

REGOLAMENTO DOWNHILL SKATEBOARD FIHP 2016

1 Introduzione

- 1.1 La FIHP
- 1.2 Come leggere il documento
- 1.3 Modifiche al documento

2 I Concorrenti

- 2.1 Concorrente
- 2.2 Obblighi e Codici di Condotta
- 2.3 Liberatoria
- 2.4 Capacità personali
- 2.5 Donne incinte
- 2.6 Sponsor
- 2.7 Ispezione Tecnica
- 2.8 Categoria Junior
 - 2.8.1 Età
 - 2.8.2 Junior nella categoria Senior
 - 2.8.3 Categoria Master

3. Ufficiali di Gara

- 3.1 L'Ufficiale di Gara
- 3.2 Starter
- 3.3 Cronometrista
- 3.4 Corner Marshals
- 3.5 Ispettore Tecnico

4. Sicurezza

- 4.1 Ispezione Tecnica dei mezzi
 - 4.1.1 Skateboard
 - 4.1.2 Luge
- 4.2 Assicurazione
- 4.3 Liberatoria
- 4.4 Incidenti
- 4.5 Emergenza Medica
- 4.6 Accesso al Percorso
- 4.7 Protezioni di sicurezza dell'Atleta
 - 4.7.1 Casco
 - 4.7.2 Tuta
 - 4.7.3 Speedsuits
 - 4.7.4 Guanti
 - 4.7.5 Calzature
 - 4.7.6 Gomitiere e ginocchiere
 - 4.7.7 Visiera/Occhiali

5. Specifiche tecniche dei materiali

- 5.1 Skateboard
 - 5.1.1 Tavola
 - 5.1.2 Peso
 - 5.1.3 Lunghezza
 - 5.1.4 Larghezza
 - 5.1.5 Trucks
 - 5.1.6 Rotelle
 - 5.1.7 Cuscinetti
 - 5.1.8 Freni
 - 5.1.9 Area Numero
 - 5.1.10 Numeri
 - 5.1.11 Masse aggiuntive
- 5.2 Streetluge
 - 5.2.1 Lo chassis del Luge
 - 5.2.2 Peso
 - 5.2.3 Lunghezza
 - 5.2.4 Larghezza
 - 5.2.5 Fronte Luge

- 5.2.6 Retro Luge
- 5.2.7 Carenature
- 5.2.8 Trucks
- 5.2.9 Rotelle
- 5.2.10 Cuscinetti
- 5.2.11 Freni
- 5.2.12 Area Numero
- 5.2.13 Numeri
- 5.2.14 Masse addizionali

6. Procedure di Gara

- 6.1 Pratica
- 6.2 Qualifiche
 - 6.2.1 Discese Cronometrate
 - 6.2.1a Sistema di cronometraggio
- 6.3 Formato di Gara
- 6.4 Procedure di Partenza
 - 6.4.1 Sequenza di Partenza
 - 6.4.2 Posizione di partenza degli Atleti
- 6.5 Corsie di Partenza
 - 6.5.1 Violazione delle Corsie di Partenza
 - 6.5.2 Falsa Partenza
- 6.6 Spinta in Corsa
- 6.7 Procedure di Arrivo

7 Regole di Gara

- 7.1 Downhill Skateboard
- 7.2 Streetluge
- 7.3 Contatto
- 7.4 Sorpassi
- 7.5 Contatto Intenzionale
- 7.6 Blocco Intenzionale
- 7.7 Condotta Aggressiva
- 7.8 Spinta Illegale
- 7.9 Ripartenza dopo una caduta
- 7.10 Arrivo
- 7.11 Interferenze
- 7.12 Abilità compromesse

8 Sanzioni

- 8.1 Poteri della Commissione Italiana Skateboard
- 8.2 Sospensione
- 8.3 Il potere del Giudice di Gara
 - 8.3.1 Definizioni
 - 8.3.2 Sanzioni di Condotta
 - 8.3.2a Sanzioni per cattiva condotta di Livello 1
 - 8.3.2b Sanzioni per cattiva condotta di Livello 2
 - 8.3.2c Sanzioni per cattiva condotta di Livello 3

9 Punteggio

- 9.1 Livelli di eventi
- 9.2 Punti per eventi
- 9.3 Calcolo dei punti
 - 9.3.1 Categoria Downhill Skateboard
 - 9.3.2 Categoria Street Luge
- 9.4 Campione Italiano
- 9.5 Distribuzione geografica degli eventi

1 Introduzione

1.1 La FIHP

La Federazione Italiana Hockey e Pattinaggio, con sede a Roma in viale Tiziano 74, gestisce e promuove le attività rotellistiche in Italia sotto l'egida del C.O.N.I. Tramite le associazioni affiliate, i Comitati Regionali e le Delegazioni Territoriali è presente su tutto il territorio nazionale.

1.2 Come leggere il documento

Il regolamento Downhill Skateboard FIHP ha lo scopo di regolamentare la disciplina del Downhill Skateboard e dello Street Luge.

La FIHP non si assume la responsabilità di eventuali copie di questo documento, la versione ufficiale è sempre pubblicata sul sito ufficiale www.italianskateboarding.org

1.3 Modifiche al documento

Qualsiasi atleta può sottoporre all'attenzione della Commissione Italiana Skateboard eventuali modifiche al regolamento che verranno valutate annualmente durante la riunione federale del comitato.

2 I Concorrenti

2.1 Concorrente

Per partecipare agli eventi del Campionato Italiano FIHP senza incorrere in eventuali sanzioni, è necessario essere iscritti alla federazione tramite un'associazione affiliata.

I singoli individui possono completare questa operazione inscrendosi a qualsiasi ASD affiliata con la federazione.

Si definisce dunque "concorrente" l'individuo in regola con il tesseramento FIHP e con l'iscrizione all'evento di partecipazione.

2.2 Obblighi e Codici di Condotta

Tutti i concorrenti hanno obblighi e responsabilità di seguito riportati:

1. I concorrenti devono informarsi riguardo la data e il luogo dove si svolgerà l'evento;
2. La responsabilità riguardo l'essere a conoscenza di eventuali modifiche o annullamenti dell'evento è esclusivamente del concorrente;
3. I concorrenti devono competere utilizzando solo ed esclusivamente la propria abilità e velocità attraverso una prestazione sportiva individuale in linea con i principi della lealtà e della sportività;
4. I concorrenti devono seguire ed essere a conoscenza delle regole FIHP e di qualsiasi norma complementare o regolamento che disciplini un evento;
5. I concorrenti devono adeguarsi e rispettare le regole FIHP, le regole dell'evento e le regole degli Ufficiali di gara;
6. I concorrenti devono sottoscrivere la liberatoria della responsabilità civile ad ogni singolo evento;

7. I concorrenti devono assumersi la responsabilità delle proprie capacità fisiche e mentali;
8. I concorrenti devono assumersi la responsabilità delle condizioni di sicurezza del proprio mezzo;
9. Rappresentando gli atleti la federazione FIHP, questi sono tenuti a mantenere un comportamento che non pregiudichi la FIHP e che non porti inutili criticismi verso la federazione;
10. I concorrenti sono gli unici a poter giudicare le proprie abilità in relazione ai rischi che comportano le competizioni, dovranno valutare la propria abilità nel mantenere un ragionevole controllo della velocità in relazione ad una discesa costante;
11. I concorrenti devono rispettare le indicazioni e le istruzioni fornite dagli operatori addetti all'evento;
12. I concorrenti devono familiarizzare con il percorso percorso e valutare le difficoltà delle pendenze fin dalla prima discesa;
13. I concorrenti non devono superare gli altri concorrenti se non esclusivamente tramite una traiettoria che eviti il contatto fra gli stessi. Maggiori dettagli a riguardo verranno esplicitati al Capitolo 7;
14. I Concorrenti devono dare la precedenza ai coloro coinvolti nelle batterie di gara alla partenza;
15. Se i concorrenti dovessero essere coinvolti in un grave incidente, non dovranno allontanarsi dalla zona del fatto senza aver lasciato, ove possibile, i propri dati personali;
16. Se un concorrente si dovesse fare male, ove possibile, dovrà avvertire un qualsiasi operatore riguardo l'accaduto prima di abbandonare l'area di gara;
17. I concorrenti non devono salire o scendere dai mezzi di trasporto designati se non nelle zone autorizzate alla dagli operatori dell'evento;
18. I concorrenti non devono rigorosamente rovinare o imbrattare sia beni mobili che immobili messi a disposizione dalle organizzazioni, compreso l'uso di adesivi;
19. Qualsiasi azione offensiva o linguaggio osceno può essere motivo di espulsione dalla manifestazione;
20. I concorrenti dovranno astenersi all'uso di sostanze illegali.
21. I concorrenti che rovineranno o sporcheranno l'ambiente circostante verranno immediatamente squalificati dalla competizione con possibile espulsione dalla stessa federazione FIHP;

2.3 Liberatoria

Tutti i concorrenti sono tenuti a firmare una liberatoria di responsabilità prima di poter partecipare a qualsiasi evento FIHP.

I concorrenti, nel firmare la liberatoria di responsabilità, accettano di partecipare in quel percorso consapevoli dei rischi ai quali potrebbero incorrere e accettano di esonerare la FIHP e tutti i rappresentanti da ogni responsabilità, reclami, danni derivanti o in qualche modo correlati direttamente o indirettamente alla partecipazione nell'evento in corso.

Se il concorrente è un minore, dovrà fare le sue veci un genitore o un tutore legale firmando la liberatoria.

Se il genitore non è in grado di firmare la liberatoria, il modulo dovrà essere autenticato da un documento valido.

2.4 Capacità personali

Tutti i concorrenti dovranno dimostrare le proprie capacità personali agli Ufficiali di Gara durante il periodo di prove libere obbligatorio prima di poter competere.

2.5 Donne Incinte

Le donne incinte non sono ammesse alla competizione. Questa restrizione viene applicata nel caso di prove libere, qualifiche o gara.

2.6 Sponsor

La Fihp si riserva il diritto di rifiutare o limitare qualsiasi sponsor per qualsiasi motivo.

La Fihp si riserva inoltre il diritto di rifiutare la partecipazione di un concorrente nel caso in cui si venga determinato che la pubblicità del suo sponsor possa danneggiare sia gli interessi della FIHP che dell'organizzatore dell'evento.

2.7 Ispezione tecnica

I concorrenti devono presentarsi obbligatoriamente prima dell'inizio delle prove libere all'ispezione tecnica con tutta l'attrezzatura che utilizzeranno.

2.8 Categoria Junior

La FIHP stilerà una sola classifica globale per la categoria Junior.

2.8.1 Età

Per essere considerati nella categoria Juniores si deve avere meno di 18 anni .

L'età del Concorrente verrà determinata in base all'età compiuta al 31 Dicembre dell'anno in corso.

2.8.2 Junior nella categoria Senior

Un concorrente Junior può gareggiare anche nella categoria Senior allo stesso evento. L'età minima per competere nella categoria Open è di 14 anni. Eventuali eccezioni sull'età possono essere fatta a discrezione dell'organizzatore dell'evento.

2.8.3 Categoria Master

I concorrenti con un età che va dai 30 anni in su possono accedere alla categoria Master.

3. Ufficiali di Gara

Gli ufficiali di Gara designati per ogni evento FIHP hanno il dovere e il potere di far rispettare le regole oltre ad essere i supervisor della gara per tutta la durata dell'evento. Gli Ufficiali di Gara si riservano il diritto di impedire a qualsiasi iscritto alla FIHP di partecipare ad un evento FIHP. I funzionari devono avere familiarità con tutte le norme e i regolamenti in vigore ad ogni evento.

3.1 L'Ufficiale di Gara

L'Ufficiale di Gara ha a proprio carico tutti i concorrenti presenti sul tracciato di gara e si riserva il diritto di essere ultimo decisore su qualsiasi problematica legata alla messa in sicurezza del percorso di gara, sul rispetto delle regole e sull'infrazione di eventuali penalità.

L'Ufficiale di Gara può squalificare in qualsiasi momento un concorrente che, a suo avviso

o secondo l'opinione dei Corner Marshals, non rispetti il regolamento o che denoti una calo della sicurezza nel proprio equipaggiamento di gara.

L'Ufficiale di Gara è anche responsabile di tutti i Corner Marshals presenti lungo il percorso.

L'Ufficiale di Gara od i suoi delegati devono sostenere gli usi e costumi del regolamento FIHP.

L'Ufficiale di Gara supervisionerà tutti i concorrenti presenti ad un evento convenzionato con FIHP e stenderà un rapporto di fine gara per la FIHP dove verranno menzionate tutte le infrazioni di condotta e sportive da parte di qualsiasi partecipante.

3.2 Starter

Lo Starter deve avere il totale controllo della zona di partenza e deve sottostare alle istruzioni dell'Ufficiale di Gara. Qualsiasi comando verbale dello Starter deve essere rispettato dai concorrenti senza eccezioni.

Lo Starter o l'Ufficiale di Gara devono riunire tutti i concorrenti prima dell'inizio della manifestazione per spiegare le bandiere, il loro utilizzo e le regole del percorso.

Lo Starter prima di dare il via deve controllare che tutti i concorrenti abbiano il casco bene allacciato per preservare la loro sicurezza.

Lo Starter è responsabile del controllo zona partenza e deve segnalare qualsiasi violazione all'Ufficiale di Gara.

3.3 Cronometrista

Il Cronometrista è il responsabile dei tempi di qualifica, dei punteggi e delle classifiche generali.

Il Cronometrista deve ascoltare eventuali proteste che potrebbero provenire da parte dei concorrenti e riferirle tempestivamente all'Ufficiale di Gara.

3.4 Corner Marshals

Il Corner Marshal è responsabile dell'area nella quale viene posizionato. Più Corner Marshals potranno essere dislocati strategicamente lungo il percorso per notificare eventuali infrazioni del regolamento, incidenti o eventuali condizioni di pericolo all'Ufficiale di Gara. Dovranno utilizzare, ove necessario, le apposite bandiere segnaletiche per notificare eventuali incidenti, detriti sul percorso o qualsiasi pericolo che leda l'andamento della discesa.

3.5 Ispettore Tecnico

L'Ispettore Tecnico è l'incaricato all'ispezione tecnica del materiale utilizzato. L'Ispettore Tecnico deve designare un area adibita a questo controllo. Tutti i concorrenti sono responsabili di fronte all'Ispettore Tecnico durante la permanenza nell'area di ispezione e possono essere soggetti a squalifica se dovessero abbandonare l'area senza l'approvazione dell'Ispettore.

I concorrenti che verranno trovati in possesso di materiale che non soddisfi i termini dell'ispezione tecnica, potranno essere penalizzati e/o squalificati.

4. Sicurezza

La sicurezza è un aspetto imprescindibile per la FIHP. I *modus operandi*, i mezzi di trasporto, le strutture lungo il percorso e le dinamiche della competizione sono costantemente sotto controllo per proteggere gli atleti e per mantenere elevati gli standard di sicurezza dello sport.

La sicurezza deve essere il primo impegno di un atleta e deve essere applicata costantemente da ogni atleta di Downhill Skateboard e Street Luge.

L'Organizzatore dell'Evento è responsabile dello svolgimento della manifestazione in un luogo sicuro.

4.1 Ispezione Tecnica dei mezzi

4.1.1 Skateboard

Tutto il materiale protettivo incluso il casco, la tuta di pelle e i guanti, devono essere sottoposti ai tecnici durante l'Ispezione Tecnica pre-gara che verificheranno la conformità degli stessi seguendo il regolamento FIHP. In nessun caso verranno ammessi a partecipare concorrenti con materiale che non abbia superato l'Ispezione Tecnica.

È obbligo dell'atleta assicurarsi che il proprio materiale da corsa sia in linea con le regole FIHP. Ogni atleta che utilizza materiale pericoloso o non contemplato nel regolamento FIHP verrà sanzionato ed eventualmente squalificato.

4.1.2 Luge

Tutto il materiale protettivo incluso il casco, la tuta di pelle e i guanti, deve essere sottoposto ai tecnici durante l'Ispezione Tecnica pre-gara che verificheranno la conformità degli stessi seguendo il regolamento FIHP. In nessun caso verranno ammessi a partecipare concorrenti con materiale che non abbia superato l'Ispezione Tecnica.

L'ispezione tecnica consiste nel:

1. Ispezione visiva della sicurezza del materiale utilizzato in ogni sua parte;
 1. Ispezione visiva del materiale di protezione utilizzato;
 2. Misura della larghezza e lunghezza del mezzo, delle rotelle, del peso e di ogni altra specifica applicabile.
2. Non è responsabilità dell'Ispettore Tecnico identificare o correggere problemi che potrebbero influire sulle performance del mezzo o sulla sicurezza del materiale protettivo;
3. È responsabilità del concorrente assicurarsi che il proprio materiale utilizzato sia pronto, in linea con il regolamento FIHP e sicuro per competere.
4. Se ci dovessero essere dubbi a riguardo della validità del proprio materiale, si dovranno sollevare questi dubbi con l'Ispettore Tecnico prima di sottoporre i propri materiali al controllo.
5. Il materiale non idoneo al controllo dell'Ispezione Tecnica dovrà essere sistemato dal concorrente e sottoposto nuovamente a verifica prima che venga immesso nel campo di gara.
6. Ogni cambiamento apportato al proprio materiale a seguito dell'Ispezione Tecnica dovrà sempre rispettare il regolamento FIHP.
7. L'utilizzo di materiale non conforme alle regole comporta la squalifica immediata dell'atleta.

4.2 Assicurazione

Ogni atleta tesserato FIHP è assicurato nell'area di svolgimento della competizione.

4.3 Liberatoria

Tutti i concorrenti devono firmare la liberatoria sottoposta dalla organizzazione.

4.4 Incidenti

Tutto il materiale coinvolto in un incidente potrebbe essere controllato nuovamente tramite un'ispezione tecnica prima di continuare con la competizione.

4.5 Emergenza Medica

Viene caldamente consigliata la presenza di un medico, paramedico o qualsiasi persona qualificata in merito durante tutto lo svolgimento della competizione.

4.6 Accesso al percorso

Nessuna persona, inclusi gli Ufficiali di Gara e lo staff organizzativo, può accedere al tracciato di gara a seguito del segnale di via libera indicato dalla bandiera verde.

4.7 Protezioni di sicurezza dell'Atleta

La FIHP non si assume nessuna responsabilità in merito a raccomandazioni riguardo caschi o altre protezioni per il corpo che non siano citate in questo documento.

Tutto il materiale protettivo richiesto dal regolamento deve essere utilizzato senza eccezioni durante le sessioni di pratica, qualifiche e gara di ogni evento FIHP.

Si ricorda che le gare di Downhill Skateboard e Luge sono competizioni pericolose con rischio di gravi lesioni, disabilità e persino morte. Il responsabile dell'utilizzo di protezioni appropriate ad un evento è esclusivamente il concorrente.

4.7.1 Casco

Il casco deve:

- Essere integrale, composto da un unico pezzo e con scocca esterna rigida;
- Essere indossato secondo le istruzioni del fabbricante;
- Essere strutturalmente integro;
- Essere provvisto di una cinghia di sicurezza/chiusura ben stretta;

Il casco NON deve:

- Avere una mentoniera rimovibile;
- Avere eventuali componenti aggiuntivi per favorire l'aerodinamica.

Sono ammesse solamente queste tre categorie di casco:

1. Casco con certificazione ATSM, CE, CPSC, SNELL o altra certificazione valida e verificabile;
2. Casco prodotto con l'utilizzo di EPS (Poliuretano Espanso) come principale componente per l'assorbimento degli impatti;
3. Casco prodotto senza l'utilizzo di EPS ma che sia stato autorizzato tramite documento scritto dalla FIHP.

4.7.2 Tuta

Tutti i piloti devono indossare una tuta di pelle a uno (1) o due (2) pezzi e / o di Kevlar. Se la tuta a due (2) pezzi risulta essere danneggiata, deve almeno potersi unire nei due pezzi all'altezza della vita.

4.7.3 Speedsuits

Vengono definite *speedsuits* tutte quelle coperture integrali e non che garantiscono un vantaggio aerodinamico. Le *speedsuits* sono ammesse esclusivamente se aderenti alla tuta di pelle. Sono ammesse le magliette in lycra o affini distribuite dall'organizzatore di gara a tutti i concorrenti.

4.7.4 Guanti

Gli Atleti devono indossare guanti fino alla punta delle dita, che siano guanti di pelle e/o guanti in Kevlar. Qualsiasi tipo di guanti costruiti con gomma, nylon, cotone, ecc possono essere indossati sopra i guanti sopra citati.

4.7.5 Calzature

Le scarpe devono essere in buone condizioni ed essere allacciate propriamente come previsto dalla scarpa stessa. Le caviglie devono essere protette contro possibili infortuni da abrasione. Le scarpe alte sono fortemente raccomandate.

4.7.6 Gomitiere e ginocchiere

L'imbottitura di protezione per le ginocchia ed i gomiti è raccomandata ma allo stesso tempo non obbligatoria.

4.7.7 Visiera/Occhiali

Sono consigliati, ma non obbligatori, degli occhiali protettivi o la visiera sul casco.

5. Specifiche tecniche dei materiali

5.1 Skateboard

5.1.1 Tavola

La tavola deve essere strutturalmente robusta e non deve costituire un pericolo per la sicurezza propria e altrui: la tavola non deve avere estremità taglienti che potrebbero arrecare danni ad altri atleti. La tavola può essere di qualsiasi forma, nei limiti delle misure designate dal regolamento.

5.1.2 Peso

Il peso della tavola completa non deve eccedere i sette (7Kg) chilogrammi e questa regola verrà severamente applicata con un margine di errore di 0,5 Kg attribuito alla bilancia;

5.1.3 Lunghezza

La lunghezza non deve superare i 122cm

5.1.4 Larghezza

La larghezza non deve superare i 30,5cm

5.1.5 Trucks

I truck devono essere sterzanti e devono essere presenti due (2) truck sulla tavola. Non possono avere una larghezza maggiore di trecentocinque (305mm) millimetri e la misura viene valutata sulla base delle estremità dell'asse del truck. L'asse non può essere più largo della rotella in modo tale da non essere considerato una protuberanza.

5.1.6 Rotelle

Le rotelle possono avere un diametro massimo di centotrenta (130mm) millimetri.

5.1.7 Cuscinetti

E' ammesso qualsiasi tipo di cuscinetto che entri dentro il core della rotella, come previsto dallo standard dei cuscinetti SKF 608 (OD Race 22mm, Larghezza 7mm). Il diametro interno del cuscinetto non è ne specificato ne regolamentato.

5.1.8 Freni

Non sono ammessi freni meccanici.

5.1.9 Area Numero

Ogni atleta deve disporre di un numero rilasciato dalla federazione FIHP e questo deve essere apposto sul proprio casco. I numeri apposti sul casco devono essere posizionati su entrambi i lati per permetterne la visibilità anche durante la corsa. L'area dove verrà apposto il numero di gara dovrà essere fatta con colori visibilmente in contrasto tra loro, in modo tale da poter essere visibili da almeno sei (6m) metri. L'area occupata del numero deve essere alta almeno sette virgola sei (7,6cm) centimetri.

Il numero di gara ricevuto non deve essere tagliato o modificato in nessun modo.

5.1.10 Numeri

I numeri devono essere di una dimensione minima di 7,6 centimetri di altezza per ciascun numero. Quando viene rilasciato all'Atleta il numero di gara, questo deve essere utilizzato senza essere manomesso o rifilato in alcun modo.

Nel caso in cui un concorrente si trovi a dover cambiare il proprio casco con quello di un altro concorrente, dovrà apporre il numero assegnatogli sul nuovo casco.

5.1.11 Masse addizionali

Ogni peso addizionale sulla tavola è permesso fino al raggiungimento del peso limite di 7Kg. L'applicazione di una massa addizionale sul corpo dell'atleta è proibita.

5.2 Streetluge

In questa disciplina è ammessa la totale creatività nella costruzione del mezzo con restrizioni minime. Le uniche restrizioni sono concerni la sicurezza dello street luge verso gli altri atleti. In questa disciplina i concorrenti devono gareggiare supini (sdraiati sulla schiena) con i piedi rivolti verso il senso di marcia.

5.2.1 Lo chassis del Luge

Lo chassis del mezzo deve essere strutturalmente solido senza costituire un pericolo per gli altri e non deve avere spigoli appuntiti che possano danneggiare gli altri atleti. Nessuna parte del luge deve presentare visibili sbavature o tagli che possano essere considerate come pericolose. La struttura del luge può essere controllata tramite svariate simulazioni di stress che possano simulare un reale scenario di competizione. Nessuna parte del luge include il corpo dell'atleta o la sua abilità nel frenare. Non ci deve essere nessuna protuberanza fra le gambe dell'atleta. In ogni caso, il giudizio a seguito dell'Ispezione Tecnica sarà quello decisivo per partecipare alla competizione.

5.2.2 Peso

Un luge completo non deve pesare più di 25Kg e questa regola verrà applicata tassativamente. Viene concesso in ogni caso un margine di 0,5Kg dovuto alla possibile precisione della bilancia utilizzata.

5.2.3 Lunghezza

La lunghezza massima di un luge non deve superare i 3 metri e non vi è una misura minima di costruzione.

5.2.4 Larghezza

La larghezza del luge non deve eccedere i 61 cm.

5.2.5 Fronte Luge

La parte anteriore del luge deve essere rinforzata con paraurti che permetta l'impatto senza lesioni verso altri atleti in caso di incidente. I paraurti devono essere composti da gomma morbida, neoprene, foam, plastica o altri materiali che possano assorbire l'energia d'urto.

Le dimensioni minime di un paraurti sono: larghezza 77 mm, altezza 26 mm e spessore di 39 mm. Il fronte luge deve avere dei tubolari o struttura simile che possa deviare gli altri atleti, eventuali oggetti o le protezioni lungo il percorso. Tutti gli spigoli esposti dovranno essere coperti con dei paraurti. Se il luge complessivamente non supera i 6.5 Kg, i paraurti non sono richiesti se non ci sono spigoli vivi o evidenti sporgenze.

5.2.6 Retro Luge

La parte posteriore del luge non deve presentare parti non protette che potrebbero danneggiare un atleta che urta il luge da dietro. La protezione dovrebbe essere costruita in modo tale da minimizzare l'impatto con la parte anteriore di altri luges. Se il luge complessivamente non supera i 6.5 Kg, i paraurti non sono richiesti se non ci sono spigoli vivi o evidenti sporgenze.

5.2.7 Carenature

Sono ammesse eventuali carene coniche davanti i piedi o dietro la testa dell'atleta. Nel caso in cui venissero utilizzate delle carene, dovranno prevedere un'area d'impatto di almeno 8 cm nella parte anteriore del luge. Tutte le carene devono essere costruite in modo tale da minimizzare gli urti in caso di collisione.

In ogni caso il proprio luge deve essere disegnato in modo tale da non presentare evidenti pericolosità dal cedimento delle carene.

5.2.8 Trucks

I truck devono essere sterzanti e non possono avere una larghezza maggiore di seicentouno (601 mm) millimetri e la misura viene valutata sulla base delle estremità dell'asse del truck. L'asse non può essere più largo della rotella in modo tale da non essere considerato una protuberanza.

5.2.9 Rotelle

Le rotelle possono avere un diametro massimo di centotrenta (130 mm) millimetri.

5.2.10 Cuscinetti

E' ammesso qualsiasi tipo di cuscinetto che entri dentro il core della rotella, come previsto dallo standard dei cuscinetti SKF 608 (OD Race 22 mm, Larghezza 7 mm). Il diametro interno del cuscinetto non è ne specificato ne regolamentato.

5.2.11 Freni

Non sono ammessi freni meccanici.

5.2.12 Area Numero

Ogni atleta deve disporre di un numero rilasciato dalla federazione FIHP e questo deve essere apposto sul proprio casco. I numeri apposti sul casco devono essere posizionati su entrambi i lati per permetterne la visibilità anche durante la corsa. L'area dove verrà apposto il numero di gara dovrà essere fatta con colori visibilmente in contrasto tra loro, in modo tale da poter essere visibili da almeno sei (6m) metri. L'area occupata del numero deve essere alta almeno sette virgola sei (7,6cm) centimetri.

5.1.13 Numeri

I numeri devono essere di una dimensione minima di 7,6 centimetri di altezza per ciascun numero. Quando viene rilasciato all'Atleta il numero di gara, questo deve essere utilizzato senza essere manomesso o rifilato in alcun modo.

Nel caso in cui un concorrente si trovi a dover cambiare il proprio casco con quello di un altro concorrente, dovrà apporre il numero assegnatogli sul nuovo casco.

5.2.14 Masse addizionali

L'applicazione di una massa addizionale sul corpo dell'atleta è proibita. Ogni peso addizionale sulla struttura del luge è permesso se propriamente fissato al telaio con viti di almeno 6mm e dadi autobloccanti ben protetti una volta fissati. Gli ispettori tecnici provvederanno al controllo della corretta applicazione delle masse.

6 Procedure di Gara

6.1 Pratica

Gli organizzatori devono prevedere un minimo di due (2) run di pratica prima che i concorrenti possano accedere alle qualifiche o alla gara finale. Gli atleti, in ogni caso, possono scegliere a propria discrezione se prendere parte ad entrambe le run.

6.2 Qualifiche

Le qualifiche sono quella parte dell'evento a cui tutti gli atleti devono partecipare per accedere alle Gare Finali.

Ci sono molti sistemi utilizzabili per effettuare le qualifiche. Le qualifiche cronometrate sono spesso consigliate però non sono obbligatorie. Di seguito alcuni metodi di qualifica:

1. *Discese cronometrate*: almeno una run di qualifica cronometrata per ogni singolo atleta;
2. *Race-to-qualify*: una serie di almeno 3 run a batterie da 2/4/6 persone in base al formato di gara prestabilito, assegnando un punteggio ad ogni atleta in base all'ordine d'arrivo; la sommatoria dei risultati di ogni singolo atleta permetterà di avere una classifica per le batterie di gara;
3. *Automatico*: Viene svolta la Gara Finale tenendo in considerazione il piazzamento nel campionato dell'anno precedente;

I formati di qualifica possono essere soggetti a cambiamenti ed eventuali variazioni verranno segnalate sul sito www.italianskateboarding.org

6.2.1 Discese Cronometrate

Quando vengono utilizzati dei sistemi di cronometraggio per le qualifiche, è necessario rilevare almeno un (1) tempo di qualifica per ogni atleta iscritto alla gara. Nel caso in cui venissero rilevati

due tempi per ogni atleta, verrà stilata la classifica di qualifica per l'accesso alla Gara Finale prendendo in considerazione il tempo migliore fra i due.
Nel caso in cui il sistema di cronometraggio non dovesse funzionare, dovrà essere adottato il metodo Race-to-Qualify e se non fosse possibile, dovrà essere adottato il metodo Automatico.

6.2.1a Sistema di cronometraggio

Il sistema di cronometraggio elettronico dovrà prevedere una precisione di un millesimo (1/1000) di secondo secondo per essere approvato dalla FIHP.

Se c'è un pareggio nei tempi si ovvierà la qualifica:

tenendo in considerazione la seconda run di qualifica nel caso in cui fosse stata effettuata altrimenti;

Si guarda il piazzamento nella classifica generale FIHP, se c'è ancora una situazione di pareggio; si tira una moneta;

6.3 Formato di Gara

I formati di gara approvati dalla federazione sono disponibili sul sito www.italianskateboarding.org. Ogni formato alternativo potrà essere utilizzato per la gara previa autorizzazione da parte della federazione.

6.4 Procedure di Partenza

6.4.1 Sequenza di Partenza

L'incaricato alla partenza (denominato "Starter"), dopo aver verificato con il Direttore di Gara che il tracciato sia libero, deve procedere alla sequenza di partenza con il seguente criterio:

1. Lo Starter pronuncia "Racers Ready" controllando la linea di spinta (nel caso in cui fosse prevista). A seguito di questo comando, gli atleti devono assumere la posizione di preparazione alla partenza. Nessun movimento è permesso fino al comando di partenza;
2. Lo Starter pronuncia "Racers Set". Nessun movimento è permesso fino al comando di partenza;
3. A seguito di un attesa fra gli 1,5 e i 4 secondi dal comando "Racers Set", tramite un elastico di partenza, un suono riconoscibile o un semplice "VIA", viene decretata la partenza ufficiale della gara.

6.4.2 Posizione di partenza degli Atleti

Qualifiche: Si può utilizzare un ulteriore *linea di qualifica* oltre a quella definita come *linea di partenza*. L'atleta deve effettuare le qualifiche con il piede di spinta sulla linea di qualifica, nel luge invece devono essere posizionate entrambe le mani sulla linea di qualifica.

DH Skateboard: Durante la procedura di partenza, sia per le qualifiche che per la Gara Finale, il concorrente deve avere un piede sulla tavola e uno a terra per spingersi. Il concorrente dovrà avere sia la tavola che il piede dietro la linea di partenza o di qualifica e tutte le rotelle devono toccare terra al momento della partenza.

Street Luge: Durante la procedura di partenza, sia per le qualifiche che per la Gara Finale, il concorrente deve essere seduto sulla tavola e dovrà spingersi remando con braccia e mani. Il concorrente dovrà posizionare sia la propria tavola che i piedi prima della linea di partenza o di qualifica.

6.5 Corsie di Partenza

La lunghezza delle Corsie di Partenza è a discrezione del Giudice di Gara. Una volta superate le linee delle Corsie di Partenza, i concorrenti possono muoversi liberamente fuori dalla loro corsia. Non c'è limite di spinta sia in partenza che durante tutta la gara.

6.5.1 Violazione delle Corsie di Partenza

Ogni concorrente che esce dalla propria corsia di partenza prima che sia terminata verrà penalizzato. Se viene notificata un'infrazione da parte del Giudice di Gara, verrà emesso un suono o un altro espediente per notificare l'interruzione della gara. A seguito dell'interruzione, i concorrenti verranno riposizionati sulla linea di partenza e si procederà di nuovo con la procedura di partenza. Il Giudice di Gara può, a sua discrezione, ripetere la partenza in caso di incidente nell'area di partenza: Se ci fosse, ad esempio, una caduta durante la fase di partenza che penalizza più di un concorrente, il Giudice di Gara può, a sua discrezione, ripetere la partenza.

6.5.2 Falsa Partenza

Verrà considerata "Falsa Partenza" quando un atleta attraversa la linea di partenza fra il "Racer Set" e il segnale di partenza. Questo implicherà l'assegnazione di una falsa partenza al concorrente.

A seguito di due false partenze da parte dello stesso concorrente ci sarà la squalifica dalla gara.

6.6 Spinta in Corsa

Non c'è limite alla distanza o al momento di spinta di un concorrente durante la gara (vedi paragrafo 7.9)

6.7 Procedure di Arrivo

Gli atleti dovranno gareggiare fino alla linea di arrivo, punto in cui viene definita "terminata" una *batteria*.

7. Regole di Gara

7.1 Downhill Skateboard

Il concorrente deve guidare lo skateboard in posizione verticale. Non è permesso né stare distesi sulla tavola con i piedi in avanti né in posizione prona (a pancia in giù) con la testa in avanti.

7.2 Streetluge

I concorrenti devono essere in posizione supina (a pancia in su) distesi con i piedi in avanti. Non è permesso stare in posizione prona (a pancia in giù).

7.3 Contatto

Il concorrente che volutamente cerca il contatto con altri piloti per "rubare la loro velocità" saranno sanzionati.

7.4 Sorpassi

I concorrenti in fase di sorpasso devono evitare il contatto con il concorrente davanti. Tuttavia, nella fase di sorpasso, il concorrente che è davanti non può prendere misure difensive, come muoversi verso la corsia del pilota che sta facendo il sorpasso per evitare di essere sorpassato. A sua volta, il pilota che sta sorpassando, dovrà lasciare **COMPLETAMENTE** libera la linea dell'altro pilota prima di posizionarsi nella corsia di quest'ultimo. Il pilota che viola questo protocollo sarà sanzionato.

7.5 Contatto Intenzionale

Nelle gare dove la competizione è molto ravvicinata un certo contatto potrebbe essere naturale. I concorrenti che però intenzionalmente bloccano o causano la caduta di un altro saranno

sanzionati. Il concorrente è sempre responsabile della propria frenata in prossimità di una curva e deve evitare in ogni modo di toccare il pilota davanti. Non è permesso ne tollerato, un contatto voluto, ripetitivo o aggressivo.

7.6 Blocco Intenzionale

Il bloccaggio intenzionale è vietato

7.7 Condotta Aggressiva

Una condotta di gara eccessivamente aggressiva, pericolosa e brusca è vietata e il concorrente sarà sanzionato e/o squalificato

7.8 Spinta Illegale

Nello street luge, qualsiasi spinta effettuata in una posizione eretta, in ginocchio, accovacciato o con la testa davanti, comporterà la squalifica automatica del concorrente

7.9 Ripartenza dopo una caduta

A seguito di una caduta, il concorrente dovrebbe rientrare in pista in un punto abbastanza vicino a dove l'incidente si è verificato. Nel caso dello street luge, il pilota dovrà sedersi sul mezzo e spingersi con le mani. Non è possibile utilizzare l'attrezzatura di un altro concorrente dopo una caduta e non è permesso l'aiuto di nessuno.

7.10 Arrivo

I piloti devono terminare la gara con lo stesso mezzo con il quale hanno cominciato. I piloti devono essere sul loro mezzo e con il casco indossato nel momento in cui tagliano il traguardo. La rimozione intenzionale dell'attrezzatura protettiva prima del completamento della gara non è consentita.

7.11 Interferenze

Se un concorrente interferisce con un altro concorrente in corsa, il pilota che ha commesso l'interferenza sarà sanzionato con una penalità.

7.12 Abilità Compromesse

Se a giudizio degli Ufficiali di Gara, un atleta risulta inabile a competere per motivi quali consumo di alcol, droghe, per malattie, infortunio o stress emotivo, non gli sarà permesso di continuare l'evento.

8. Sanzioni

8.1 Poteri della Commissione Italiana Skateboard

La Commissione Italiana Skateboard FIHP ha il potere di sospensione. I concorrenti che verranno identificati come trasgressori o dichiarati colpevoli dalla Commissione Italiana Skateboard, saranno soggetti alle seguenti sanzioni:

- Una (1) ammonizione: verrà inviata una lettera di avvertimento;
- Due (2) ammonizioni: Il concorrente sarà posto in libertà vigilata per un periodo compreso tra i 30 e i 365 giorni a discrezione della *Commissione*;

- Tre (3) ammonizioni: Il concorrente sarà sospeso per un periodo compreso tra 30 giorni e a vita a discrezione della *Commissione*.

N.B.: Alcune infrazioni possono essere di natura così grave tali da rendere necessario l'applicazione di una sanzione di terzo livello già alla prima infrazione. Resta inteso che queste sanzioni sono aggiuntive ai poteri disciplinari già attribuiti alla Commissione Italiana Skateboard.

8.2 Sospensione

Le infrazioni di un o più regole può comportare l'esclusione o l'espulsione dalla gara od addirittura, in casi estremi, la sospensione o l'espulsione dall'Associazione.

8.3 Il potere del Giudice di Gara

Solitamente c'è molta confusione tra le seguenti cinque definizioni di condotta nelle gare. Le seguenti definizioni devono essere utilizzate come linee guida per definire il comportamento dei concorrenti.

8.3.1 Definizioni

1. *Incurante*: Definito partendo da un livello di prudenza ragionevole, di un concorrente competente e con una prudente condotta personale;
2. *Imprudente*: Fare un atto o omettere lo stesso creando un evidente rischio agli altri senza la dovuta considerazione delle conseguenze;
3. *Linguaggio osceno*: Questo include "provocazioni", parole oscene o indecenti espresse con tono provocatorio. Ogni uso intenzionale di tali parole per provocare reazioni ostili senza considerare le conseguenze.
4. *Comportamento osceno*: Prendere una posizione di aggressione o di attacco verso un altro concorrente o autorità senza la dovuta considerazione delle conseguenze.
5. *Pericoloso*: Fare un atto o omettere lo stesso creando un evidente rischio agli altri consapevole delle conseguenze ma senza la dovuta considerazione delle stesse;

8.3.2 Sanzioni di Condotta

I Direttori di Gara devono tenere presente che ogni denuncia verso un concorrente, che abbia commesso uno dei reati di cui sopra, può essere modificata dal Ufficiale di Gara e considerata come reato maggiore o minore.

8.3.2.a Sanzioni per cattiva condotta di Livello 1

Esempi non esclusivi di cattiva condotta di Livello 1:

- Riding incurante durante qualsiasi discesa;
- Violazione dei requisiti richiesti per l'attrezzatura di protezione personale;
- Violazione dei requisiti richiesti per le tavole da Downhill Skateboarding o per lo Street Luge;
- Abusi verbali contro le autorità di gara, il pubblico e/o altri piloti;

- Mancato rispetto delle istruzioni dettate dallo staff dell'evento;
- Dare una cattiva reputazione allo sport.

Esempi non esclusivi di penalità inficcate a seguito di una cattiva condotta di Livello 1:

- Avvertimento
- Riallocazione della posizione di partenza nelle batterie di gara;
- Squalifica dalla gara.

8.3.2b Sanzione per cattiva condotta di Livello 2

Esempi non esclusivi di cattiva condotta di Livello 2:

- Accumulo di due sanzioni per cattiva condotta di Livello 1 nell'arco di un calendario;
- Guida imprudente e negligente;
- Abusi verbali contro le autorità di gara, il pubblico e/o altri piloti;
- Dare una cattiva reputazione allo sport.

Esempi non esclusivi di penalità inficcate a seguito di una cattiva condotta di Livello 2:

- Squalifica dalla gara;
- Retrocessione da 1 (uno) a 10 (dieci) posizioni nella classifica di gara;
- Squalifica dall'evento.

8.3.2.c Sanzioni per cattiva condotta di Livello 3

Esempi non esclusivi di cattiva condotta di Livello 3:

- Accumulo di 3 sanzioni per cattivo comportamento di Livello 1 nell'arco di un calendario calendario;
- Qualsiasi ulteriore sanzione per cattiva condotta di Livello 1 con già a carico una sanzione per cattiva condotta di Livello 2;
- Scontro fisico verso le autorità, il pubblico e/o altri piloti;
- Linguaggio razzista verso le autorità, il pubblico e/o altri piloti;
- Dare una cattiva reputazione allo sport.

Esempi non esclusivi di penalità inficcate a seguito di una cattiva condotta di Livello 3:

- Squalifica dall'evento;
- Sospensione da 1 (uno) a 3 (tre) eventi del Campionato Italiano.

9 Punteggio

9.1 Livelli di eventi

I livelli di eventi riconosciuti dalla FIHP possono essere di due tipologie:

- . Livello 1: Campionato Italiano (CI)
- . Livello 2: Freeride (FR)

9.2 Punti per Eventi

I punti massimi accumulabili al Campionato Italiano sono:

- Campionato Italiano (CI): 100,00 punti

La tavola completa dei punti è pubblicata nella pagina punteggi sul sito

www.italianskateboarding.org

9.3 Calcolo dei punti

La classifica del Campionato Italiano viene calcolata sommando i punti acquisiti ad ogni gara dall'1 Gennaio al 31 Dicembre di ogni anno.

Le classifiche aggiornate verranno pubblicate sul sito

www.italianskateboarding.org

9.3.1 Categoria Downhill Skateboard

Il numero di eventi sommati per ogni concorrente è il seguente:

- tutti le tappe del Campionato Italiano.

9.3.2 Categoria Street Luge

Il numero di eventi sommati per ogni concorrente è il seguente:

- tutti le tappe del Campionato Italiano.

9.4 Campione Italiano

Il Campione Italiano FIHP è la persona che ha il punteggio più alto nella classifica generale della rispettiva categoria di appartenenza al 31 Dicembre dell'anno corrente.

La premiazione del Campione sarà concessa unicamente alle seguenti categorie:

- Downhill Skateboarding
- Downhill Skateboarding femminile
- Downhill Skateboarding juniors
- Street luge

9.5 Distribuzione geografica degli eventi

Ogni anno il numero degli eventi verrà limitato come segue:

CAMPIONATO ITALIANO: un massimo di 5 eventi di Campionato Italiano in qualsiasi regione d'Italia;

FREERIDE: non esiste un limite massimo di eventi freeride.