



2017 RULEBOOK

CLASSIC FREESTYLE SLALOM

PAIR FREESTYLE SLALOM

SPEED SLALOM

BATTLE FREESTYLE SLALOM

FREESTYLE SLIDES

FREE JUMP

WSSA TECHNICAL COMMITTEE © JANUARY 2017
VER 20170306 1.5.4



This rulebook is a direct translation from English into Italian language, in case of any misalignment between this translation and the original English version, the official English rulebook only has to be taken into account.

Il presente regolamento è una traduzione diretta dall'inglese all'italiano. Qualora ci fosse qualsiasi discrepanza tra questa traduzione e la versione originale in lingua inglese, il regolamento ufficiale in inglese deve essere esclusivamente tenuto in considerazione.

Translation by: Lenzi Daniele
Proofreading by: Masi Sara, Bossi Barbara

Traduzione a cura di: Lenzi Daniele
Controllo e correzione a cura di: Masi Sara, Bossi Barbara

REGOLAMENTO WSSA PATTINAGGIO FREESTYLE INDICE

1. REGOLAMENTO DEL PATTINAGGIO FREESTYLE			
1.1. Discipline	3		
1.2. Regolamento per la Registrazione	3		
1.3. Area di Gara e Posizionamento dei Coni	4		
1.4. Precauzioni di Sicurezza	4		
1.5. Area di Riscaldamento	5		
1.6. Pattini Permessi	5		
1.7. Coni Ufficiali della Competizione	5		
1.8. Numero di Registrazione	5		
1.9. Equipaggiamento per la Competizione	5		
1.10. Anti-Doping	5		
		5.7. Raccoglitori dei Coni	29
		5.8. Classifica	29
2. CLASSIC FREESTYLE SLALOM		6. FREESTYLE SLIDES (Formato Battle)	
2.1. Area di Gara	6	6.1. Area di Gara	31
2.2. Svolgimento della Competizione	6	6.2. Composizione dei Gruppi	32
2.3. Durata e Cronometraggio	7	6.3. Svolgimento della Competizione	32
2.4. Abbigliamento	8	6.4. Best Slide	33
2.5. Comportamento durante l'Esecuzione	8	6.5. Criteri tecnici	34
2.6. Struttura della Valutazione	8	6.6. Penalità	34
2.7. Punteggio	10	6.7. Classifica	35
2.8. Valutazione delle Penalità	10		
2.9. Raccoglitori dei Coni	12	7. FREE JUMP	
2.10. Classifica	12	7.1. Area di Gara ed Equipaggiamento	36
		7.2. Concorrenti	36
3. CLASSIC FREESTYLE SLALOM DI COPPIA		7.3. Regolamento della Competizione	36
3.1. Area di Gara	13	7.4. Spareggi	37
3.2. Svolgimento della Competizione	13		
3.3. Durata e Cronometraggio	13	APPENDICE A: LISTA DI EQUIPAGGIAMENTO LOGISTICO DELLA COMPETIZIONE (Vedi 1.9)	39
3.4. Abbigliamento	13		
3.5. Comportamento durante l'esecuzione	13	APPENDICE B: MATRICE DEI TRICK DEL FREESTYLE SLALOM (Vedi 2.6)	41
3.6. Struttura della Valutazione	13		
3.7. Punteggio	14	APPENDICE C: SISTEMA DEI VICTORY POINTS (Vedi 2.10)	42
3.8. Valutazione delle Penalità	14		
3.9. Raccoglitori dei Coni	14	APPENDICE D: MATRICE DELLE SLIDE (Vedi 6.5)	44
3.10. Classifica	14		
		APPENDICE E: Protocollo e requisiti per la convalida dei record del mondo	45
4. SPEED SLALOM		1. Speed Slalom	45
4.1. Area di Gara	15	2. Free Jump	46
4.2. Svolgimento della Competizione	17		
4.3. Procedura dello Speed Slalom	18	APPENDICE F: LISTA DI ECCEZIONE DEI PATTINATORI	47
4.4. Valutazione delle Penalità	20		
4.5. Raccoglitori dei Coni	21		
4.6. Classifica	21		
5. BATTLE FREESTYLE SLALOM			
5.1. Area di Gara	23		
5.2. Composizione dei Gruppi	23		
5.3. Svolgimento della Competizione	25		
5.4. Best Trick e Last Trick	26		
5.5. Criteri tecnici	27		
5.6. Penalità	29		

1. REGOLAMENTO DEL PATTINAGGIO FREESTYLE

1.1. DISCIPLINE

Le competizioni di pattinaggio freestyle consistono di tutte o alcune delle seguenti discipline: Classic Freestyle Slalom, Freestyle Slalom di Coppia, Speed Slalom, Battle Freestyle Slalom, Freestyle Slides e Free Jump.

1.2. REGOLAMENTO PER LA REGISTRAZIONE

1.2.1. I concorrenti devono presentare un documento valido di identificazione personale e di appartenenza alla cittadinanza del paese collegato al proprio WSSA ID (es. Passaporto).

1.2.1.1. Nel caso in cui un concorrente cambi la propria nazionalità, egli deve mantenere la propria nuova nazionalità per un minimo di un anno e riceverà un nuovo WSSA ID. Un pattinatore non può cambiare la propria nazionalità durante la stagione in corso (dal 1 gen. al 31 dic.) successivamente alla conferma della propria nazionalità o dopo la registrazione eseguita in concomitanza col suo primo evento dell'anno. Qualora un pattinatore desiderasse variare la propria cittadinanza di appartenenza, dovrà essere soggetto ad approvazione da parte della WSSA.

1.2.2. Nel caso in cui ci sia un numero sufficiente di concorrenti maschi e femmine, i partecipanti ad ogni disciplina dovrebbero essere ulteriormente suddivisi nella categorie maschile e femminile. Nel caso contrario, ogni singola disciplina può essere condotta a categoria mista (unisex). La decisione finale è a discrezione del capo giudice della competizione e dell'organizzatore dell'evento.

1.2.3. Nel caso in cui ci sia un numero sufficiente di concorrenti per classi di età, i concorrenti di ogni disciplina, incluso il Battle, potrebbero essere ulteriormente suddivisi nelle categorie junior e senior. La decisione finale è a discrezione del capo giudice della competizione e dell'organizzatore dell'evento.

1.2.3.1. 10 < Junior < 16 anni di età; Senior 16+ anni di età.

es. per il 2017, i junior sono nati tra il 1 gennaio 2001 ed il 31 dicembre 2007; i senior sono nati prima del 31 dicembre 2000. Nota bene: nel caso speciale in cui i pattinatori junior abbiano gareggiato nel WFSC, nel Campionato Asiatico o nel Campionato Europeo 2014 nella categoria senior (vedi lista in appendice F) prima della scrittura ed applicazione di questa regola, a loro è stata concessa facoltà di scegliere la propria categoria all'inizio della stagione 2015, una volta per tutte e senza possibilità di ripensamento.

1.2.4. Ogni modifica ai dettagli di registrazione, inclusi i nomi per il Freestyle di coppia, deve essere eseguita prima della data limite della registrazione. Cambiamenti successivi alla data limite non saranno ammessi.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

1.2.5. I concorrenti che non eseguano il check-in prima della data/ora limite decisa dagli organizzatori saranno squalificati per quella disciplina.

1.3. AREA DI GARA E POSIZIONAMENTO DEI CONI

1.3.1. La superficie dell'area di gara dovrebbe essere appropriata per il pattinaggio freestyle (es. piatta, regolare, con corretto grip).

1.3.2. Dovrebbero essere presenti 4 file di coni, con 2 m di spazio tra ciascuna linea.

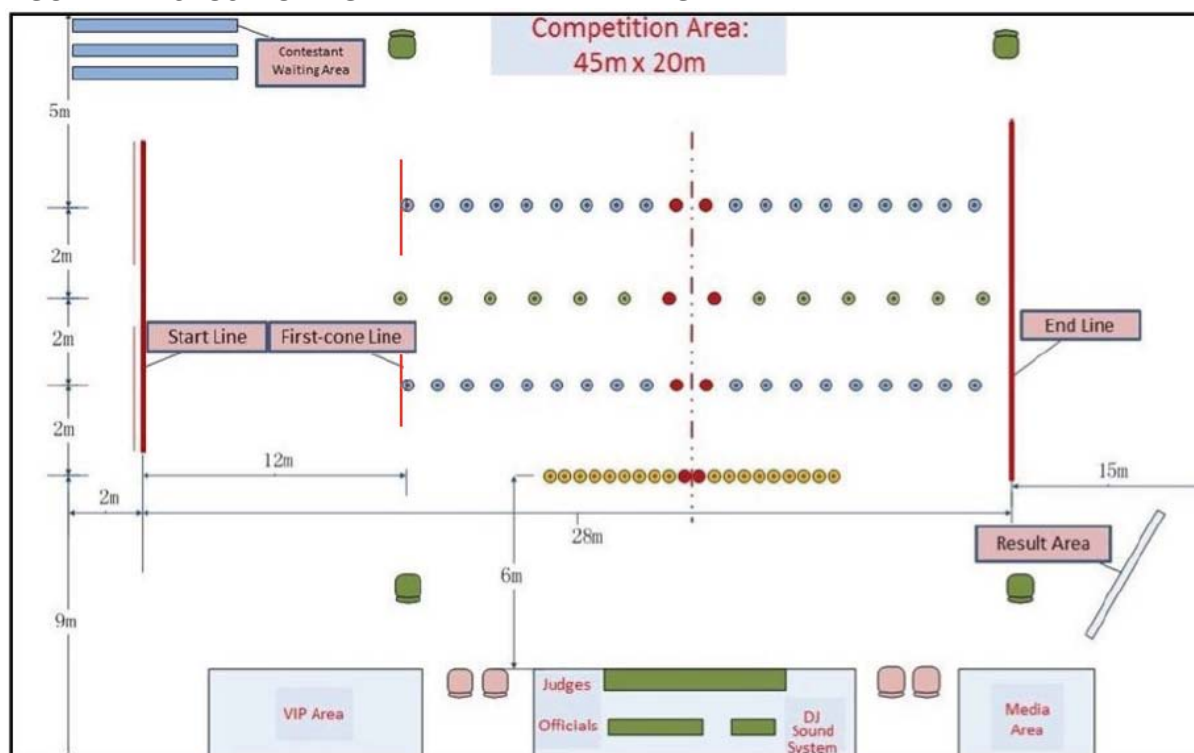
1.3.2.1. L'ordine delle file è, a partire da quella più vicina alla giuria: 50 cm, 80 cm, 120 cm, 80 cm.

1.3.2.2. Il centro di ogni fila deve essere allineato col tavolo della giuria.

1.3.2.3. Le file di coni per i 50 cm e 80 cm consistono di 20 coni. La fila di coni per i 120 cm consiste di soli 14 coni.

1.3.2.4. I segni a terra per i coni dovrebbero avere un diametro di 7,7 cm, con un piccolo cerchio centrale di 0,7 cm di diametro.

FIGURA 1: DISPOSIZIONE GENERALE DELL'AREA DI GARA



1.4. PRECAUZIONI DI SICUREZZA

Nell'area di gara devono sussistere condizioni di sicurezza per i concorrenti.

1.5. AREA DI RISCALDAMENTO

Se il luogo della competizione lo permette, dovrebbe essere messa a disposizione dei concorrenti un'area di riscaldamento. La superficie dovrebbe essere simile a quella dell'area di gara.

1.6. PATTINI PERMESSI

1.6.1. Ai concorrenti è consentito l'utilizzo di qualunque tipo di pattini a rotelle (in linea o tradizionali) durante la competizione.

1.6.2. I concorrenti devono assicurarsi che i propri pattini siano sicuri e pronti per l'utilizzo.

1.6.3. Il capo giudice ha la possibilità a sua discrezione di rifiutare qualunque pattino che sia considerato non sicuro o che dia un vantaggio iniquo.

1.7. CONI UFFICIALI DELLA COMPETIZIONE

1.7.1. Le dimensioni dei coni della competizione sono: altezza da 7,6 a 8 cm, diametro di base da 7,4 a 7,5 cm, diametro superiore da 2,5 a 2,7 cm.

1.7.2. Il materiale dei coni dovrebbe essere duro a sufficienza alla base da prevenire il bloccaggio delle ruote dei pattini quando colpiti.

1.8. NUMERO DI REGISTRAZIONE

I numeri di gara dovrebbero essere forniti dall'organizzatore dell'evento per competizioni di livello 3-coni e superiori, per lo Speed Slalom e il Free Jump. Il capo giudice specificherà dove e quando questi debbano essere mostrati dai partecipanti, in relazione alla disposizione dell'area di gara. Non è permessa alcuna alterazione dei numeri di gara.

1.9. EQUIPAGGIAMENTO PER LA COMPETIZIONE

L'equipaggiamento dovrebbe seguire le linee guida contenute in Appendice A: Lista di equipaggiamento della competizione.

1.10. ANTI-DOPING

Ogni concorrente potrà essere soggetto ad analisi anti-doping in qualunque luogo e momento, sia durante lo svolgimento di una gara WSSA, che al di fuori di questa. I concorrenti dovranno sottostare ai controlli anti-doping quando richiesto da un ufficiale responsabile. La WSSA segue correntemente la regolamentazione anti-doping delle Federazioni Nazionali di Pattinaggio e della FIRS (Fédération Internationale de Roller Sports).

2. CLASSIC FREESTYLE SLALOM

I pattinatori preparano una run coreografata sulla base musicale di propria scelta, che eseguono all'interno di uno specifico lasso di tempo della competizione.

2.1. AREA DI GARA

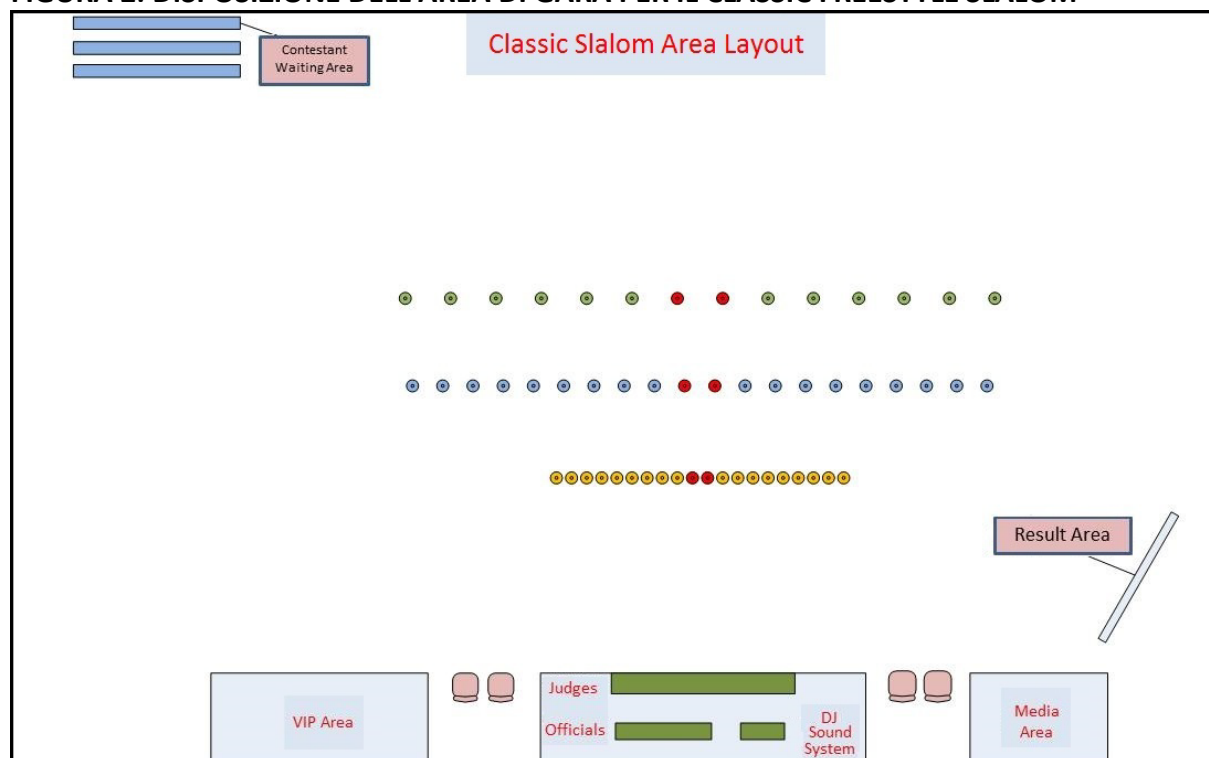
2.1.1. Sono previste 3 file di coni, con 2 m di distanza tra ogni fila.

2.1.1.1. L'ordine delle file è, partendo da quella più vicina alla giuria: 50 cm, 80 cm e 120 cm.

2.1.1.2. Le file di coni a 50 cm e 80 cm consistono di 20 coni. La fila dei coni da 120 cm consiste di soli 14 coni.

2.1.1.3. Il centro di ogni fila deve essere allineata col tavolo della giuria.

FIGURA 2: DISPOSIZIONE DELL'AREA DI GARA PER IL CLASSIC FREESTYLE SLALOM



2.2. SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

2.2.1 E' previsto un solo round per il Classic Freestyle Slalom. Tuttavia, gli organizzatori possono decidere di aggiungere dei round di qualifica, se è presente un elevato numero di pattinatori all'interno della categoria.

2.2.1.1. Per quanto riguarda i round di qualifica, i top skaters sono automaticamente pre-qualificati, i pattinatori restanti sono divisi in gruppi secondo il loro WSSA Freestyle World Ranking. Il capo giudice decide il numero dei

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

pattinatori pre-qualificati, il numero dei gruppi di qualifica, e il numero di pattinatori da passare al round finale.

2.2.1.2. Il raggruppamento dei round di qualifica dovrebbe seguire il tipo di distribuzione come sotto:

FIGURA 3: ESEMPIO DI COMPOSIZIONE DEI GRUPPI PER LE QUALIFICHE DI CLASSIC E FREESTYLE SLALOM

TOP 16			
+			
Q1	Q2	Q3	Q4
17	18	19	20
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	30	29
33	34	35	36
40	39	38	37

Questo è un esempio di distribuzione nei gruppi di qualifica per 40 pattinatori.

I Top 16 sono pre-qualificati per il round finale e i pattinatori dal 17° al 40° sono distribuiti in diversi gruppi di qualifica (es. 4). Solo i primi pattinatori classificati (es. primi 2) di ciascun gruppo di qualifica raggiungeranno la finale (e ripeteranno la loro run una seconda volta).

Il round finale comprenderà quindi i top 16 pre-qualificati e i pattinatori qualificati (es. 8), quindi 16+8=24 pattinatori.

2.2.1.3. I requisiti e i regolamenti dei round di qualifica sono gli stessi del round finale.

2.2.1.4. Il round finale comprenderà i pattinatori pre-qualificati e quelli qualificati.

2.2.2. L'ordine di discesa in pista dei pattinatori è basato sull'ultimo WSSA Freestyle World Ranking pubblicato, in ordine inverso rispetto al world ranking. I pattinatori ancora privi di ranking sono aggiunti in ordine casuale al principio della lista di discesa in pista e sono i primi ad eseguire la loro run.

2.2.3. I pattinatori devono eseguire la loro performance su tutte e 3 le file di coni da 50 cm, 80 cm, 120 cm e attraversare ogni intervallo tra i coni.

2.2.4. Subito dopo che un pattinatore ha terminato la propria performance, il pattinatore successivo è chiamato all'area di gara per il riscaldamento, nel frattempo i giudici valutano il concorrente precedente.

2.2.5. Gli allenatori e i responsabili di squadra possono accompagnare i loro pattinatori all'area risultati nell'attesa che il risultato sia annunciato.

2.3. DURATA E CRONOMETRAGGIO

2.3.1. La durata della run di Classic Freestyle Slalom è compresa tra 105 e 120 secondi (1 minuto e 45 secondi – 2 minuti).

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

2.3.1.1. Il cronometraggio parte con l'inizio della musica. La musica viene fatta partire quando il pattinatore è pronto.

2.3.1.2. L'esecuzione termina quando il pattinatore indica che ha concluso oppure quando la musica finisce.

2.4. ABBIGLIAMENTO

2.4.1. L'abbigliamento utilizzato può riflettere il tema della musica purché non sia indecente e sia appropriato al pattinaggio.

2.4.1.1. L'abbigliamento utilizzato non dovrebbe essere indecoroso o di natura sessuale.

2.4.2. Non è concesso l'utilizzo di accessori e altri oggetti.

2.4.2.1. Nel caso in cui durante l'esecuzione una parte dell'abbigliamento sia deliberatamente rimossa o gettata a terra, questa dovrà essere considerata come accessorio.

2.4.2.2. Le questioni poco chiare riguardo l'abbigliamento sono di competenza e decisione del capo giudice.

2.5. COMPORTAMENTO DURANTE L'ESECUZIONE

2.5.1. Atti o gesti irrispettosi (es. di natura sessuale, violenta o insulti), specialmente rivolti verso i giudici, non sono considerati come appropriati e il pattinatore che li commette potrà essere penalizzato o squalificato.

2.5.2. E' rigorosamente proibito utilizzare basi musicali con contenuto razzista, politico, violento, osceno o basi musicali che fanno riferimento a questi concetti. I pattinatori che violeranno tale regola saranno puniti tramite azione disciplinare (perdita di punti, perdita di posizioni di classifica, squalifica, sanzione pecuniaria). Le stesse azioni disciplinari potranno essere applicate contro il pattinatore anche dopo il termine della competizione, nel caso vengano ricevute lamentele da terze parti.

2.6. STRUTTURA DELLA VALUTAZIONE

Il risultato finale dell'esecuzione della run del pattinatore per il Classic Freestyle Slalom è strutturato su due tipi di valutazione: punteggio tecnico e punteggio artistico. Il punteggio artistico è parzialmente dipendente dal livello di abilità tecnica mostrato durante l'esecuzione.

2.6.1. Valutazione tecnica

Il punteggio tecnico è basato su:

2.6.1.1. *Difficulty of slalom trick* - Difficoltà dei passi di slalom eseguiti (vedi Matrice dei passi - Appendice B). Il punteggio tecnico è influenzato anche dal "*freestyle footwork*" eseguito dal pattinatore. La difficoltà, la velocità e la varietà dei movimenti eseguiti risulterà in un più alto punteggio tecnico. Un *freestyle footwork*

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

di base o semplice risulterà in un più basso punteggio tecnico. I giudici sono tenuti obbligatoriamente a seguire i livelli di difficoltà dei passi indicati nella Matrice, qualora questi siano eseguiti in modo corretto (a velocità media, sulla fila di coni da 80cm, per minimo 4 coni o 3 giri per i passi di rotazione).

2.6.1.2. *Variety* - Varietà: i pattinatori sono incoraggiati a eseguire e integrare nelle proprie run una completa varietà di passi che includa passi seduti, di rotazione, su una ruota, altri passi ecc.

Il numero minimo di passi validi da eseguire durante la performance è 8 (in diverse famiglie e in qualunque proporzione), se il pattinatore esegue meno passi (o meno di 8 passi eseguiti con successo) sarà penalizzato dai giudici nel criterio tecnico della Varietà.

2.6.1.3. *Continuity* - Continuità: i passi dovrebbero essere uniti e integrati tra loro in modo da permettere al pattinatore di muoversi in modo continuo.

2.6.1.4. *Speed and rhythm* - Velocità e ritmo: la velocità di esecuzione influenza direttamente la difficoltà tecnica dello slalom. Variazioni controllate nella velocità indicano il raggiungimento di un buon controllo dei passi eseguiti.

2.6.2. Valutazione artistica

I giudici riflettono nel punteggio artistico lo "show" eseguito dal pattinatore, l'abilità personale di eseguire una performance completa con una buona combinazione di movimenti del corpo (elementi di ballo), freestyle, musica e potenza. Tutti questi dettagli dovrebbero essere combinati in modo sensato e con una certa logica.

Il punteggio artistico dovrebbe essere dipendente dal punteggio tecnico con uno scarto di ± 10 , in base ai seguenti criteri:

2.6.2.1. *Body Performance* - Controllo del corpo: i pattinatori dovrebbero mostrare una raggiunta capacità di unire i movimenti del corpo nella loro esecuzione, dovrebbero altresì prestare attenzione alle loro braccia, alla testa e al corpo quando pattinano.

2.6.2.2. *Music Expression* - Espressione musicale: la scelta della musica dovrebbe essere complementare e in accordo con lo stile di pattinaggio mostrato dal pattinatore. L'esecuzione dovrebbe essere coreografata con il tempo della musica ed esprimere il carattere, il ritmo e la velocità della musica scelta. Passi eseguiti a tempo con la musica dimostrano il raggiungimento di questo criterio.

2.6.2.3. *Trick Management* - Gestione dei passi: questo criterio riguarda il posizionamento dei passi sia all'interno della musica che lungo le file dei coni.

2.6.2.3.1. La coreografia dovrebbe seguire le pause e le variazioni dinamiche della musica.

2.6.2.3.2. I pattinatori sono inoltre incoraggiati a posizionare i passi impegnativi nel mezzo delle file dei coni, non solo alle estremità.

2.6.2.3.3. Tutte le componenti dell'esecuzione dovrebbero essere condotte all'interno delle file dei coni. Il punteggio di gestione dei passi sarà ridotto nel caso in cui un pattinatore trascorra troppo tempo al di fuori delle file dei coni.

2.7 PUNTEGGIO

Il punteggio massimo per la competizione di Classic Freestyle Slalom è di 130 punti. Due componenti contribuiscono a formare questa valutazione. Il punteggio tecnico è compreso tra 10 e 60 punti e il punteggio artistico è compreso tra 0 e 70 punti. Il punteggio finale è arrotondato al numero decimale più prossimo per determinare il risultato finale.

2.7.1. Valutazione standard dei passi e requisiti generali

2.7.1.1. La valutazione standard dei passi rappresenta il punteggio di base da cui i giudici devono partire per determinare l'abilità del pattinatore nell'eseguire correttamente e propriamente i passi mostrati. Viene assunto che i passi siano eseguiti con fluidità e velocità sulla fila degli 80 cm, all'interno di un contesto di esecuzione nella media.

2.7.1.2. I passi dovrebbero essere eseguiti lungo un minimo di 4 coni consecutivi, o per 3 rotazioni consecutive.

2.7.1.3. Le transizioni, i cambi di piede o di direzione da un passo ad un altro passo della stessa famiglia o appartenenti a diverse famiglie sono concessi. Ad ogni modo, le transizioni dovrebbero essere eseguite senza interruzione.

2.7.1.4. I passi e le transizioni dovrebbero essere eseguiti dal pattinatore chiaramente e con precisione. Se i giudici fossero in dubbio riguardo all'esecuzione dei passi (qualità dei trick, tapping, numero di coni o di rotazioni, tocco del terreno durante i salti, perdita di traiettoria ecc.), i passi e le transizioni non saranno validati e sarà tenuta in considerazione solamente la parte eseguita correttamente.

2.7.2. Famiglie dei passi e requisiti specifici

2.7.2.1. Passi seduti: Il pattinatore dovrebbe essere in posizione accosciata, con la vita al di sotto del livello del ginocchio durante tutta l'esecuzione del passo lungo i coni.

2.7.2.2. Passi saltati: i piedi del pattinatore dovrebbero lasciare il terreno contemporaneamente.

2.7.2.3. Passi di rotazione: il pattinatore dovrebbe mantenere almeno una ruota a contatto col terreno durante la rotazione e rimanere all'interno della linea dei coni durante la rotazione.

2.7.2.4. Passi su una ruota: passi che sono eseguiti lungo una direzione, sia all'avanti che all'indietro, all'interno della linea dei coni, con solamente una ruota a contatto con il terreno.

2.7.2.5. Altri passi: passi che non sono inclusi nelle famiglie precedenti di passi seduti, saltati, di rotazione, su una ruota.

2.8. VALUTAZIONE DELLE PENALITÀ

2.8.1. Penalità riguardanti la durata dell'esecuzione.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

Se il pattinatore termina l'esecuzione prima di 105 secondi o dopo 120 secondi, saranno detratti 10 punti di penalità.

2.8.2. Penalità riguardanti coni spostati o intervalli non attraversati

2.8.2.1. Ogni cono abbattuto o spostato abbastanza dal suo cerchio di base da rendere visibile il segno centrale sottostante vale 0,5 punti di penalità.

2.8.2.1.1. Nel caso eccezionale in cui il pattinatore colpisca un cono e quest'ultimo ritorni da solo sul suo cerchio di base, non sarà conteggiata alcuna penalità per questo cono.

2.8.2.1.2. Se un cono abbattuto muove o abbatte un altro cono, sono detratti 0,5 punti di penalità per ciascun cono spostato o abbattuto.

2.8.2.2. Se più di 5 intervalli non sono slalomati dal pattinatore, saranno detratti 5 punti di penalità.

2.8.3. Penalità riguardanti gli errori

Perdite di equilibrio, cadute ed errori durante l'esecuzione sono penalizzati. Le perdite di equilibrio sono penalizzate dai giudici valutatori. Le cadute sono penalizzate dal giudice delle penalità. (Vedi 2.8.5)

2.8.3.2. Per le perdite di equilibrio, le penalità detratte vanno da 0,5 a 1,5 punti.

2.8.3.2. Per le cadute, le penalità detratte vanno da 2 a 5 punti.

2.8.4. Interruzione dell'esecuzione

2.8.4.1. Se il pattinatore interrompe l'esecuzione a causa di un'interruzione esterna, non viene conteggiata alcuna penalità per la replica dell'esecuzione. La seconda esecuzione dovrebbe ripartire dall'inizio ma sarà giudicata a partire dal punto di interruzione della prima esecuzione.

2.8.4.2. Se il concorrente interrompe l'esecuzione a causa di una interruzione interna, saranno detratti 5 punti di penalità per la replica dell'esecuzione.

2.8.5. Ricezione della musica oltre i termini

2.8.5.1. Se la musica del pattinatore sarà ricevuta oltre il termine ultimo di presentazione, saranno detratti 10 punti di penalità.

2.8.5.2. Se la musica del pattinatore non sarà ricevuta prima della conclusione della riunione dei rappresentanti delle squadre, o nel caso questa riunione non sia prevista, prima delle ore 18:00 ora locale del giorno antecedente la competizione, al pattinatore non sarà concesso di partecipare alla competizione.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

2.8.6. Tabella di riferimento del giudice delle penalità

TIPO DI ERRORE	PUNTI DI PENALITA'	DESCRIZIONE
Caduta	2	Caduta leggera che non influenzi l'esecuzione
Caduta con impatto	5	Caduta pesante sul terreno
Durata dell'esecuzione	10	L'esecuzione termina prima o dopo l'intervallo di tempo concesso. (105-120 secondi)
Interruzione dell'esecuzione	5	Esecuzione interrotta dal pattinatore. Decisione a discrezione del capo giudice
Coni spostati	0,5	Per ciascun cono spostato o abbattuto
Intervalli non slalomati	5	Per più di 5 intervalli non slalomati
Perdite di parti dell'abbigliamento	2	Parti di abbigliamento cadute, inclusi gli occhiali
Abbigliamento come accessorio	DQ	Utilizzo dell'abbigliamento come accessorio
Penalità riguardante la musica	10	Musica ricevuta dopo il termine previsto

2.9. RACCOGLITORI DEI CONI

2.9.1. I Raccoglitori dei coni devono attendere il consenso del giudice delle penalità prima di riposizionare i coni spostati dopo il termine dell'esecuzione.

2.9.2. I raccoglitori dei coni non devono utilizzare i pattini mentre sono in servizio.

2.10. CLASSIFICA

2.10.1. La classifica finale è basata sulla comparazione tra le classifiche personali di ogni giudice valutatore usando il sistema dei "*victory point*" (Vedi *victory point* in Appendice C).

2.10.2 Le classifiche personali dei giudici valutatori sono basate sui punteggi da loro assegnati e sui punti di penalità applicati dal giudice delle penalità, che sono sottratti direttamente dai punteggi dei giudici valutatori.

3. CLASSIC FREESTYLE SLALOM DI COPPIA

Due pattinatori preparano una run coreografata sulla musica di loro scelta, che eseguono all'interno di uno specifico intervallo di tempo della competizione. Il punteggio è basato sulla sincronizzazione, l'espressione musicale oltre che sulla tecnica.

3.1. AREA DI GARA

L'area di gara per lo slalom di coppia è la stessa dell'area della competizione del Classic Freestyle Slalom (vedi 2.1).

3.2. SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

3.2.1. A parte per l'ordine di discesa in pista, le regole per lo slalom di coppia sono le stesse del Classic Freestyle Slalom (vedi 2.2).

3.2.2. L'ordine di discesa in pista è stabilito dal Pair Freestyle world ranking.

3.2.3. Durante i Campionati Mondiali o Continentali, entrambi i pattinatori devono rappresentare la medesima nazione.

3.2.4. Ad ogni coppia sarà assegnato un WSSA ID per il World Ranking di Coppia.

3.2.4.1. Ad ogni pattinatore che pattina in più di una coppia sarà assegnato più di un numero ID per il World Ranking.

3.3. DURATA E CRONOMETRAGGIO

3.3.1. A parte per la durata dell'esecuzione, le regole del cronometraggio sono le stesse del Classic Freestyle Slalom (vedi 2.3).

3.3.2. La durata dell'esecuzione dello slalom di coppia è compresa tra 160 e 180 secondi (2 minuti 40 secondi – 3 minuti).

3.4. ABBIGLIAMENTO

Il regolamento riguardante l'abbigliamento è lo stesso del Classic Freestyle Slalom (vedi 2.4).

3.5. COMPORTAMENTO DURANTE L'ESECUZIONE

Il regolamento riguardante il comportamento durante l'esecuzione è lo stesso del Classic Freestyle Slalom (vedi 2.5).

3.6. STRUTTURA DELLA VALUTAZIONE

Il risultato finale dell'esecuzione dei pattinatori per lo slalom di coppia è basato su tre tipi di valutazione: punteggio tecnico, punteggio artistico e punteggio di sincronia. Sia il

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

punteggio artistico che il punteggio di sincronia sono in parte dipendenti dal livello di abilità tecnica mostrato durante l'esecuzione.

3.6.1. Valutazione tecnica

Le regole per il punteggio tecnico sono le stesse del Classic Freestyle Slalom (vedi 2.6.1).

3.6.2. Valutazione artistica

Le regole per il punteggio artistico sono le stesse del Classic Freestyle Slalom (vedi 2.6.2).

3.6.3. Sincronia

3.6.3.1. L'esecuzione dei due pattinatori dovrebbe mostrare la stessa coordinazione del corpo e tempistica, eseguendo gli stessi movimenti nella stessa direzione. Sono ammissibili variazioni come ad es. tacco/punta, avanti/indietro, sinistra/destra.

3.6.3.2. La sincronizzazione speculare non è giudicata come parte del punteggio di sincronia. E' invece inclusa nel punteggio artistico.

3.7. PUNTEGGIO

Il punteggio massimo per la competizione di Classic Freestyle Slalom di coppia è di 200 punti. Ci sono 3 componenti in questa valutazione. Il massimo punteggio tecnico è di 60 punti, il massimo punteggio artistico è di 70 punti e il massimo punteggio di sincronia è di 70 punti. Il punteggio finale è arrotondato al numero decimale più prossimo per determinare il risultato finale.

3.7.1. Il punteggio tecnico della coppia è basato sul pattinatore della coppia che mostri l'esecuzione di livello tecnico inferiore.

3.8. VALUTAZIONE DELLE PENALITA'

La valutazione delle penalità è la stessa del Classic Freestyle Slalom (vedi 2.8).

3.9. RACCOGLITORI DEI CONI

Le regole riguardanti i raccoglitori dei coni sono le stesse del Classic Freestyle Slalom (vedi 2.9).

3.10. CLASSIFICA

Le regole riguardanti la classifica finale sono le stesse del Freestyle Slalom (vedi 2.10).

4. SPEED SLALOM

I concorrenti pattinano slalomando una fila di coni il più velocemente possibile su un piede solo.

4.1. AREA DI GARA

Tutti le misurazioni sono eseguite a partire dal centro dei coni.

4.1.1. Sono presenti 2 file di 20 coni, spaziate a distanza di 80 cm. Le file di coni sono poste a distanza di 3 metri l'una dall'altra.

4.1.1.1. Deve essere presente una barriera divisoria posta ad uguale distanza tra le due file di coni, per una lunghezza minima di 15,2 metri e di altezza compresa tra 15 e 20 cm.

4.1.2. Sono presenti 2 linee di partenza parallele, poste a distanza di 40 cm l'una dall'altra. Il punto di partenza è delimitato da una casella larga 2 m (vedi figura 5).

4.1.2.1. Il primo cono è posto a 12 m di distanza dalla linea di partenza più vicina. La linea di arrivo è posta a 80 cm di distanza oltre l'ultimo cono (vedi figure 4 & 5).

4.1.3. La lunghezza totale del percorso è calcolato come: $12 + (19 \times 0,8) + 0,8 = 28\text{m}$

4.1.4. Un sistema di cronometraggio elettronico deve essere utilizzato sia per la fase di qualificazione che per la fase finale.

4.1.4.1. Durante la fase di qualificazione i sensori delle fotocellule al cancelletto di partenza devono essere posti a 40cm (+/- 2cm) di altezza da terra e i sensori delle fotocellule sulla linea di arrivo devono essere posti a 20cm (+/- 2cm) di altezza da terra.

4.1.4.2. Durante la fase finale non c'è alcun sensore al cancelletto di partenza e i sensori delle fotocellule sulla linea di arrivo devono essere posti a 20cm (+/- 2cm) di altezza da terra.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

FIGURA 4: DISPOSIZIONE DELL'AREA DI GARA PER LO SPEED SLALOM: FASE DI QUALIFICA (TIME TRIALS)

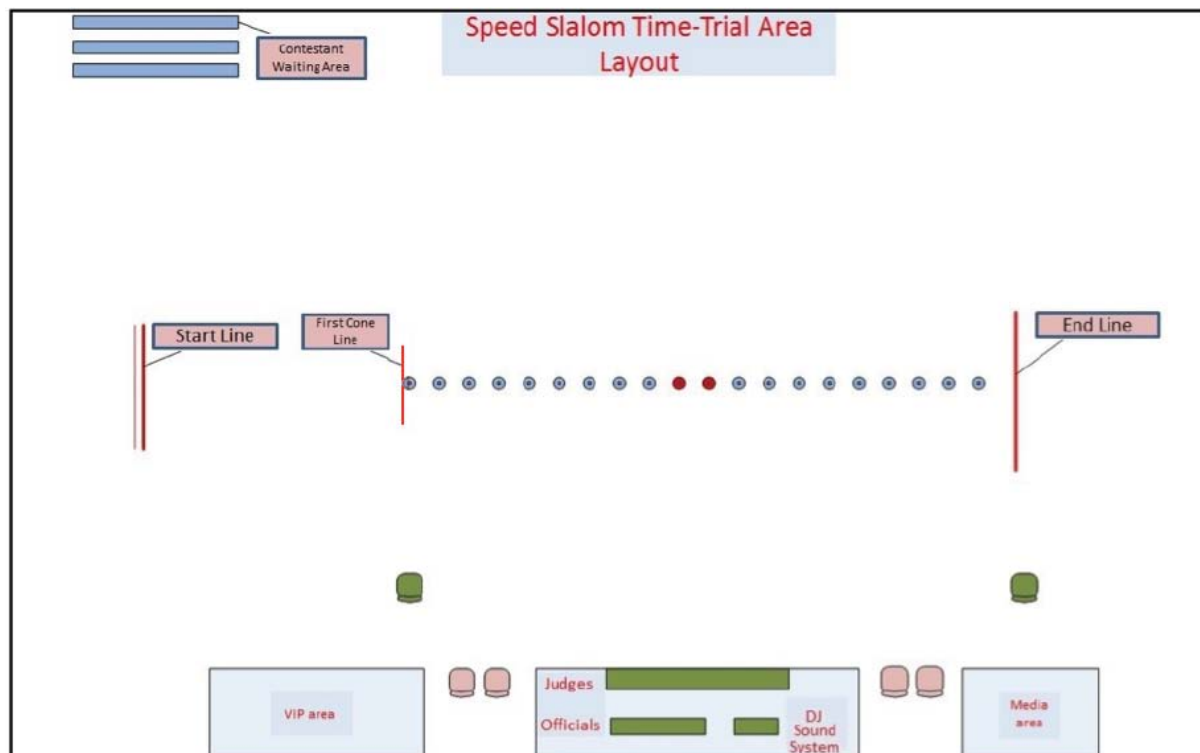
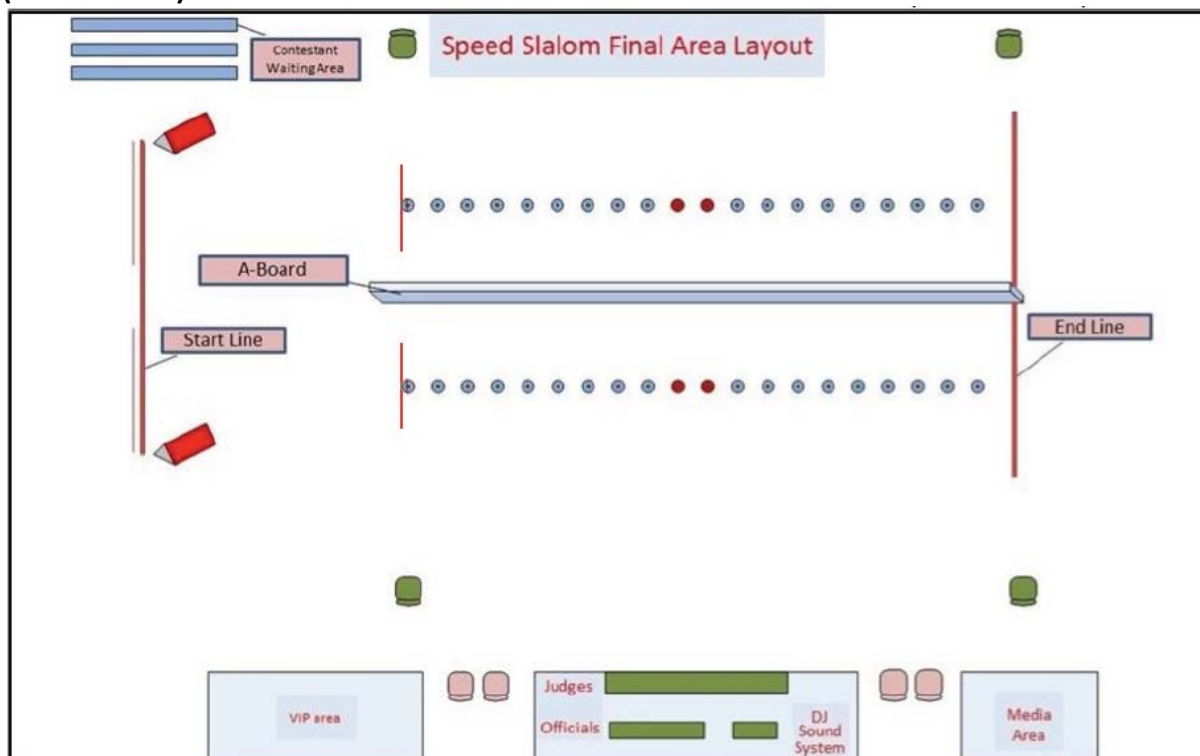


FIGURA 5: DISPOSIZIONE DELL'AREA DI GARA PER LO SPEED SLALOM: FASE FINALE (SISTEMA KO)



4.2. REGOLAMENTO DELLA COMPETIZIONE

La gara di Speed Slalom è strutturata in due fasi: una fase di qualifica, basata su prove individuali a tempo (*time trials*) e una fase finale (sistema KO), basata sullo scontro diretto ad eliminazione.

4.2.1. Fase di qualifica (*time trials*)

Sono concesse due run (tentativi) a partenza libera per pattinatore. Solo la migliore delle due run è presa in considerazione per determinare la classifica di qualificazione. I pattinatori con il miglior tempo sono qualificati per la fase finale.

4.2.1.1. L'ordine di discesa in pista per la prima run è basato sull'ultimo WSSA Speed Slalom World Ranking, a cominciare dal ranking più basso. I pattinatori privi di ranking sono aggiunti casualmente all'inizio della lista di discesa in pista e partono per primi.

4.2.1.2. L'ordine di discesa in pista per la seconda run è basato sulla classifica dei tempi della prima run, a cominciare con il peggior classificato. I pattinatori fuori classifica (senza tempo valido) sono aggiunti casualmente all'inizio della lista di discesa in pista e partono per primi.

4.2.1.3. In funzione del numero dei pattinatori e a discrezione del capo giudice, i migliori 4, 8, 16, 32 o 64 pattinatori sono qualificati per la fase finale. (vedi figure 6.a e 6.b)

4.2.2. Fase finale (sistema KO)

4.2.2.1. I pattinatori qualificati sono raggruppati a due a due come segue: il primo qualificato contro l'ultimo qualificato, il secondo contro il penultimo, ecc. (vedi figure 6.a e 6.b) Il primo pattinatore che vince due run passa al turno successivo, l'altro è eliminato.

FIGURA 6.a: SISTEMA KO, RAGGRUPPAMENTO DEI MIGLIORI 8

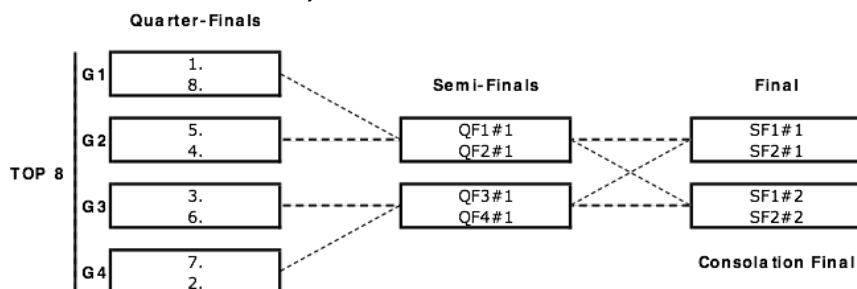
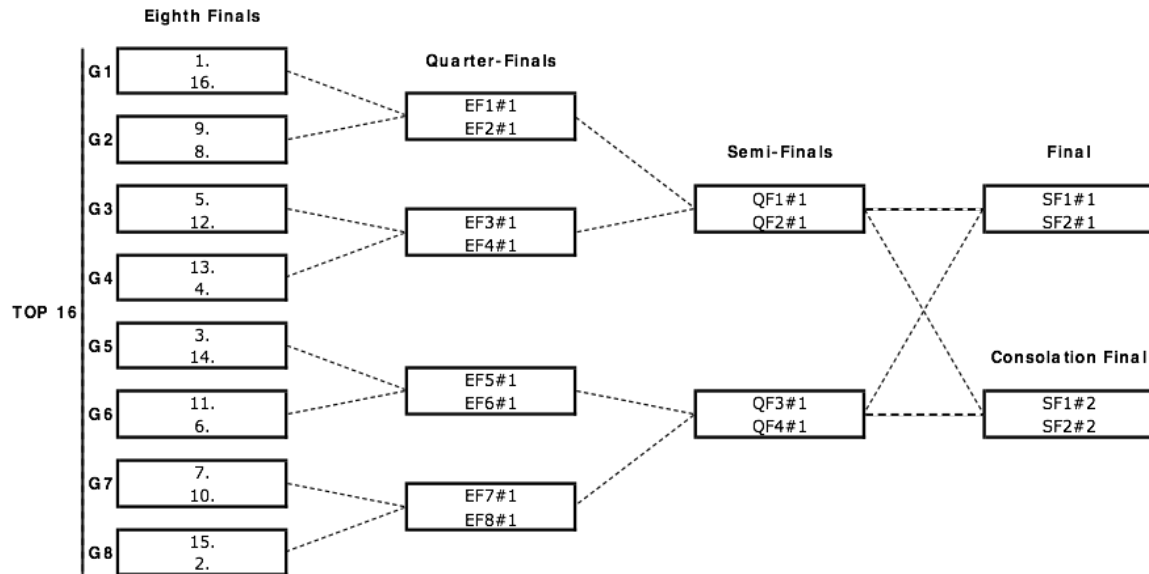


FIGURA 6.b: SISTEMA KO, RAGGRUPPAMENTO DEI MIGLIORI 16



4.2.2.2. Se un pattinatore qualificato abbandona la competizione senza alcuna ragione valida, il suo risultato è nullo e l'altro pattinatore del gruppo passa automaticamente al turno successivo.

4.2.2.3. Se non vi è alcun vincitore in un gruppo dopo 5 run, il pattinatore con il miglior risultato in qualifica è dichiarato vincitore del gruppo e passa al turno successivo.

4.2.2.4. Al termine dei round di semifinale, i vincitori delle semifinali gareggiano per il primo e il secondo posto nella finale, dopo che gli altri due pattinatori perdenti delle semifinali hanno gareggiato per il terzo e il quarto posto nella finale di consolazione.

4.3. PROCEDURA DELLO SPEED SLALOM

4.3.1. Partenza e comandi di partenza

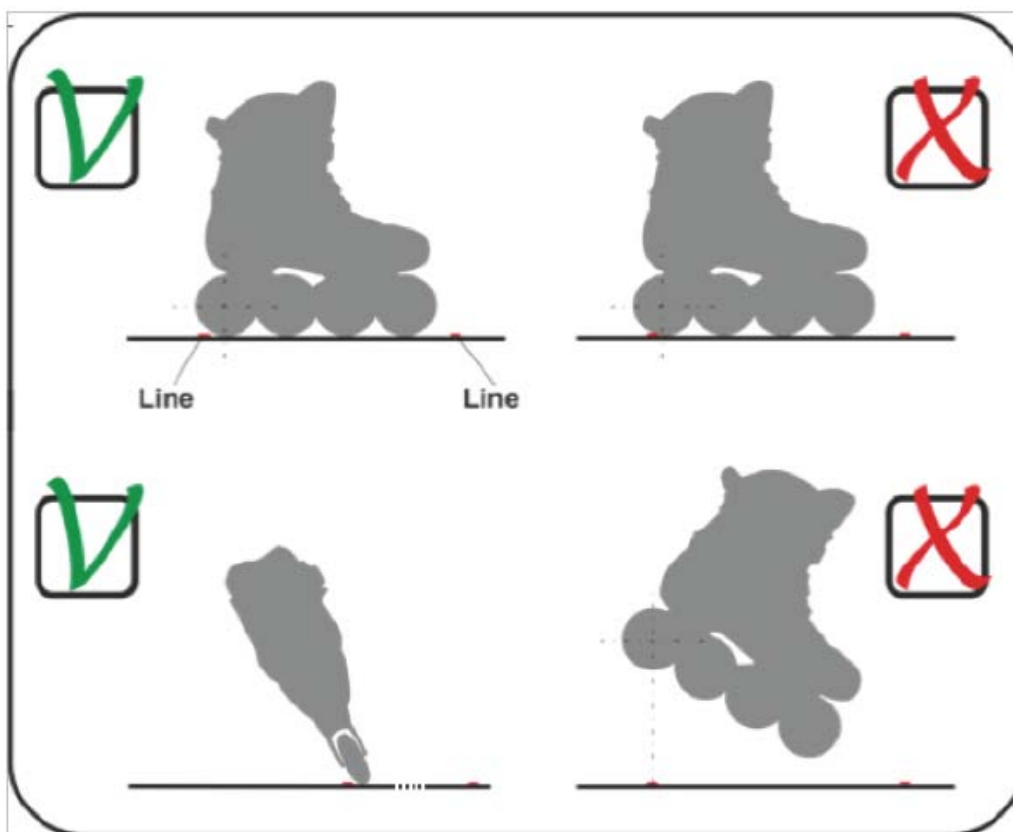
4.3.1.1. Fase di qualifica (Time Trials)

4.3.1.1.1. La sequenza dei comandi di partenza per la partenza libera (free start) per le run di qualifica è: "On Your Marks" seguito da "Ready".

4.3.1.1.2. Il pattinatore deve iniziare la propria run entro 5 secondi dopo il comando "Ready", altrimenti gli sarà attribuito un avviso di falsa partenza. In caso di due false partenze consecutive, la run sarà dichiarata nulla.

4.3.1.1.3. Il piede anteriore del pattinatore deve essere all'interno della casella di partenza (40cm x 2m) e nessuna parte di questo, comprese le ruote, dovrà toccare la linea di partenza anteriore o quella posteriore. Parti del piede posteriore possono toccare la linea di partenza posteriore. Entrambi i pattini o parti di questi devono toccare il terreno. Il primo movimento in avanti di uno dei due pattini deve attraversare la linea di partenza anteriore. L'oscillazione del corpo è ammessa.

FIGURA 7: POSIZIONE DEL PIEDE ANTERIORE NELLA CASELLA DI PARTENZA



4.3.1.2. Fase finale (sistema KO)

4.3.1.2.1. La sequenza di comandi di partenza per le run della fase finale è: "On your marks. Set. [Beep - segnale acustico]".

4.3.1.2.1.1. "On your marks": I pattinatori dovrebbero prepararsi e adottare la posizione di partenza entro 3 secondi, altrimenti sarà loro attribuito un avviso di falsa partenza.

4.3.1.2.1.2. "Set": Nessun movimento o oscillazione del corpo è ammessa dopo il comando "Set", altrimenti al pattinatore sarà attribuito un avviso di falsa partenza.

4.3.1.2.1.3. Segnale acustico di partenza ("Beep"): I pattinatori devono attendere il segnale acustico di partenza ("Beep") prima di partire, altrimenti sarà attribuito loro un avviso di falsa partenza.

4.3.1.2.2 Il piede anteriore del pattinatore deve essere all'interno della casella di partenza (40cm x 2m) e nessuna parte di questo, comprese le ruote, dovrà toccare la linea di partenza anteriore o quella posteriore. Parti del piede posteriore possono toccare la linea di partenza posteriore. Entrambi i pattini o parti di questi devono toccare il terreno e le ruote non devono girare.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

4.3.2. Ingresso nella fila dei coni

Una linea, perpendicolare ai coni e posizionata in corrispondenza del bordo frontale del primo cono, demarca la fine dell'area di accelerazione e l'inizio dell'area di slalom (linea del primo cono).

4.3.2.1. I pattinatori devono attraversare la linea del primo cono su un solo piede. (vedi 4.4.2). E' concesso al pattinatore di essere su una sola ruota durante la run, questa tecnica non comporta alcuna penalità per il pattinatore che la utilizza.

4.3.3. Linea di arrivo

4.3.3.1. I pattinatori devono attraversare la linea di arrivo con il loro piede di supporto e con almeno una ruota a contatto col terreno.

4.4. VALUTAZIONE DELLE PENALITA'

4.4.1. Penalità sulla linea di partenza

4.4.1.1. Se un pattinatore non rimane immobile entro 3 secondi dopo il comando "*On your marks*", gli sarà attribuito un avviso di falsa partenza.

4.4.1.2. Dopo il comando "*Set*", nessun movimento o oscillazione del corpo è ammessa, altrimenti al pattinatore sarà attribuito un avviso di falsa partenza.

4.4.1.3. Se un pattinatore inizia la propria run prima del segnale acustico di partenza (Beep), gli sarà attribuito un avviso di falsa partenza.

4.4.1.4. Se un pattinatore commette due false partenze (nella stessa run), sarà squalificato per questa run.

4.4.2. Penalità sul primo cono

4.4.2.1. Se un pattinatore non è su un solo piede nell'attraversare la linea del primo cono, il primo cono è considerato mancato e gli sarà attribuita una penalità per il primo cono.

4.4.2.2. Se un pattinatore non è su un piede nel passare il secondo cono, gli sarà attribuita una penalità di cono mancato in aggiunta alla penalità per il primo cono.

4.4.2.3. Se un pattinatore non è su un piede nel passare il terzo cono, la run sarà considerata nulla e nessun tempo sarà assegnato.

4.4.3. Penalità durante lo slalom

4.4.3.1. Se un pattinatore cambia piede di slalom o se la sua gamba libera tocca il terreno prima della linea di arrivo, la run sarà considerata nulla e nessun tempo sarà assegnato.

4.4.4. Penalità della linea di arrivo

4.4.4.1. Se la linea di arrivo non è attraversata dal piede di supporto per primo, la run sarà considerata nulla e nessun tempo sarà assegnato.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

4.4.4.2. E' vietato saltare al di sopra della linea di arrivo. In caso ciò accada, la run sarà considerata nulla e nessun tempo sarà assegnato. E' concesso saltare prima della linea di arrivo se il pattinatore atterra prima della linea di arrivo.

4.4.5. Penalità sui cono

4.4.5.1. Per ogni cono mancato o abbattuto sarà sommata una penalità di +0,2 secondi al tempo fatto registrare dal pattinatore.

4.4.5.2. Un cono spostato abbastanza da rendere visibile il segno centrale è considerato come cono abbattuto e sarà sommata una penalità di +0,2 secondi al tempo fatto registrare dal pattinatore.

4.4.5.2.1. I cono spostati, ma non abbastanza da rendere visibili i segni centrali, non saranno penalizzati.

4.4.5.2.2. Nel caso eccezionale in cui il pattinatore colpisca un cono e quest'ultimo ritorni da solo sul suo cerchio di base, coprendo il segno centrale, nessuna penalità sarà attribuita per questo cono.

4.4.5.3. Se un cono colpito colpisce un altro cono, saranno attribuite le penalità per entrambi i cono. Esempio: se un pattinatore colpisce un cono riceverà +0,2 sec di penalità, se questo cono colpisce un altro cono riceverà +0,4 sec di penalità (+0,2 secondi ciascuno).

4.4.5.4. Se ad un pattinatore vengono attribuite più di 4 cono di penalità, la sua run sarà considerata nulla e nessun tempo sarà assegnato. Per quanto riguarda le competizioni di livello inferiore, il numero di cono di penalità che portino all'annullamento della run viene deciso a discrezione del capo giudice.

4.5. RACCOGLITORI DEI CONI

Le regole riguardanti i raccoglitori dei cono sono le stesse del Classic Freestyle Slalom (vedi 2.9).

4.6. CLASSIFICA

4.6.1. Classifica della fase di qualifica (*time trials*)

4.6.1.1. La classifica finale della fase di qualifica è basata sul miglior tempo di ogni pattinatore tra le due run a disposizione.

4.6.1.2. In caso di pareggio, sarà utilizzato il tempo registrato nell'altra run di qualificazione come spareggio tra i pattinatori. In caso di pareggio per entrambe le run di qualificazione, sarà utilizzato il WSSA Speed Slalom World Rankings di questi pattinatori per lo spareggio. In caso di ulteriore pareggio (ad es. nessun world ranking), la posizione di qualifica sarà decisa dal lancio di una moneta.

4.6.2. Classifica della fase finale (sistema KO)

4.6.2.1. Il primo e il secondo posto sono assegnati ai pattinatori che hanno raggiunto il round finale. Essi sono classificati a seconda del risultato della finale.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

4.6.2.2. Il terzo e il quarto posto sono assegnati ai pattinatori che hanno raggiunto i round di semifinale ma non sono passati al round finale. Essi sono classificati a seconda del risultato della finale di consolazione.

4.6.2.3. I posti dal quinto all'ottavo sono assegnati ai pattinatori che hanno raggiunto i round dei quarti di finale ma non sono passati ai round di semifinale. Essi sono classificati secondo il loro migliore tempo della fase di qualifica.

4.6.2.4. I posti dal nono al sedicesimo sono assegnati ai pattinatori che hanno raggiunto i round degli ottavi di finale ma non sono passati ai round dei quarti di finale. Essi sono classificati secondo il loro migliore tempo della fase di qualifica. ecc.

4.6.2.5. Sul foglio di classifica finale, i risultati dei pattinatori qualificati per la fase finale saranno indicati con l'aggiunta dei migliori tempi sia per la fase di qualifica che per la fase finale. I pattinatori che non si sono qualificati per la fase finale saranno indicati e classificati dal diciassettesimo posto in poi a seconda del loro migliore tempo di qualifica.

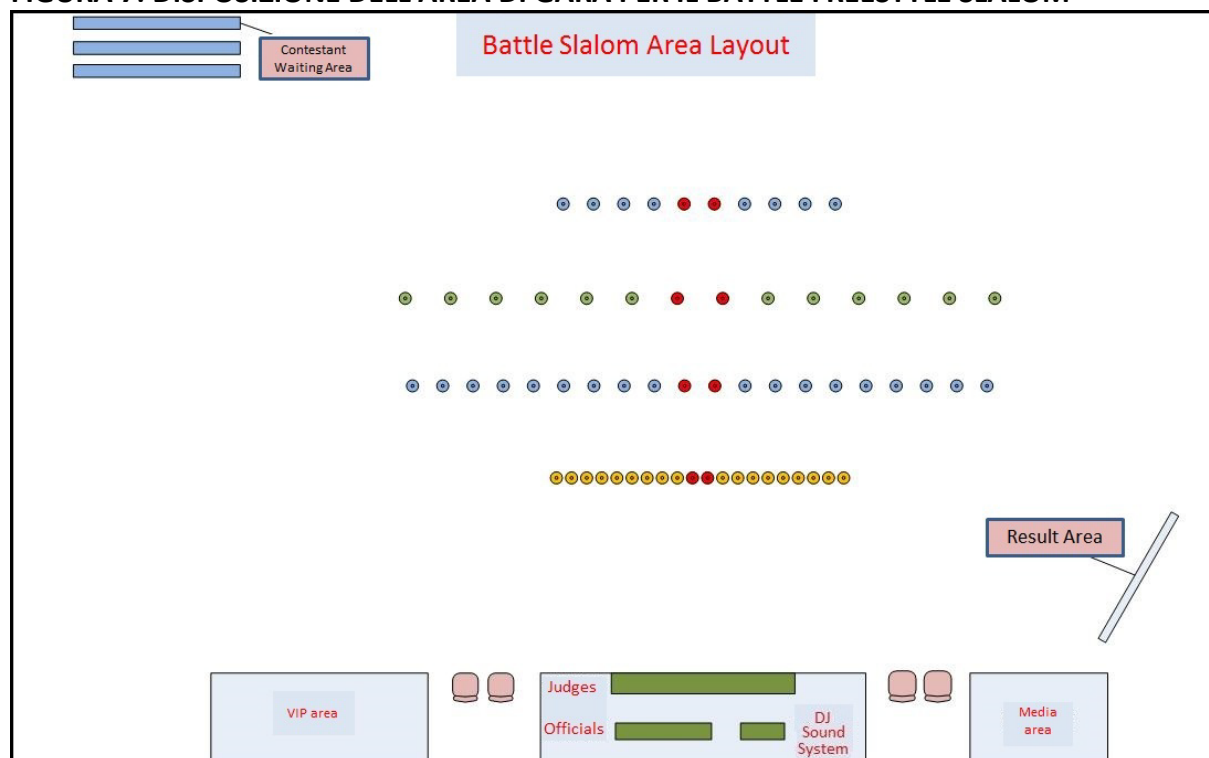
5. BATTLE FREESTYLE SLALOM

I pattinatori gareggiano in piccoli gruppi di tre o quattro per volta e hanno a disposizione alcune run per superare i loro avversari in abilità tecnica. I migliori due di ogni gruppo sono ammessi al gruppo successivo. La classifica è stabilita attraverso comparazione diretta tra i pattinatori.

5.1. AREA DI GARA

5.1.1. L'area di gara per il Battle Freestyle Slalom è la stessa del Classic Freestyle Slalom con l'aggiunta di una ulteriore fila di 10 coni posti a 80 cm di intervallo. La fila è posizionata a 2 metri di distanza dalla fila dei coni da 120 cm (vedi 2.1 & figura 7).

FIGURA 7: DISPOSIZIONE DELL'AREA DI GARA PER IL BATTLE FREESTYLE SLALOM



5.2. COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

5.2.1. I gruppi sono costituiti in funzione dell'ultimo WSSA Freestyle World Ranking pubblicato. I pattinatori sono ordinati nella lista in accordo ai loro WSSA Freestyle World Ranking. I pattinatori privi di ranking sono aggiunti casualmente alla fine della lista.

5.2.2. Ogni gruppo è costituito da un minimo di 3 pattinatori fino ad un massimo di 4 pattinatori.

5.2.3. Il numero dei gruppi dipende dal numero dei pattinatori. Essi sono suddivisi come segue: 12-16 pattinatori -> 4 gruppi; 18-23 pattinatori -> 6 gruppi; 24-32 pattinatori -> 8 gruppi; ecc. (vedi figure 8.a & 8.b).

FIGURA 8.a: GRUPPI DEL BATTLE DIAGRAMMA 24

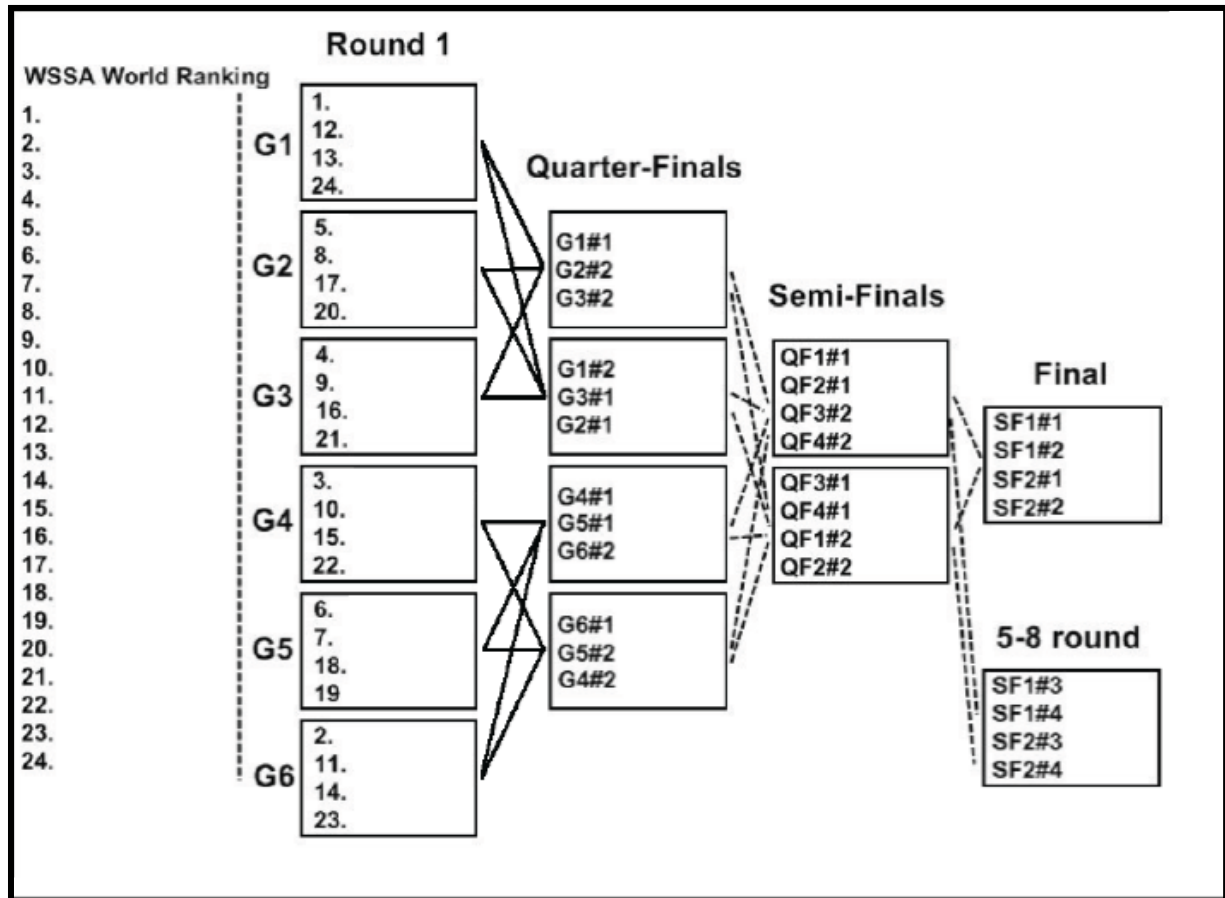
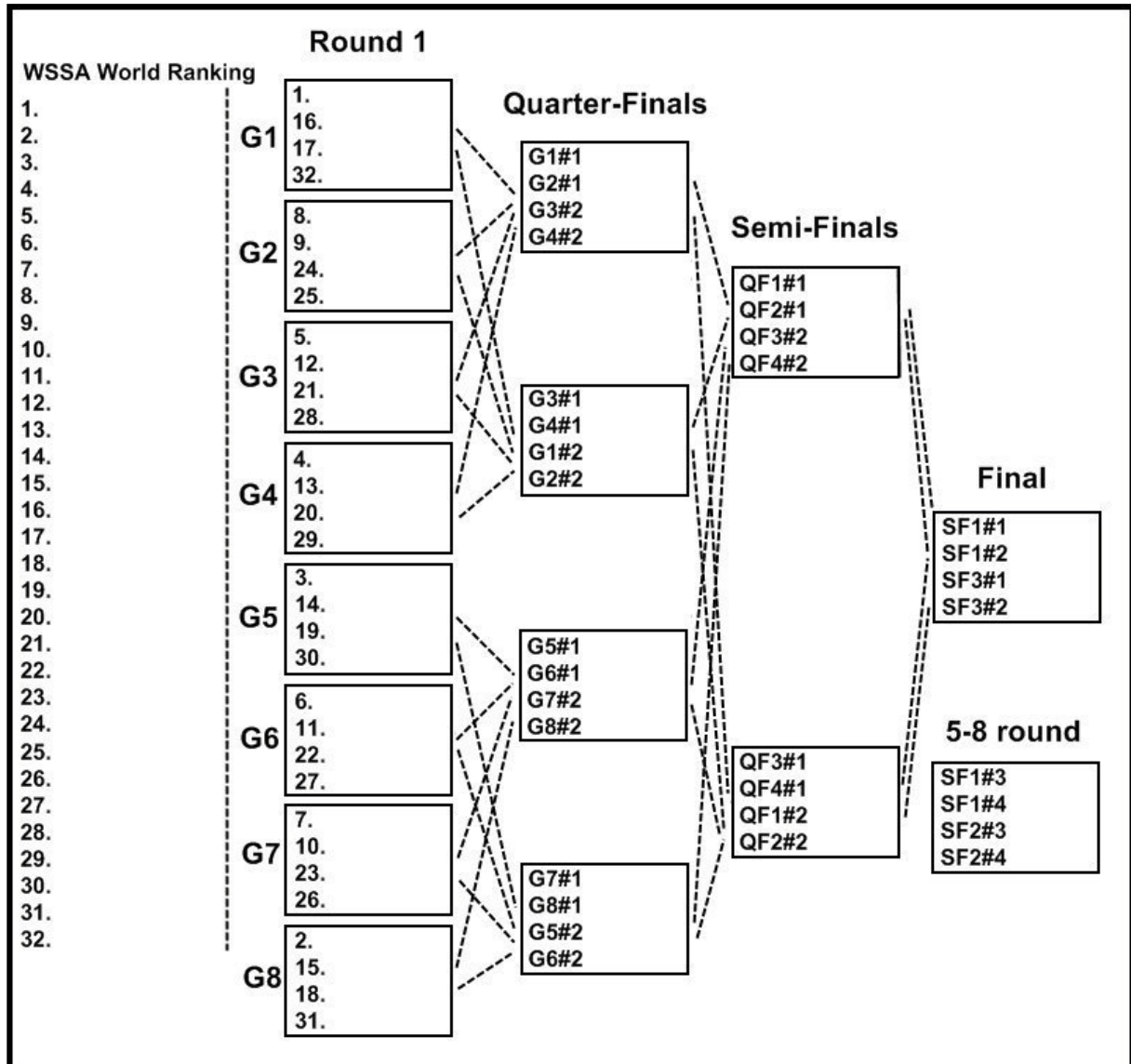


FIGURA 8.b: GRUPPI DEL BATTLE DIAGRAMMA 32



5.3. SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

5.3.1. I pattinatori di un gruppo hanno lo stesso numero di run ed eseguono la loro run uno dopo l'altro. Ogni run ha durata di 30 secondi. Il conto alla rovescia parte quando il pattinatore attraversa una qualsiasi fila di coni, i giudici smettono di giudicare il pattinatore esattamente dopo 30 secondi.

5.3.1.1. Il numero di run per ogni gruppo è variabile: fino ai quarti di finale, i pattinatori possono avere a disposizione 2 o 3 run a testa a discrezione del capo giudice. Nelle semifinali i pattinatori hanno a disposizione 3 run a testa. Durante la finale di consolazione, i pattinatori hanno a disposizione 2 run ed 1 last trick a testa. Durante la finale, i pattinatori hanno a disposizione 3 run ed 1 last trick a testa (vedi 5.4).

5.3.2. I pattinatori del primo gruppo sono chiamati per il riscaldamento sull'area della competizione (1-5 minuti).

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

5.3.2.1. Nel frattempo, l'MC presenta i pattinatori ed annuncia il loro ordine di discesa in campo per il gruppo corrente.

5.3.2.2. Prima di ogni run, i pattinatori devono attendere che l'MC permetta loro di partire.

5.3.2.3. Il DJ è responsabile della musica. Ai pattinatori non è concesso di scegliere la loro musica.

5.3.3. Durante le run:

5.3.3.1. I pattinatori possono fare qualsiasi cosa desiderino. Non è obbligatorio utilizzare ogni fila di coni, né slalomare ogni cono.

5.3.3.2. Solo le esecuzioni mostrate durante il round corrente sono tenute in considerazione dai giudici. Non si tiene conto delle esecuzioni dei round precedenti.

5.3.3.3. Se non è possibile mostrare il conto alla rovescia su uno schermo, l'MC deve informare i pattinatore del tempo residuo a loro disposizione: 20, 10, 5 secondi.

5.3.4. Dopo le run e al termine di ogni gruppo:

5.3.4.1. I pattinatori devono attendere i risultati nell'area risultati.

5.3.4.2. Durante la discussione dei giudici, l'MC chiama i pattinatori del gruppo successivo per il riscaldamento.

5.3.4.3. Terminata la discussione dei giudici, l'MC interrompe il riscaldamento ed annuncia i risultati nell'ordine seguente: il pattinatore primo classificato (1°), il pattinatore ultimo classificato (4°), il pattinatore secondo classificato (2°) e il pattinatore terzo classificato (3°). I primi due pattinatori classificati passano al turno successivo, gli altri due sono eliminati dai turni successivi.

5.3.4.4. In caso di pareggio, vedi 5.4.

5.3.5. Per il round finale:

5.3.5.1. Al termine dei round di semifinale, i primi due pattinatori classificati di ogni semifinale sono ammessi alla finale per gareggiare per i posti dal 1° al 4°. Gli altri due pattinatori di ogni semifinale sono ammessi alla finale di consolazione per gareggiare per i posti dal 5° al 8°.

5.3.5.2. Solamente nella finale, i pattinatori finalisti scelgono il loro ordine di discesa in campo come segue: il pattinatore col miglior WSSA Freestyle World Ranking sceglie per primo uno dei 4 posti a disposizione (1, 2, 3 o 4), dopodiché il pattinatore col secondo miglior ranking sceglie uno dei 3 posti rimasti, poi il pattinatore col terzo miglior ranking sceglie uno dei 2 posti rimasti, infine il quarto pattinatore prende l'ultimo posto lasciato libero.

5.4. BEST TRICK E LAST TRICK

5.4.1. Best Trick: In un qualunque round tranne che nelle finali, in caso di pareggio tra due pattinatori, i giudici possono richiedere un Best Trick.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

5.4.1.1. Il Best Trick consiste di un singolo passo ripetuto quante più volte possibile.

5.4.1.2. La decisione finale dei giudici è basata solamente sull'esecuzione del Best Trick, senza tenere in considerazione le run precedenti eseguite dai medesimi pattinatori durante il round in corso.

5.4.2. La procedura del Best Trick viene svolta come segue:

5.4.2.1. Il pattinatore vincitore del lancio della moneta decide l'ordine di partenza. L'ordine di partenza è annotato dai giudici.

5.4.2.2. Ogni pattinatore interessato ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi della durata massima di 30 secondi ciascuno. Se la durata del primo tentativo eccede i 10 secondi, il pattinatore non avrà a disposizione il secondo tentativo. Solamente il miglior tentativo sarà tenuto in considerazione.

5.4.2.3. Una volta terminata l'esecuzione dei Best Tricks, l'MC va al tavolo della giuria e porge il microfono ad ogni giudice che annuncia la propria decisione individuale. Il pattinatore che prende più voti vince il Best Trick.

5.4.3. Il Last Trick è una run supplementare aggiunta durante i round della finale e della finale di consolazione.

5.4.3.1. Il Last Trick consiste di un singolo passo ripetuto quante più volte possibile.

5.4.3.2. La totalità delle run e del last trick è tenuta in considerazione dai giudici per determinare la classifica del gruppo.

5.4.4. La procedura del Last Trick viene svolta come segue:

5.4.4.1. L'ordine di discesa in campo è lo stesso delle run.

5.4.4.2. Ogni pattinatore ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi della durata massima di 30 secondi ciascuno. Se la durata del primo tentativo eccede i 10 secondi, il pattinatore non avrà a disposizione il secondo tentativo. Solamente il miglior tentativo sarà tenuto in considerazione.

5.5. CRITERI TECNICI

5.5.1. Standard dei passi e requisiti generali.

5.5.1.1. Passo: movimento di slalom normalmente eseguito lungo una fila di coni che può essere identificato dai giudici. Il passo può essere eseguito per un qualunque numero di coni, ma il numero minimo di ripetizioni necessario per la validazione senza alcuna penalizzazione da parte dei giudici è di 4 coni (o di 3 rotazioni).

5.5.1.2. Sono permesse transizioni, cambi di piede o di direzione da un passo ad un altro appartenente alla stessa o ad un'altra famiglia. In ogni caso, ogni transizione dovrebbe essere eseguita senza alcuna pausa per essere validata.

5.5.2. Le famiglie di passi sono altresì tenute in considerazione dai giudici. Il pattinatore non è obbligato ad eseguire passi appartenenti a tutte le famiglie, ma i giudici

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

considerano anche il criterio della varietà per comparare i pattinatori, non solamente la qualità, la quantità, la velocità, la chiarezza di esecuzione, ecc.

5.5.2.1. Passi seduti: Il pattinatore dovrebbe essere in posizione accosciata, con la vita al di sotto del livello del ginocchio durante tutta l'esecuzione del passo lungo i coni.

5.5.2.2. Passi saltati: i piedi del pattinatore dovrebbero lasciare il terreno contemporaneamente.

5.5.2.3. Passi di rotazione: il pattinatore dovrebbe mantenere almeno una ruota a contatto col terreno durante la rotazione e rimanere all'interno della linea dei coni durante la rotazione.

5.5.2.4. Passi su una ruota: passi che sono eseguiti lungo una direzione, sia all'avanti che all'indietro, all'interno della linea dei coni, con solamente una ruota a contatto con il terreno.

5.5.2.5. Altri passi: tutti i passi che non sono inclusi nelle famiglie precedenti di passi seduti, saltati, di rotazione, su una ruota.

5.5.3. I giudici non possono tenere in considerazione i "tentativi" di passi o transizione come passi eseguiti correttamente. Questi tentativi non riusciti sono considerati come "mancati" oppure non considerati affatto se non completati correttamente.

5.5.4. Le esecuzioni dei pattinatori all'interno dello stesso gruppo non sono valutate con un punteggio, ma esse sono classificate per comparazione diretta, in seguito alla discussione dei giudici che prendono una decisione condivisa.

I giudici basano la loro classifica sui seguenti criteri tecnici:

5.5.4.1 *Quantity and Quality* - Quantità e qualità: la difficoltà di ogni passo è riconosciuta sia in base al numero di ripetizioni che in base alla qualità della sua esecuzione e al controllo mostrato dal pattinatore dall'inizio fino alla fine del passo. Un passo con minor numero di ripetizioni ma con un'uscita sotto completo controllo sarà preferito rispetto ad un passo di poco più lungo dal quale però il pattinatore esca collassando (anche il numero di coni dell'esecuzione è tenuto in considerazione nella comparazione). Un passo è considerato dentro la fila dei coni se una ruota incrocia una delle due linee parallele tangenti i bordi dei coni.

5.5.4.2. *Continuity and Flow* - Continuità e fluidità: passi con inizio e fine controllata così come fluenti transizioni tra le differenti fasi sulle file dei coni.

5.5.4.3. *Trick Variety* - Varietà dei passi: eseguire un'ampia gamma di passi dimostra il raggiungimento di un livello tecnico più elevato rispetto al focalizzare l'attenzione su di una sola abilità.

5.5.4.4. *Footwork and Linking* - Freestyle e collegamenti: l'integrazione dei passi all'interno di sequenze di freestyle dimostra il raggiungimento di un livello tecnico più elevato relativo agli stessi passi piuttosto che eseguire gli stessi passi senza alcuna introduzione o uscita di freestyle. La complessità tecnica dello stesso freestyle è inoltre tenuta in considerazione.

5.6. PENALITA'

5.6.1. Non è assegnata alcuna penalità specifica per il fallimento dell'esecuzione di un passo, per l'abbattimento dei coni, perdite di equilibrio, cadute. Ad ogni modo ognuno di questi errori degrada la qualità tecnica dell'esecuzione del pattinatore.

5.6.2. Coni abbattuti o mancati:

5.6.2.1. Coni abbattuti o mancati durante l'esecuzione di un passo non sono tenuti in considerazione e conteggiati per il suddetto passo. es. 2 coni abbattuti durante l'esecuzione di un passo di 8 coni = passo di 6 coni.

5.6.2.2. Allo stesso modo, l'esecuzione di passi su coni precedentemente abbattuti non sarà tenuta in considerazione.

5.6.3. Cadute: In caso di caduta, il passo eseguito sarà tenuto in considerazione solamente fino alla perdita di equilibrio del pattinatore.

5.6.4. Ripetizioni: Se lo stesso passo viene eseguito diverse volte all'interno dello stesso round, solamente il migliore tentativo sarà tenuto in considerazione. La ripetizione dello stesso passo o di passi simili tra loro nello stesso round abbassa il livello di varietà dei passi mostrato dal pattinatore.

5.7 RACCOGLITORI DEI CONI

5.7.1. I raccoglitori dei coni devono riposizionare i coni sui loro segni dopo ogni run.

5.7.2. I raccoglitori dei coni devono assicurarsi che l'area sia libera prima e durante ogni run.

5.7.3. I raccoglitori dei coni non devono utilizzare pattini mentre sono in servizio.

5.8. CLASSIFICA

5.8.1. La classifica di ogni gruppo è determinata secondo decisione condivisa dei giudici.

5.8.1.1. Se tutti i giudici concordano riguardo alla classifica del gruppo, questa è validata senza alcuna discussione ed immediatamente annunciata dal MC (vedi 5.3.4.3).

5.8.1.2. Se non tutti i giudici concordano riguardo alla classifica del gruppo, essi discutono fino a che non giungono ad una decisione condivisa.

5.8.1.3. Se i giudici non giungono ad una decisione condivisa, la maggioranza vince (decisione 2 vs. 1). Questa specifica situazione va comunicata dal MC durante la proclamazione dei risultati.

5.8.1.4. Se i giudici non possono decidere tra due pattinatori, possono chiedere il Best Trick (vedi 5.4).

5.8.2. La classifica finale della competizione viene stilata come segue:

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

5.8.2.1. I posti di classifica dal primo (1°) al quarto (4°) sono assegnati ai pattinatori che hanno raggiunto il round finale. Essi sono determinati secondo il risultato della finale.

5.8.2.2. I posti di classifica dal quinto (5°) all'ottavo (8°) sono assegnati ai pattinatori che hanno raggiunto ma non superato i round di semifinale. Essi sono determinati secondo il risultato della finale di consolazione.

5.8.2.3. I quattro pattinatori che si sono piazzati terzi (3°) nei loro rispettivi gruppi dei quarti di finale vengono classificati complessivamente al nono (9°) posto. I quattro pattinatori che si sono piazzati quarti (4°) nei loro rispettivi gruppi dei quarti di finale vengono classificati complessivamente al tredicesimo (13°) posto.

5.8.2.4. Gli otto pattinatori che si sono piazzati terzi (3°) nei loro rispettivi gruppi degli ottavi di finale vengono classificati complessivamente al diciassettesimo (17°) posto. Gli otto pattinatori che si sono piazzati quarti (4°) nei loro rispettivi gruppi degli ottavi di finale vengono classificati complessivamente al venticinquesimo (25°) posto, ecc.

6. FREESTYLE SLIDES (FORMATO BATTLE)

I pattinatori gareggiano in piccoli gruppi di quattro concorrenti ciascuno e hanno a disposizione alcune run per superare i loro avversari in abilità tecnica. I migliori due di ogni gruppo sono ammessi al gruppo successivo. La classifica è stabilita attraverso comparazione diretta tra i pattinatori.

6.1. AREA DI GARA

6.1.1. La superficie dell'area della competizione dovrebbe essere appropriata per lo slide: piatta e liscia, senza buche o cunette.

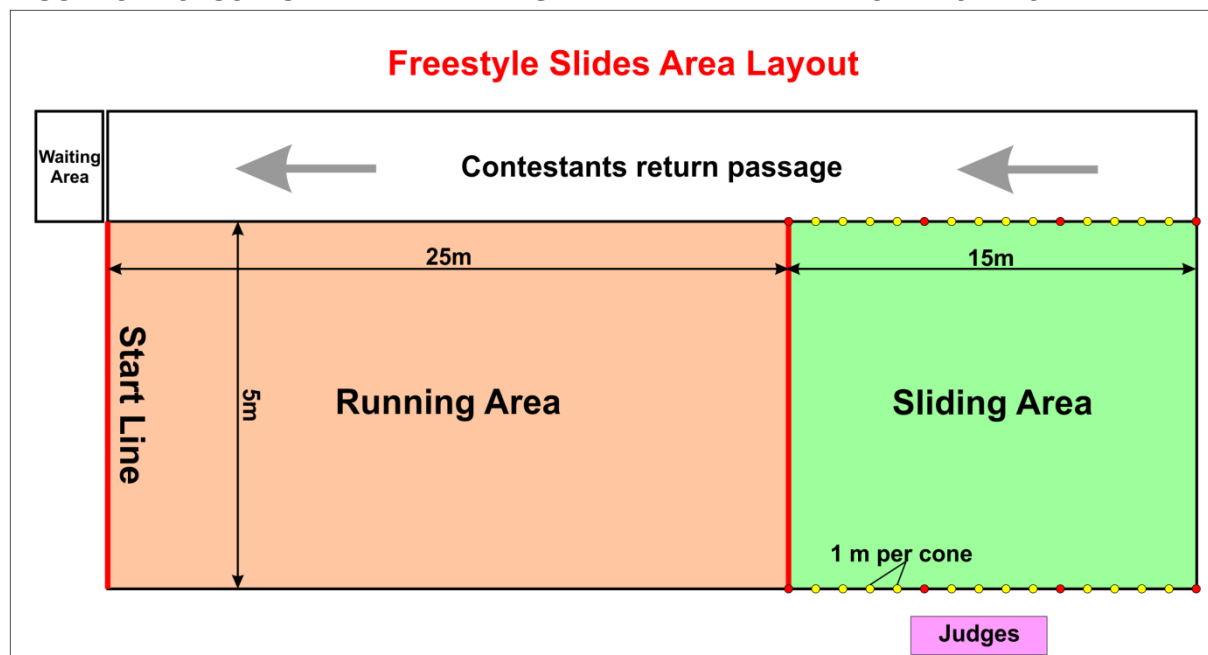
6.1.2. Il tavolo della giuria è posizionato direttamente di fronte all'area di esecuzione. Esso dovrebbe essere posto almeno ad 1 metro di distanza dall'area della competizione.

6.1.3. L'area di gara dovrebbe essere almeno 40 metri di lunghezza per 8 metri di larghezza, (la larghezza può essere ridotta a seconda della dimensione dell'area effettivamente a disposizione, a decisione del capo giudice) incluse:

6.1.3.1. Un'area di accelerazione di 25 metri di lunghezza posta tra la linea di partenza e la linea di demarcazione dell'area di slide, in modo da permettere ai concorrenti di accelerare a sufficienza per l'esecuzione delle loro slide.

6.1.3.2. Un'area di slide di 15 metri di lunghezza delimitata da ambo i lati da file di coni, posizionati ad 1 metro di distanza ciascuno, allo scopo di fornire riferimenti di distanza metro per metro.

FIGURE 9: DISPOSIZIONE DELL'AREA DI GARA PER IL BATTLE FREESTYLE SLIDES



6.2. COMPOSIZIONE DEI GRUPPI

6.2.1. I gruppi sono costituiti in funzione dell'ultimo WSSA Slide World Ranking pubblicato. I pattinatori sono ordinati nella lista in accordo ai loro WSSA Slide World Ranking. I pattinatori privi di ranking sono aggiunti casualmente alla fine della lista.

6.2.2. Ogni gruppo consiste di un minimo di 3 pattinatori fino ad un massimo di 4 pattinatori.

6.2.2.1. Eccezionalmente possono esserci gruppi costituiti da 5 pattinatori durante i gruppi del primo round.

6.2.3. Il numero dei gruppi dipende dal numero dei pattinatori. Essi sono suddivisi come segue: 12-16 pattinatori -> 4 gruppi; 18-23 pattinatori -> 6 gruppi; 24-32 pattinatori -> 8 gruppi; ecc (vedi figure 8.a & 8.b del 5.2).

6.3. SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

6.3.1. I pattinatori di un gruppo hanno lo stesso numero di run ed eseguono le loro run uno dopo l'altro.

6.3.1.1. Il numero di run per ogni gruppo è variabile: fino al round finale, i pattinatori hanno a disposizione 4 run a testa. Durante la finale, i pattinatori hanno a disposizione 5 run a testa.

6.3.2. I pattinatori del primo gruppo sono chiamati per il riscaldamento sull'area di gara (1-5 minuti).

6.3.2.1. Nel frattempo, l'MC presenta i pattinatori ed annuncia il loro ordine di discesa in campo per il gruppo corrente.

6.3.2.2. Prima di ogni run, i pattinatori devono attendere che l'MC permetta loro di partire.

6.3.3. Durante le run:

6.3.3.1. I pattinatori possono eseguire slide singole o combinazioni di slide. Non vi è alcuna limitazione (vedi 6.5).

6.3.3.2. Le 3 migliori run (su 4) di ogni pattinatore sono tenute in considerazione.

6.3.3.2.1. Durante la finale, le 4 migliori run (su 5) di ogni pattinatore sono tenute in considerazione.

6.3.3.2.2. Le esecuzioni dei round precedenti non sono tenute in considerazione.

6.3.3.2.3. La run scartata è recuperata ed utilizzata in caso di pareggio.

6.3.3.3. Solamente le slide eseguite nell'area di slide sono tenute in considerazione.

6.3.3.4. Solamente la distanza percorsa durante la slide all'interno dell'area di slide è tenuta in considerazione.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

6.3.3.5. Le slide che continuino al di fuori dell'area di slide sono considerate come slide incomplete e possono essere penalizzate dai giudici: solamente la porzione di slide eseguita all'interno dell'area di slide sarà tenuta in considerazione e ad essa verrà attribuito un minore valore.

6.3.4. Dopo le run e al termine di ogni gruppo:

6.3.4.1. Durante la discussione dei giudici, l'MC chiama i pattinatori del gruppo successivo per il riscaldamento.

6.3.4.2. Terminata la discussione dei giudici, l'MC interrompe il riscaldamento ed annuncia i risultati nell'ordine seguente: il pattinatore primo classificato (1°), il pattinatore ultimo classificato (4°), il pattinatore secondo classificato (2°) e il pattinatore terzo classificato (3°). I primi due pattinatori classificati passano al turno successivo, gli altri due sono eliminati dai turni successivi.

6.3.4.3. In caso di pareggio, vedi 6.4.

6.3.5. Per il round finale:

6.3.5.1. Al termine dei round di semifinale, i primi due pattinatori classificati di ogni semifinale sono ammessi alla finale per gareggiare per i posti dal 1° al 4°. Gli altri due pattinatori di ogni semifinale sono ammessi alla finale di consolazione per gareggiare per i posti dal 5° al 8°.

6.3.5.2. Solamente nella finale, i pattinatori finalisti scelgono il loro ordine di discesa in campo come segue: il pattinatore col miglior WSSA Slide World Ranking sceglie per primo uno dei 4 posti a disposizione (1, 2, 3 o 4), dopodiché il pattinatore col secondo miglior ranking sceglie uno dei 3 posti rimasti, poi il pattinatore col terzo miglior ranking sceglie uno dei 2 posti rimasti, infine il quarto pattinatore prende l'ultimo posto lasciato libero.

6.4. BEST SLIDE

6.4.1. In un qualunque round tranne che nelle finali, in caso di pareggio tra due pattinatori, può essere richiesta dai giudici la Best Slide.

6.4.1.1. Una Best Slide consiste in una slide singola o in una combinazione tra più slide (vedi 6.5).

6.4.1.2. La decisione finale dei giudici è basata solamente sull'esecuzione della Best Slide, senza tenere in considerazione le run precedenti eseguite dai medesimi pattinatori durante il round in corso.

6.4.2. La procedura della Best Slide viene svolta come segue:

6.4.2.1. Il pattinatore vincitore del lancio della moneta decide l'ordine di partenza. L'ordine di partenza è annotato dai giudici.

6.4.2.2. Ogni pattinatore interessato ha a disposizione un massimo di 2 tentativi consecutivi. Solamente il miglior tentativo sarà tenuto in considerazione.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

6.4.2.3. Una volta terminata l'esecuzione delle Best Slides, l'MC va al tavolo della giuria e porge il microfono ad ogni giudice che annuncia la propria decisione individuale. Il pattinatore che prende più voti vince la Best Slide.

6.5. CRITERI TECNICI

Alle esecuzioni dei pattinatori all'interno dello stesso gruppo non viene dato alcun punteggio, ma esse vengono classificate per comparazione diretta, in seguito alla discussione dei giudici che prendono una decisione condivisa.

I giudici basano la loro classifica sui seguenti criteri tecnici:

6.5.1. *Length and Quality* - Lunghezza e qualità: la difficoltà di ogni slide è riconosciuta in accordo alla sua lunghezza così come alla qualità della sua esecuzione e al controllo mostrato dal pattinatore dall'inizio fino alla fine della slide. Una slide più corta ma con un'uscita sotto completo controllo sarà preferita rispetto ad una di maggior lunghezza dalla quale però il pattinatore esca collassando.

6.5.1.1. Per eventi di livello 3-coni e oltre, la lunghezza minima perché una slide venga considerata è di 2 metri.

6.5.1.2. Una combinazione di slide (combo) consiste in 2 o più slide singole combinate tra loro in un'unica slide con transizione. Nella combo, la lunghezza minima di ogni slide è di 2 metri (per eventi di livello 3-coni e oltre) e la distanza di transizione non deve eccedere 1 metro.

6.5.2. *Continuity and Flow* - Continuità e fluidità: slide con inizio e fine controllata così come fluenti transizioni tra differenti slide.

6.5.3. *Body Management* - Gestione del corpo con padronanza nell'utilizzo della parte superiore del corpo.

6.5.4. *Trick Variety* - Varietà delle slide: eseguire un'ampia gamma di slide dimostra il raggiungimento di un livello tecnico più elevato rispetto al focalizzare l'attenzione su di una sola abilità.

6.5.4.1. I pattinatori devono eseguire slide appartenenti ad un minimo di due famiglie.

6.6. PENALITA'

6.6.1. In caso di inciampo e conseguente caduta, la slide è considerata nulla.

6.6.2. Se entrambe le mani del pattinatore toccano il terreno, la slide è considerata nulla.

6.6.3. Se solamente una mano tocca il terreno, la slide è tenuta in considerazione ma la sua qualità tecnica viene degradata.

6.6.4. Se un pattinatore ripete diverse volte la stessa slide durante un round, solamente il migliore tentativo sarà preso in considerazione.

6.7. CLASSIFICA

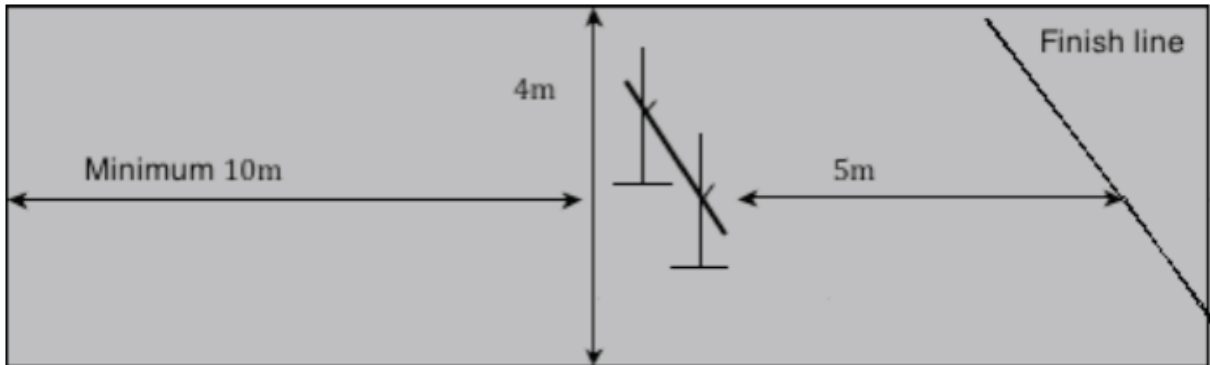
La classifica finale del Slide Battle segue la stessa organizzazione del Freestyle Battle (vedi 5.8).

7. FREE JUMP

I pattinatori hanno a disposizione alcuni tentativi per saltare più in alto possibile sopra un'asticella.

7.1. AREA ED EQUIPAGGIAMENTO DI GARA

7.1.1. Area di gara



7.1.2. Equipaggiamento di gara

L'equipaggiamento minimo necessario è di due ritri graduati da 0,4m a 1,7m ed un'asticella di 3m di lunghezza. E' fortemente consigliato dotarsi di asticelle di riserva nel caso fosse necessario rimpiazzarle.

Una linea di arrivo deve essere contrassegnata (con nastro adesivo) alla distanza di 5m dall'asticella.

7.2. CONCORRENTI

7.2.1. Equipaggiamento di protezione

Non è obbligatorio alcun equipaggiamento di protezione. L'utilizzo di polsiere è tuttavia fortemente consigliato.

7.3. REGOLAMENTO DELLA COMPETIZIONE

L'ordine di discesa in pista è stabilito in base all'inverso dell'ordine dell'ultimo jump world ranking pubblicato.

7.3.1. Procedura della competizione

7.3.1.1. Ogni concorrente salta al di sopra dell'asticella e ha a disposizione 2 oppure 3 tentativi per eseguire il salto (a decisione del capo giudice). Se il pattinatore esegue con successo il salto può continuare all'altezza successiva. Il concorrente può anche decidere di non saltare un'altezza e di attendere quella successiva (*skip*).

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

7.3.1.2. Se l'asticella cade dopo l'esecuzione del salto o il concorrente passa sotto di essa, il salto è considerato nullo.

7.3.1.3. Se il concorrente salta al di sopra dell'asticella e atterra senza cadere e senza toccare il terreno con la mano, con il ginocchio o con qualunque altra parte del corpo, il salto è considerato valido. Il pattinatore deve attraversare la linea di arrivo per validare il salto. Se il pattinatore cade prima della linea di arrivo, il salto sarà considerato nullo.

7.3.1.4. Se il concorrente fallisce il suo ultimo tentativo è eliminato dalla competizione.

7.3.1.5. La competizione inizia con l'asticella posta ad altezze differenti per le categorie maschili e femminili. Il capo giudice deciderà l'altezza del primo salto in considerazione del contesto (tempo a disposizione, categoria, ecc.)

Donne: ... 70cm / 80cm / 90cm / 95cm / 100cm / 110 cm e così via ...

Uomini: ... 90cm / 100cm / 110cm / 115cm / 120cm / 125cm e così via ...

7.3.1.6. Quando rimangono in gara solo 3 pattinatori, essi dovranno scegliere l'altezza da saltare di comune accordo. Se non sarà raggiunta una decisione comune, sarà accettata la proposta di altezza minore. Il minimo incremento ammesso sarà di 2cm oltre la precedente altezza già superata.

7.3.1.7. Il pattinatore che ritardi irragionevolmente un tentativo di salto si rende responsabile dell'annullamento del tentativo, che sarà quindi registrato come tentativo nullo. E' compito dei giudici decidere, tenuto conto di tutte le circostanze, se il ritardo sia da considerare irragionevole. L'ufficiale di gara responsabile dovrà indicare al pattinatore che il tentativo di salto può iniziare e l'inizio del tempo a disposizione per il tentativo di salto.

7.3.1.8. Se successivamente il pattinatore decide di non tentare il salto, questo dovrà essere considerato come un tentativo nullo dal momento che il tempo a disposizione per il tentativo è esaurito. Non sarà concesso alcun tempo aggiuntivo. Se il tempo a disposizione si esaurisce dopo che l'atleta ha iniziato il proprio tentativo, questo tentativo non dovrà essere annullato.

7.4. SPAREGGI

Le situazioni di parità per i posti di classifica dal primo al terzo saranno risolte come segue:

7.4.1. L'atleta col minor numero di salti all'altezza a cui avviene la parità sarà meglio classificato.

7.4.2. Se la situazione di parità permane, l'atleta col numero minore di tentativi sarà meglio classificato.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

7.4.3. Se la situazione di parità permane, l'atleta col primo salto nullo a maggiore altezza sarà meglio classificato.

7.4.4. Se la situazione di parità permane, i pattinatori devono eseguire un salto aggiuntivo. Ogni pattinatore ha un solo tentativo a disposizione. L'asta è alternativamente abbassata o alzata di 2cm in 2cm fino a che solamente un pattinatore supera una determinata altezza.

7.4.5. Gli atleti in questa situazione di parità devono risolvere la parità non appena questa si manifesti.

Le situazioni di parità per i posti di classifica dal 4° in poi dovranno essere risolte come segue:

7.4.6. L'atleta col minor numero di salti all'altezza a cui avviene la parità sarà meglio classificato.

7.4.7. Se la situazione di parità permane, l'atleta col numero minore di tentativi sarà meglio classificato.

7.4.8. Se la situazione di parità permane, l'atleta col primo salto nullo a maggiore altezza sarà meglio classificato.

7.4.9. Se la situazione di parità continua a permanere, gli atleti saranno classificati con la stessa posizione.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

APPENDICE A: Lista di equipaggiamento logistico della competizione (vedi 1.9)

Nota: la lista mostra tutti i possibili utilizzi dell'equipaggiamento. Il comitato organizzatore dell'evento è in carico della loro preparazione.

N°	Descrizione	Quantità	Note	necessario	in carico	confermato
1	impianto audio	1 set	con mixer, che possa riprodurre MP3 ed essere collegato all'uscita audio di un computer			
2	microfono	2 o più	senza fili, deve poter coprire l'intera area			
3	cavo audio adattatore	1 set	MP3/ kit cavo audio computer			
4	cavo audio lungo	1 pz	permette ai giudici arbitri accesso diretto all'impianto audio			
5	player audio	2 set	laptop, o ipad, player musicale, seconda alternativa			
6	walkie - talkie	7 pz	collegamento radio portatile (ricetrasmittente) inclusi caricatori e cuffie			
7	stampante laser	1	con il driver			
8	cartucce stampante	1				
9	prolunga cavo corrente		raccomandati 50m con bobina cilindrica			
10	quadro elettrico	2				
11	valigetta pronto soccorso		kit pronto soccorso o servizio di pronto soccorso			
12	tavolo giudici	8 - 10	lunghezza minima di 1,2 m ciascuno			
13	tovaglia		per il tavolo giudici			
14	sedie	25	giudici, area check-in e raccoglitori dei coni			
15	gazebo	4	Per eventi all'aperto, ognuno 3x3 m			
16	stadio/palazzetto					
17	cartello del check-in	1				
18	bacheca risultati	1				
19	cordella metrica	1	da 30 a 50 metri			
20	cronometro	2 pz				
21	bandierine	4	2 rosse, 2 bianche			
22	fischietto	1				
23	cartellini gialli e rossi	4	simili a quelli del calcio			
24	coni	8 set	da 20, 2 set di 4 colori distinti, risaltanti rispetto al colore del pavimento			
25	nastro adesivo	100m	linea di partenza e di arrivo, autoadesivo, non scivoloso			
26	nastro segnaletico		Per l'isolamento di aree, 50m			
27	colori a base acquosa	3	marcatura dell'area di competizione			
28	gesso	1 scatola				
29	penne	15				
30	tavolette per fogli	8				
31	adesivi per coni	150	rotondi, diametro 7,7 cm, con foro centrale 0,7 cm			
32	carta A4	3 risme				
33	buste grandi	30	formato A4			
34	cancelleria	1 set	colla, forbici, pinzatrice, graffette			
35	laptop	1	SO Windows, per speed slalom e battle			
36	acqua		per i giudici			
37	divisorio per speed		altezza 15-20cm. Lunghezza totale 16 metri			
38	cartelli indicatori speed	4 pz	altezza 30 cm, larghezza 25 cm			

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

N°	Descrizione	Quantità	Note	necessario	in carico	confermato
39	sfondo area risultati		circa 3x3 metri			
40	area risultati		sofà a 4 posti o 4 sedie			
41	sistema di cronometraggio		per lo speed slalom			
42	schermo grande o TV		grande, deve poter essere collegato al computer, per battle e speed slalom			
43	panche		spazio a disposizione per 20 - 30 persone			
44	materassi da ginnastica		utilizzo indoor, protezioni per lo speed slalom			
45	sacchi per cestini dei rifiuti	2				
46	spazzolone	3	spazzolone assorbente			
47	badges		per i giudici, lo staff, atleti, allenatori, responsabili delle squadre, media			
48	numeri di gara		di tessuto, 18x12 cm, uno per atleta, con spille di sicurezza			
49	spille di sicurezza		da 4 a 5 per atleta			
50	divisa dei giudici		in base al numero di giudici			
51	divisa dello staff					
52	personale di assistenza	11	2 per il check-in, 8 raccoglitori dei cono divisi in due gruppi, 1 segretario			
53	stand di acrilico	4 pz	triangolare, altezza di base 10cm x 30 cm larghezza x 25 cm di lunghezza			
54	medaglie		per tutte le categorie, premi per i migliori tre			
55	certificato		per tutte le categorie, migliori sei			
56	certificato di partecipazione		in base al numero degli atleti			
57	assicurazione per i					
58	area relax per i giudici	1				
59	area relax per gli atleti	divers				
60	sala stampa		con WiFi, prese di corrente multiple, acqua, snacks, sedie			
61	sfondo della competizione					
62	podio					
63	vassoio di presentazione					
64	vassoio con panno rosso					
65	dispositivo alzabandiera					
66	squadra in carico					
67	bandiere nazionali dei					
68	bandiere nazionali per la					
69	inni nazionali					
70	miss etichetta					
71	sala riunioni		per i giudici, allenatori, responsabili di squadra			
72	kit aste per bandiera		tipo rimovibile			
73	divisorio di tavole o tessuto		per separare l'area di competizione dall'area di riscaldamento			

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

APPENDICE B: MATRICE DEI PASSI DEL FREESTYLE SLALOM (vedi 2.6)

		All Technical tricks based on Stability, Average Speed, on 80 cm cones (Min 4 cones on tricks, Min 3 cones for spins) for spinning moves)			
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins
A (50-60)	Toe Christie Back				
	Toe Christie		Toe Wiper		
	Butterfly	Toe Footgun Back			Internal / External 2 cone 7 Back Internal / External Backward 7
		TeaPot/ Superman			Wheeling Special/Wheeling Shifts/French shift Internal / External 7
		Toe Footgun	Footgun Footspin Kazatchok Back		Flipping 360 shift / Wheeling flatlag / Daynight Internal / External 3 cone 7
		Christie Back			
B (40-50)	Toe Reverse Eagle				
	Cobra Back				
	Cobra	Christie Footgun Back	Kazatchok		Sewing Machine Wheeling Back Cross Korean Volt Back One Cone cross Korean Volt Cross Korean Volt
	Reverse Eagle				
	Toe Wheeling Eagle				Flat shift / Flat fake Wheeling Forward Two wheels spinning
			Wiper		Reverse J-Turn
	2-Eagle	Cross Sitting Heel-Toe Back Footgun			
		Cross Sitting Heel Toe	Special Jumps Footspin		
C (30-40)	Special				
	Brush				
	Heel Toe Special	Sitting Heel-Toe Back			J-Turn
	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe / Full Remi			2-foot Spin TotalCross
D (20-30)	Eight				
	Light Back	Small car / 5 wheels sitting			Heel-Toe Back FanVot! Series / Sweepers
	Crazy Legs				
E (10-20)	Stroll / Back Stroll				
	Back Double Crazy				
	Crazy / Spins				
	Double Crazy				
	ChaoChap / K		Crab		Italian / Volt Crazy sun / Mexican Sun / Mabrouk
	Nelson / Nelson Back	Sitting fish			One Foot Cross Back / Snake / Fish Cross / Snake / Fish
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

APPENDICE C: SISTEMA DEI VICTORY POINT per la classifica del classic (vedi 2.10)

Il concetto principale consiste nel calcolare quante volte più della metà dei giudici hanno votato (attraverso le loro classifiche) per un pattinatore in comparazione con gli altri pattinatori.

Esempio

Tabella 1. Punteggi dei giudici

Name	Pen.	Judge 1			Judge 2			Judge 3			Judge 4			Judge 5		
		Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total
Skater 1	1	42	33	74	32	27	58	41	34	74	44	35	78	44	36	79
Skater 2	0	35	25	60	28	19	47	38	28	66	36	27	63	35	25	60
Skater 3	2	38	28	64	22	16	36	29	22	49	36	27	61	32	26	56
Skater 4	2	31	26	55	26	19	43	36	28	62	37	27	62	27	18	43
Skater 5	0	28	28	56	35	28	63	25	24	49	33	28	61	25	19	44
Skater 6	2,5	12	16	25,5	15	7	19,5	22	20	39,5	24	20	41,5	22	12	31,5
Skater 7	2	21	20	39	14	5	17	21	19	38	26	19	43	15	8	21
Skater 8	3	11	14	22	14	4	15	20,5	20	37,5	21	19	37	13	6	16

Tabella 2. Classifica dei giudici

Name	J1	J2	J3	J4	J4
Skater 1	1	2	1	1	1
Skater 2	3	3	2	2	2
Skater 3	2	5	4	4	3
Skater 4	5	4	3	3	5
Skater 5	4	1	4	4	4
Skater 6	7	6	6	7	6
Skater 7	6	7	7	6	7
Skater 8	8	8	8	8	8

Tabella 3. Lista dei *victory points* e classifica finale

	Skater 1	Skater 2	Skater 3	Skater 4	Skater 5	Skater 6	Skater 7	Skater 8	Win Sum	Local WP	Tech Pts Sum	Total Win Pts	Total marks Sum	Place
Skater 1		5	5	5	4	5	5	5	7					1
Skater 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Skater 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	157	21		3
Skater 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	157	20		4
Skater 5	1	1	2	3		5	5	5	4	5	146			5
Skater 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Skater 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Skater 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

La tabella mostra quanti giudici hanno votato per i pattinatori in colonna contro i pattinatori in riga (*victory points*).

Criterio 1 - Criterio principale - il numero di vittorie contro tutti gli altri pattinatori

Quando si compara ogni pattinatore con gli altri pattinatori, se i *victory points* della cella del pattinatore è maggiore della metà del numero dei giudici si aggiunge 1 punto al criterio 1 (*Win Sum*). Le posizioni di classifica più alte vanno assegnate ai pattinatori con la somma

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

maggiore. Il significato del primo criterio rappresenta quante volte più della metà dei giudici hanno votato per un particolare pattinatore contro gli altri pattinatori.

Criterio 2 - *win points* locali

Se il primo criterio porta al pareggio tra alcuni pattinatori, (ad esempio, nella tabella, i pattinatori 3, 4, 5 sono pari per il primo criterio) allora si calcolano i *victory points* relativamente solamente a questi pattinatori (punti locali).

Criterio 3

Se pure il secondo criterio porta al pareggio allora si compara la somma algebrica dei punteggi tecnici.

Criterio 4

Quando anche il terzo criterio porta al pareggio tra alcuni pattinatori si calcola la somma totale dei *victory points* per questi pattinatori.

Criterio 5

Quando anche il quarto criterio porta al pareggio, allora si calcola la somma algebrica dei punteggi.

Se infine anche il quinto criterio porta al pareggio, i pattinatori sono classificati con lo stesso posto (*ex-aequo*).

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

APPENDICE D: MATRICE DELLE FREESTYLE SLIDE (vedi 6.5)

Technical Difficulty Rate Based on 2 Meters					
Technical Level	Family 1	Family 2	Family 3	Family 4	Family 5
A	V - Toe Toe	Cowboy Heel Heel	8 Cross Heel Heel		
		Cowboy Toe Toe	8 Cross Toe Toe		
			8 Cross Toe Heel		
		Cowboy Toe Heel			
		Cowboy 8 Wheels	8 Cross 8 Wheels		
			Cross UFO Heel Heel		
			Cross UFO Toe Toe		
			Cross UFO Toe Heel		
			Cross UFO 8 Wheels		
		Cross Em Sui Heel Heel		Backslide Toe	
				Backslide Heel	
		Cross Em Sui Heel Toe		FastSlide Toe	
		Cross Em Sui Toe Toe		FastSlide Heel	
		Cross Em Sui Heel			
	Cross Em Sui Toe				
				Cross Parallel Heel Heel	
				Cross Parallel Toe Toe	
				Cross Parallel Toe Heel	
B			Eagle Toe Toe		
			Eagle Toe Heel		
			Eagle Heel Heel		
			Eagle 8 Wheels	Backslide 4 Wheels	
		Em Sui Heel Heel	UFO Heel Heel	FastSlide 4 Wheels	
		Em Sui Heel Toe	UFO Toe Heel	Magic Toe Toe	Cross Parallel 8 Wheels
		Em Sui Toe Heel	UFO Toe Toe	Magic Heel Heel	
		Em Sui Toe Toe	UFO 8 Wheels	Magic Toe Heel	
		Em Sui 4 Wheels			Unity / Savannah Heel Heel
					Unity / Savannah Toe Toe
			Cross Acid Heel Toe		Unity / Savannah Toe Heel
			Cross Acid Toe Heel		
			Cross Acid Toe Toe		
			Cross Acid Heel Heel		
C	Soyale Heel Heel			Magic 8 Wheels	Unity / Savannah 8 Wheels
	Soyale Heel Toe			FastWheel 4 Wheels	Parallel Toe Toe
	Soyale Toe Heel			FastWheel Heel	Parallel 8 Wheels
	Soyale Toe Toe			FastWheel Toe	Parallel Heel Toe
	Soyale Heel			FastWheel Heel Heel	Parallel Heel Heel
	Soyale Toe			FastWheel Toe Toe	
	Soyale 4 Wheels			FastWheel Toe Heel	
				FastWheel Heel Toe	
		Barrow Heel Toe			
		Barrow Toe Heel			
		Barrow 4 Wheels			
		Barrow Toe			
		Barrow Heel			
		Cross Acid 8 Wheels			
		Cross Acid Toe			
		Cross Acid Heel			
		Acid Toe Heel		Powerslide Toe	
		Acid Heel Toe		Powerslide Heel	
		Acid Toe Toe		Powerslide Toe Toe	
		Acid Heel Heel		Powerslide Heel Heel	
		Acid Toe		Powerslide Heel Toe	
		Acid Heel		Soul Toe	
	Acid 4 Wheels		Soul Heel		
			Soul 4 Wheels		

*Evidenziato in rosso la posizione del pattino di slide

APPENDICE E: PROTOCOLLO E REQUISITI PER LA CONVALIDA DEI RECORD DEL MONDO

1. Speed Slalom

1.1. Requisiti riguardanti il luogo dell'evento

1.1.1. Solamente performance indoor possono dare luogo alla validazione di un record del mondo. Troppi fattori esterni potrebbero influenzare il risultato di una performance outdoor (vento, condizioni di luce, inclinazione del terreno, ecc.).

1.1.2. Le caratteristiche specifiche del terreno devono essere controllate e confermate dal capo giudice. Nel caso il terreno sia troppo flessibile il record potrebbe essere invalidato perché il cancelletto di arrivo potrebbe essere stato mosso prima dell'arrivo del pattinatore.

1.1.3. Il terreno deve essere senza inclinazione.

1.2. Installazione dell'equipaggiamento

Le linee di partenza / la linea del primo cono / la linea di arrivo devono essere chiaramente rappresentate sul terreno con distanze precise.

1.3. Equipaggiamento obbligatorio

1.3.1. Telecamere con funzione di registrazione al rallentatore (*slow motion*) per le linee del primo cono e di arrivo.

1.3.2. Cronometro automatico approvato dalla WSSA con procedure automatiche di partenza.

1.3.3. L'altezza delle fotocellule di partenza e di arrivo come previsto dal presente Regolamento (20cm per la fotocellula della linea di arrivo, 40cm per quella di partenza).

1.4. Giudici e condizioni del record

1.4.1. Almeno un giudice di secondo livello in grado di controllare e confermare che il protocollo e le regole dello sport siano state rispettate.

1.4.2. La run deve essere netta e senza alcuna penalità.

1.5. Revisione e conferma della WSSA

Un comitato WSSA deve rivedere tutti gli elementi per convalidare il record: il giudice, l'organizzatore della gara o il pattinatore che reclama il record mondiale deve fornire tutti gli elementi necessari come le riprese della run, fotografie della partenza, la fotografia dello schermo con il tempo finale, le misurazioni originali del cronometro (il file .xml se disponibile). La convalida del record deve essere firmata almeno dal Presidente della WSSA e da un membro del comitato di convalida, oltre che dal capo giudice della competizione.

1.6. Certificato

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

Un certificato che attesti il nuovo record del mondo sarà assegnato dalla WSSA e firmato dai membri sopra citati.

2. Free Jump

2.1. Requisiti

Sia eventi outdoor che indoor saranno accettati. Il record dovrà essere eseguito su un normale terreno per il pattinaggio (non troppo flessibile). Il terreno non dovrebbe fornire un rimbalzo supplementare che potrebbe aiutare il pattinatore a saltare più in alto.

2.2. Installazione

La linea di arrivo deve essere contrassegnata sul terreno dell'area di gara.

2.3. Equipaggiamento obbligatorio

2.3.1. Il sistema utilizzato per sostenere l'asticella deve essere chiaro e preciso a sufficienza (perché il record sia convalidato, è necessaria la verifica di un giudice di terzo livello al termine della competizione).

2.3.2. Il centro dell'asticella determinerà l'altezza convalidata. Il giudice incaricato dovrà verificare l'altezza al centro dell'asticella dopo il salto, se sarà battuto il record del mondo.

2.3.3. L'asticella deve essere lunga almeno 3m o più.

2.4. Giudici

È necessario che almeno un giudice di secondo livello o superiore sia presente sul luogo dell'evento per controllare e confermare che il protocollo e le regole dello sport siano state rispettate.

2.5. Revisione e conferma della WSSA

Un comitato WSSA deve rivedere tutti gli elementi per convalidare il record: il giudice, l'organizzatore della gara o il pattinatore che reclama il record mondiale deve fornire tutti gli elementi necessari come le riprese della run, fotografie del salto, fotografie dell'equipaggiamento. La convalida del record deve essere firmata almeno dal Presidente della WSSA e da un membro del comitato di convalida, oltre che dal capo giudice della competizione.

2.6. Certificato

Un certificato che attesti il nuovo record del mondo sarà assegnato dalla WSSA e firmato dai membri sopra citati.

Regolamento 2017 WSSA pattinaggio Freestyle

APPENDICE F: Lista di eccezione dei pattinatori

I seguenti pattinatori sono ammessi a competere solamente nella categoria SENIOR.

UOMINI

#	Full Name	Date of birth	Country	WSSA ID
1	TIMCHENKO SERGEY	2002.03.13	RUS	1901510000281

DONNE

#	Full Name	Date of birth	Country	WSSA ID
1	ZENKOVA ANASTASIA	2002.04.14	RUS	2901510001458