve comunicare immediatamente, tramite impianto di diffusione sonora, il numero dell'atleta eliminato, il quale, se non abbandona tempestivamente il percorso, viene squalificato. Il numero dell'atleta da eliminare può essere rilevato anche tramite apparecchiatura ottico-elettronica, se disponibile.
6. Nelle manifestazioni extra campionato, nelle categorie Ragazzi, Allievi, Juniores e Seniores:
   a) la gara ad eliminazione viene effettuata con abbinamento delle categorie Juniores e Seniores, qualora il numero degli atleti non risulti superiore ai limiti massimi previsti per la pista e per la strada ed il percorso, a discrezione del Giudice Arbitro, risulti idoneo al numero di atleti raggiunto;
   b) in tal caso, la gara ad eliminazione si svolge sulla distanza prevista per la categoria Seniores;
   c) la gara ad eliminazione delle categorie Allievi, Juniores e Seniores viene effettuata a punti sulla distanza di m. 5000 su pista e m. 10000 su strada, qualora sia presente un numero di atleti inferiore a 16;
   d) la gara ad eliminazione della categoria Ragazzi viene effettuata a punti sulla distanza di m. 5000 su pista e su strada, qualora sia presente un numero di atleti inferiore a 16;
   e) viene effettuata in linea sulla distanza di m. 5000 su pista e su strada la gara ad eliminazione della categoria in cui sia presente un numero di atleti uguale o inferiore a 3. Nel caso in cui due o tre categorie tra Allievi, Juniores e Seniores rientrino in tale condizione, la gara viene effettuata in linea, con abbinamento delle categorie interessate, sulla distanza di m. 5000 su pista e su strada.
   f) Vengono redatte classifiche separate in ogni precedente caso.

Art. 69 - GARA A TAPPE

1. E' una combinazione di tipologie diverse di gare a squadre e/o individuali.
2. Le diverse tipologie di gare costituiscono le tappe.

A. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

a. La manifestazione può svolgersi in un solo giorno o in più giorni successivi, in base al numero ed alla lunghezza delle tappe.
b. Possono essere previsti giorni di riposo.
c. Per ogni tappa può essere concesso un abbuono sui tempi o sui punti realizzati dal primo o anche dai primi due o più concorrenti classificati. Tali abbuoni devono essere previsti nel regolamento della manifestazione.
d. La classifica si determina sommando i tempi, o i punti, che ciascun concorrente ottiene nel percorrere le gare previste.
e. Se più atleti realizzano lo stesso tempo e/o lo stesso punteggio, la classifica si determina in base al piazzamento ottenuto nell'ultima tappa.
f. Su percorsi che non presentino pericolosità per i concorrenti (a giudizio del Giudice Arbitro), il numero di atleti ammessi alla partenza è libero.

B. TIPOLOGIE DI PROVE DELLA GARA A TAPPE

1. Prove su percorso aperto
   a) Il tempo massimo viene stabilito aggiungendo il 25% al tempo impiegato dal primo arrivato.
   b) I concorrenti oltre tale tempo massimo devono essere estromessi dalla classifica, purché non superino il 50% degli arrivati.
2. Prove su circuito
   a) Tutti gli atleti, compresi i doppiati non estromessi dalla gara, devono ultimare la prova entro il tempo massimo previsto al precedente punto 1.

Art. 70 - GARA A TEMPO

1. E' una gara per la cui durata viene stabilito un tempo determinato.
2. I concorrenti si classificano in base all'ordine nel quale si trovano allo scadere del tempo previsto, considerando la distanza percorsa.

Art. 71 - GARA DI MARATONA

1. E' una gara effettuata in un'unica prova, su percorsi possibilmente non "a circuito", sulla distanza di Km. 42,195 per le categorie Juniores e Seniores f/m.
2. Qualora la gara venga effettuata su un percorso "a circuito", la sua lunghezza minima non deve essere inferiore a m. 5000.
3. Al fine di consentire l'esatta individuazione degli atleti in arrivo per la determinazione di ambedue le classifiche, le categorie devono essere dotate di numeri di gara aventi caratteristiche diverse.

Art. 72 - GARA DI AMERICANA A SQUADRE

1. E' una gara, su pista o su circuito stradale, che si effettua a squadre composte da tre atleti dello stesso Sodalizio.

A. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

1. La Società conferma la partecipazione della/e squadra/e all'atto della conferma presenza-atleti. I nominativi dei componenti la squadra (3 titolari+1 riserva) devono essere comunicati al Giudice addetto ai concorrenti al momento dell'appello della/e squadra/e, prima della partenza della gara.
2. Nel caso in cui una stessa Società confermi la partecipazione di più squadre, esse dovranno indossare divise di gara diversificate.
3. Alla composizione della squadra di ambedue i raggruppamenti delle categorie Ragazzi/Allievi e Juniores/Seniores possono partecipare gli atleti di ciascuna delle due categorie.
4. Le Società che partecipano al Campionato Italiano possono variare la formazione rispetto al Campionato Regionale.
5. La composizione della squadra può essere modificata ad ogni turno di qualificazione, scegliendo tra i quattro atleti della Società comunicati al Giudice addetto ai concorrenti al momento dell'appello.
6. Nel caso in cui la Società partecipi con più squadre, non possono essere utilizzati gli atleti che nella prima fase di gara abbiano composto altra/e squadra/e.
7. Gli atleti partecipanti alla gara americana a squadre non hanno l'obbligo di gareggiare nelle prove individuali.

B. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. Gli atleti, dandosi il cambio liberamente in un punto o in una zona determinati, devono coprire una distanza prestabilita.
2. Al fine di consentire l'esatta individuazione delle squadre all'arrivo, i componenti di ciascuna squadra devono essere dotati dello stesso numero di gara, avente identiche caratteristiche.

B.1 PISTA PIANA

1. Zona di lancio
   a) E' l'area interna rispetto al percorso di gara.
2. Fase di lancio
   a) Nella zona di lancio l'atleta, muovendosi nel senso di marcia, affianca all'interno della curva l'atleta frazionista della propria squadra che sopraggiunge fino ad immettersi, solo dopo il birillo di uscita-curva, nel percorso di gara per ricevere il cambio.

b) L'atleta che si è immesso nella zona di cambio non può più sospendere tale fase.

3. Zona di cambio
   a) E' la zona del percorso di gara che comprende ambedue i rettilinei delimitati dai birilli, con l'esclusione delle curve.
4. Cambio
   a) L'atleta che inizia la gara al colpo di pistola del Giudice Starter non può dare il cambio prima di aver completato almeno un giro del percorso.
   b) Nessun cambio deve essere effettuato durante gli ultimi due giri di gara.
   c) Tutti i componenti della squadra devono dare almeno un cambio.
   d) Il cambio deve essere effettuato mediante spinta con ambedue le mani da tergo. Il semplice tocco o trascinamento dell'atleta che riceve il cambio comporta l'eliminazione della squadra.
   e) Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato.
   f) Le fasi lancio, di cambio e di rientro non devono arrecare danno agli atleti delle altre squadre in gara.
   g) In caso di squalifica di un componente della squadra si intende squalificata l'intera squadra.
   h) Qualora una squadra venga eliminata per irregolarità del cambio, la stessa viene collocata in classifica nell'ordine inverso delle squadre uscite dalla gara, senza diritto di accesso alla fase successiva.
5. Fase di rientro
   a) L'atleta che ha dato il cambio deve rientrare all'interno della zona di lancio, utilizzando la zona del percorso di gara che comprende ambedue i rettilinei delimitati dai birilli, con l'esclusione delle curve.
6. Tocco del birillo
   a) I provvedimenti disciplinari sanzionati per il tocco del birillo vengono adottati non solo per gli atleti impegnati sul percorso durante la frazione di gara, ma anche per quelli in fase di lancio o di rientro.
7. Allenatori
   a) Gli allenatori, che devono gestire la successione dei cambi e la strategia di gara, devono collocarsi all'esterno della balaustra delimitante la pista.
8. Planimetria
   a) Le zone descritte nei punti precedenti sono esposte sulla planimetria in Appendice al Regolamento Tecnico.

B.2 PISTA SOPRAELEVATA/STRADA

1. Settore di lancio
   a) E' l'area individuata sul percorso di gara, che precede il settore di cambio.
   b) L'atleta si muove dal settore di lancio per andare a ricevere il cambio, nello specifico settore, dell'atleta frazionista che sopraggiunge.
2. Settore di cambio
   a) E' l'area individuata sul percorso di gara, dall'uscita dell'ultima curva fino al termine della zona di cambio.
   b) E' indicata da apposito segnale e posizionata, su decisione del Giudice Arbitro, in base alla struttura del percorso.
   c) L'atleta che si è immesso nel settore di cambio non può più sospendere tale fase.
3. Cambio
   a) L'atleta che inizia la gara al colpo di pistola del Giudice Starter può dare il cambio prima di aver completato un giro del percorso.
   b) L'ultimo cambio deve essere effettuato prima dell'ultimo giro.
   c) Tutti i componenti della squadra devono dare almeno un cambio.

d) Il cambio deve essere effettuato mediante spinta con ambedue le mani da tergo. Il semplice tocco o trascinamento dell'atleta che riceve il cambio comporta l'eliminazione della squadra.
e) Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato.
f) Le fasi di lancio, di cambio e di rientro non devono arrecare danno agli atleti delle altre squadre in gara.
g) Nel caso in cui l'atleta, in attesa all'interno del settore individuato, non riceva il cambio con la modalità descritta, la squadra viene eliminata.
h) In caso di squalifica di un componente della squadra, si intende squalificata l'intera squadra.

C. COMPOSIZIONE DELLE BATTERIE

a) La composizione delle batterie della 1^ fase viene effettuata per sorteggio, distribuendo equamente le Teste di serie, le squadre della stessa Società e Regione (Campionato Italiano).
b) Per le fasi successive viene impiegato il metodo del "serpentone".
c) Se svolta su pista piana, il numero massimo di squadre partenti per ciascuna batteria è 5.

PISTA PIANA

SQUADRE PARTECIPANTI	N° BATTERIE	N° SQUADRE AMMESSE ALLA FASE SUCCESSIVA	N° SQUADRE RECUPERATE
5 - 6	1	finale diretta	-
7 - 10	2	2 (2 per batteria)	1 (miglior tempo tra le non qualificate)
11 - 15	3	3 (1 per batteria)	2 (migliori tempi tra le non qualificate)
16 - 20	4	4 (1 per batteria)	1 (miglior tempo tra le non qualificate)
21 - 25	5	5 (1 per batteria)	-
oltre 25	-	5 (migliori tempi realizzati in batteria)	-

PISTA SOPRAELEVATA E STRADA

SQUADRE PARTECIPANTI	N° BATTERIE	N° SQUADRE AMMESSE ALLA FASE SUCCESSIVA	N° SQUADRE RECUPERATE
2 - 7	1	-	-
8 - 12	2	6 (3 per batteria)	-
13 - 18	3	6 (2 per batteria)	-
19 - 24	4	4 (1 per batteria)	2 (migliori tempi tra le non qualificate)
25 - 30	5	5 (1 per batteria)	1 (miglior tempo tra le non qualificate)
31 - 36	6	6 (1 per batteria)	-
oltre 36	-	6 (migliori tempi realizzati in batteria)	-

TITOLO V - LE NORME DISCIPLINARI

Cap. XVI - LE SANZIONI

Art. 73 - PREMESSA

1. I provvedimenti disciplinari che possono essere adottati durante lo svolgimento delle gare, a carico di quei concorrenti che si rendano responsabili di inosservanza alle disposizioni della Giuria o di più gravi infrazioni ai principi dell'etica sportiva, sono:
   a) Richiamo verbale
   b) Ammonizione
   c) Diffida di squalifica
   d) Retrocessione nell'ordine di arrivo
   e) Squalifica dalla gara
   f) Squalifica dalla manifestazione.

Art. 74 - SANZIONI MONITORIE

1. I provvedimenti disciplinari di carattere monitorio sono il richiamo verbale, l'ammonizione e la diffida di squalifica.
2. Di norma la sanzione più grave è preceduta da quella meno grave; in ogni caso, nel corso di una gara, le sanzioni a carattere monitorio si cumulano fra loro, anche se comminate nelle diverse fasi della stessa, per cui il responsabile di una ulteriore infrazione, dopo la diffida di squalifica, deve essere senz'altro squalificato dalla gara in cui l'infrazione stessa è stata commessa.
3. Il richiamo verbale può essere comminato da qualsiasi Giudice addetto allo svolgimento della gara, mentre l'ammonizione e la diffida di squalifica rientrano nella competenza del Giudice Arbitro.
4. Le ammonizioni e le diffide di squalifica comminate agli atleti devono essere immediatamente comunicate a mezzo impianto microfonico e, successivamente, trascritte in calce all'ordine di arrivo.

Art. 75 - RETROCESSIONE

1. Viene retrocesso nell'ordine di arrivo quel concorrente che, a giudizio del Giudice Arbitro, si sia reso responsabile di infrazioni durante la fase finale della gara.

Art. 76 - SQUALIFICHE

1. I provvedimenti di squalifica vengono adottati sia per cumulo di ammonizioni che per infrazioni gravi.
2. L'inosservanza dei principi dell'etica sportiva viene punita con la squalifica dalla manifestazione.
3. Il concorrente, che durante lo svolgimento di una gara si sia reso responsabile, a giudizio del Giudice Arbitro, di danneggiamento per contatto fisico nei confronti di uno o più atleti viene squalificato dalla gara stessa.
4. Qualora il danneggiamento per contatto fisico avvenga durante una batteria di qualificazione della gara di destrezza in pista piana, il concorrente danneggiante viene squalificato, mentre quello danneggiato ripete la prova.

5. Qualora il danneggiamento per contatto fisico avvenga durante gli ultimi due giri di una batteria di qualificazione in pista piana, pista sopraelevata o strada, il concorrente danneggiante viene squalificato, mentre quello danneggiato viene ammesso alla fase successiva.

Art. 77 - PROVVEDIMENTI A CARICO DI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI ED ALLENATORI

1. Gli accompagnatori ufficiali e gli allenatori devono osservare un comportamento conforme ai principi dell'etica sportiva.
2. Essi possono essere ammoniti o espulsi dal recinto della manifestazione, a discrezione del Giudice Arbitro, in relazione alla gravità della mancanza commessa durante la manifestazione stessa.

Art. 78 - POTERI DISCIPLINARI DEI COMPONENTI DELLA GIURIA

1. Qualsiasi componente della Giuria che abbia rilevato una infrazione disciplinare da parte di un concorrente, un rappresentante di Società o un allenatore, o che sia stato oggetto nel corso di una gara di offese o di atti violenti, deve segnalare immediatamente l'accaduto al Giudice Arbitro.
2. Il Giudice Arbitro adotterà gli stessi provvedimenti che avrebbe sanzionato qualora i fatti segnalati fossero stati da lui constatati direttamente.

Cap. XVII - LE IMPUGNAZIONI

Art. 79 - RECLAMI TECNICI

1. I reclami tecnici possono riferirsi esclusivamente all'ammissione di un concorrente ad una gara.
2. La competenza a decidere su tali reclami appartiene, in base alla giurisdizione funzionale e territoriale, al Giudice Unico Nazionale o ai Giudici Regionali.

Art. 80 - PROCEDURE DI INOLTRO

1. Tutti i reclami devono essere inviati all'organo competente entro il terzo giorno successivo a quello in cui la gara ha avuto termine, con la osservanza delle modalità previste dal Regolamento di Giustizia e Disciplina.
2. Le controparti possono inviare le proprie controdeduzioni entro tre giorni dalla data di ricevimento della copia del reclamo.
3. Sono inammissibili i reclami che non siano stati preceduti dal relativo preannuncio, effettuato entro i termini e con l'osservanza delle norme di seguito riportate.

Art. 81 - RECLAMI CONCERNENTI L'AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE AD UNA GARA

1. Questo tipo di reclamo è consentito:
   a) alla Società, che ritenga che un proprio atleta non sia stato ammesso ad una gara, pur avendone titolo;
   b) a tutte le Società, che si ritengano danneggiate per effetto dell'ammissione ad una gara di un atleta di altra Società, ritenuto in posizione irregolare.
2. Il reclamo deve essere preceduto da preannuncio scritto a firma dell'accompagnatore ufficiale, da consegnarsi al Giudice Arbitro prima dell'inizio delle gare.
3. Nel caso previsto dalla lettera a) del precedente paragrafo, il Giudice Arbitro deve dare immediata comunicazione del preannuncio a tutte le altre Società presenti e allegare il preannuncio stesso al verbale di gara.
4. Qualora ricorra il caso di cui alla lettera b) del paragrafo precedente, il Giudice Arbitro deve dare immediata comunicazione del preannuncio del reclamo all'accompagnatore ufficiale della Società cui appartiene l'atleta ritenuto in posizione irregolare e allegare il preannuncio stesso al verbale di gara.

Art. 82 - AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE CON RISERVA

1. Il Giudice Arbitro, qualora ritenga evidentemente fondati i motivi esposti nel preannuncio di reclamo, ha facoltà di accogliere le richieste in esso formulate.
2. Quando il Giudice Arbitro non ritenga di essere in possesso di sicuri elementi di giudizio sull'ammissibilità alla gara di un concorrente, la cui posizione abbia formato oggetto di contestazione, può ammetterlo alla gara con riserva, lasciando le definitive decisioni del caso all'organo competente all'omologazione; di tale sua decisione, che avrà debitamente notificato a rappresentanti ufficiali delle Società in gara, darà conto nel verbale di gara.

Art. 83 - RECLAMI AVVERSO UNA DECISIONE DELLA GIURIA

1. In nessun caso è consentita la presentazione di reclami concernenti decisioni di natura tecnica e disciplinare, adottate dalla giuria e comunque devolute alla sua esclusiva discrezionalità.
2. In modo particolare non è consentito alcun reclamo avverso le classifiche decise dalla giuria o avverso le decisioni di natura tecnico-disciplinare adottate dal Giudice Arbitro, anche per quanto si riferisce alla praticabilità ed alla regolarità del percorso di gara.

Art. 84 - APPELLI ALLA CAF

1. Per il diritto di appello alla Commissione di Appello Federale, si fa riferimento al Regolamento di Disciplina e Giustizia Sportiva.

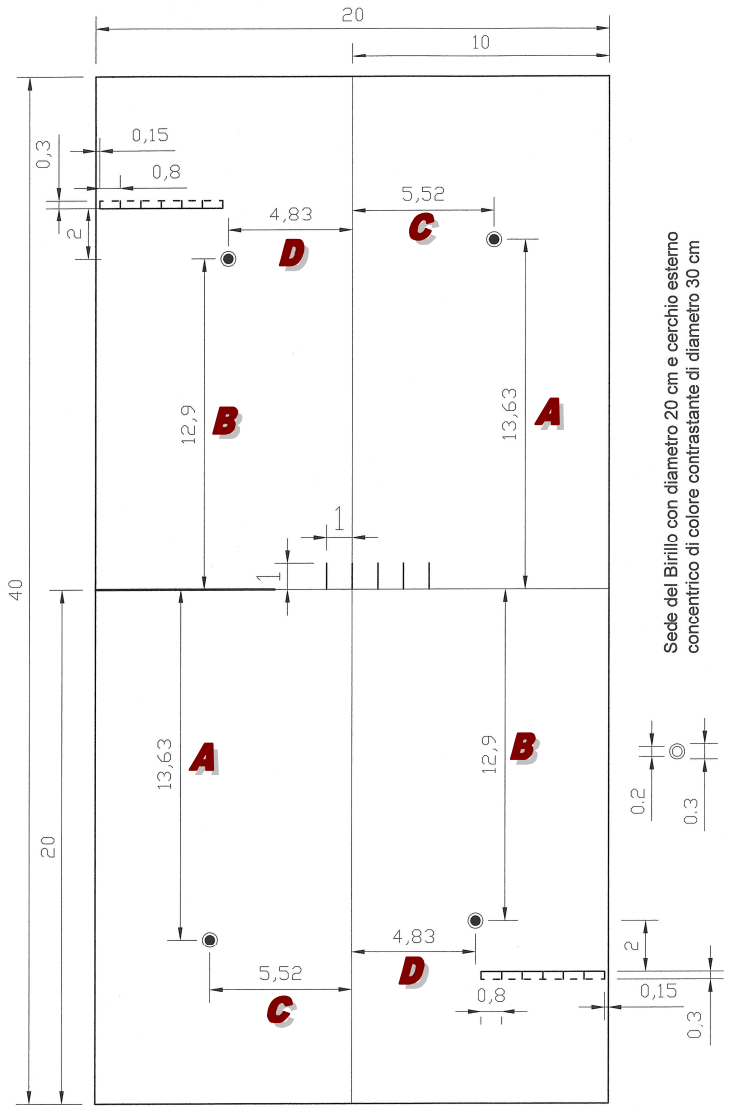
Art. 85 - OMOLOGAZIONE DELLE GARE

1. I risultati delle gare diventano ufficiali dopo l'omologazione da parte degli organi competenti e la pubblicazione sui Comunicati Ufficiali.

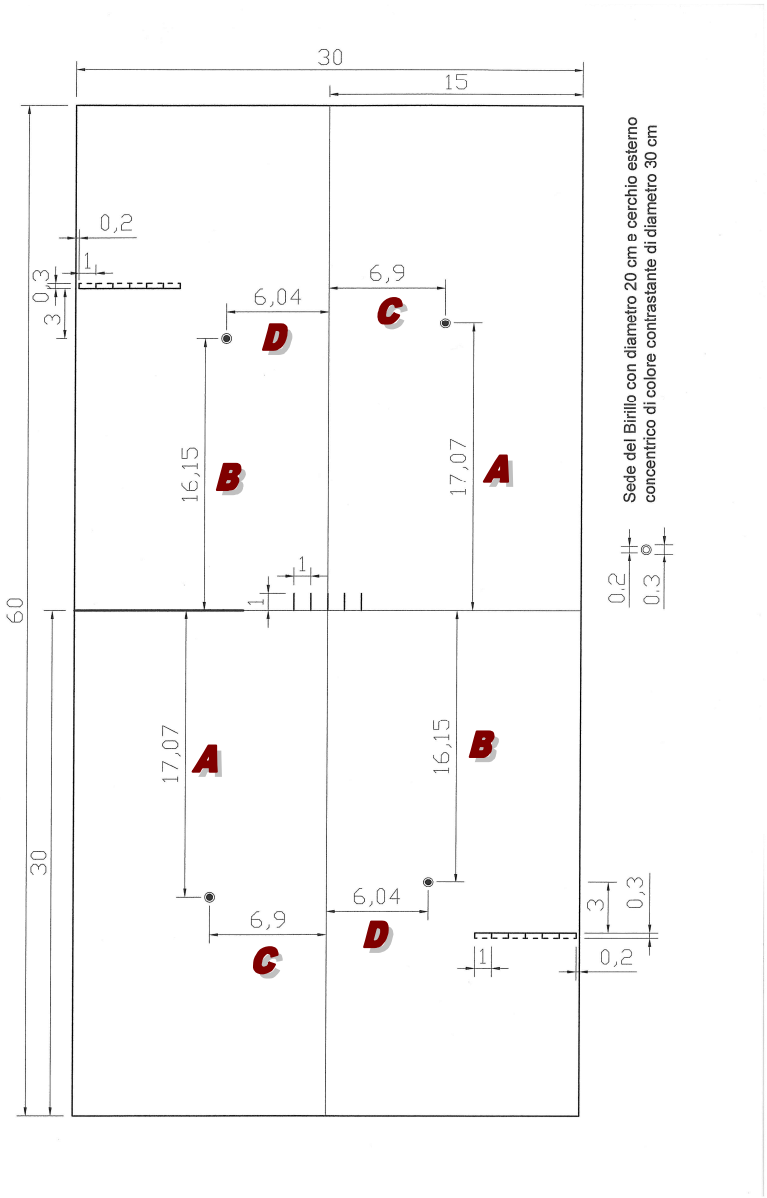
ART. 86 - PISTA PIANA

1) Pista Piana m. 20 x 40
2) Pista Piana m. 30 x 60
3) Tabella delle misure

1) Pista piana m. 20x40



2) Pista piana m. 30x60



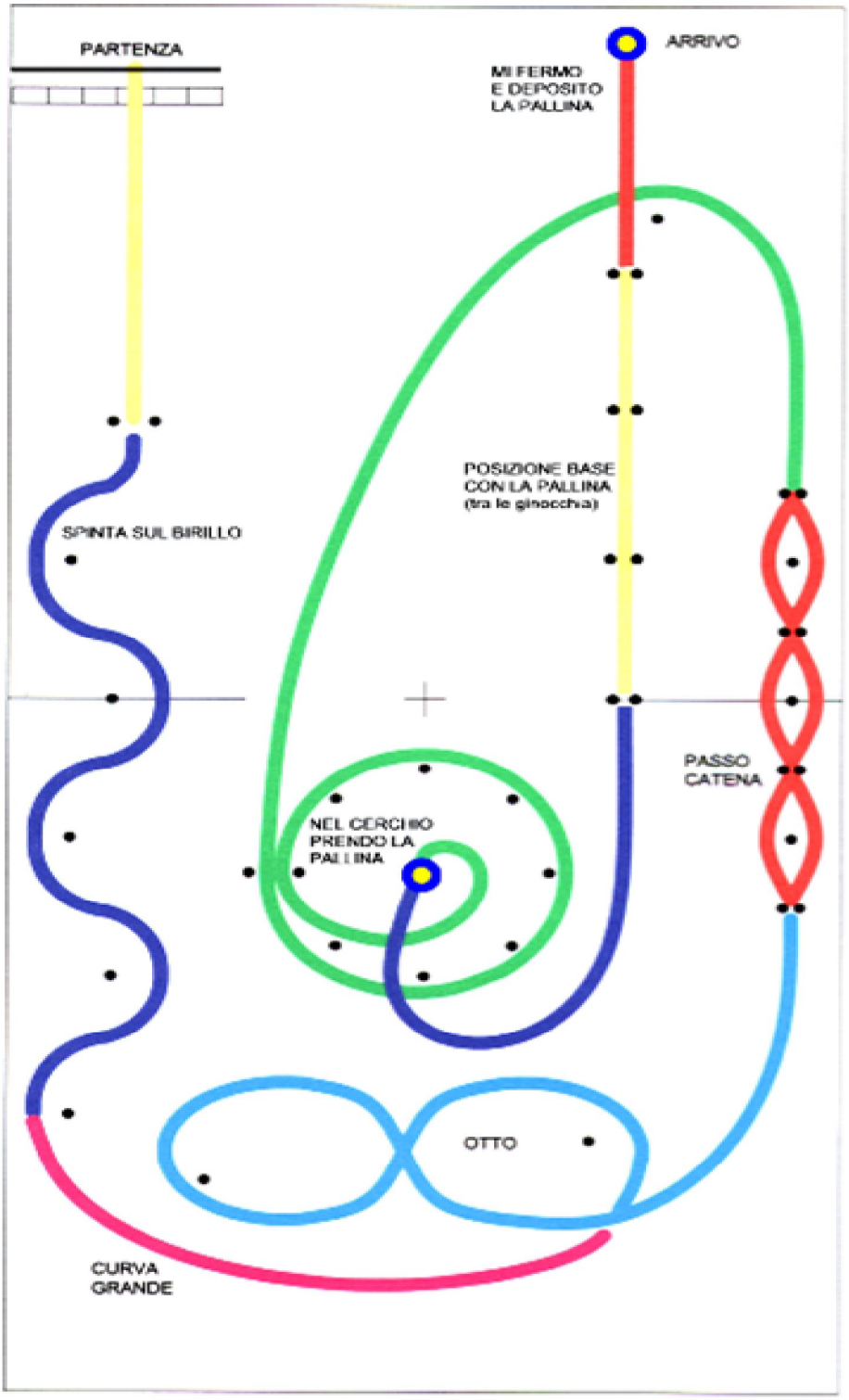
3) Tabella delle misure

SVILUPPO METRI A GIRO	A	B	C	D
200,00 m	34,08 m	32,26 m	13,80 m	12,08 m
175,00 m	29,82 m	28,22 m	12,075 m	10,57 m
150,00 m	25,56 m	24,19 m	10,35 m	9,06 m
125,00 m	21,30 m	20,16 m	8,62 m	7,55 m
100,00 m	17,07 m	16,15 m	6,90 m	6,04 m
90,00 m	15,33 m	14,51 m	6,21 m	5,43 m
80,00 m	13,63 m	12,90 m	5,52 m	4,83 m
75,00 m	12,78 m	12,09 m	5,17 m	4,33 m
66,60 m	11,36 m	10,75 m	4,60 m	4,03 m
60,00 m	10,22 m	9,68 m	4,14 m	3,62 m
50,00 m	8,52 m	8,06 m	3,45 m	3,02 m
25,00 m	4,26 m	4,03 m	1,725 m	1,51 m

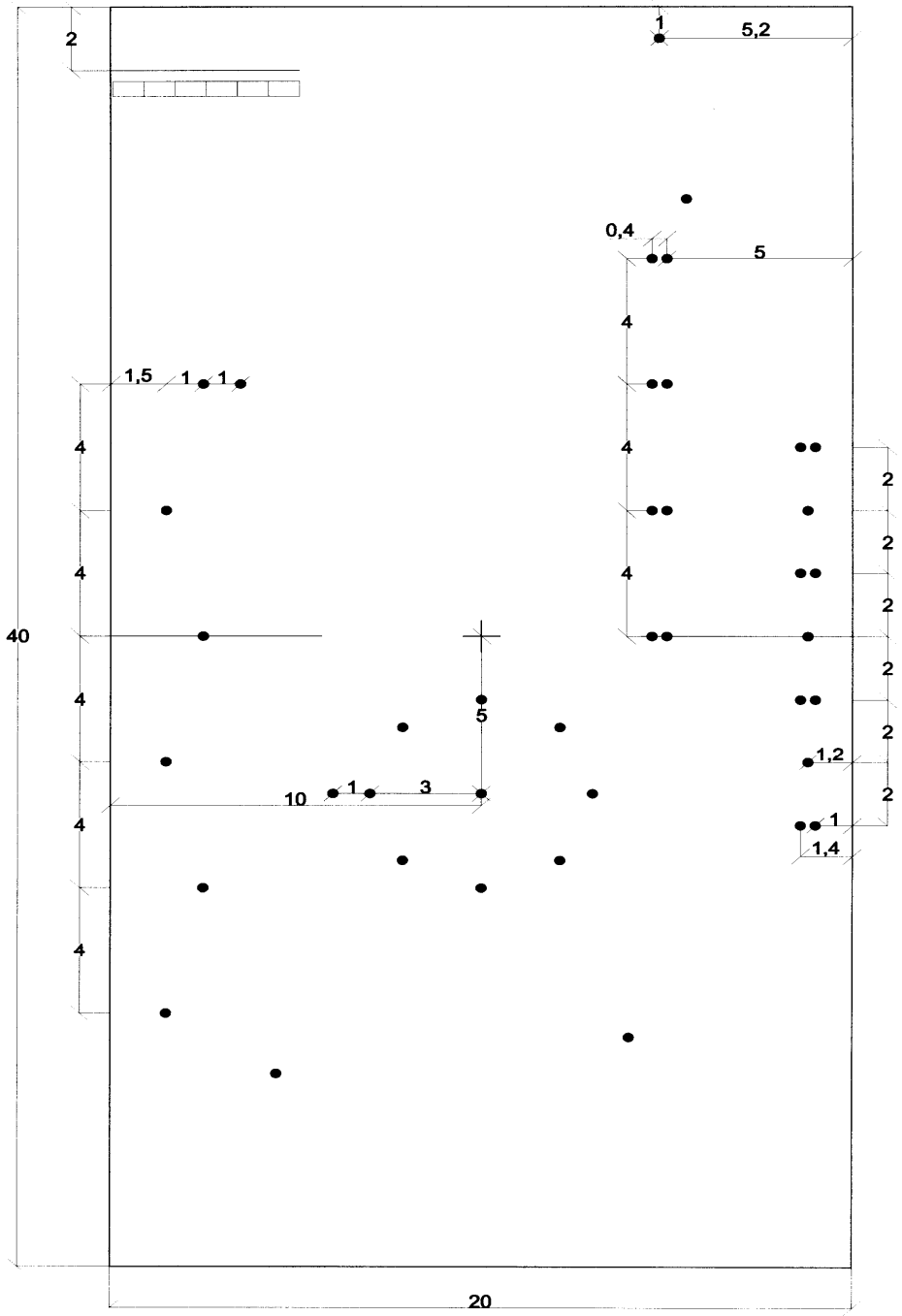
ART. 87 - PERCORSO DELLE ABILITÀ

1) Fac-simile di tracciato
2) Misure e posizioni delle abilità

1) Fac-simile di tracciato

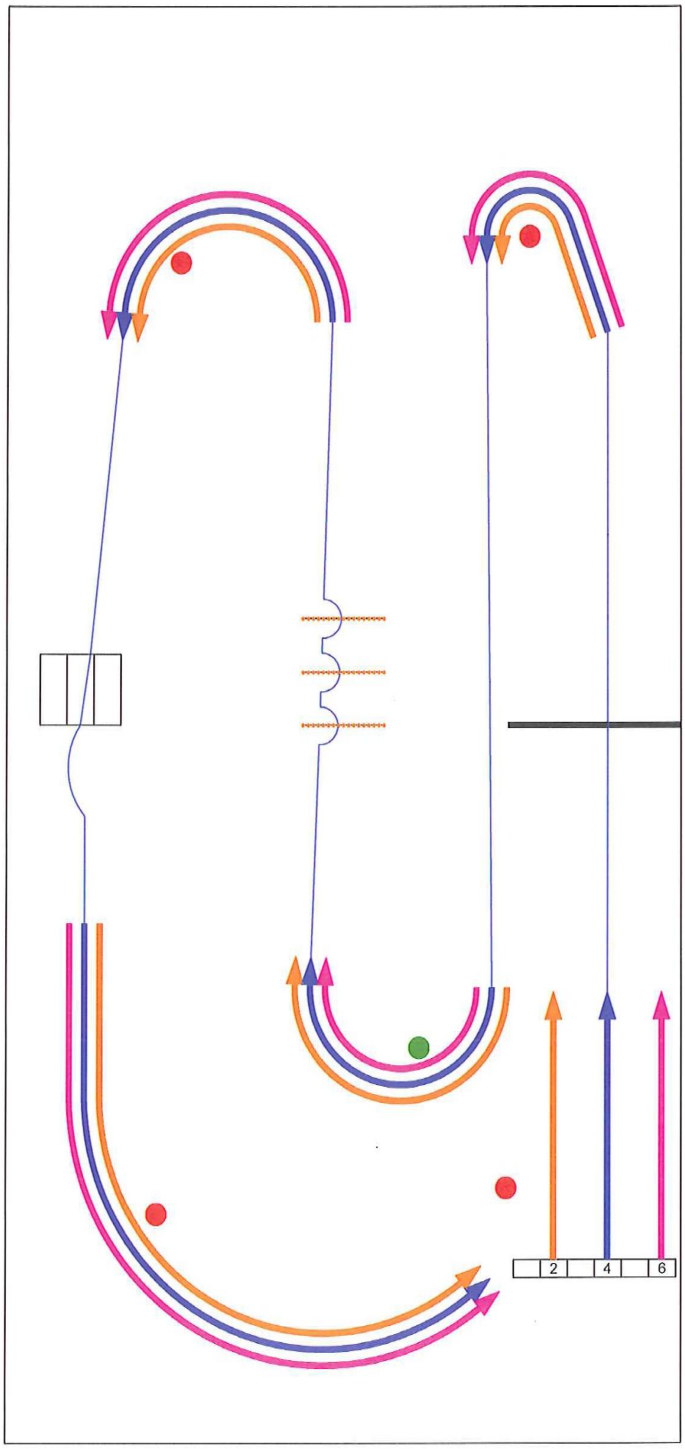


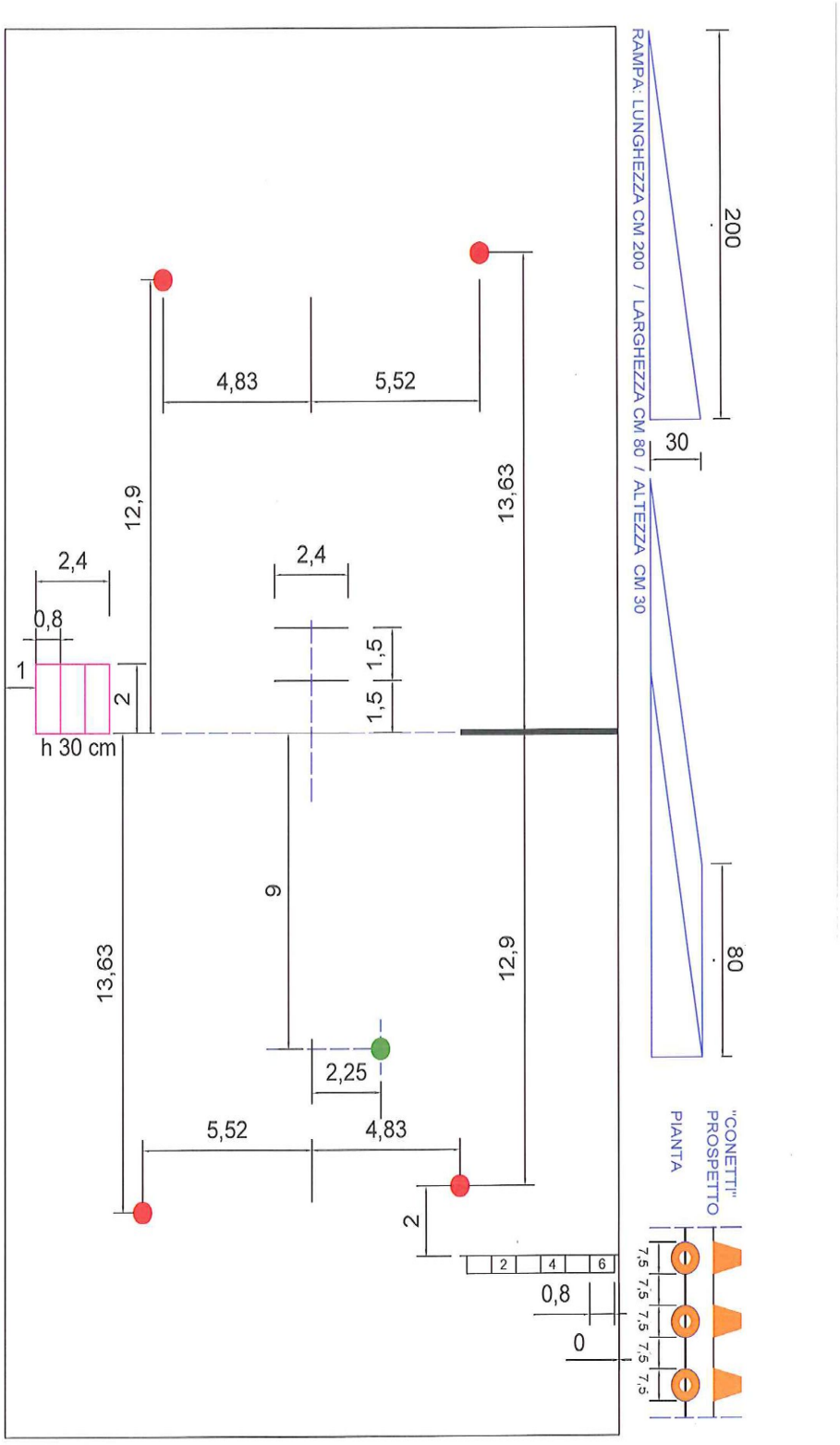
2) Misure e posizioni delle abilità



ART. 88 - PERCORSO DI DESTREZZA

Categorie Giovanissimi 1 – 2 ed Esordienti 1 - 2





(disegno di Fabrizio Sabatini)

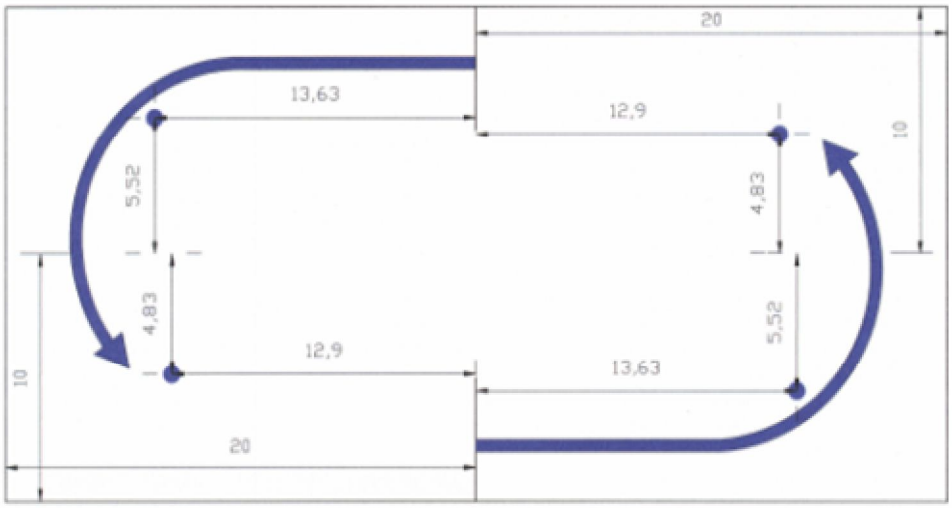
N.B. Per la predisposizione della prevista rampa la FIHP fornirà indicazioni tecniche quanto prima.

ART. 89 - GARA A CRONOMETRO AD ATLETI CONTRAPPOSTI SU PISTA PIANA

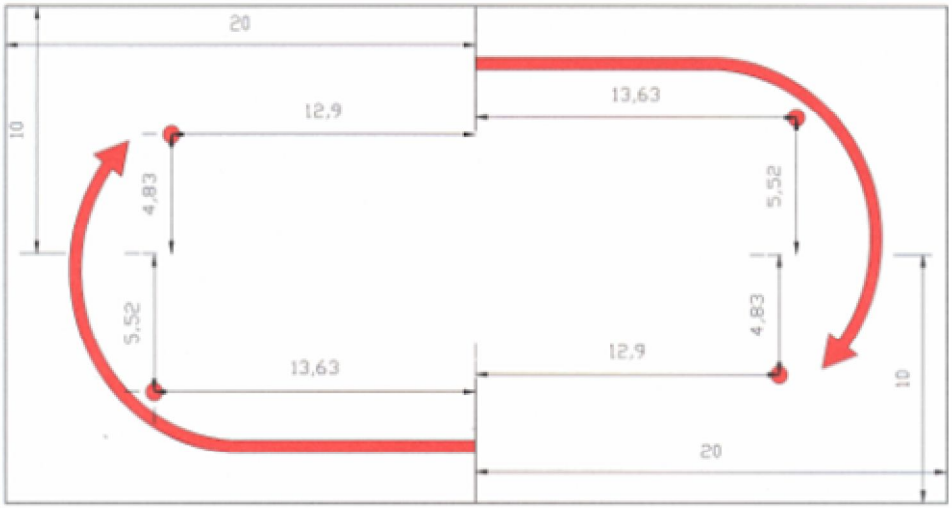
Categorie Giovanissimi 1 – 2 ed Esordienti 1 - 2

Pista Piana m. 20x40

PRIMA PROVA (Direzione ANTIORARIA)

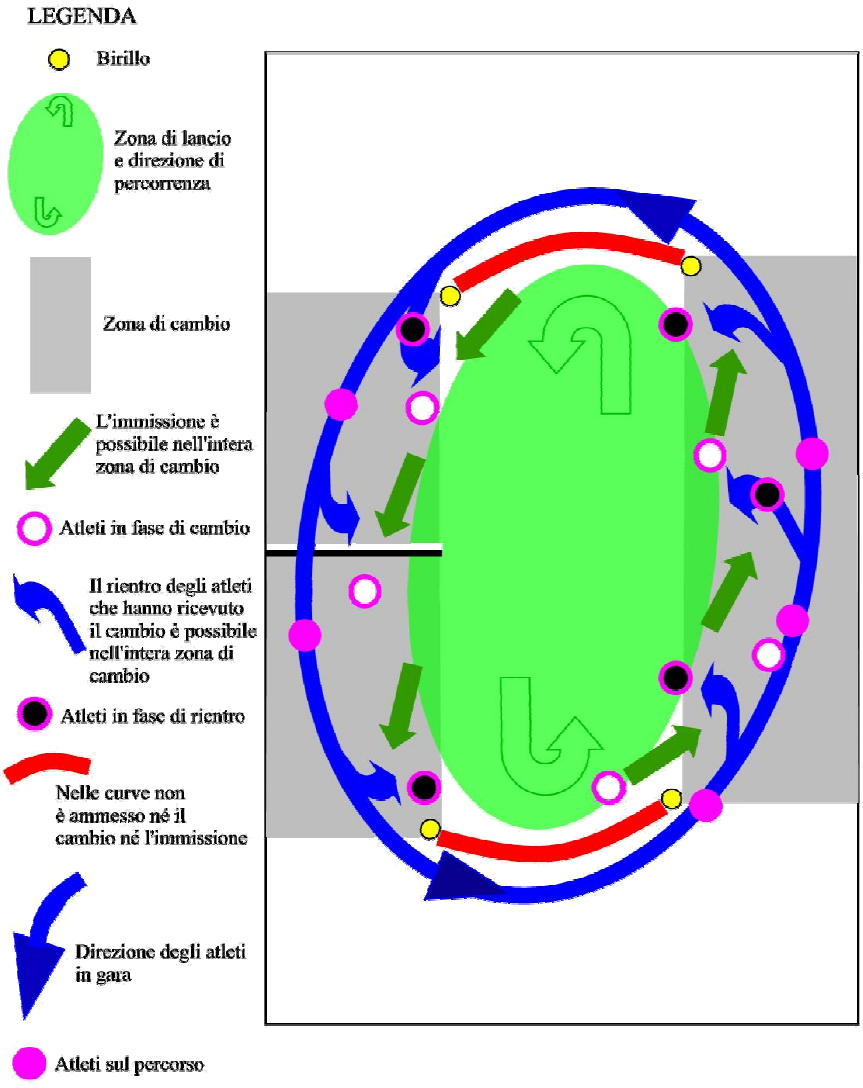


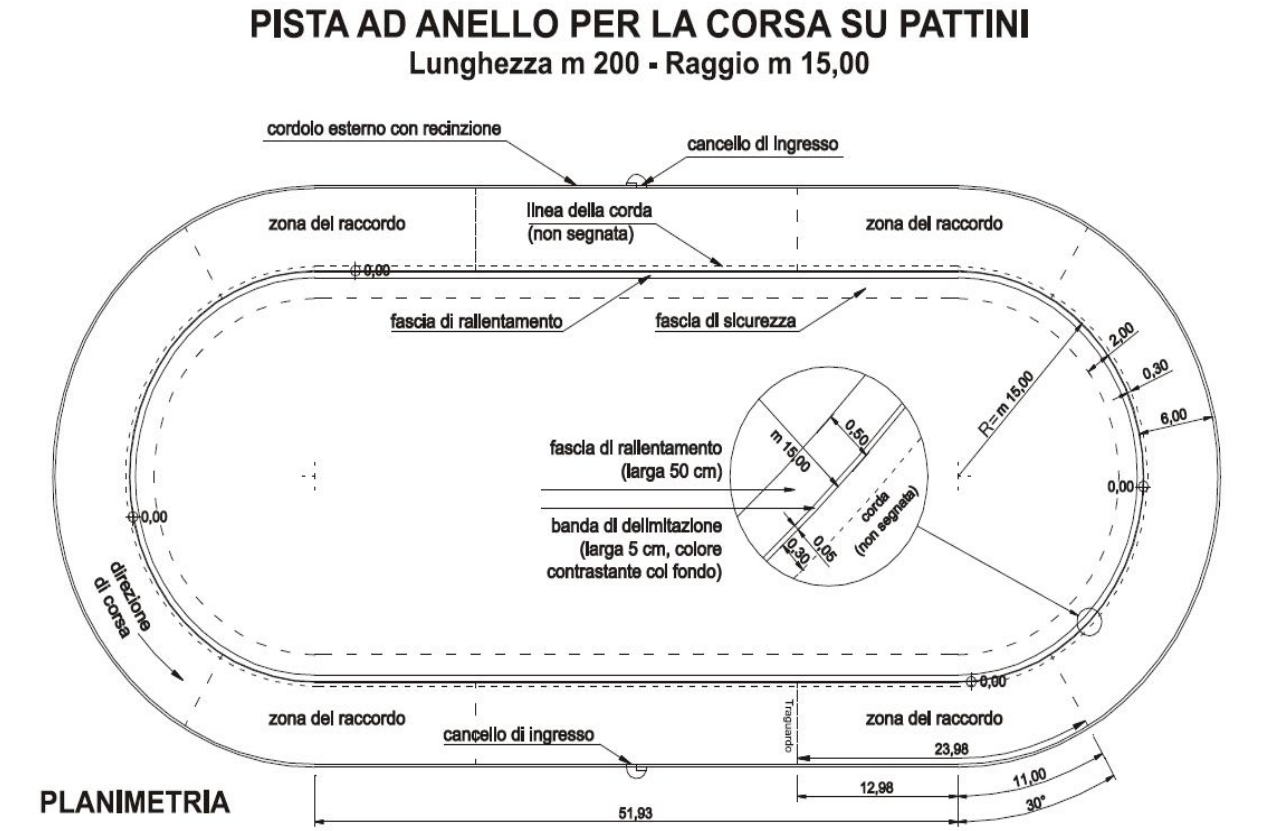
SECONDA PROVA (Direzione ORARIA)



(disegno di Fabrizio Sabatini)

ART. 90 - GARA AMERICANA A SQUADRE SU PISTA PIANA



(disegno di Fabrizio Sabatini)

ART. 91 - PISTA AD ANELLO