FEDERAZIONE ITALIANA SPORT ROTELLISTICI

CORSA

Regolamento Tecnico 2021/2022

Delibera Consiglio Federale n. 162 del 23/10/2021

Sommario

TITOLO I - GLI IMPIANTI 5
CAP. I – I PERCORSI DI GARA 5
Art. 01 – GENERALITÀ 5
Art. 02 – LA PISTA PIANA 5
Art. 03 – LA PISTA AD ANELLO ED IL CIRCUITO STRADALE 5
Art. 04 – IL SENSO DI MARCIA 5
Art. 05 – OMOLOGAZIONE DEI PERCORSI 5
Art. 06 – IDONEITA' DEL PERCORSO DI GARA 5
CAP. II – LE SEGNATURE E LE SEGNALETICHE 6
Art. 07 – LA LINEA DI PARTENZA 6
7.1 - Pista piana 6
7.2 - Pista con curve sopraelevate e circuito stradale 6
Art. 08 – LA LINEA DI ARRIVO 7
8.1 - Pista piana 7
8.2 - Pista con curve sopraelevate 7
8.3 - Circuiti stradali chiusi 7
8.4 - Percorsi stradali aperti 7
CAP. III – IL CAMPO DI GARA, LE DOTAZIONI ED I SERVIZI 7
Art. 09 – IL CAMPO DI GARA 7
Art. 10 – STRUTTURE, ATTREZZATURE E SERVIZI 7
Art. 11 – APPARECCHIATURE ELETTRONICHE, MODALITA' PER IL RILEVAMENTO DEI TEMPI E DEGLI ARRIVI 9
11.1 - Finish-lynx 9
11.2 - Transponder (Microchip) 9
11.3 - Ulteriori sussidi alle decisioni arbitrali 9
11.4 - Modalita' per il rilevamento dei tempi 9
11.4.1 - Gara a cronometro 9
11.4.2 - Gare di destrezza, a cronometro ad atleti e squadre contrapposti, sprint in corsia, sprint, m. 1000 sprint, in linea "modello Tiezzi", batterie di americana a squadre e team sprint 9
11.4.3 - Gare in linea, a punti, a punti ed eliminazione, ad eliminazione e finale di americana a squadre 10
TITOLO II - LA GIURIA E LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA 11
CAP. IV – GLI UFFICIALI DI GARA 11
Art. 12 – LA GIURIA 11
Art. 13 – IL GIUDICE ARBITRO 11
Art. 14 – IL SEGRETARIO DI GIURIA 11
Art. 15 – IL GIUDICE DI PARTENZA ED IL CONTROSTARTER 11
Art. 16 – IL GIUDICE ADDETTO AI CONCORRENTI 11
Art. 17 – IL GIUDICE ADDETTO AL CONTAGIRI 12
Art. 18 – IL GIUDICE DI ARRIVO 12
Art. 19 – I GIUDICI DI PERCORSO 12
Art. 20 – IL GIUDICE ARBITRO AUSILIARIO 12
Art. 21 – ASSENZA DI UN COMPONENTE LA GIURIA 12
CAP. V – LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA 12
Art. 22 – IL COMMISSARIO DI GARA 12
Art. 23 – LO SPEAKER 13
Art. 24 – GLI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI 13
Art. 25 – GLI ALLENATORI 13
Art. 26 – IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE 14

Art. 27 – IL SERVIZIO D'ORDINE 14
Art. 28 – I CRONOMETRISTI 14
CAP. VI – GLI ATLETI 14
Art. 29 – DIVISA DI GARA 14
Art. 30 – EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA 15
30.1 - Il casco protettivo *15*
30.2 - I numeri di gara *15*
30.2.1 - Attribuzione 15
30.2.2 - Collocazione 15
30.2.3 - Grafica 15
30.2.4 - Applicazione della norma 15
30.3 - Il mezzo meccanico *15*
30.3.1 - Applicazione della norma 16
Art. 31 – SICUREZZA DEGLI ATLETI IN GARA 16
31.1 - Il casco protettivo *16*
31.2 - Ulteriori protezioni *16*
31.3 - Ricetrasmittenti e cardiofrequenzimetro *16*
31.4 - I rifornimenti in gara *16*
Art. 32 – COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA 17
TITOLO III – LE DISPOSIZIONI TECNICHE GENERALI 19
CAP. VII – LA PREPARAZIONE ALLA GARA 19
Art. 33 – PROVE TECNICHE SUL PERCORSO DI GARA 19
CAP. VIII – LE FASI INIZIALI DELLA GARA 19
Art. 34 – LA PARTENZA, LA FALSA PARTENZA E SUA RIPETIZIONE 19
CAP. IX – ARRIVO 20
Art. 35 – DETERMINAZIONE DELL'ARRIVO 20
CAP. X – LE CLASSIFICHE 20
Art. 36 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE 20
Art. 37 – CLASSIFICA EX AEQUO 20
Art. 38 – CLASSIFICA DEI DOPPIATI, RITIRATI, ELIMINATI, RETROCESSI E SQUALIFICATI 20
CAP. XI – LO SVOLGIMENTO DELLE CLASSIFICHE 21
Art. 39 – NUMERO MASSIMO E MINIMO DEI CONCORRENTI 21
Art. 40 – IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI 21
Art. 41 – PARTICOLARITA' DI GARA 21
41.1 - Condizioni meteorologiche avverse *21*
41.2 - Neutralizzazione della gara *22*
41.3 - Interruzione della gara - Ripetizione della gara *22*
41.4 - Tocco del birillo *23*
41.5 - Taglio del percorso di gara *23*
TITOLO IV – LE GARE 24
CAP. XII – I PRIMATI 24
Art. 42 – DISTANZE UFFICIALI PER PRIMATI ITALIANI 24
CAP. XIII – LE DISTANZE DI GARA 24
Art. 43 – DISTANZE DI GARA SU PISTA E STRADA 24
CAP. XIV – LE TIPOLOGIE DI GARA E LE REGOLE 24
Art. 44 – TIPI DI GARA 24
Scheda n.1 Gare del "modello Tiezzi" 25
Scheda n.2 Gara a cronometro 28
Scheda n.3 Gara a cronometro ad atleti contrapposti 29
Scheda n.4 Gara a cronometro a squadre contrapposte 32
Scheda n.5 Gara sprint in corsia 34

Scheda n.6 Gara sprint ... 38
Scheda n.7 Gara Team Sprint ... 41
Scheda n.8 Gara m.1000 sprint ... 43
Scheda n.9 Gara in Linea ... 45
Scheda n.10 Gara a punti ... 48
Scheda n.11 Gara a punti ed eliminazione ... 50
Scheda n.12 Gara ad eliminazione ... 52
Scheda n.13 Gara di americana a squadre ... 54
Scheda n.14 Gara a tappe ... 57
Scheda n.15 Gara a tempo ... 57
Scheda n.16 Gare di Mezza Maratona e di Maratona ... 57
Scheda n.17 Gara di Gran Fondo ... 58
Scheda n.18 Gara di Cronoscalata ... 58
TITOLO V – LE NORME DISCIPLINARI ... 59
CAP. XV – LE SANZIONI ... 59
Art. 45 - PREMESSA ... 59
Art. 46 SANZIONI MONITORIE ... 59
Art. 47 – LA RETROCESSIONE ... 59
Art. 48 – LE SQUALIFICHE ... 59
Art. 49 – PROVVEDIMENTI A CARICO DI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI ED ALLENATORI ... 60
Art. 50 – POTERI DISCIPLINARI DEI COMPONENTI LA GIURIA ... 60
Art. 51 – TABELLA SINOTTICA DELLE INFRAZIONI TECNICHE E SANZIONI CONNESSE ... 60
Categorie Ragazzi 12, Ragazzi, Allievi, Juniores, Seniores e Master ... *60*
TITOLO VI – LE CONTROVERSIE ... 62
CAP. XVI – LE IMPUGNAZIONI ... 62
Art. 52 – RECLAMI TECNICI ... 62
Art. 53 – PROCEDURE DI INOLTRO ... 62
Art. 54 – RECLAMI RELATIVI L'AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE AD UNA GARA ... 62
Art. 55 – AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE CON RISERVA ... 62
Art. 56 – RECLAMI AVVERSO UNA DECISIONE DELLA GIURIA ... 62
Art. 57 – RICORSO ALLA CORTE SPORTIVA DI APPELLO ... 63
Art. 58 – OMOLOGAZIONE DELLE GARE ... 63
TITOLO VII – LE PLANIMETRIE ... 64
Art. 59 – PISTA PIANA ... 64
59.1 Pista piana m. 20x40 ... *64*
59.2 Pista piana m. 30x60 ... *65*
59.3 Tabella delle misure ... *66*
Art. 60 – PERCORSI DI DESTREZZA 1 E 2 ... *67*
CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI ... *67*
60,1 Percorso 1 – Smile - il tracciato ... *67*
60.2 Le misure per piste con dimensioni minime di 24 x 47 m ... *68*
(percorso da 90 m) ... *68*
60.3 Le misure per piste con dimensioni inferiori a 24 x 47 m ... *69*
e minimo 20x40 ... *69*
Art. 61 – PERCORSO 2 – ONDA ... 70
CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI ... 70
61.1 Il tracciato ... *70*
61.2 Le misure per piste con dimensioni minime di 24 x 47 m (percorso da 90 m) ... *71*
61.3 - Le misure per piste con dimensioni inferiori a 24 x 47 m e minimo 20x40 ... *72*
Art. 62 – GARA 2 GIRI SPRINT (DOPPIA SPRINT) ... 73
CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI ... 73
62.1 - Il tracciato ... *73*
62.2 - Le misure per piste con dimensioni minime di 24 x 47 m ... *74*

(percorso da 90 m) *74*
62.3 - Le misure per piste con dimensioni inferiori a 24 x 47 m *75*
e minimo 20x40 ..... *75*
Art. 63 – GARA A CRONOMETRO AD ATLETI CONTRAPPOSTI SU PISTA PIANA..... 76
CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI..... 76
Art. 64 – GARA M.100 SPRINT IN CORSIA 77
Art. 65 – GARA AMERICANA A SQUADRE SU PISTA PIANA 78
Art. 66 – PISTA AD ANELLO 79
Art. 67 – MODELLO PER GARA A SQUADRE..... 80

TITOLO I - GLI IMPIANTI

CAP. I – I PERCORSI DI GARA

Art. 01 – GENERALITÀ

Il percorso di gara può essere su pista o su strada.
La pista può essere piana, ad anello con sopraelevazioni a pendenza costante o curvilinea (parabolica). La strada può essere a circuito (permanente o provvisorio) o a percorso aperto.

Art. 02 – LA PISTA PIANA

La pista piana è delimitata internamente da un parallelogramma, il cui perimetro non deve essere inferiore ad 80 metri né superiore a 200 metri.
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.
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 e nei percorsi delle abilità della categoria '*primi passi*', qualora siano previste barriere collocate sul percorso, devono 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.

Art. 03 – LA PISTA AD ANELLO ED IL CIRCUITO STRADALE

Per la pista ad anello (pendenza costante o curvilinea/parabolica) e per il circuito stradale si leggano gli aspetti tecnici esposti nello specifico "Regolamento per l'omologazione degli impianti per il Pattinaggio Corsa", pubblicato sul sito della FISR alla voce *Impiantistica*.

Art. 04 – IL SENSO DI MARCIA

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. 05 – OMOLOGAZIONE DEI PERCORSI

I percorsi di gara devono essere conformi al presente regolamento tecnico ed alla normativa federale sugli impianti sportivi. La certificazione definitiva di tale conformità è detta omologazione.
Tutti i percorsi di gara ove si svolge attività agonistica devono essere preventivamente omologati a cura della Commissione Impianti. Nel solo caso di circuiti stradali provvisori, l'idoneità del percorso verrà riconosciuta dai Comitati regionali competenti per territorio.
Procedure e modalità, per la richiesta ed il rilascio della omologazione ai fini agonistici dei percorsi di gara, vengono definite dalla Commissione Impianti sportivi della FISR, ratificate dal Consiglio Federale e pubblicate nel sito della Federazione, alla voce *Impiantistica,* da cui possono essere scaricate.

Art. 06 – IDONEITA' DEL PERCORSO DI GARA

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.

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.

CAP. II – LE SEGNATURE E LE SEGNALETICHE

Art. 07 – LA LINEA DI PARTENZA

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.

7.1 - PISTA PIANA

a) La linea di partenza è collocata all'inizio di uno dei due rettilinei, ad eccezione di alcune gare del modello Tiezzi delle categorie Giovanissimi ed Esordienti, come da planimetrie dedicate.

b) Qualora tale collocazione non assicuri il rispetto della distanza di una 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.
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. Comprende 6 box della larghezza di cm. 80 per piste di m. 20x40, con una fascia di rispetto dalla balaustra di cm. 15 e di cm. 100 per piste di m. 30x60 e di sviluppo superiore, con una fascia di rispetto dalla balaustra di cm. 20.
Per l'effettuazione della gara sprint delle categorie superiori a quelle dei Giovanissimi ed Esordienti, dietro la linea di partenza deve essere tracciata una seconda linea ad una distanza di cm. 60.

c) Le linee di partenza, per le gare a cronometro ad atleti e squadre contrapposti, devono essere tracciate a metà dei rettilinei con le stesse modalità della gara sprint.

d) Nella gara americana a squadre la linea di partenza coincide con la linea di arrivo.

7.2 - PISTA CON CURVE SOPRAELEVATE E CIRCUITO STRADALE

GENERALITÀ

a) La linea di partenza nelle gare sprint in piste di 200 metri deve essere posizionata alla metà del rettilineo.

b) nelle gare sprint, su piste diverse da 200 mt, la linea di partenza deve essere tracciata all'inizio del rettilineo più vicino all'effettiva distanza in zona piana;

c) nella gara ad atleti e squadre contrapposti le linee di partenza devono essere tracciate a metà dei rettilinei;

d) Nelle gare sprint su pista e su circuito stradale la linea di partenza deve essere suddivisa in sei segmenti (box o corsie) di uguale ampiezza di cm. 100x60, iniziando dal limite interno del percorso. Dietro la linea di partenza, ad una distanza di cm. 60, deve essere tracciata una seconda linea.

e) su pista per distanze **pari o** superiori a m. 1000 la linea di partenza è unica e situata all'inizio del rettilineo di arrivo.

f) nelle gare su circuito stradale la linea di partenza deve essere sempre tracciata sul rettilineo, ad un minimo di 50 metri dal punto di inizio di una curva.

g) Per la sola gara a cronometro su pista e su circuito stradale, qualora la linea di partenza si trovi in un tratto curvilineo, essa viene tracciata seguendo il raggio di curva.

PARTICOLARITÀ

a) Per i Campionati italiani su pista e su circuito stradale la linea di partenza deve essere tracciata all'inizio dell'effettiva distanza di gara con eccezione delle gare sprint fino a 500 mt.

Art. 08 – LA LINEA DI ARRIVO

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.

8.1 - PISTA PIANA

Su pista piana la linea di arrivo deve essere posta a metà di uno dei due rettilinei.

8.2 - PISTA CON CURVE SOPRAELEVATE

a) Su pista con curve sopraelevate la linea di arrivo deve essere posta preferibilmente ad una distanza pari ad un quarto del rettilineo dall'inizio della curva successiva e comunque in zona rettilinea piana.
b) 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.

8.3 - CIRCUITI STRADALI CHIUSI

Sui circuiti stradali chiusi il traguardo deve essere posto ad almeno 60 metri dalla fine della curva che lo precede e, comunque, a ragionevole distanza dall'inizio della curva successiva, per garantire l'incolumità degli atleti.

8.4 - PERCORSI STRADALI APERTI

Sui percorsi stradali aperti la linea di arrivo deve essere posta ad almeno 200 metri dalla fine della curva che porta al traguardo. Inoltre, deve essere adeguatamente segnalata la prossimità dell'arrivo alla distanza di 1000 e 500 metri. Sulla verticale del traguardo ed all'altezza di almeno 3 metri, deve essere posto uno striscione con la scritta ARRIVO.

CAP. III – IL CAMPO DI GARA, LE DOTAZIONI ED I SERVIZI

Art. 09 – IL CAMPO DI GARA

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.
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.
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. 10 – STRUTTURE, ATTREZZATURE E SERVIZI

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.
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 anche spinali e di defibrillatore (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, predisposta per il soccorso di traumi

anche spinali e di defibrillatore, 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 anche 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 preferenziale, riservata agli allenatori di atleti in gara:
   - esterna al percorso di gara (obbligatoria solo nei Campionati italiani e nei Trofei Skate Italia e di categoria A), nel caso in cui essa si svolga in pista sopraelevata;
   - sulla pista sopraelevata nel caso in cui la gara si svolga nella pista piana situata al suo interno;

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) 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;
q) 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 almeno1500 lux, misurata a terra su ciascun punto della linea di arrivo);
r) Finish-Lynx e cronometraggio elettronico automatico con fotocellule, unitamente al display per la visualizzazione dei tempi parziali;
s) fotocopiatrice;
t) risme di carta;
u) personal computer con requisiti hardware e software rispondenti agli attuali standard di mercato;
v) connessione internet con tecnologia ADSL o superiore;
w) stampante;
x) zona affissione, recinzioni, transenne e/o altri accorgimenti atti ad evitare che il pubblico possa immettersi nel circuito di gara;
y) servizio d'ordine.

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 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. 11 – APPARECCHIATURE ELETTRONICHE, MODALITA' PER IL RILEVAMENTO DEI TEMPI E DEGLI ARRIVI

11.1 - FINISH-LYNX

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.
Tutte le gare svolte con il "modello Tiezzi", con esclusione delle gare a carattere provinciale e regionale, nelle quali il numero contenuto di partecipanti non lo richieda, hanno l'obbligo del rilevamento dei tempi tramite FINISH-LYNX.

11.2 - TRANSPONDER (MICROCHIP)

È liberalizzato l'utilizzo in ogni manifestazione e tipologia di gara.
Tutte le gare dei Campionati italiani pista e strada, ad esclusione della cronometro individuale e della cronometro ad atleti contrapposti, possono utilizzare il sistema di rilevamento degli atleti tramite transponder, a sussidio delle apparecchiature ottico-elettroniche previste, che invece è obbligatorio nel campionato italiano di maratona e mezza maratona.
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.

11.3 - ULTERIORI SUSSIDI ALLE DECISIONI ARBITRALI

È 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.
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.
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.
L'obbligo di disponibilità dei filmati termina un'ora dopo la pubblicazione dell'ordine di arrivo ufficiale di ogni singola gara.

11.4 - MODALITA' PER IL RILEVAMENTO DEI TEMPI

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.

11.4.1 - Gara a cronometro

È obbligatorio l'impiego delle fotocellule collegate con apparecchio scrivente.
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.

11.4.2 - Gare di destrezza, a cronometro ad atleti e squadre contrapposti, sprint in corsia,

sprint, m. 1000 sprint, in linea "modello Tiezzi", batterie di americana a squadre e team sprint
La partenza viene data con pistola o altro segnale acustico collegato con apparecchio scrivente.
All'arrivo è obbligatoria la fotocellula, posta ad un'altezza di cm. 30 dalla pavimentazione del percorso, e/o il FINISH-LYNX.

11.4.3 - Gare in linea, a punti, a punti ed eliminazione, ad eliminazione e finale di americana a squadre

Nelle gare dove ne sia richiesto il rilevamento deve essere registrato il tempo delle prime tre posizioni in classifica.

TITOLO II - LA GIURIA E LE FIGURE TECNICHE DELLA GARA

CAP. IV – GLI UFFICIALI DI GARA

Art. 12 – 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. 13 – IL GIUDICE ARBITRO

Al Giudice arbitro, oltre alle attribuzioni indicate dal presente Regolamento tecnico, compete il controllo tecnico-disciplinare dell'intera manifestazione.
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. 14 – IL SEGRETARIO DI GIURIA

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.
Al termine delle gare il Segretario consegna al Giudice arbitro tutta la documentazione da inviare agli Organi competenti.

Art. 15 – IL GIUDICE DI PARTENZA ED IL CONTROSTARTER

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.
Collaborano con i cronometristi.

Art. 16 – IL GIUDICE ADDETTO AI CONCORRENTI

Il Giudice addetto ai concorrenti deve controllare che gli atleti adottino i comportamenti previsti dal Regolamento tecnico in vigore.
In mancanza del Giudice addetto ai concorrenti, le sue funzioni vengono espletate dal Giudice di partenza o dal Controstarter.

Art. 17 – IL GIUDICE ADDETTO AL CONTAGIRI

Il Giudice addetto al contagiri aggiorna costantemente il contagiri 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. 18 – IL GIUDICE DI ARRIVO

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.
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. 19 – I GIUDICI DI PERCORSO

I Giudici di percorso si dividono in Giudici di rettilineo, Giudici di curva, Giudici addetti ai cambi (gara di americana a squadre).
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. 20 – IL GIUDICE ARBITRO AUSILIARIO

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

Art. 21 – ASSENZA DI UN COMPONENTE LA GIURIA

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.
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. 22 – IL COMMISSARIO DI GARA

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 FISR.
La designazione del Commissario di gara è obbligatoria unicamente in occasione di Campionati italiani. Il Commissario di gara rappresenta la Commissione di settore sul campo di gara con mandato palese.
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.
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:

- invita i dirigenti della società organizzatrice a prendere I provvedimenti atti al mantenimento dell'ordine pubblico,
- è l'unico referente di ogni istanza avanzata dagli accompagnatori ufficiali accreditati,
- può prendere visione dell'ordine di arrivo e dei rilevamenti effettuati dai cronometristi mediante tutte le apparecchiature a disposizione,
- in caso di contestazioni sull'ordine di arrivo, allo scopo di dirimere le controversie di natura tecnica insorte sul campo di gara ed accertare la mancanza dell'errata interpretazione contestata, entro i limiti della norma che "non consente alcun reclamo avverso le classifiche redatte dalla giuria o avverso le decisioni di natura tecnico-disciplinare adottate", può chiedere al Giudice arbitro di prendere visione di videoregistrazionI, ufficialmente disponibili della FISR, degli episodi contestati, per una eventuale rivalutazione delle decisioni assunte, se ritenuta necessaria.

Art. 23 – 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. 24 – GLI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI

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.

Nel caso in cui una società non sia rappresentata da un delegato perde i diritti previsti in materia di reclami.

La società ha l'obbligo di indicare con esattezza, al momento dell'iscrizione degli atleti alla manifestazione, il nome ed il cognome del Dirigente accompagnatore, nonché il numero di tessera federale.

Art. 25 – GLI ALLENATORI

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.

Il livello tecnico acquisito consente i seguenti interventi sul campo di gara:

a) l'allenatore di 1° livello, in regola con il tesseramento, può rappresentare la società ed assistere gli atleti delle categorie Giovanissimi ed Esordienti. Tale condizione è il requisito obbligatorio per permettere l'iscrizione degli atleti al Trofeo Tiezzi,
b) l'allenatore di 2° livello, in regola con il tesseramento, può rappresentare la società ed assistere gli atleti fino alla categoria Allievi. Tale condizione è il requisito obbligatorio per permettere l'iscrizione degli atleti ai Campionati italiani,
c) l'allenatore di 3° livello, in regola con il tesseramento, può rappresentare la società ed assistere gli atleti di tutte le categorie. Tale condizione è il requisito obbligatorio per permettere l'iscrizione degli atleti ai Campionati italiani.

Nella gara americana a squadre e a team sprint, è consentito agli allenatori delle società di seguire la/le propria/e squadra/e gareggiante/i in apposita area tecnica preferenziale, predisposta in prossimità della zona di cambio, all'esterno del campo di gara.

È inoltre consentito agli allenatori delle società di seguire il/la proprio/a atleta gareggiante in apposita area situata sulla pista sopraelevata, nel caso in cui la gara si svolga nella pista piana situata al suo interno.
In tutti i casi esposti, gli allenatori devono indossare un abbigliamento identificativo della società di appartenenza, esponendo in modo ben visibile il tesserino FISR della categoria e mantenendo un comportamento improntato alla correttezza sportiva. L'inosservanza della disposizione determina il deferimento alla giustizia sportiva.

Art. 26 – IL DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE

Il Direttore dell'organizzazione è designato dalla società organizzatrice, che rappresenta a tutti gli effetti.
Controlla che le strutture ed i servizi predisposti sul campo di gara siano efficienti ed assicurino il regolare svolgimento delle gare.
Controlla che il personale preposto alle strutture ed ai servizi sia riconoscibile ed efficiente. 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. Prende tutte le decisioni che ritiene necessarie per assicurare il regolare svolgimento della gara e che non siano di esclusiva competenza della Giuria.
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. 27 – IL SERVIZIO D'ORDINE

La società organizzatrice è responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico durante la manifestazione, nonché della tutela della Giuria, degli atleti e degli accompagnatori ufficiali.
La società organizzatrice è tenuta a richiedere alle competenti Autorità l'intervento degli agenti necessari per il mantenimento dell'ordine pubblico.
In mancanza della Forza Pubblica, la società organizzatrice predispone e presenta al Giudice arbitro un elenco 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.

Art. 28 – I CRONOMETRISTI

Richiesti alla FICr, secondo le modalità previste dalla Convenzione FISR-FICr, i Cronometristi collaborano con la Giuria in numero variabile, in base all'importanza della manifestazione ed al tipo di percorso.
Le disposizioni tecniche vengono impartite ai Cronometristi direttamente dal Giudice arbitro. 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. 29 – DIVISA DI GARA

Nelle manifestazioni di campionato federale ed extra campionato, gli atleti delle categorie Giovanissimi, Esordienti, Ragazzi 12 e Ragazzi devono indossare la divisa societaria.
Nelle manifestazioni di campionato federale, gli atleti delle categorie Allievi, Juniores, Seniores e Master devono indossare la divisa societaria.
Nelle manifestazioni extracampionato, agli atleti delle categorie Allievi, Juniores, Seniores e Master, oltre a quanto precedentemente specificato, è consentito indossare, in alternativa, la divisa propria dello sponsor, purché autorizzata dalla società di appartenenza.

L'abbigliamento sportivo precedentemente indicato deve essere indossato anche durante le cerimonie di premiazione, pattini compresi.
Gli atleti vincitori per le varie distanze dei campionati italiani della categoria Seniores sono autorizzati a fregiare la propria divisa di gara dello scudetto di Campione d'Italia, fino alla data di svolgimento dei successivi campionati.
Analogo fregio è consentito ai campioni del mondo in carica, quando gareggiano nella distanza per la quale detengono il titolo.

Art. 30 – EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA

L'equipaggiamento per le competizioni deve comprendere:

30.1 - IL CASCO PROTETTIVO

Il casco protettivo deve essere indossato e portato allacciato per tutto il tempo che l'atleta rimane sul percorso di gara.

30.2 - I NUMERI DI GARA

30.2.1 - Attribuzione

Il numero di gara viene attribuito automaticamente dagli uffici federali agli atleti delle categorie Ragazzi 12, Ragazzi, Allievi, Juniores, Seniores e Master che hanno svolto attività nella precedente stagione agonistica o ai nuovi tesserati, all'atto dell'iscrizione alla prima gara.
Essendo utilizzata una numerazione progressiva a seguire dal numero 1, sia per le categorie Juniores/Seniores che per le categorie Ragazzi/Allievi, al momento del passaggio dalla categoria Allievi alla categoria Juniores verrà assegnato un nuovo numero di gara.
Il numero di gara già attribuito può essere rilevato sul sito federale dalle società, consultando la propria pagina dell'attività.
Esso dovrà essere utilizzato in tutte le gare autorizzate dalla FISR.
Il numero dovrà essere fornito a ciascun atleta dalla società di appartenenza e potrà essere stampato sulla divisa di gara.

30.2.2 - Collocazione

Il numero di gara deve essere applicato, nella sua dimensione originale, sulla schiena, lateralmente su entrambe le cosce e sul casco (tale numero è obbligatorio soltanto ai Campionati italiani).
I numeri sulle cosce dovranno essere posizionati in verticale, dal basso verso l'alto sulla coscia sinistra e dall'alto verso il basso sulla coscia destra.
Nessuna dicitura o simbolo deve essere presente sul fondo dell'esemplare oltre al numero.

30.2.3 - Grafica

I numeri devono essere stampati in nero su fondo bianco, utilizzando il carattere tipografico ARIAL BLACK o altro similare, tale da assicurarne la intelligibilità.
La dimensione del numero di gara deve essere di cm. 16 x 13 e l'altezza della cifra cm. 10.
La dimensione dell'esemplare ridotto per il casco deve essere di cm. 6 x 6; anche quest'ultimo numero dovrà essere predisposto a cura della società di appartenenza.

30.2.4 - Applicazione della norma

L'inosservanza della disposizione determina l'estromissione del concorrente dalla gara.

30.3 - IL MEZZO MECCANICO

Viene ammesso l'utilizzo di qualsiasi tipo di pattino e ruote, con le seguenti limitazioni:

a) alle categorie Giovanissimi viene autorizzato l'utilizzo di ruote fino al diametro massimo di mm. 84;
b) alle categorie Esordienti e Ragazzi 12 viene autorizzato l'utilizzo di ruote fino al diametro massimo di mm. 90;
c) alla categoria Ragazzi viene autorizzato l'utilizzo di ruote fino al diametro massimo di mm. 100;
d) per tutte le altre categorie vengono stabiliti i seguenti limiti massimi: la lunghezza del

pattino non deve eccedere cm. 50 di massimo ingombro ed è autorizzato l'utilizzo di ruote fino al diametro massimo di mm. 110. Viene autorizzato, inoltre, l'utilizzo delle ruote sino ad un diametro massimo di mm. 125 per le categorie Juniores, Seniores e Master soltanto per le maratone.

30.3.1 - Applicazione della norma

L'inosservanza dei limiti massimi di cui alle lettere precedenti determina l'estromissione del concorrente dalla manifestazione ed il deferimento della società di appartenenza agli organi della Giustizia Sportiva competenti la manifestazione.

Art. 31 – SICUREZZA DEGLI ATLETI IN GARA

31.1 - IL CASCO PROTETTIVO

In ogni tipo di gara è sempre obbligatorio l'uso del casco protettivo omologato.
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.
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.

L'uso del casco integrale, modello ciclista con punta posteriore, è ammesso solo per le prove a cronometro individuali.

31.2 - ULTERIORI PROTEZIONI

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).
Alle sole categorie Giovanissimi ed Esordienti è consentito l'uso di protezioni (ginocchiere, polsiere, gomitiere, coprimento), anche rigide.
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.

31.3 - RICETRASMITTENTI E CARDIOFREQUENZIMETRO

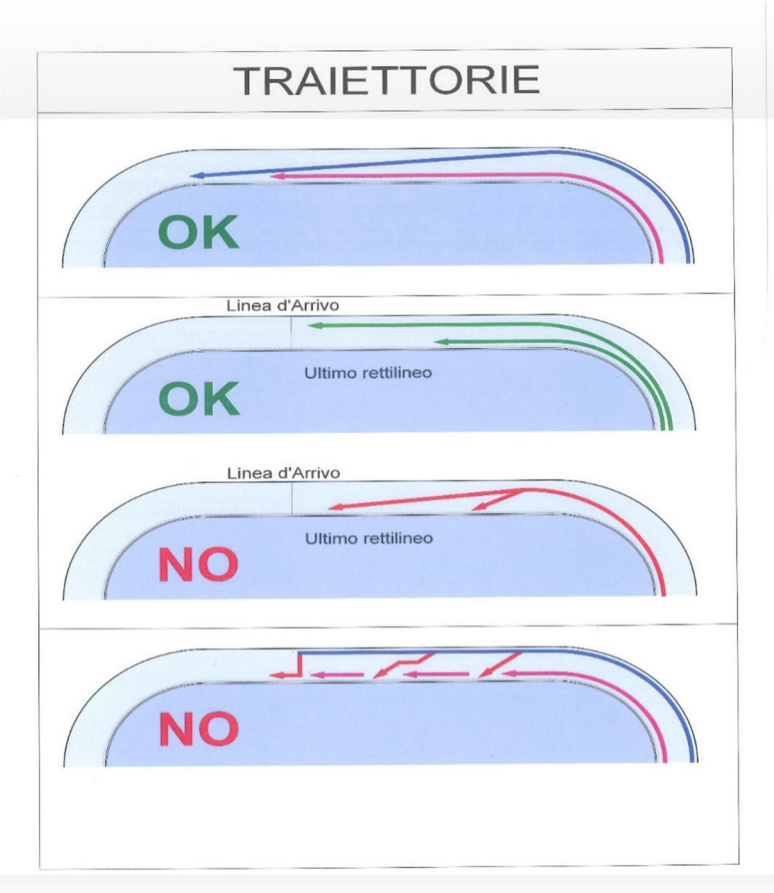
È vietato l'uso di apparecchiature ricetrasmittenti.
Durante la gara è consentito l'utilizzo del cardio-frequenzimetro (applicato al polso e/o al petto). Esso non deve creare difficoltà o danno all'atleta che lo indossa, né ad altri atleti impegnati nella medesima gara.

31.4 - I RIFORNIMENTI IN GARA

Nelle gare di distanza superiore a m. 20000, ove previsto, agli atleti è consentito di portare con sé rifornimenti alimentari solidi e/o liquidi.
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.
È 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.
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. 32 – COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI IN GARA

Tutti gli atleti devono partecipare alla gara con lealtà ed impegno.
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.
In nessun caso un atleta può spingere un altro concorrente o tagliargli la strada. In nessun caso il sorpasso deve causare ostacolo agli altri concorrenti.
L'atleta che si trova in testa sul rettilineo di arrivo non deve ostacolare il concorrente che lo segue.



È vietato farsi tirare, spingere, ostacolare o aiutare gli altri concorrenti.
Gli atleti che rinunciano a continuare la gara devono, se possibile, informare un membro della Giuria.
Qualora gli atleti dovessero essere doppiati, possono completare la prova, se non tolti dalla gara su decisione del Giudice arbitro. Gli atleti doppiati, con particolare riferimento ai Giovanissimi ed Esordienti, possono essere estromessi dalla gara solamente nel caso in cui ne pregiudichino lo svolgimento.
L'atleta doppiante può superare i doppiati o accodarvisi senza inserirsi nel gruppo.
Nelle competizioni su pista o su circuito stradale l'atleta che viene doppiato non deve ostacolare il sorpasso, né favorire altri concorrenti.
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.
È vietato agli atleti di provocare la caduta di altro/i atleta/i e/o dicompromettere la regolare partecipazione alla gara.
Gli atleti vittime di caduta, se ancora in grado di continuare la gara, devono alzarsi senza l'aiuto di terzi. In caso contrario, vengono considerati ritirati.
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, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del

presente Regolamento tecnico.
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.
Nelle gare su percorso stradale aperto i concorrenti, oltre a rispettare tutte le norme sopra indicate, devono tenere la destra.
Gli atleti vittime di caduta hanno l'obbligo, compatibilmente con le loro condizioni sanitarie, di liberare il percorso di gara in modo celere per non creare pericolo agli altri concorrenti. Gli atleti che senza valido ed evidente motivo rimangono all'interno del percorso di gara potranno essere oggetto di sanzioni da parte del giudice arbitro fino alla sospensione dalle gare successive in programma nella manifestazione.

CAP. VII – LA PREPARAZIONE ALLA GARA

Art. 33 – PROVE TECNICHE SUL PERCORSO DI GARA

Per prove tecniche sul percorso di gara, in ogni manifestazione di campionato ed extra campionato, è concesso a tutte le categorie di atleti gareggianti un tempo massimo di 30 minuti, dalla chiusura ufficiale del percorso. Prima di particolari fasi di gare può essere concesso un ulteriore tempo per prove tecniche, fino ad un massimo di 10', soltanto agli atleti direttamente coinvolti nella fase.

CAP. VIII – LE FASI INIZIALI DELLA GARA

Art. 34 – LA PARTENZA, LA FALSA PARTENZA E SUA RIPETIZIONE

Per le modalità relative alla partenza, alla falsa partenza ed alla sua ripetizione nelle singole tipologie di gara, si legga quanto indicato nelle specifiche SCHEDE del presente Regolamento tecnico. Per un quadro generale, si sintetizzano, di seguito, le modalità di partenza delle varie tipologie di gara.

TABELLA SINOTTICA DELLE PARTENZE

• partenza libera	• gara a cronometro
• SPARO o altro segnale acustico	• gara in linea - per tutte le categorie • gara a punti • gara a punti/eliminazione • gara ad eliminazione • gara americana
• IN POSITION • SPARO o altro segnale acustico	• gare di destrezza - cat. G/E • gara sprint in corsia - cat. G/E • gara ad atleti contrapposti - cat. G/E • gara sprint cat. G/E
• IN POSITION • SET • SPARO o altro segnale acustico	• gara 1 giro ad atleti contrapposti - cat. R12/R/A/J/S • gara cronometro a squadre contrapposte • gara sprint in corsia - cat. R12/R/A/J/S • gara sprint - cat. R12/R/A/J/S • gara team sprint

CAP. IX – ARRIVO

Art. 35 – DETERMINAZIONE DELL'ARRIVO

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. 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.
Per le ulteriori e particolari modalità relative alla individuazione dell'atleta da eliminare nelle gare a punti ed eliminazione e ad eliminazione, si legga quanto indicato nelle specifiche SCHEDE del presente Regolamento tecnico.

CAP. X – LE CLASSIFICHE

Art. 36 – DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

La classifica viene determinata in base alla posizione, ai tempi, ai punteggi che ciascun concorrente realizza nelle diverse tipologie di gare disputate.

Art. 37 – CLASSIFICA EX AEQUO

Quando in alcune tipologie di gare si verifichi un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'esatta individuazione delle posizioni di arrivo, gli atleti vengono classificati ex aequo.
In base alla tipologia di gara, nel caso in cui più atleti abbiano ottenuto lo stesso tempo, anche al millesimo di secondo, si deve ripetere la prova per definire la classifica ai soli fini del podio o, qualora sia necessario, per il passaggio del turno.

Art. 38 – CLASSIFICA DEI DOPPIATI, RITIRATI, ELIMINATI, RETROCESSI E SQUALIFICATI

Nelle gare a cronometro ad atleti contrapposti delle categorie Giovanissimi ed Esordienti, agli atleti doppiati ed estromessi dalla gara, ritirati o squalificati per fallo tecnico (eliminati) è consentita la partecipazione alla seconda prova della gara.
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 solamente qualora ne pregiudichino lo svolgimento.
Gli atleti o le squadre, doppiati ed estromessi dalla gara, ritirati o squalificati per fallo tecnico (eliminati), vengono classificati in ordine inverso alla loro uscita di gara, senza diritto di accesso alla fase successiva, ove prevista.
Gli atleti o le squadre, doppiati e lasciati in gara, acquisiscono la loro posizione in classifica al raggiungimento del traguardo finale.
Gli atleti o le squadre che rinunciano a continuare la gara devono, se possibile, informare un membro della Giuria.
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. Pertanto, 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.
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.
Gli atleti o le squadre sanzionati con la squalifica non vengono collocati in classifica.
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. Nella gara a punti ed a punti/eliminazione, perdono il punteggio acquisito gli

atleti, che, al termine della gara, risultano doppiati, ritirati, eliminati o estromessi.

CAP. XI – LO SVOLGIMENTO DELLE CLASSIFICHE

Art. 39 – NUMERO MASSIMO E MINIMO DEI CONCORRENTI

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 di svolgimento delle singole gare.
Le categorie che non raggiungano il numero minimo di partecipanti richiesto per ogni singola 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.
In nessun caso possono essere abbinate categorie maschili e femminili, con l'unica eccezione per le categorie Master.
Nelle gare di campionato:

a) quando alla partenza di una gara risulta un solo concorrente, la gara non viene effettuata, ma vengono 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. 40 – IDENTIFICAZIONE DEI CONCORRENTI

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

Art. 41 – PARTICOLARITA' DI GARA

41.1 - CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE

Qualora le condizioni meteorologiche 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.
Nelle gare su pista piana e sopraelevata scoperte, in caso di condizioni meteorologiche non favorevoli, nessuna categoria svolge attività o gareggia fino a quando, cessate tali condizioni sfavorevoli del tempo, il Giudice arbitro dichiari la pavimentazione idonea e sicura.
Nelle gare su strada, in caso di condizioni meteorologiche non favorevoli, le categorie Giovanissimi ed Esordienti sono escluse dall'obbligo di gareggiare. In tale caso vengono recuperate soltanto le gare di campionato.
Nelle gare su strada, alle categorie Ragazzi 12, Ragazzi, Allievi, Juniores e Seniores è fatto obbligo di gareggiare anche in caso di condizioni meteorologiche non favorevoli.
In situazioni eccezionali il Giudice arbitro può sospendere momentaneamente le gare, che devono comunque essere riprese e portate a termine quanto prima possibile.
In caso di sospensione della manifestazione, essa può essere ripetuta e conclusa successivamente, anche a distanza di giorni. Qualora la ripresa preveda una gara iniziata ed interrotta, vengono ammessi alla ripetizione tutti i concorrenti precedentemente presenti, 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, mentre gli atleti assenti alla ripresa saranno classificati come ritirati. Qualora la ripresa preveda una gara precedentemente non iniziata, possono prendervi parte gli atleti iscritti e confermati al momento in cui la gara si sarebbe dovuta svolgere. Sono da ritenersi valide eventuali batterie ultimate nelle gare in linea, a punti, a punti ed eliminazione, eliminazione o fasi completate nelle gare a tempo (al fine di garantire le medesime condizioni di gara).

41.2 - NEUTRALIZZAZIONE DELLA GARA

Durante lo svolgimento di una gara in linea, a punti, a punti ed eliminazione, ad eliminazione, con distanze superiori a m. 3000, 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), il Giudice arbitro può interrompere la gara per un tempo determinato, facendo annunciare dallo speaker "*gara neutralizzata*". 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 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 riprendere 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 ed eliminazione, i punti acquisiti al momento della neutralizzazione della gara conservano la loro validità solo per gli atleti ancora gareggianti.

41.3 - INTERRUZIONE DELLA GARA - RIPETIZIONE DELLA GARA

Durante lo svolgimento di una gara in linea, a punti, a punti ed eliminazione, ad eliminazione, con distanze superiori a m. 3000, al verificarsi di improvvisi problemi tecnici o metereologici, il Giudice arbitro può interrompere la gara che sarà 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.

Durante lo svolgimento di una gara con distanza fino a m. 3000, al verificarsi di incidenti gravi con atleti infortunati sul percorso (e/o con presenza di sangue sul percorso stesso, anche se non in un punto critico), il Giudice arbitro può interromperne lo svolgimento e ordinare l'integrale ripetizione, con l'ammissione di tutti i concorrenti precedentemente presenti, inclusi quelli oggetto di sanzioni monitorie e squalifica per cumulo di ammonizioni, annullate all'atto della ripetizione della gara, ed esclusi gli atleti soccorsi sul campo e quelli squalificati per infrazioni di estrema gravità o contrarie all'etica sportiva, mentre gli atleti assenti alla ripresa saranno classificati come ritirati.

Durante l'effettuazione di una gara a tempo, al verificarsi di problemi tecnici che ne pregiudichino il regolare svolgimento, il Giudice arbitro può decidere la ripetizione della prova che sarà ripetuta da tutti i concorrenti precedentemente presenti, inclusi quelli oggetto di cadute, 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, mentre gli atleti assenti alla ripresa saranno classificati come ritirati .

41.4 - TOCCO DEL BIRILLO

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).

Pertanto:

a) uscito il birillo completamente da tale spazio, l'atleta che ne ha provocato lo spostamento viene ammonito;
b) nell'ambito della stessa fase di gara, alla terza infrazione, l'atleta viene eliminato per fallo tecnico e classificato al posto acquisito, senza diritto di accesso alla fase successiva, se prevista.

In tutte le gare svolte con il "modello Tiezzi" delle categorie Giovanissimi ed Esordienti, la penalità per "tocco di birillo" non viene applicata con le modalità precedentemente esposte, ma al semplice tocco del birillo. Tale regola viene applicata a tutti i birilli presenti sul percorso di gara.

Le ammonizioni per "tocco di birillo" si estinguono al termine della fase di gara nella quale sono state sanzionate, non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari e comportano la penalità di 0,5 punti per ogni *tocco di birillo* (non c'è eliminazione al terzo tocco).

41.5 - TAGLIO DEL PERCORSO DI GARA

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 o, infine, che volontariamente non supera, aggirandoli, i moduli collocati sul percorso viene sanzionato per taglio del percorso, eliminato per fallo tecnico e classificato al posto acquisito senza diritto di accesso alla fase successiva, se prevista, ad eccezione delle gare svolte con il modello Tiezzi delle categorie Giovanissimi ed Esordienti, in cui l'eliminazione in una fase non preclude la partecipazione a quella successiva.

TITOLO IV – LE GARE

CAP. XII – I PRIMATI

Art. 42 – DISTANZE UFFICIALI PER PRIMATI ITALIANI

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.

Il primato può essere ritenuto valido solo se ottenuto nel rispetto delle norme elencate nel presente Regolamento tecnico.
Nei primati effettuati su percorso stradale aperto il vento alle spalle non deve essere superiore ai 2 metri al secondo.
È consentito l'utilizzo di atleti di riferimento (lepri).

CAP. XIII – LE DISTANZE DI GARA

Art. 43 – DISTANZE DI GARA SU PISTA E 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 nelle Norme per l'attività della corsa.

CAP. XIV – LE TIPOLOGIE DI GARA E LE REGOLE

Art. 44 – TIPI DI GARA

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

SCHEDA N. 1 Gare del "modello Tiezzi"	SCHEDA N. 10 Punti
SCHEDA N. 2 Cronometro	SCHEDA N. 11 Eliminazione
SCHEDA N. 3 Cronometro ad atleti contrapposti	SCHEDA N. 12 Punti ed eliminazione
SCHEDA N. 4 Cronometro a squadre contrapposte	SCHEDA N. 13 Americana a squadre
SCHEDA N. 5 Sprint in corsia	SCHEDA N. 14 Tappe
SCHEDA N. 6 Sprint	SCHEDA N. 15 Tempo
SCHEDA N. 7 Team sprint	SCHEDA N. 16 Mezza maratona e maratona
SCHEDA N. 8 m.1000 sprint	SCHEDA N. 17 Gran fondo
SCHEDA N. 9 Linea	SCHEDA N. 18 Cronoscalata.

Scheda n.1 Gare del "modello Tiezzi"

Modalita' di partecipazione

Ogni società può far partecipare e gareggiare tutti gli atleti delle categorie Giovanissimi ed Esordienti.

Le gare

Le gare, tutte a tempo sono:

- minimo 2 (due), per le manifestazioni extracampionato.
- 3 (tre), per i campionati federali.
- 4 (quattro), per i Giochi per società "B. Tiezzi".

e si svolgono con la partecipazione di tutti gli atleti, divisi per categorie. Ciascuna tipologia di gara rappresenta una fase della manifestazione.

Le fasi si svolgono nel seguente ordine:

- su pista piana
  - minimo 2 prove, di cui almeno una prova di destrezza: percorso di destrezza 1 o 2 o 3, doppia sprint, gara in linea.
  - 3 prove: percorso di destrezza 1 o 2, doppia sprint, gara in linea.
  - 4 prove: percorso di destrezza 2, doppia sprint, percorso di destrezza 1. gara in linea.
- su strada
  - 2 prove: sprint in corsia o gara sprint, gara in linea.
  - 3 prove: sprint in corsia, gara sprint, gara in linea.

Punteggi

Per ogni gara, in base al tempo ottenuto da ogni atleta, viene redatta la classifica. Al primo classificato vengono attribuiti 200 punti, al secondo 199, e così via.

Composizione delle batterie

La composizione delle batterie relative alla prima fase viene effettuata per sorteggio.

Le batterie delle gare delle fasi successive sono composte da atleti di capacità omogenee, raggruppati in base al risultato ottenuto nelle prove precedenti, considerando tutti i punteggi conseguiti fino a quel momento, escluso il peggiore. Eventuali ex aequo vengono inseriti per sorteggio.

Dalla seconda fase l'ordine di svolgimento di ogni batteria deve essere inverso, iniziando dall'ultima.

Le penalità

Dai punti acquisiti dagli atleti in ciascuna gara vengono detratti:

- 0,5 punti per ogni tocco di birillo (non c'è eliminazione al terzo tocco).
- 0,5 punti per ogni falsa partenza.
- 1,5 punti per ogni ammonizione (l'ammonizione con diffida vale come due ammonizioni). All'atleta squalificato per somma di ammonizioni o per non aver completato la prova (perché ritirato, eliminato o tolto di gara) o, infine, per squalifica diretta vengono attribuiti 0 punti ed in tal caso decadono le eventuali precedenti penalità attribuite nella prova appena disputata. Tutti i provvedimenti disciplinari, compreso il tocco di birillo, non sono cumulabili fra loro e si estinguono al termine della fase nella quale sono stati comminati.

Le classifiche

Dopo ciascuna fase viene redatta la classifica della prova appena disputata in base al punteggio conseguito da ciascun atleta.

Le gare previste sono esposte nelle Norme per l'attività agli articoli dedicati alle distanze di gare delle categorie Giovanissimi ed Esordienti.

Al termine dell'ultima fase vengono esposte:

- la classifica finale degli atleti e delle società, ai campionati federali.
- la sola classifica finale delle società, ai Giochi Tiezzi.

- La classifica finale degli atleti (nei campionati federali che prevedono tre prove e nelle manifestazioni extracampionato che prevedano tre o due prove) è determinata dalla somma dei due migliori punteggi realizzati nelle fasi disputate, considerando i punteggi del "modello Tiezzi".

Le classifiche finali delle società sono determinate dalla somma dei punteggi:

- delle 3 (tre) gare previste per i campionati federali, secondo i punteggi esposti nelle Norme per l'attività.
- delle migliori 3 (tre) gare tra le 4 (quattro) previste per i Giochi nazionali B. Tiezzi, considerando i punteggi del "modello Tiezzi".

Premiazioni

Ai Giochi nazionali "Bruno Tiezzi" le premiazioni delle società vengono effettuate iniziando dall'ultima classificata, rappresentata dal dirigente accompagnatore e da tutti i suoi atleti partecipanti, che dovranno ricevere un premio di partecipazione ciascuno. Non vengono effettuate premiazioni individuali degli atleti.

I percorsi

Le planimetrie di tutti i percorsi delle gare sono esposte in Appendice al presente Regolamento tecnico.

Le prove di destrezza

I percorsi di destrezza sono 3 che presentano difficoltà tecniche diversificate.

Modalità di svolgimento

- Destrezza 1 (Smile) e destrezza 2 (Onda): gli atleti, massimo 3, gareggiano seguendo ciascuno, nel primo giro, i birilli del colore assegnato ed effettuando tutti lo stesso percorso nel secondo giro.
- Destrezza 3 (Skate Cross): gli atleti, massimo 3, effettuano **due giri seguendo** tutti il medesimo percorso.

Utilizzo delle caselle in partenza

Gli atleti si schierano, senza scegliere le caselle, in base all'ordine predisposto dalla giuria, utilizzando:

- per il percorso 1 (Smile), nell'ordine, le caselle 2, 3 e 4, collocate sulla linea di arrivo.
- per il percorso 2 (Onda), le caselle 1, 2 e 3, collocate sulla linea di partenza.
- per il percorso 3 (Skate Cross), le caselle **2, 4 e 6** collocate sulla linea di partenza.

Partenza

In tutte le prove, gli atleti si schierano dietro la linea di partenza restando in posizione eretta. Al comando "IN POSITION" gli atleti assumono la posizione di partenza. La partenza avviene con atleti "immobili" ed è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito.
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene retrocesso di un metro.
c) alla terza falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.
In caso di falsa partenza il Giudice di partenza, oppure il Controstarter, ove presente, convoca nuovamente gli atleti dietro la linea di partenza per ripetere la procedura dall'inizio.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

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

a) per mancato funzionamento (guasto tecnico) della cellula in partenza o in arrivo;
b) per caduta causata da altro/i atleta/i, a condizione che tali eventi si verifichino entro

l'uscita dal primo birillo dopo la partenza;

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Scheda n.2 Gara a cronometro

È una gara a tempo nella quale un numero illimitato di concorrenti percorre, in ordine di sorteggio, una distanza prestabilita.
Ai Campionati italiani la gara a cronometro viene effettuata in due fasi:
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 finale.

2^ fase: finale

a) Prendono parte alla fase finale i primi 12 atleti 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.

Partenza

Nella gara a cronometro la partenza è libera.
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.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato;

In caso di falsa partenza il Giudice di partenza, oppure il Controstarter, ove convocato, richiama l'atleta alla partenza per ripetere la procedura dall'inizio.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

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

a) per mancato funzionamento (guasto tecnico) della cellula in partenza o in arrivo;
b) per caduta accidentale del/dei concorrente/i, in qualsiasi punto del percorso;
c) a causa di un guasto meccanico.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Classifica ex-aequo

Nel caso in cui più atleti abbiano ottenuto lo stesso tempo, anche al millesimo di secondo, si deve ripetere la prova per definire la classifica ai soli fini del podio. In tale caso la composizione dell'ordine di partenza 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.

Scheda n.3 Gara a cronometro ad atleti contrapposti

È una gara a tempo che viene disputata tra due concorrenti, in pista piana o sopraelevata, che partono ciascuno dalla metà dei due rettilinei opposti.

CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI MODALITÀ 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, su un giro di pista, per le categorie Esordienti, su due giri di pista, come da Planimetria in Appendice al Regolamento tecnico.

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.

Regolamento

In ambedue le prove tutti gli abbinamenti degli atleti vengono sorteggiati. Ciascun atleta effettua la prova a cronometro in parallelo con altro atleta.
Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule collegate con apparecchio scrivente, azionato al segnale di partenza, dato in simultanea ad entrambi concorrenti.
Il tempo realizzato da ogni concorrente deve essere reso noto subito dopo ciascun arrivo.
La classifica finale viene redatta in base alla somma dei tempi impiegati in ciascuna prova.
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; in tal caso, anche l'atleta contrapposto può richiedere ed effettuare la ripetizione della prova, qualora, a giudizio del Giudice arbitro, ne risultasse danneggiato;
c) 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.

Penalità

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 per fallo tecnico e classificato nell'ordine inverso degli atleti usciti dalla gara, con diritto di accesso alla prova successiva.
Agli atleti doppiati ed estromessi dalla gara, ritirati o eliminati è consentita la partecipazione alla seconda prova della gara.

Partenza

Il Giudice di partenza (Starter):

a) deve collocarsi in posizione equidistante dalle linee di partenza in modo tale da poter vedere entrambi i concorrenti;
b) ordina ai concorrenti di posizionarsi dietro la linea di partenza con il comando "IN POSITION".
c) La partenza avviene con atleti "immobili" ed è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.

Falsa partenza

Le false partenze delle categorie Giovanissimi ed Esordienti sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene retrocesso di un metro;
c) alla terza falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.

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.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

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

a) per mancato funzionamento (guasto tecnico) della cellula in partenza o in arrivo;
b) per caduta accidentale del/dei concorrente/i, in qualsiasi punto del percorso;
c) a causa di un guasto meccanico.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Classifica

Viene dichiarato vincitore l'atleta con la migliore somma dei tempi realizzati.

Classifica ex-aequo

Nel caso in cui più atleti abbiano ottenuto lo stesso tempo, anche al millesimo di secondo, si deve ripetere la prova per definire la classifica ai soli fini del podio. In tale caso la composizione o lo schieramento di partenza 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.

CATEGORIE RAGAZZI 12, RAGAZZI, ALLIEVI, JUNIORES, SENIORES REGOLAMENTO

Nella prima fase tutti gli abbinamenti degli atleti vengono sorteggiati.
In ciascuna fase ogni atleta effettua la prova a cronometro in parallelo con altro atleta.
Se alla partenza di una prova è presente un solo concorrente, la prova viene effettuata a cronometro individuale.
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.
Dopo la prima fase, accedono direttamente alla finale i 12 migliori tempi, che vengono abbinati ed eseguono la prova nel seguente ordine: 12° – 11° classificato, 10° - 9° classificato, 8° - 7° classificato, 6° - 5° classificato, 4° - 3° classificato, 2° - 1° classificato.
Qualora i partecipanti siano in numero uguale o inferiore a 12 viene disputata direttamente la finale.

Partenza

Il Giudice di partenza, con il comando "IN POSITION", da' loro l'autorizzazione a prendere posto, restando in posizione eretta, nei box sulla linea di partenza. Gli atleti hanno fino a cinque (5) secondi per collocarvisi con le seguenti modalità:

a) il primo pattino deve essere posizionato nel box senza toccare nessuna linea, anteriore, laterale o posteriore;
b) il secondo pattino può essere posizionato dentro o fuori dal box.
c) al comando "SET" il pattinatore assume la posizione di partenza, restando immobile. La partenza è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.
d) Nel caso in cui un atleta abbia qualche problema dopo il comando "SET", ha la possibilità di segnalarlo al Giudice di partenza alzando una mano. Tale possibilità è concessa soltanto una volta per ogni atleta. In questo caso, il giudice chiede a tutti gli atleti di lasciare la postazione di partenza, per poi ripetere nuovamente l'intera procedura.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

c) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;

d) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.

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.

Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

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

a) per mancato funzionamento (guasto tecnico) della cellula in partenza o in arrivo; in caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova entrambi i concorrenti;
b) per caduta accidentale del/dei concorrente/i, in qualsiasi punto del percorso;
c) a causa di un guasto meccanico.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Classifica

Viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo realizzato nella fase finale. La classifica finale viene redatta in base ai tempi realizzati nell'ultima fase di gara. Il tempo realizzato da ogni atleta deve essere reso noto subito dopo il suo arrivo.

Classifica ex-aequo

Nel caso in cui più atleti abbiano ottenuto lo stesso tempo, anche al millesimo di secondo, si deve ripetere la prova per definire la classifica ai soli fini del podio.

Scheda n.4 Gara a cronometro a squadre contrapposte

È una gara a tempo che viene disputata in due fasi tra due squadre contrapposte, in pista sopraelevata, che partono ciascuna dalla metà dei due rettilinei opposti.
Le squadre devono essere composte da tre atleti e possono prevedere una riserva.
L'atleta che determina l'arrivo è l'ultimo.

Modalità di partecipazione

Ogni società può iscrivere due squadre per ogni raggruppamento Ragazzi/Allievi e Juniores/Seniores.
Nel caso in cui una stessa società confermi la partecipazione di due squadre, esse dovranno indossare divise di gara diversificate.
Alla composizione della squadra dei raggruppamenti delle categorie Ragazzi/Allievi e Juniores/Seniores possono partecipare gli atleti di ciascuna delle due categorie.
La composizione della squadra può essere modificata in ogni fase di gara, tra il turno di qualificazione e la fase finale, scegliendo tra i quattro atleti comunicati dalla società.
Nel caso in cui la società partecipi con due squadre, non possono essere utilizzati atleti diversi da quelli comunicati per ciascuna squadra.
Gli atleti partecipanti alla gara non hanno l'obbligo di gareggiare nelle prove individuali.

Modalità di svolgimento

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.

Regolamento

Nella prima fase tutti gli abbinamenti delle squadre vengono sorteggiati. Ciascuna squadra effettua la prova in parallelo con altra squadra.
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.
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.
In caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova entrambe le squadre.
Il tempo realizzato da ogni squadra deve essere reso noto subito dopo l'arrivo.
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.
In caso di pari tempo al millesimo di secondo al quarto posto, le squadre interessate effettuano lo spareggio per il passaggio del turno.
La squadra doppiata viene classificata in base al tempo cronometrico realizzato nella fase. 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.
Le squadre ritirate vengono classificate all'ultimo posto dell'ultima fase di gara disputata.

Partenza

Il Giudice di partenza, con il comando "IN POSITION", da' loro l'autorizzazione a prendere posto, restando in posizione eretta, nei box sulla linea di partenza. Gli atleti hanno fino a cinque (5) secondi per collocarvisi con le seguenti modalità:

a) il primo pattino deve essere posizionato nel box senza toccare nessuna linea, anteriore, laterale o posteriore;
b) il secondo pattino può essere posizionato dentro o fuori dal box.

al comando "SET" i pattinatori assumono la posizione di partenza, restando immobili. La partenza è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.

Nel caso in cui un atleta abbia qualche problema dopo il comando "SET", ha la possibilità di segnalarlo al Giudice di partenza alzando una mano. Tale possibilità è concessa soltanto una volta per ogni atleta. In questo caso, il giudice chiede a tutti gli atleti di lasciare la postazione di partenza, per poi ripetere nuovamente l'intera procedura.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza gli atleti vengono ammoniti;
b) alla seconda falsa partenza gli atleti vengono eliminati.

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.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

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

a) per mancato funzionamento (guasto tecnico) della cellula in partenza o in arrivo; in caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova entrambe le squadre;
b) per caduta accidentale del/dei concorrente/i, entro l'uscita della prima curva;
c) a causa di un guasto meccanico.

Arrivo

Nella gara 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, purché almeno una sua qualsiasi parte sia a contatto con il suolo.
Qualora il primo pattino non tocchi la linea del traguardo, l'arrivo viene determinato dalla parte più avanzata del secondo pattino, purché quest'ultimo oltrepassi la linea del traguardo.

Classifica

Viene dichiarata vincitrice la squadra con il miglior tempo realizzato nella fase finale.
La classifica dal 2° al 4° posto viene stilata in base ai tempi realizzati nella fase finale della gara. La classifica dal 5° all'ultimo posto viene stilata al termine della prima fase.

Classifica ex-aequo

Nel caso in cui più squadre abbiano ottenuto lo stesso tempo, anche al millesimo di secondo, si deve ripetere la prova per definire la classifica ai soli fini del podio. In tale caso la composizione o lo schieramento di partenza delle squadre ex aequo partecipanti alla ripetizione della prova avviene per sorteggio ed il tempo realizzato da ogni squadra deve essere reso noto subito dopo il suo arrivo.

Scheda n.5 Gara sprint in corsia

Vengono tracciate due o tre corsie della larghezza di due metri e sessanta (m. 2,60) con linee della larghezza di cinque centimetri (cm. 5), come esposto in Appendice al Regolamento tecnico.
Per la stessa gara delle categorie Giovanissimi ed Esordienti, vengono tracciate due o tre corsie della larghezza minima di due metri (m.2) con linee della larghezza di cinque centimetri (cm. 5).
Resta demandata al Giudice arbitro, in base alle possibilità ed alla larghezza del percorso, la scelta del numero di corsie.
La gara viene eseguita su un percorso rettilineo.
Le condizioni di gara devono essere identiche per ciascuna corsia; se così non fosse, anche su un percorso della larghezza di m. 8 possono essere tracciate solo due corsie.
L'atleta deve pattinare dentro la sua corsia. Il pattinatore che tocca la linea bianca si considera fuori dalla sua corsia e viene squalificato per fallo tecnico (eliminato).

Modalità di svolgimento

Partecipano alla finale due o tre pattinatori.
Le tabelle per la composizione delle batterie tengono conto della larghezza del percorso, con batterie da due o tre pattinatori.
La composizione delle batterie relative alla prima fase viene effettuata per sorteggio; gli atleti appartenenti alla stessa società devono essere, se possibile, equamente distribuiti nelle varie batterie.

a) Gara a tre corsie

Dalla fase di qualificazione alla fase successiva accedono direttamente soltanto i migliori tempi.
Dalla fase successiva alla fase di qualificazione accedono alle fasi successive i vincitori di ciascuna batteria, mentre il quadro numerico dei partecipanti viene completato con i migliori tempi realizzati.
La composizione delle batterie successive alla prima fase viene effettuata inserendo gli atleti in base al tempo realizzato, abbinando il miglior tempo con l'ultimo, il secondo miglior tempo con il penultimo e così via.

- Tabelle per la composizione delle batterie

	1/4 finale		½ finale	
Atleti	Batterie	Qualificati	Batte	Qualificat
10-12	4 x 2-3	9 migliori tempi	3 x 3	3 vincitori
13-15	5 x 2-3			
16-18	6 x 2-3			
19-21	7 x 2-3			
22-24	8 x 2-3			
25-27	9 x 2-3			

	1/8 finale		1/4 finale		½ finale	
Atleti	Batterie	Qualificati	Batt	Qualificati	Batterie	Qualificati
28-30	10 x 2-3	15 migliori tempi	5 x 3	5 vincitori 4 tempi	3 x 3	3 vincitori
31-33	11 x 2-3	18 migliori tempi	6 x 3	6 vincitori 3 tempi		
34-36	12 x 2-3					
37-39	13 x 2-3					
40-42	14 x 2-3	21 migliori tempi	7 x 3	7 vincitori 2 tempi		
43-45	15 x 2-3					
46-48	16 x 2-3					
49-51	17 x 2-3	24 migliori tempi	8 x 3	8 vincitori 1 tempo		
52-54	18 x 2-3					
55-57	19 x 2-3					

	1/16 finale		1/8 finale		¼ finale		½ finale	
Atleti	Batterie	Qualificati	Batteri	Qualificati	Batte	Qualificat	Batte	Qualificati
58-60	20 x 2-3	30 migliori tempi	10 x 3	10 vincitori 5 tempi	5 x 3	5 vincitori 4 tempi	3 x 3	3 vincitori
61-63	21 x 2-3							
64-66	22 x 2-3							
67-69	23 x 2-3	33 migliori tempi	11 x 3	11 vincitori 7 tempi	6 x 3	6 vincitori 3 tempi		
70-72	24 x 2-3							
73-75	25 x 2-3							
76-78	26 x 2-3	36 migliori tempi	12 x 3	12 vincitori 6 tempi				
79-81	27 x 2-3							
82-84	28 x 2-3							

Con un numero superiore a 84 atleti dovrà essere effettuata una ulteriore selezione o una prova a cronometro.

b) *Gara a due corsie*

Dalla fase di qualificazione alla fase successiva accedono direttamente soltanto i 16 migliori tempi.

Dalla fase successiva alla fase di qualificazione accedono alle fasi successive i vincitori di ciascuna batteria.

La composizione delle batterie successive alla prima fase viene effettuata inserendo gli atleti in base al tempo realizzato, con la stessa modalità della gara a 3 corsie già descritta.

N° ATLETI					
1-2	FINALE				
3	2B P2M.T.	FINALE			
4	2B P2M.T.	FINALE 3°-4° posto FINALE 1°-2° posto			
5-6	3B P4M.T.	2B P2V	FINALE 3°-4° posto FINALE 1°- 2°		
7-8	4B P4M.T.	2B P2V	FINALE 3°-4° posto FINALE 1°- 2°		
9-10	5B P4M.T.	2B P2V	FINALE 3°-4° posto FINALE 1°- 2°		
11-12	6B P4M.T.	2B P2V	FINALE 3°-4° posto FINALE 1°-2° posto		
13-14	7B P8M.T.	4B P4V	2B P2V	FINALE 3°-4° posto FINALE 1°- 2°	
15-16	8B P8M.T.	4B P4V	2B P2V	FINALE 3°-4° posto FINALE 1°- 2°	
17 ed oltre	9/+B P16M.T.	8B P8V	4B P4V	2B P2V	FINALE 3°-4° posto FINALE 1°-2° posto

CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI

Partenza

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.
Nelle manifestazioni su strada svolte con il regolamento "modello Tiezzi" gli atleti si dispongono in base all'ordine predisposto dalla Segreteria, senza facoltà di scelta della casella.
Gli atleti si schierano dietro la linea di partenza restando in posizione eretta.
Al comando "IN POSITION" gli atleti assumono la posizione di partenza. La partenza avviene con atleti "immobili" ed è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene retrocesso di un metro;
c) alla terza falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.
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.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

CATEGORIE RAGAZZI 12, RAGAZZI, ALLIEVI, JUNIORES E SENIORES

Partenza

Il primo atleta chiamato ha diritto di scegliere tra tutti i box, il secondo può scegliere tra i box rimanenti e così via, fino ad occupare l'ultimo disponibile.

1. Quando tutti gli atleti sono stati chiamati, il Giudice di partenza, con il comando "IN POSITION", li autorizza a prendere posto, restando in posizione eretta, nei box sulla linea di partenza. Gli atleti hanno fino a cinque (5) secondi per collocarvisi con le seguenti modalità:
   a) il primo pattino deve essere posizionato nel box senza toccare nessuna linea, anteriore, laterale o posteriore;
   b) il secondo pattino può essere posizionato dentro o fuori dal box.
2. Al comando "SET" i pattinatori assumono la posizione di partenza, restando immobile.

La partenza è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.

Nel caso in cui un atleta abbia qualche problema dopo il comando "SET", ha la possibilità di segnalarlo al Giudice di partenza alzando una mano. Tale possibilità è concessa soltanto una volta per ogni atleta. In questo caso, il giudice chiede a tutti gli atleti di lasciare la postazione di partenza, per poi ripetere nuovamente l'intera procedura.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.

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.

Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

PER TUTTE LE CATEGORIE

Ripetizione della partenza

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

a) per mancato funzionamento (guasto tecnico) della cellula in partenza o in arrivo;
b) per caduta causata da altro/i atleta/i.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Classifica

Viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo realizzato nella fase finale.

La classifica finale viene redatta in base ai tempi realizzati nell'ultima fase di gara di ciascun atleta.

Classifica ex-aequo

Nel caso in cui più atleti abbiano ottenuto lo stesso tempo, anche al millesimo di secondo, si deve ripetere la prova per definire la classifica ai soli fini del podio o, qualora sia necessario, per il passaggio del turno.

In tale caso la composizione o lo schieramento di partenza 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.

Scheda n.6 Gara sprint

È una prova a tempo che si disputa, su pista piana, pista sopraelevata o circuito stradale, su distanze brevi e con un numero limitato di atleti.
I concorrenti partono tutti sulla stessa linea.

Modalità di svolgimento

La composizione delle batterie relative alla prima fase viene effettuata per sorteggio; gli atleti appartenenti alla stessa società devono essere, se possibile, equamente distribuiti nelle varie batterie.
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.
Alla fase di qualificazione partecipano n° 5 atleti su pista e n° 6 atleti su strada, mentre le batterie delle successive fasi sono composte di massimo 4 atleti sia su pista che su strada. Il passaggio dalla prima fase a quella successiva avviene in base al tempo realizzato, mentre a partire dalla fase successiva alla prima, passano il turno i primi due atleti qualificati in ciascuna batteria.
La composizione delle batterie deve essere effettuata con il sistema "a serpentone". Il numero di atleti partecipanti determina le fasi, come da tabella che segue.

PISTA

N° ATLETI				
1-5	FINALE			
6-8	2B P4M.T.	FINALE		
9 -12	3B P6M.T	2B P2	FINALE	
13 -16	4B P8M.T.	2B P2	FINALE	
17 ed oltre	3/+B P16M.T.	4B P2	2B P2	FINALE

STRADA

N° ATLETI				
1-5	FINALE			
6-8	2B P4M.T.	FINALE		
9 -12	3B P6M.T.	2B P2	FINALE	
13 -16	4B P8M.T.	2B P2	FINALE	
17 ed oltre	4/+B P16M.T.	4B P2	2B P2	FINALE

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. Gli atleti non qualificati vengono classificati in base al tempo realizzato nell'ultima fase di gara.

CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI

Partenza

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.
Gli atleti si schierano dietro la linea di partenza restando in posizione eretta.
Al comando "IN POSITION" gli atleti assumono la posizione di partenza. La partenza avviene con atleti "immobili" ed è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.
La prova "doppia sprint" su pista piana, prevista per il Modello Tiezzi, in cui vengono schierati alla partenza un massimo di 4 (quattro) atleti, si effettua a tempo su 2 giri, come da percorso esposto in Appendice al presente Regolamento tecnico, e ciascun atleta dovrà percorrerli seguendo sempre i birilli del colore assegnato. I primi due atleti chiamati alla partenza si posizionano nelle caselle1 e 3, gli altri due atleti nelle caselle 2 e 4.

Nella gara sprint su strada, prevista per il Modello Tiezzi, in cui vengono schierati alla partenza un massimo di 4 (quattro) concorrenti, gli atleti si posizionano in base all'ordine predisposto dalla Segreteria, senza facoltà di scelta della casella.

Falsa partenza

Le false partenze delle categorie Giovanissimi ed Esordienti sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene retrocesso di un metro;
c) alla terza falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.
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.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

CATEGORIE RAGAZZI12, RAGAZZI, ALLIEVI, JUNIORES, SENIORES

Partenza

Il primo atleta chiamato ha diritto di scegliere tra tutti i box, il secondo può scegliere tra i box rimanenti, e così via, fino ad occupare l'ultimo disponibile.

1. Quando tutti gli atleti sono stati chiamati, il Giudice di partenza, con il comando "IN POSITION", li autorizza a prendere posto, restando in posizione eretta, nei box sulla linea di partenza. Gli atleti hanno fino a cinque (5) secondi per collocarvisi con le seguenti modalità:
   a) il primo pattino deve essere posizionato nel box senza toccare nessuna linea, anteriore, laterale o posteriore;
   b) il secondo pattino può essere posizionato dentro o fuori dal box.
2. Al comando "SET" il pattinatore assume la posizione di partenza, restando immobile.
3. La partenza è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.

Nel caso in cui un atleta abbia qualche problema dopo il comando "SET", ha la possibilità di segnalarlo al Giudice di partenza alzando una mano. Tale possibilità è concessa soltanto una volta per ogni atleta. In questo caso, il giudice chiede a tutti gli atleti di lasciare la postazione di partenza, per poi ripetere nuovamente l'intera procedura.
Nella gara sprint su pista piana e sopraelevata non viene utilizzato il box più interno.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.
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.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

PER TUTTE LE CATEGORIE

Ripetizione della partenza

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

a) per mancato funzionamento (guasto tecnico) della cellula in partenza o in arrivo;
b) per caduta causata da altro/i atleta/i, a condizione che tali eventi si verifichino entro l'uscita 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.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Classifica

Viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo realizzato nella fase finale e comunque in base all'ordine di arrivo nella fase finale.
La classifica finale viene redatta in base ai tempi realizzati nell'ultima fase di gara di ciascun atleta.

Classifica ex-aequo

Qualora si verifichi un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'esatta individuazione delle posizioni di arrivo, gli atleti vengono classificati ex aequo.

Scheda n.7 Gara Team Sprint

È una gara, a tempo, su distanze brevi (massimo 500 metri), che si effettua in due fasi (qualificazione e finale) su circuito stradale tra squadre composte da due atleti della stessa società.

Modalità di svolgimento

Gli atleti, dandosi il cambio liberamente in un punto o in una zona determinati, indicati da apposito segnale, devono coprire la distanza prestabilita.
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 la squalifica per fallo tecnico (eliminazione) della squadra.
Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato. La fase di cambio non deve arrecare danno agli atleti delle altre squadre in gara.
Nel caso in cui l'atleta, in attesa all'interno del settore individuato, non riceva il cambio con la modalità descritta, la squadra viene squalificata per fallo tecnico (eliminata).
In caso di squalifica di un componente della squadra, si intende squalificata l'intera squadra.
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.

Composizione delle squadre e delle batterie

Alla composizione della squadra dei raggruppamenti delle categorie Ragazzi/Allievi e Juniores/Seniores possono partecipare gli atleti di entrambe le categorie.
La composizione della squadra può essere modificata in ogni fase della gara, tra il turno di qualificazione e la fase finale, scegliendo tra i tre atleti della società comunicati all'atto dell'iscrizione.
Nel caso in cui la società partecipi con più squadre, esse devono indossare divise di gara diversificate e non possono essere utilizzati atleti diversi da quelli comunicati all'atto dell'iscrizione.
Gli atleti partecipanti alla gara non hanno l'obbligo di gareggiare nelle prove individuali.
La composizione delle batterie della 1^ fase viene effettuata per sorteggio, distribuendo equamente, se possibile, le squadre della stessa società. Vengono ammesse alla finale le squadre con i 6 migliori tempi realizzati nella 1^ fase.
Il numero massimo di squadre partenti per ciascuna batteria è 6.
Nel caso in cui partecipino alla gara solo 7 squadre viene effettuata direttamente la finale.

Partenza

Il primo atleta chiamato ha diritto di scegliere tra tutti i box, il secondo può scegliere tra i box rimanenti e così via, fino ad occupare l'ultimo disponibile.
1. Quando tutti gli atleti sono stati chiamati, il Giudice di partenza, con il comando "IN POSITION", li autorizza a prendere posto, restando in posizione eretta, nei box sulla linea di partenza. Gli atleti hanno fino a cinque (5) secondi per collocarvisi con le seguenti modalità:
    a) il primo pattino deve essere posizionato nel box senza toccare nessuna linea, anteriore, laterale o posteriore;
    b) il secondo pattino può essere posizionato dentro o fuori dal box.
2. Al comando "SET" il pattinatore assume la posizione di partenza, restando immobile.
3. La partenza è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.

Nel caso in cui un atleta abbia qualche problema dopo il comando "SET", ha la possibilità di segnalarlo al Giudice di partenza alzando una mano. Tale possibilità è concessa soltanto una volta per ogni atleta. In questo caso, il giudice chiede a tutti gli atleti di lasciare la postazione di partenza, per poi ripetere nuovamente l'intera procedura.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:
a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;

b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.

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.

Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

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

a) per mancato funzionamento (guasto tecnico) della cellula in partenza o in arrivo;
b) per caduta causata da altro/i atleta/i, a condizione che tali eventi si verifichino entro i primi 50 metri. Il punto deve essere indicato da apposito segnale, ben visibile.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Classifica

Viene dichiarato vincitore il team con il miglior tempo realizzato nella fase finale.

La classifica finale viene redatta in base ai tempi realizzati nell'ultima fase di gara di ciascun team.

Classifica ex-aequo

Qualora si verifichi un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'esatta individuazione delle posizioni di arrivo, le squadre vengono classificate ex aequo.

Premiazioni

La premiazione viene conferita ai due atleti componenti la squadra che abbiano partecipato alla fase finale della gara; viene assegnata anche al terzo componente solo nel caso in cui abbia partecipato ad almeno una fase della gara.

Scheda n.8 Gara m.1000 sprint

È una gara effettuata con rilevamento del tempo e con un numero limitato di atleti. La gara si effettua con la formula a batterie.

Modalità di svolgimento

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 8 concorrenti.
Nella prima fase gli atleti appartenenti alla stessa società devono essere, se possibile, equamente distribuiti nelle varie batterie.
Nei turni successivi la composizione delle batterie deve essere effettuata con il sistema "a serpentone".
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 8 atleti ciascuna.
I vincitori delle semifinali più 5 o 6 migliori tempi recuperati accedono alla finale.

Partenza

Gli atleti devono essere disposti dietro la linea di partenza secondo l'ordine predisposto dalla Segreteria, senza facoltà di scelta della corsia.
La partenza avviene con atleti "immobili" ed è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.
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.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

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

a) per mancato funzionamento (guasto tecnico) della cellula in partenza o in arrivo;
b) per caduta causata da altro/i atleta/i, a condizione che tali eventi si verifichino entro l'uscita 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.

Arrivo

Viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo realizzato nella fase finale e comunque dall'ordine di arrivo nella fase finale.
La classifica finale viene redatta in base ai tempi realizzati nell'ultima fase di gara di ciascun atleta.

Classifica ex-aequo

Qualora si verifichi un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'esatta individuazione delle posizioni di arrivo, gli atleti vengono classificati ex aequo.

Composizione delle batterie

N°CONCORRENTI	N° BATTERIE	N° ATLETI AMMESSI ALLA FASE SUCCESSIVA	
		VINCITORI	RECUPERATI
2-8	1	-	-
9-16	2	2	6
17-24	3	3	5
25-32	4	4	12
33-40	5	5	11
41-48	6	6	10
49-56	7	7	9
57-64	8	8	16
65-72	9	9	15
73-80	10	10	14
81-88	11	11	13
89-96	12	12	12
97-104	13	13	11
105-112	14	14	18
113-120	15	15	17
121-128	16	16	16
129-136	17	17	15

Scheda n.9 Gara in Linea

È una gara, su pista o su circuito stradale, alla quale può partecipare contemporaneamente un numero di concorrenti proporzionato alle dimensioni del percorso.

Se il numero di partecipanti è elevato rispetto alle dimensioni del percorso, le gare possono prevedere batterie di qualificazione, seguite da una finale.

Le batterie di qualificazione sono stabilite dal Giudice arbitro, che decide il numero dei concorrenti ammessi ad ogni batteria, come da tabelle che seguono.

Gli atleti eliminati possono essere classificati anche in base ad eventuali ulteriori prove.

Gare in linea su pista piana

Categorie Giovanissimi ed Esordienti

Il numero massimo di atleti ammessi alla partenza è 6.

Nel caso in cui risultassero iscritti solo 7 atleti può essere disputata direttamente la finale.

Gli atleti devono essere disposti su un'unica fila.

Composizione delle batterie

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 successive

Nella gara in linea su pista piana, prevista per il Modello Tiezzi, nella quale vengono schierati alla partenza un massimo di 6 concorrenti, gli atleti si posizionano in base all'ordine predisposto dalla Segreteria, senza facoltà di scelta della casella.

Categorie Ragazzi12, Ragazzi, Allievi, Juniores, Seniores

Il numero massimo di atleti ammessi alla partenza è in funzione della distanza da effettuare, come da tabella che segue.

È ammessa una maggiorazione del 10% (arrotondamento per eccesso), a giudizio del Giudice arbitro.

Numero massimo di concorrenti ammessi alla partenza

fino a m. 2000	oltre m. 2000
max 12	max 16

Gare in linea su pista sopraelevata

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. È ammessa una maggiorazione del 20% (arrotondamento per eccesso), a giudizio del Giudice arbitro.

Numero massimo di concorrenti ammessi alla partenza

Tipo di pista e sviluppo	fino a m. 3000	oltre m. 3.000 fino a m. 5000	oltre m. 5.000 fino a m. 10000	oltre m.10000
Sopraelevata fino a m. 175	max 18	max 22	max 26	max 30
Sopraelevata oltre m. 175	max 22	max 26	max 30	max 36

Gare in linea su strada

Categorie Giovanissimi ed Esordienti

Nella gara in linea su strada, prevista per il Modello Tiezzi, nella quale vengono schierati alla partenza un massimo di 12 concorrenti, gli atleti si posizionano in base all'ordine predisposto dalla Segreteria, senza facoltà di scelta della casella e, nelle sole prove di campionato, con equa suddivisione dei partecipanti su di un massimo di due file.

Categorie Ragazzi12, Ragazzi, Allievi, Juniores, Seniores

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.

È ammessa una maggiorazione del 20% (arrotondamento per eccesso) a giudizio del Giudice arbitro.

Modalità di svolgimento

La Giuria provvede al sorteggio degli atleti ammessi alla gara in linea, tenendo conto che gli atleti appartenenti alla stessa società devono essere distribuiti equamente nelle varie batterie per il solo 1° turno.

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.

Gli atleti ammessi alla fase successiva devono essere presi equamente dalle batterie di qualificazione.

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.

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.

Generalità per tutte le categorie

Partenza

Nelle gare in linea gli atleti si dispongono, a partire dal limite interno, 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.
La partenza avviene con atleti "immobili" ed è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.
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.

Falsa partenza

Le false partenze delle categorie Giovanissimi ed Esordienti sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene retrocesso di un metro;
c) alla terza falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Le false partenze di tutte le altre categorie sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.
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.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

La partenza può essere ripetuta, su decisione del Giudice arbitro, per caduta causata da altro/i atleta/i, a condizione che tali eventi si verifichino entro l'uscita 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.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Classifica ex-aequo

Quando nelle gare in linea si verifichi un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'esatta individuazione delle posizioni di arrivo, gli atleti vengono classificati ex aequo.

Scheda n.10 Gara a punti

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

Punteggi

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.

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°.

Modalità di svolgimento

La gara termina dopo che il primo atleta a pieni giri l'ha ultimata.
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.
Tutti gli atleti doppiati rimasti in gara perdono i punti eventualmente acquisiti e vengono collocati in classifica nell'ordine.
Nei campionati provinciali, regionali e manifestazioni extra campionato, la gara a punti delle categorie Allievi, Juniores e Seniores:

a) viene effettuata sulla distanza di m. 3000 a punti 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), esse devono essere abbinate tra loro e la gara si svolge sulla distanza prevista per la categoria inferiore;
c) nelle categorie Juniores e Seniores la gara 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; in tal caso, la gara si svolge sulla distanza prevista per la categoria Seniores.

Vengono redatte classifiche separate in ogni precedente caso

Partenza

Nelle gare a punti gli atleti si dispongono, a partire dal limite interno, 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.
La partenza avviene con atleti "immobili" ed è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.
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.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.
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.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono

state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

La partenza può essere ripetuta, su decisione del Giudice arbitro, per caduta causata da altro/i atleta/i, a condizione che tali eventi si verifichino entro l'uscita 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.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Classifica

La classifica finale viene redatta tenendo conto della somma dei punteggi acquisiti da ogni atleta.
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.
Coloro i quali non totalizzano alcun punteggio vengono classificati dopo gli atleti con punteggio, seguendo l'ordine di arrivo della gara.

Classifica ex-aequo

Quando nelle gare in linea si verifica un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'esatta individuazione delle posizioni di arrivo, gli atleti vengono classificati ex aequo.

Scheda n.11 Gara a punti ed eliminazione

È 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.

Punteggi e modalità 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°.

Dopo la partenza, e dopo almeno 3 passaggi sulla linea del traguardo, si effettua l'eliminazione di un atleta ai giri dispari.

Si considera da eliminare l'ultimo atleta che transita sulla linea del traguardo con la parte più arretrata del pattino posteriore.

L'ultima eliminazione deve essere effettuata al suono della campana dell'ultimo giro. Deve essere prevista una volata finale di minimo 10 atleti.

Al termine della gara gli atleti eliminati, doppiati e ritirati perdono il punteggio conseguito.

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.

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 Seniores 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, qualora, nonostante l'abbinamento delle due categorie, il numero dei partecipanti sia uguale o inferiore a 3, la gara viene effettuata a punti sulla distanza massima di m. 5000 su pista e su strada.

Vengono redatte classifiche separate in ogni precedente caso.

Partenza

Nelle gare a punti ed eliminazione gli atleti si dispongono, a partire dal limite interno, 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.

La partenza avviene con atleti "immobili" ed è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.

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.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.

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.

Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

La partenza può essere ripetuta, su decisione del Giudice arbitro, per caduta causata da altro/i atleta/i, a condizione che tali eventi si verifichino entro l'uscita 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.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Nelle gare 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.

Classifica

La classifica finale viene redatta in base alla somma dei punti totalizzati. In caso di parità di punteggio, si considera la posizione al traguardo finale.

Classifica ex-aequo

Quando nelle gare in linea si verifica un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'esatta individuazione delle posizioni di arrivo, gli atleti vengono classificati ex aequo.

Scheda n.12 Gara ad eliminazione

È una gara in linea, su pista o su circuito stradale chiuso, che prevede l'eliminazione diretta di uno o più concorrenti al passaggio sulla linea del traguardo:

su pista:

- la prima eliminazione deve avvenire dopo un minimo di tre giri e l'ultima a 1 giro dall'arrivo;
- l'eliminazione deve avvenire ogni due giri;

su strada:

- la prima eliminazione deve avvenire dopo un minimo di due giri e l'ultima a 1 giro dall'arrivo;
- l'eliminazione deve avvenire ad ogni giro.

su pista e su strada:

- nella fase finale della gara, negli ultimi 3 giri viene effettuata l'eliminazione ad ogni giro: pertanto, a meno 3 giri, a meno 2 giri ed all'ultimo giro. Disputano la volata finale gli atleti rimasti in gara dopo l'ultima eliminazione, purché in numero non inferiore a **3**. Nei Campionati italiani su pista e su strada la volata finale delle sole categorie Allievi, Juniores e Seniores deve essere disputata solamente da 3 atleti.

Modalità di svolgimento

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. Prima della partenza vengono rese note le modalità delle eliminazioni.

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.

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.

Nei Campionati provinciali, regionali e manifestazioni extra campionato, la gara ad eliminazione delle categorie Ragazzi 12, Ragazzi, Allievi, Juniores e Seniores:

a) viene svolta con una distanza minore, stabilendo il numero dei giri in base al numero di atleti presenti, qualora il numero degli atleti non consenta di effettuare la gara sulla distanza prevista, fino ad un minimo di m 3000 fino alla categoria allievi e m 5000 per le categorie Juniores e Seniores;
b) 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; in tal caso, la gara ad eliminazione si svolge sulla distanza prevista per la categoria Seniores. Vengono redatte classifiche separate;
c) viene effettuata a punti su pista e su strada la gara 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 con abbinamento delle categorie interessate, sulla distanza di m. 5000 su pista e su strada. Vengono redatte classifiche separate;
d) viene effettuata a punti sulla distanza di m. 2000 su pista e su strada la gara della categoria Ragazzi 12 in cui sia presente un numero di atleti uguale o inferiore a 5;
e) viene effettuata a punti sulla distanza di m. 3000 su pista e su strada la gara della categoria Ragazzi in cui sia presente un numero di atleti uguale o inferiore a 5;

f) viene effettuata a punti sulla distanza di m. 3000 o 5000 su pista e su strada la gara della categoria Allievi, Juniores e Seniores in cui sia presente un numero di atleti uguale o inferiore a 5, nel caso risulti non effettuabile alcun abbinamento tra categorie.

Partenza

Nelle gare ad eliminazione gli atleti si dispongono, a partire dal limite interno, 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.
La partenza avviene con atleti "immobili" ed è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.
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.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.
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.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

La partenza può essere ripetuta, su decisione del Giudice arbitro, per caduta causata da altro/i atleta/i, a condizione che tali eventi si verifichino entro l'uscita 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.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.
Nelle gare a 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.

Classifica ex-aequo

Qualora nelle gare in linea si verifichi un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'esatta individuazione delle posizioni di arrivo, gli atleti vengono classificati ex aequo.

Scheda n.13 Gara di americana a squadre

È una gara, su pista o su circuito stradale, che si effettua, a tempo, tra squadre composte da tre atleti della stessa società.
Alla composizione della squadra dei raggruppamenti delle categorie Ragazzi/Allievi e Juniores/Seniores possono partecipare gli atleti di ciascuna delle due categorie.
La composizione della squadra può essere modificata in ogni fase della gara, tra il turno di qualificazione e la fase finale, scegliendo tra i quattro atleti della società comunicati all'atto dell'iscrizione.
Nel caso in cui la società partecipi con più squadre, esse devono indossare divise di gara diversificate e non possono essere utilizzati atleti diversi da quelli comunicati all'atto dell'iscrizione.
Gli atleti partecipanti alla gara non hanno l'obbligo di gareggiare nelle prove individuali.

Modalità di svolgimento

Gli atleti, dandosi il cambio liberamente in un punto o in una zona determinati, devono coprire una distanza prestabilita.
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.

Gara su pista piana

Zona di lancio.
È l'area interna rispetto al percorso di gara.

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

Zona di cambio
È la zona del percorso di gara che comprende ambedue i rettilinei delimitati dai birilli, con l'esclusione delle curve.

Cambio
L'atleta che inizia la gara al colpo di pistola o con un segnale acustico del Giudice Starter non può dare il cambio prima di aver completato almeno un giro del percorso.
Nessun cambio deve essere effettuato durante gli ultimi due giri di gara. Tutti i componenti della squadra devono dare almeno un cambio.
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 la squalifica per fallo tecnico della squadra.
Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato.
Le fasi di lancio, di cambio e di rientro non devono arrecare danno agli atleti delle altre squadre in gara.
In caso di squalifica di un componente della squadra si intende squalificata l'intera squadra. Qualora una squadra venga squalificata 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.

Fase di rientro
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.

Tocco del birillo
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.

Allenatori

Gli allenatori, che devono gestire la successione dei cambi e la strategia di gara, devono collocarsi all'esterno della balaustra delimitante la pista.

Planimetria

Le zone descritte nei punti precedenti sono esposte sulla Planimetria in Appendice al Regolamento tecnico.

Gara su pista sopraelevata o su strada

Settore di lancio

È l'area individuata sul percorso di gara, che precede il settore di cambio.

L'atleta si muove dal settore di lancio per andare a ricevere il cambio, nello specifico settore, dell'atleta frazionista che sopraggiunge.

Settore di cambio

È l'area individuata sul percorso di gara, dalla metà dell'ultima curva fino al termine della zona di cambio.

È indicata da apposito segnale e posizionata, su decisione del Giudice arbitro, in base alla struttura del percorso.

L'atleta che si è immesso nel settore di cambio non può più sospendere tale fase.

Cambio

L'atleta che inizia la gara al colpo di pistola o con un segnale acustico del Giudice Starter può dare il cambio prima di aver completato un giro del percorso.

L'ultimo cambio deve essere effettuato prima dell'ultimo giro.

Tutti i componenti della squadra devono dare almeno un cambio.

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 la squalifica per fallo tecnico della squadra.

Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato.

Le fasi di lancio, di cambio e di rientro non devono arrecare danno agli atleti delle altre squadre in gara.

Nel caso in cui l'atleta, in attesa all'interno del settore individuato, non riceva il cambio con la modalità descritta, la squadra viene squalificata per fallo tecnico.

In caso di squalifica di un componente della squadra, si intende squalificata l'intera squadra.

Composizione delle batterie

La composizione delle batterie della 1^ fase viene effettuata per sorteggio, distribuendo equamente, se possibile, le squadre della stessa società. Vengono ammesse alla finale le squadre con i migliori tempi realizzati nella semifinale.

Se svolta su pista piana, il numero massimo di squadre partenti per ciascuna batteria è 5.

Se svolta su pista sopraelevata e su strada, il numero massimo di squadre partenti per ciascuna batteria è 6.

Nel caso in cui partecipino alla gara solo 6 squadre per la pista piana e 7 per la pista sopraelevata o per la strada, viene effettuata direttamente la finale.

Partenza

La partenza avviene con atleti "immobili" ed è data con un colpo di pistola o con un segnale acustico.

Falsa partenza

Le false partenze sono così regolamentate:

a) alla prima falsa partenza l'atleta viene ammonito;
b) alla seconda falsa partenza l'atleta viene eliminato.

Viene comminata falsa partenza anche all'atleta che, con il suo comportamento (ad esempio, movimenti improvvisi), provoca la partenza anticipata di altri atleti.

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.
Le ammonizioni per falsa partenza si estinguono al termine della gara nella quale sono state sanzionate. Inoltre, tali provvedimenti non sono cumulabili con altre sanzioni disciplinari.

Ripetizione della partenza

La partenza può essere ripetuta, su decisione del Giudice arbitro, per caduta causata da altro/i atleta/i, a condizione che tali eventi si verifichino entro l'uscita 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.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.
Nella gara americana a squadre si considera avvenuto l'arrivo quando l'atleta dell'ultima frazione della squadra ha attraversato la linea del traguardo.

Classifica ex-aequo

Qualora si verifichi un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'esatta individuazione delle posizioni di arrivo, le squadre vengono classificate ex aequo.

Premiazioni

La premiazione viene conferita ai tre atleti componenti la squadra che abbiano partecipato alla fase finale della gara; viene assegnata anche al quarto componente solo nel caso in cui abbia partecipato ad almeno una fase della gara.

Scheda n.14 Gara a tappe

È una combinazione di tipologie diverse di gare a squadre e/o individuali. Le diverse tipologie di gare costituiscono le tappe.

Modalità di svolgimento

La manifestazione può svolgersi in un solo giorno o in più giorni successivi, in base al numero ed alla lunghezza delle tappe.
Possono essere previsti giorni di riposo.
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.
Su percorsi che non presentino pericolosità per i concorrenti (a giudizio del Giudice arbitro), il numero di atleti ammessi alla partenza è libero.

Tipologie di prove della gara a tappe

Prove su percorso aperto

Il tempo massimo viene stabilito aggiungendo il 25% al tempo impiegato dal primo arrivato. I concorrenti oltre tale tempo massimo devono essere estromessi dalla classifica, purché non superino il 50% degli arrivati.

Prove su circuito

Tutti gli atleti, compresi i doppiati non estromessi dalla gara, devono ultimare la prova entro il tempo massimo previsto al precedente punto 1.

Classifica

La classifica si determina sommando i tempi, o i punti, che ciascun concorrente ottiene nel percorrere le gare previste.
Se più atleti realizzano lo stesso tempo e/o lo stesso punteggio, la classifica si determina in base al piazzamento ottenuto nell'ultima tappa.

Scheda n.15 Gara a tempo

È una gara per la cui durata viene stabilito un tempo determinato.

Classifica

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

Scheda n.16 Gare di Mezza Maratona e di Maratona

La mezza Maratona è una gara per la categoria Allievi f/m, che si svolge sulla distanza di km 21.
La Maratona è una gara per le categorie Juniores e Seniores f/m, che si svolge sulla distanza di km 42,195.
Ambedue le gare si effettuano su percorsi possibilmente non "a circuito". Qualora vengano effettuate su un percorso "a circuito", la sua lunghezza minima non deve essere inferiore a metri 3000. Nella gara di maratona, 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.

Partenza

La partenza avviene con atleta "immobile" ed è dato da un colpo di pistola o con un segnale acustico.

Arrivo

Per le modalità di determinazione dell'arrivo, leggasi quanto descritto nello specifico capitolo del presente Regolamento tecnico.

Classifica ex-aequo

Qualora si verifichi un arrivo in gruppo, tale da non consentire l'esatta individuazione delle posizioni di arrivo, gli atleti vengono classificati ex aequo.

Scheda n.17 Gara di Gran Fondo

La gara di Gran fondo è una gara per le categorie Juniores e Seniores f/m, che si svolge su una distanza superiore a quella prevista per la maratona.

La gara si effettua su percorsi possibilmente non "a circuito". Qualora vengano effettuate su un percorso "a circuito", la sua lunghezza minima non deve essere inferiore a m. 5000.

Al fine di consentire l'esatta individuazione degli atleti in arrivo, le categorie devono essere dotate di numeri di gara aventi caratteristiche diverse.

Scheda n.18 Gara di Cronoscalata

La gara di Cronoscalata è una gara a tempo per le categorie Juniores e Seniores f/m, che si svolge su un percorso stradale aperto in salita.

Al fine di consentire l'esatta individuazione degli atleti in arrivo, le categorie devono essere dotate di numeri di gara aventi caratteristiche diverse.

CAP. XV – LE SANZIONI

Art. 45 - PREMESSA

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. 46 SANZIONI MONITORIE

I provvedimenti disciplinari di carattere monitorio sono il richiamo verbale, l'ammonizione e la diffida di squalifica.
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.
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.
Le ammonizioni e le diffide di squalifica comminate agli atleti devono essere immediatamente comunicate a mezzo impianto di amplificazione audio e, successivamente, trascritte in calce all'ordine di arrivo.

Art. 47 – LA RETROCESSIONE

Viene retrocesso nell'ordine di arrivo quel concorrente che, a giudizio del Giudice arbitro, si sia reso responsabile di infrazioni durante lo svolgimento delle gare sprint fino a 500 metri e durante la fase finale di ciascuna altra gara.

Art. 48 – LE SQUALIFICHE

Vengono sanzionate per fallo tecnico (falsa partenza, tocco di birillo e, in genere, mancato rispetto delle norme tecniche) e fallo sportivo (somma di ammonizioni, squalifica diretta).
I provvedimenti di squalifica sono:

- eliminazione (squalifica per fallo tecnico),
- squalifica (per fallo sportivo).

In caso di squalifica per fallo tecnico, l'atleta viene eliminato e classificato al posto acquisito nella fase.
In caso di squalifica per fallo sportivo, l'atleta non viene classificato e viene collocato all'ultimo posto dell'ordine di arrivo come squalificato. In tal caso non gli vengono assegnati punti per la classifica generale.
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.

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.
L'inosservanza dei principi dell'etica sportiva viene punita con la squalifica dalla manifestazione.

Art. 49 – PROVVEDIMENTI A CARICO DI ACCOMPAGNATORI UFFICIALI ED ALLENATORI

Gli accompagnatori ufficiali e gli allenatori devono osservare un comportamento conforme ai principi dell'etica sportiva.
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. 50 – POTERI DISCIPLINARI DEI COMPONENTI LA GIURIA

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.
Il Giudice arbitro adotterà gli stessi provvedimenti che avrebbe sanzionato qualora i fatti segnalati fossero stati da lui constatati direttamente.

Art. 51 – TABELLA SINOTTICA DELLE INFRAZIONI TECNICHE E SANZIONI CONNESSE

CATEGORIE RAGAZZI 12, RAGAZZI, ALLIEVI, JUNIORES, SENIORES E MASTER

Falsa partenza	a) 1ª : ammonizione b) 2ª: eliminazione
Tocco di birillo in gare su pista piana	L'atleta che tocca e sposta il birillo dalla sua sede (zona non punibile) una volta viene ammonito; alla terza infrazione è eliminato per fallo tecnico e classificato al posto acquisito, senza diritto di accesso alla fase successiva, se prevista.
Invasione di percorso nella gara m. 100 sprint in corsia	L'atleta che tocca la linea bianca della propria corsia o invade lo spazio adiacente viene eliminato per fallo tecnico e classificato al posto acquisito.
Taglio di percorso nelle gare su pista piana, su pista sopraelevata, su strada	L'atleta che supera con un pattino o con entrambi I pattini la linea bianca delimitante la sede di gara viene eliminato per fallo tecnico e classificato al posto acquisito.

Errato cambio nella gara americana a squadre e team sprint	a) Cambio non conforrme alla regola (spinta con ambedue le mani da tergo) determina l'eliminazione della squadra per fallo tecnico. b) Cambio effettuato al di fuori della zona prevista determina l'eliminazione della squadra per fallo tecnico.
Ostruzione nelle fasi di lancio, cambio e rientro nella gara americana a squadre e team sprint	Qualora tale azione causi danneggiamento agli atleti delle altre squadre, la squadra che l'ha determinata viene squalificata.

TITOLO VI – LE CONTROVERSIE

CAP. XVI – LE IMPUGNAZIONI

Art. 52 – RECLAMI TECNICI

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

Art. 53 – PROCEDURE DI INOLTRO

Le istanze di reclamo devono essere indirizzate al Giudice competente nei tempi e con le modalità previste dagli articoli 67 e seguenti del Regolamento di Giustizia e Disciplina.
Secondo quanto previsto negli stessi articoli le controparti possono inviare le proprie controdeduzioni.

Art. 54 – RECLAMI RELATIVI L'AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE AD UNA GARA

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.

Il reclamo deve essere preceduto da preannuncio scritto a firma dell'accompagnatore ufficiale, da consegnarsi al Giudice arbitro prima dell'inizio delle gare.
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.
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. 55 – AMMISSIONE DI UN CONCORRENTE CON RISERVA

Il Giudice arbitro, qualora ritenga evidentemente fondati i motivi esposti nel preannuncio di reclamo, ha facoltà di accogliere le richieste in esso formulate.
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. 56 – RECLAMI AVVERSO UNA DECISIONE DELLA GIURIA

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.
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. 57 – RICORSO ALLA CORTE SPORTIVA DI APPELLO

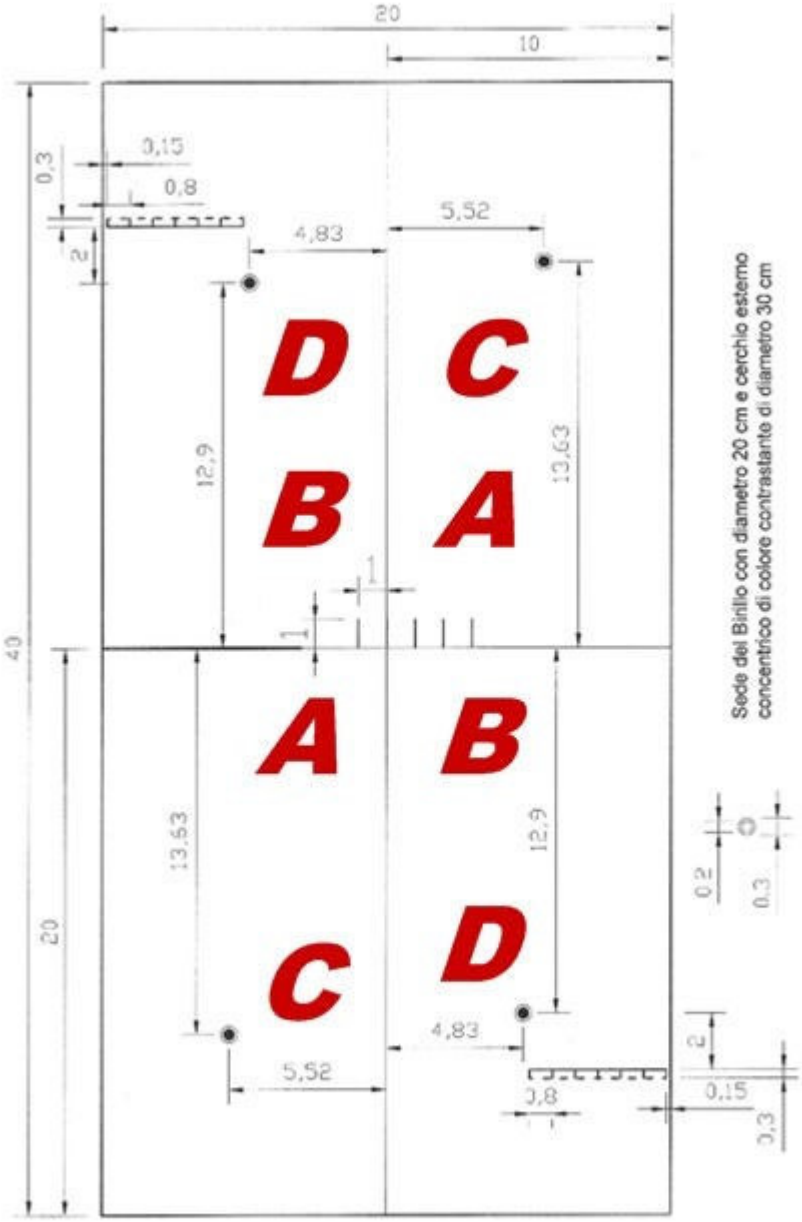
Per il diritto di ricorso alla Corte Sportiva di Appello, si fa riferimento al Regolamento di Giustizia e Disciplina.

Art. 58 – OMOLOGAZIONE DELLE GARE

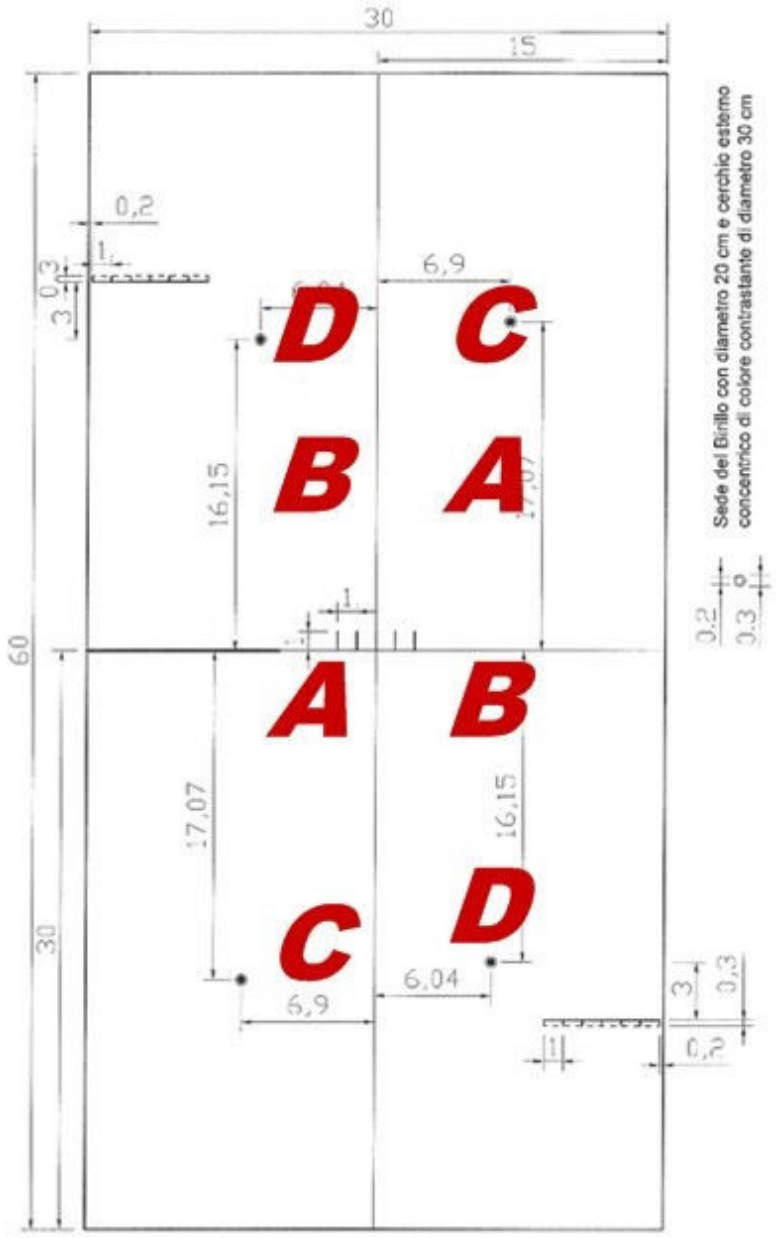
I risultati delle gare diventano ufficiali dopo l'omologazione da parte degli organi competenti e la pubblicazione sui Comunicati Ufficiali.

Art. 59 – PISTA PIANA

59.1 PISTA PIANA M. 20X40



59.2 PISTA PIANA M. 30X60

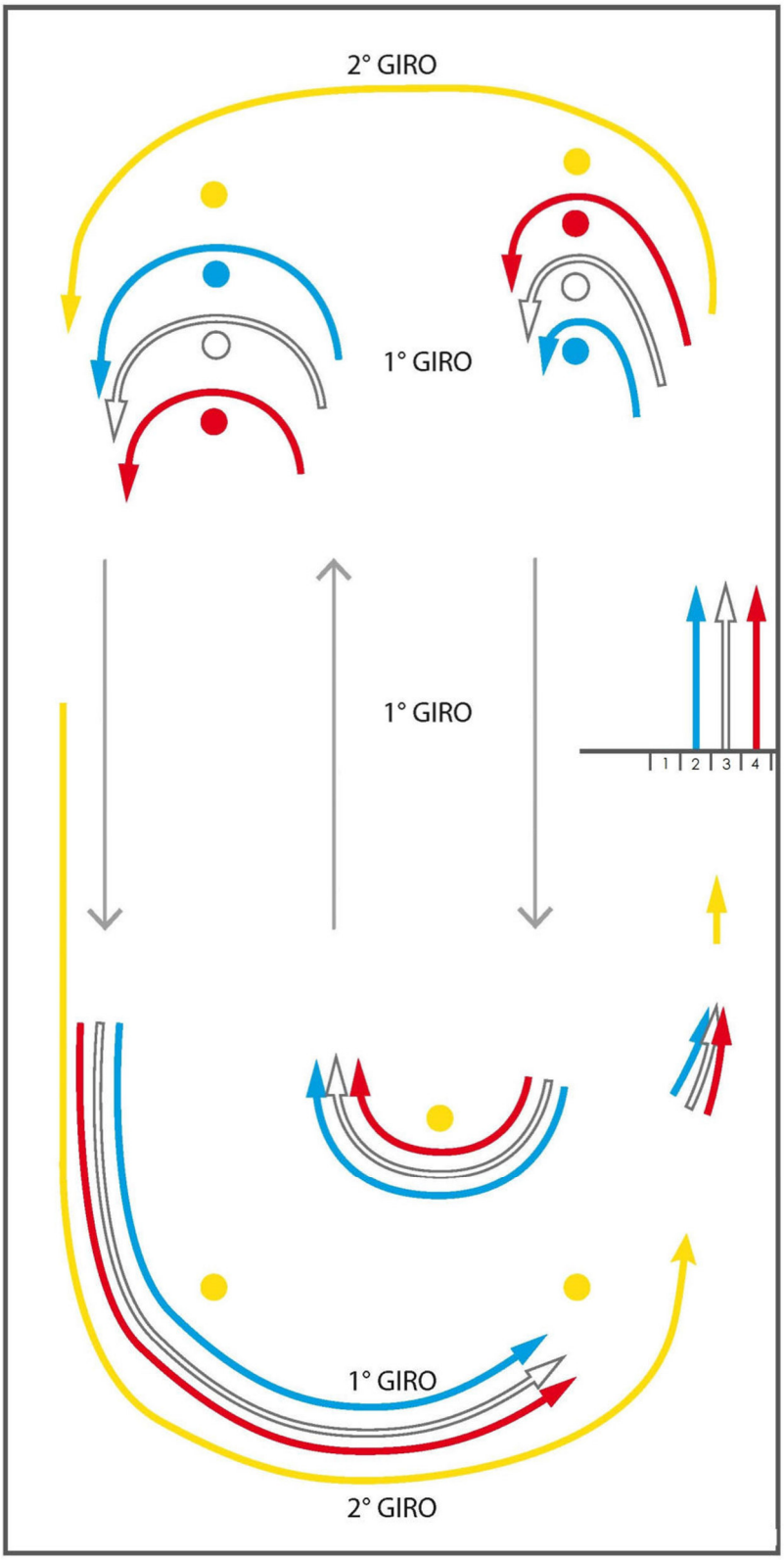


59.3 TABELLA DELLE MISURE

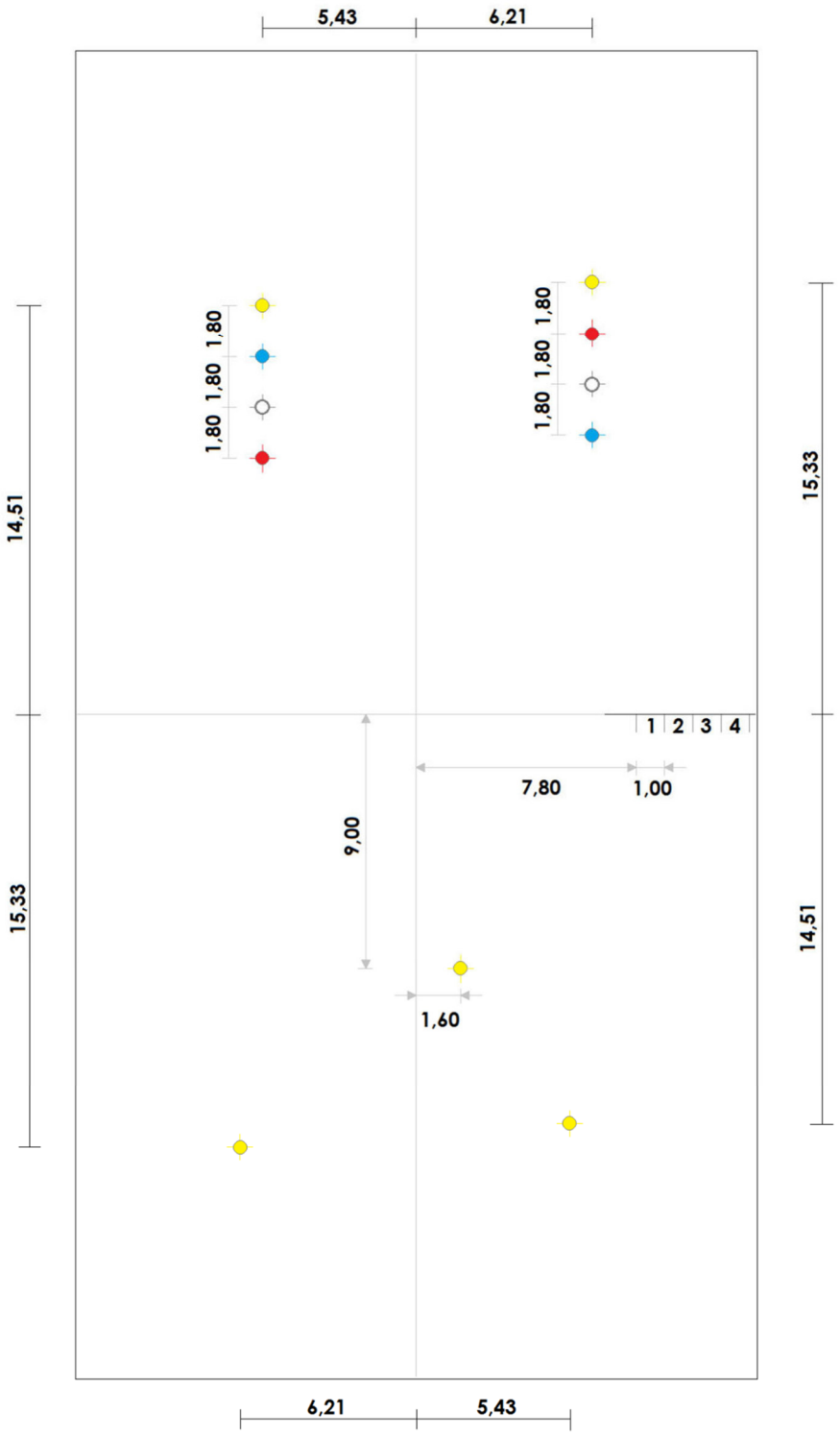
SVILUPPO METRI A GIRO	A	B	C	D
200,00 m	34,08 m	32,26 m	13,80 m	12,08 m
175,00 m	29,82 m	28,22 m	12,07 m	10,57 m
150,00 m	25,56 m	24,19 m	10,35 m	9,06 m
125,00 m	21,30 m	20,16 m	8,62 m	7,55 m
100,00 m	17,07 m	16,15 m	6,90 m	6,04 m
90,00 m	15,33 m	14,51 m	6,21 m	5,43 m
80,00 m	13,63 m	12,90 m	5,52 m	4,83 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. 60 – PERCORSI DI DESTREZZA 1 E 2 CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI

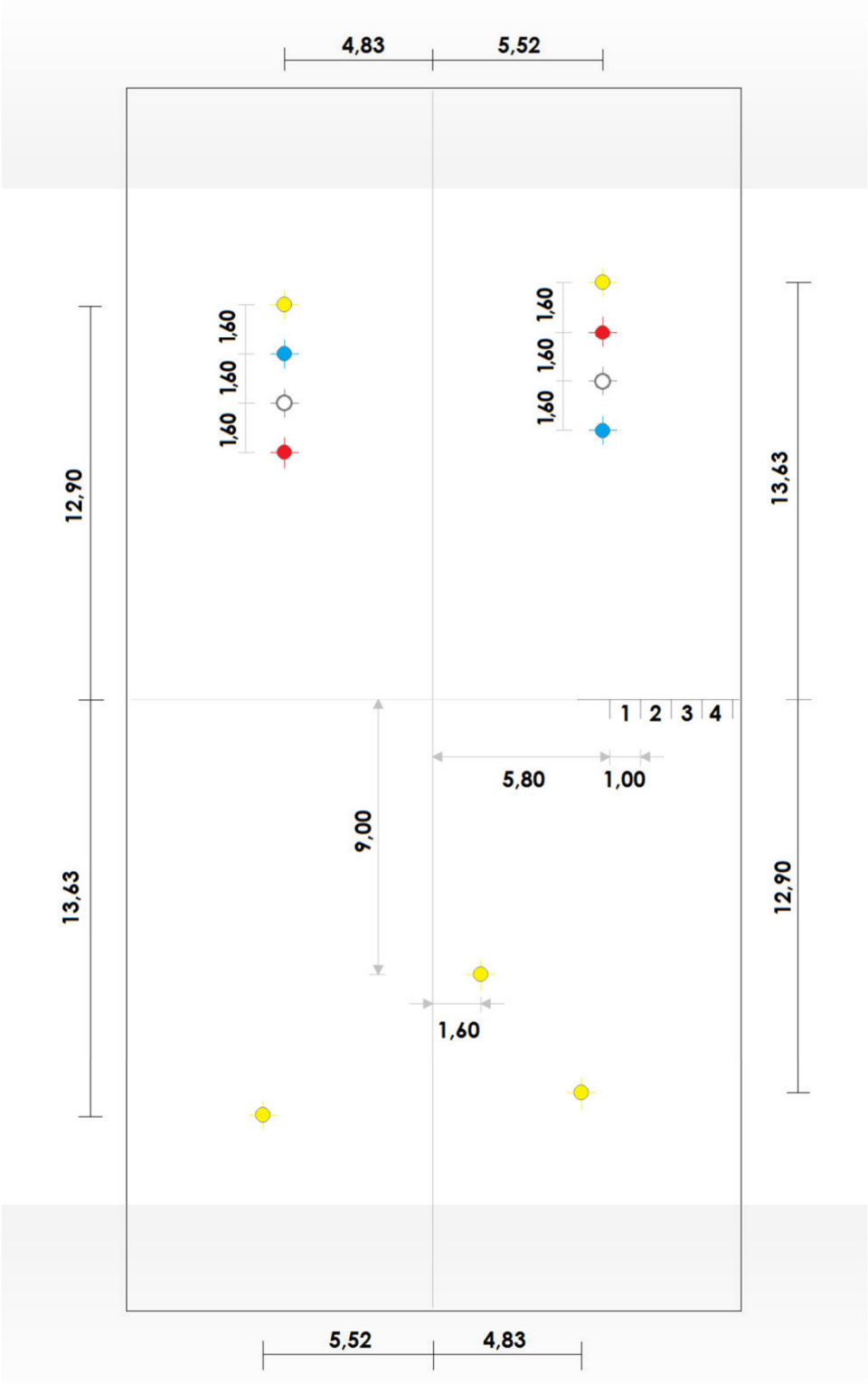
60,1 PERCORSO 1 – SMILE - IL TRACCIATO



60.2 LE MISURE PER PISTE CON DIMENSIONI MINIME DI 24 X 47 M (PERCORSO DA 90 M)

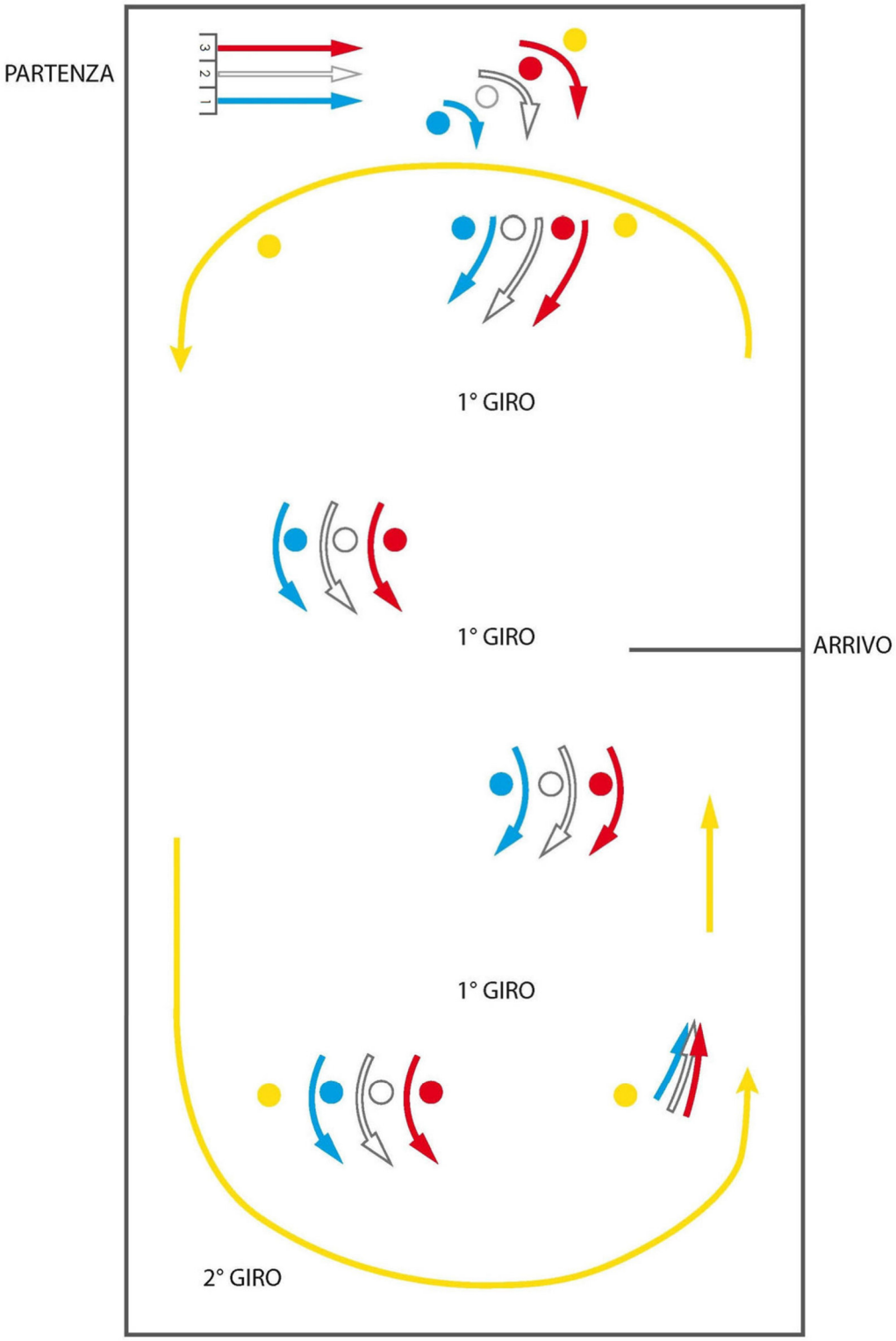


60.3 LE MISURE PER PISTE CON DIMENSIONI INFERIORI A 24 X 47 M E MINIMO 20X40

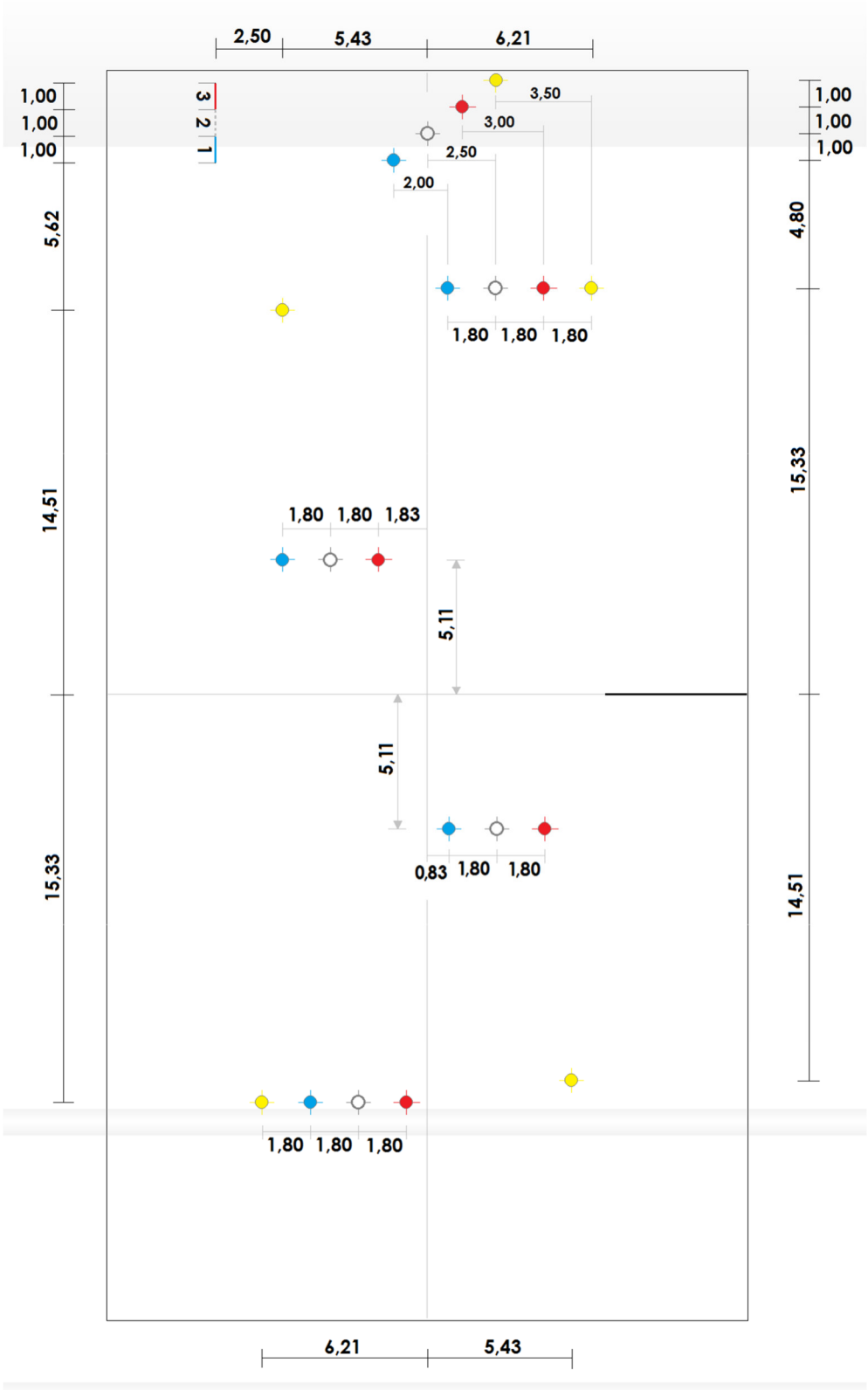


Art. 61 – PERCORSO 2 – ONDA
CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI

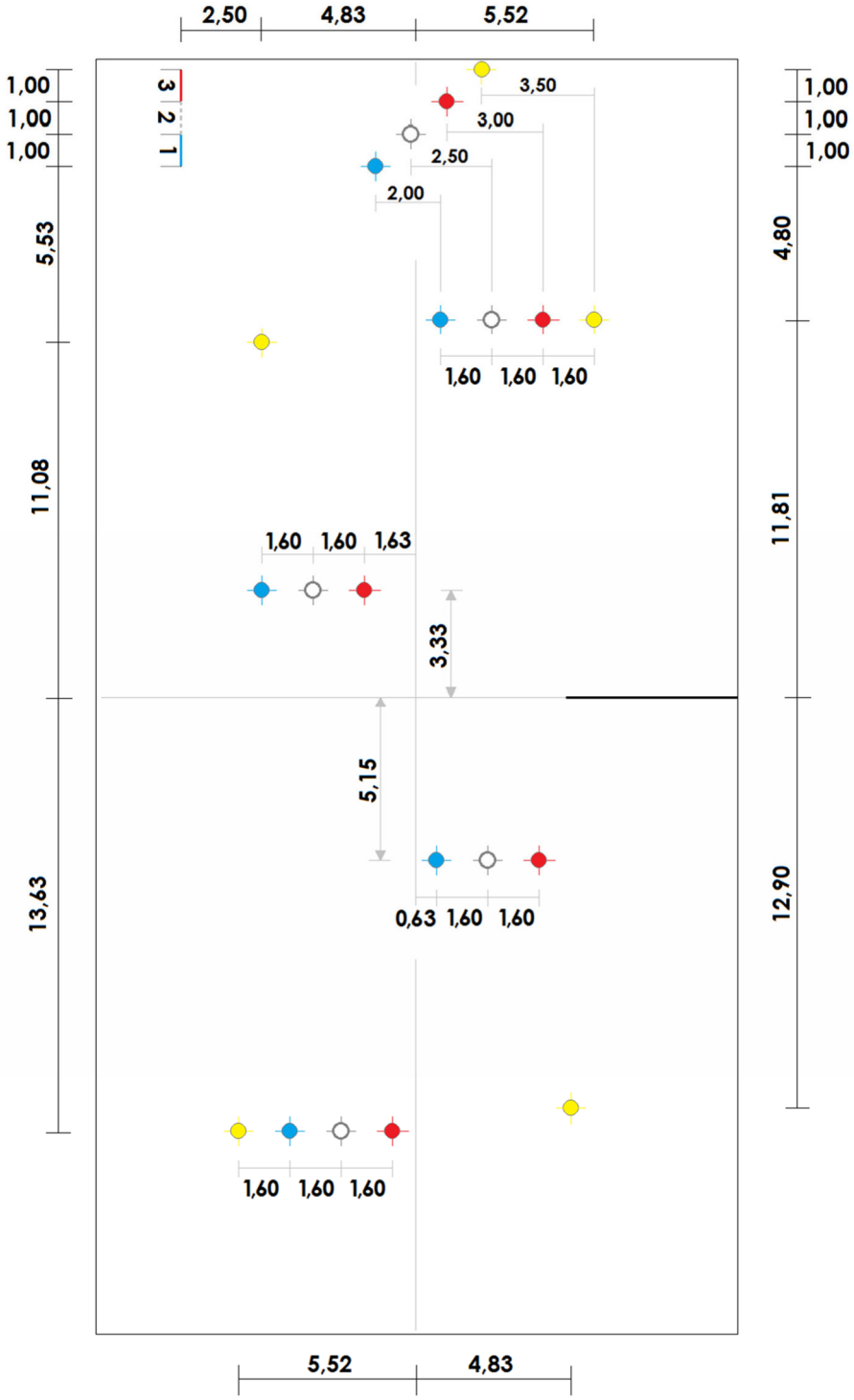
61.1 IL TRACCIATO



61.2 LE MISURE PER PISTE CON DIMENSIONI MINIME DI 24 X 47 M (PERCORSO DA 90 M)

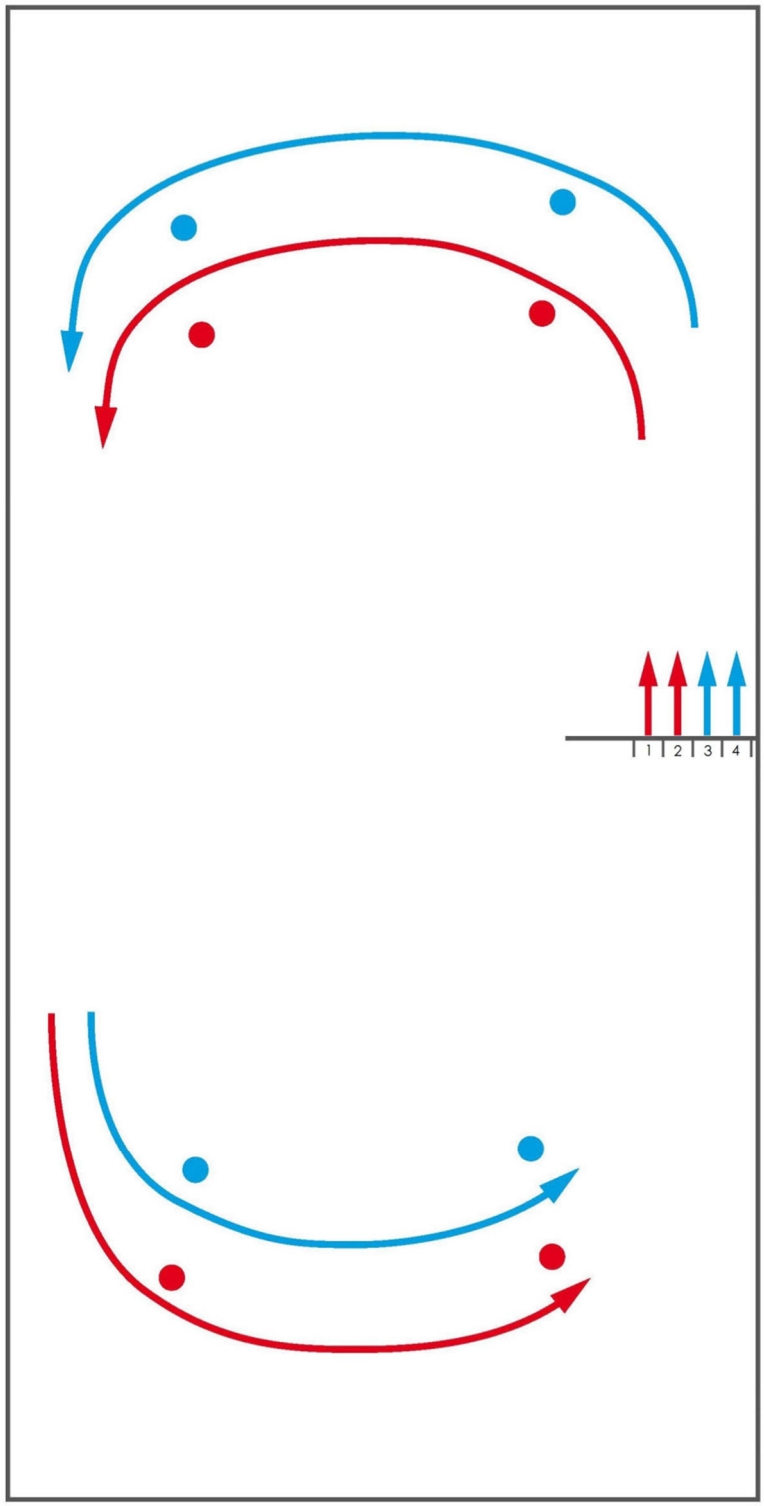


61.3 - LE MISURE PER PISTE CON DIMENSIONI INFERIORI A 24 X 47 M E MINIMO 20X40

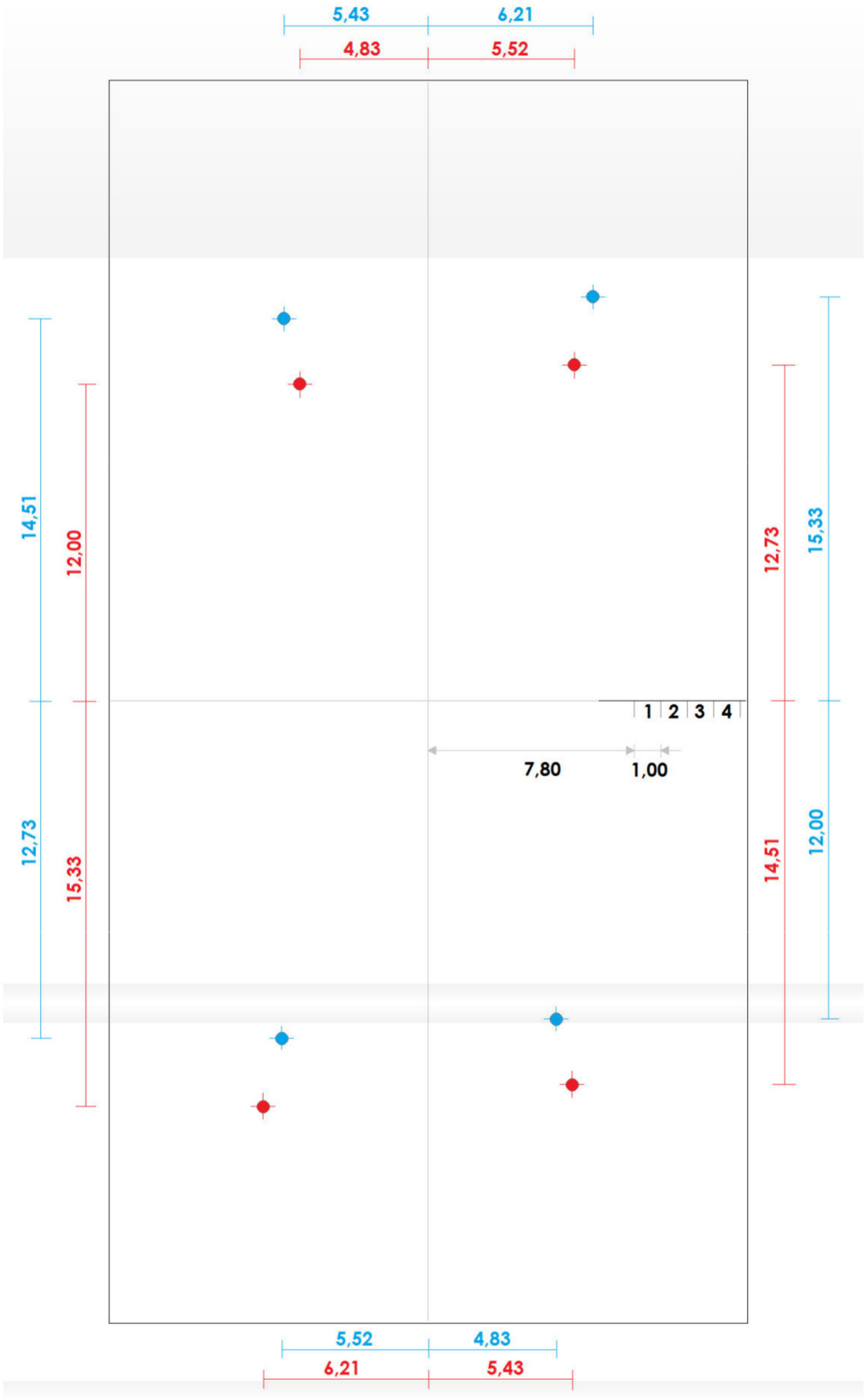


Art. 62 – GARA 2 GIRI SPRINT (DOPPIA SPRINT) CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI

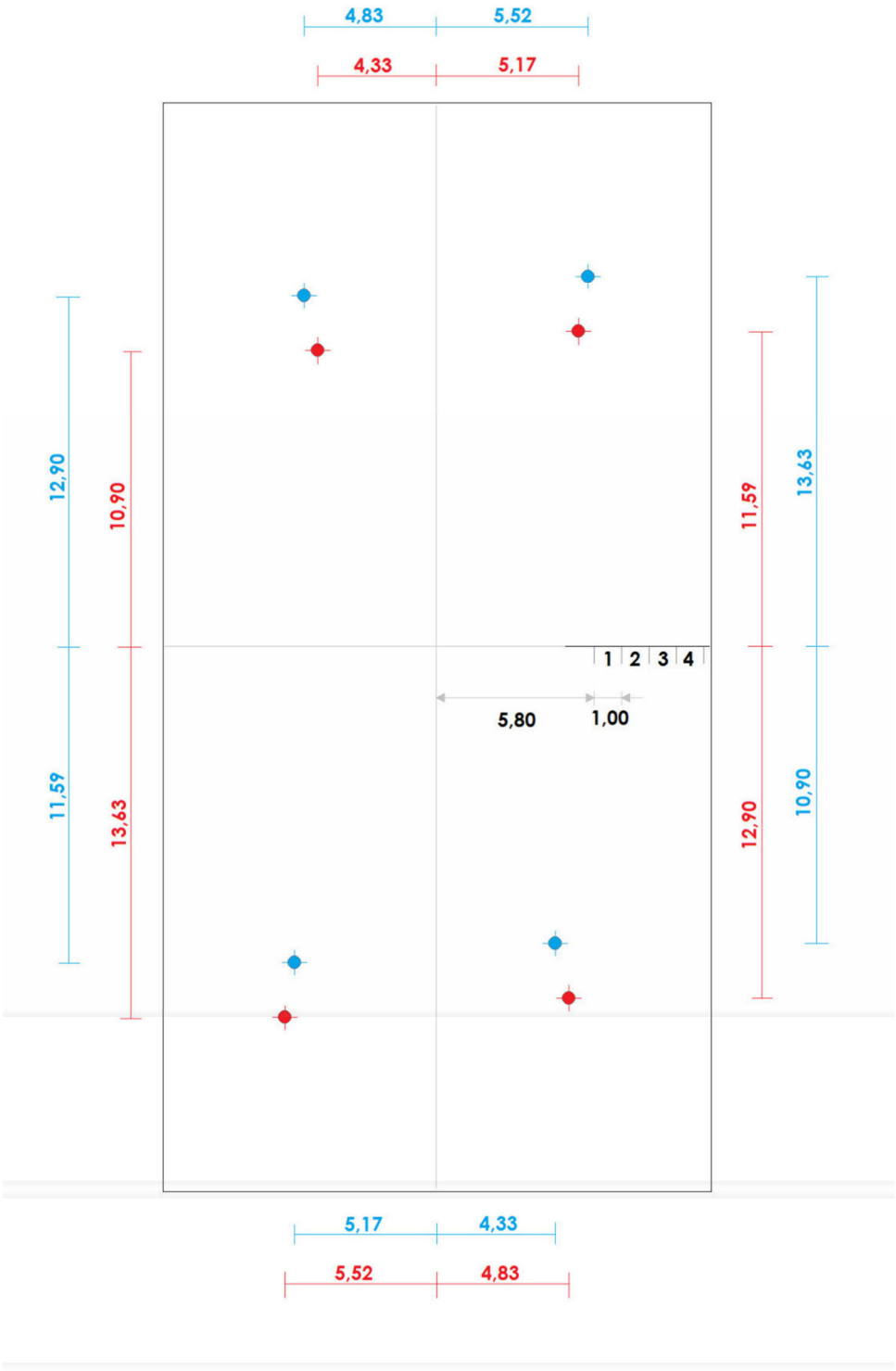
62.1 - IL TRACCIATO



62.2 - LE MISURE PER PISTE CON DIMENSIONI MINIME DI 24 X 47 M (PERCORSO DA 90 M)



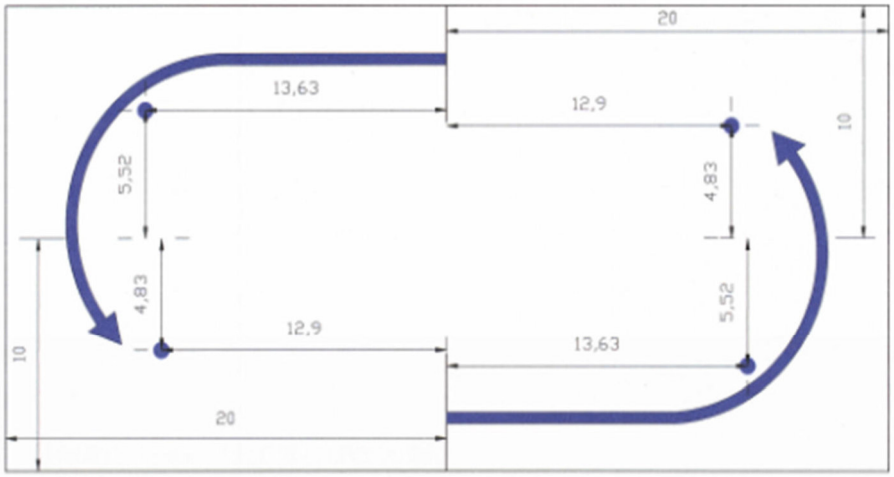
62.3 - LE MISURE PER PISTE CON DIMENSIONI INFERIORI A 24 X 47 M E MINIMO 20X40



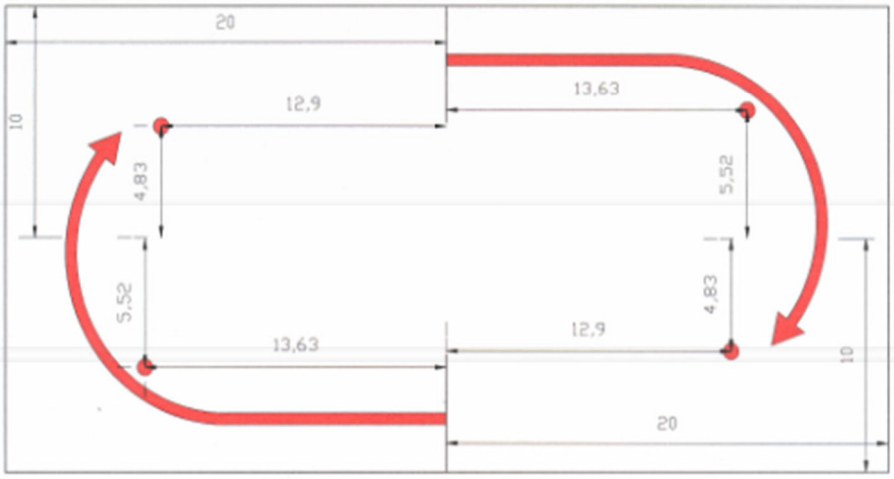
Art. 63 – GARA A CRONOMETRO AD ATLETI CONTRAPPOSTI SU PISTA PIANA CATEGORIE GIOVANISSIMI ED ESORDIENTI

Pista Piana m. 20x40

PRIMA PROVA (Direzione ANTIORARIA)

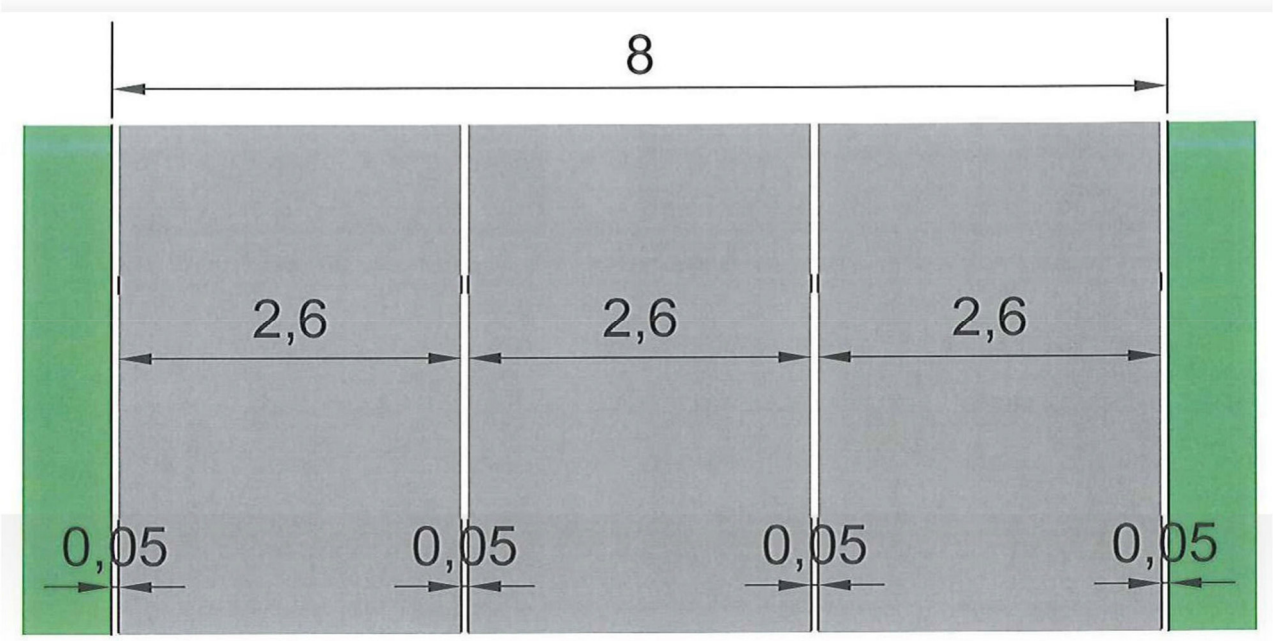


SECONDA PROVA (Direzione ORARIA)

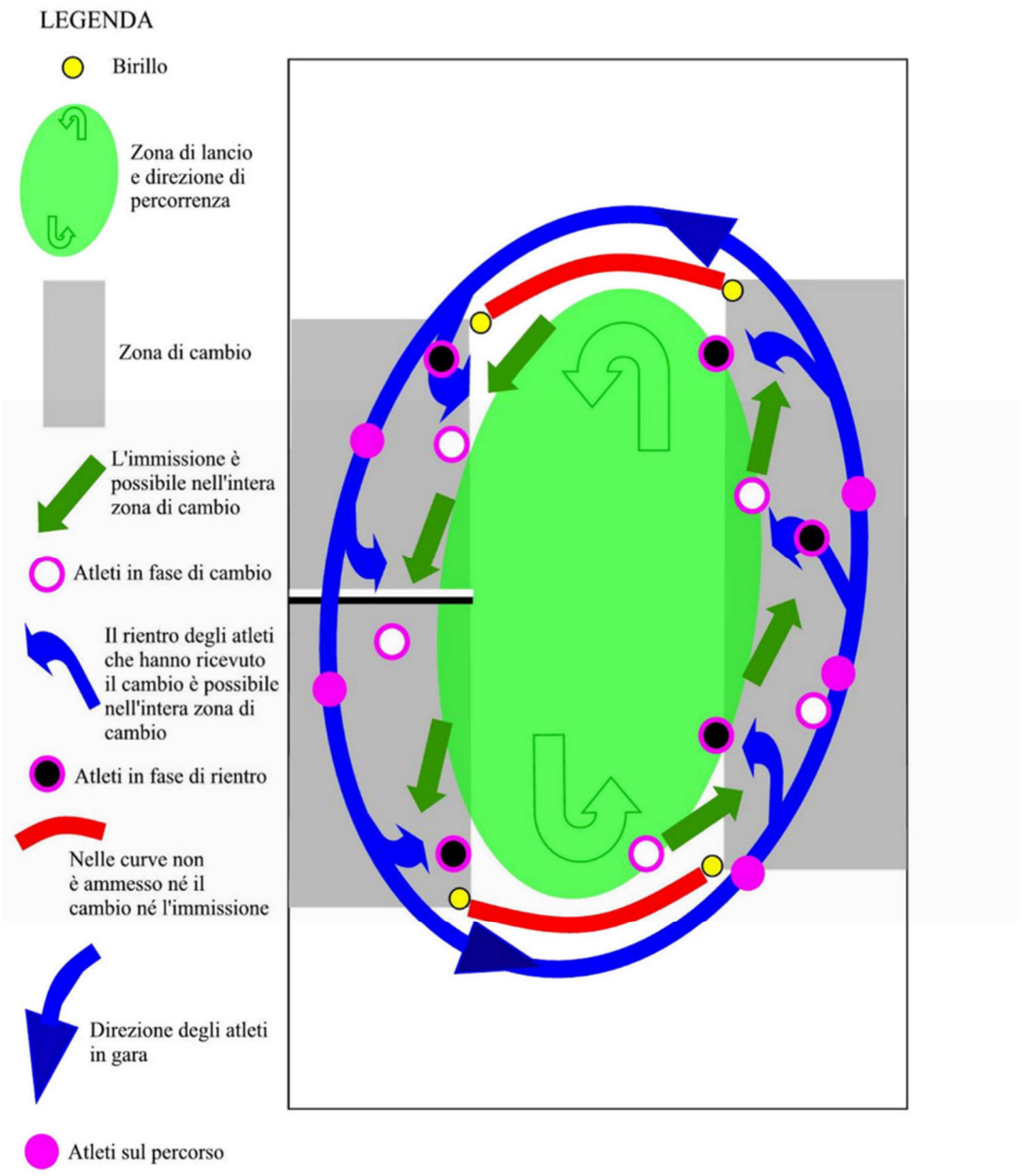


Art. 64 – GARA M.100 SPRINT IN CORSIA

Le corsie (misure in metri)



Art. 65 – GARA AMERICANA A SQUADRE SU PISTA PIANA



Art. 66 – PISTA AD ANELLO

Per la pista ad anello (pendenza costante o curvilinea/parabolica) e per il circuito stradale si leggano gli aspetti tecnici esposti nello specifico "Regolamento per l'omologazione degli impianti per il Pattinaggio Corsa", pubblicato sul sito della FISR alla voce *Impiantistica*.

Art. 67 – MODELLO PER GARA A SQUADRE

Modello per comunicazione nominativi atleti partecipanti alle gare americana a squadre, team sprint ed a cronometro a squadre contrapposte

Denominazione società	codice

Campionato:

☐ gara americana a squadre

☐ gara a cronometro a squadre contrapposte

☐ gara team sprint

Categoria: ☐ Sen/Jun: ☐ M - ☐ F ☐ All/Rag: ☐ M - ☐ F

Squadra n. 1

Nome atleta	Categoria	Numero di gara

Squadra n. 2

Nome atleta	Categoria	Numero di gara

Firma del Presidente della Società Sportiva o suo delegato

_____