



# REGOLAMENTO DI GARA F.A.S.I.

## ATTIVITA' AGONISTICA

### ANNO 2023

#### INDICE

- PARTE GENERALE	PAG. 2
- GLOSSARIO TECNICO	PAG. 30
- REGOLAMENTO DISCIPLINA LEAD (difficoltà)	PAG. 32
- REGOLAMENTO DISCIPLINA LEAD PARACLIMBING	PAG. 51
- REGOLAMENTO DISCIPLINA BOULDER	PAG. 57
- REGOLAMENTO DISCIPLINA SPEED (velocità)	PAG. 74

# “REGOLAMENTO DI GARA F.A.S.I. - PARTE GENERALE”

## Art. 1 DEFINIZIONE, AMBITI E SCOPI

- 1.1 Viene definita “Arrampicata Sportiva” lo Sport che si svolge su pareti artificiali, appositamente costruite e predisposte per tale pratica o su strutture rocciose naturali attrezzate allo scopo.
- 1.2 A livello internazionale l'I.F.S.C. (International Federation of Sport Climbing), riconosciuta dal C.I.O. (Comitato Internazionale Olimpico), coordina le varie Federazioni Nazionali e l'attività agonistica internazionale.
- 1.3 In Italia lo sport dell'Arrampicata Sportiva è diretto e coordinato dalla F.A.S.I. (Federazione Arrampicata Sportiva Italiana), fondata nel 1987 e riconosciuta dal C.O.N.I. nel 2021 come Federazione Sportiva Nazionale (FSN). La F.A.S.I. raggruppa le Associazioni/Società Sportive Dilettantistiche (ASD-SSD) dislocate su tutto il territorio nazionale, gestisce l'attività agonistica nazionale e quella internazionale cui partecipano le squadre nazionali, coordina l'attività agonistica nazionale e internazionale che si svolge sul territorio italiano, le attività con le scuole e quelle di promozione sportiva.
- 1.4 A livello regionale i Comitati Regionali, o i Delegati Regionali, coordinano l'attività delle Associazioni/Società Sportive Dilettantistiche della Regione e coordinano/gestiscono l'attività agonistica regionale.
- 1.5 A livello provinciale i Comitati Provinciali coordinano l'attività delle Associazioni Sportive della provincia e coordinano/gestiscono l'attività agonistica provinciale.
- 1.6 Le competizioni promosse direttamente dalla F.A.S.I., sono definite "patrociate", indipendentemente da chi ne sia l'organizzatore.
- 1.7 Le altre competizioni, non promosse direttamente dalla F.A.S.I., ma rispondenti ai requisiti stabiliti dalla stessa, sono definite "competizioni riconosciute".

## Art. 2 DISCIPLINE E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

- 2.1 Le gare di Arrampicata Sportiva, si svolgono su pareti artificiali o naturali, tramite il posizionamento di elementi mobili (prese o appigli), utilizzati dai concorrenti per la progressione. Il posizionamento di prese ed appigli per realizzare gli itinerari o tracciati di gara viene effettuato dai tecnici Tracciatori federali appositamente designati.
- 2.2 Le competizioni di arrampicata (gare) prevedono tre discipline della quali una anche Paraclimbing di seguito brevemente descritte:
  - a) **Lead (difficoltà)**: gli atleti arrampicano sui tracciati (vie) appositamente predisposti che si sviluppano in altezza, moschettonando in sequenza tutti i punti di protezione; il punto più alto raggiunto determina il posizionamento del concorrente in classifica.
  - b) **Boulder**: sono dei tracciati brevi (boulder o “problemi”) sui quali gli atleti si arrampicano senza corda; alla base della parete vi sono dei materassi a protezione delle cadute. Il numero di boulder completati ed i tentativi impiegati determinano il posizionamento di un concorrente in classifica.
  - c) **Speed (velocità)**: gli atleti arrampicano con la corda dall’alto su tracciati opportunamente preparati. Il tempo di salita determina il posizionamento di un concorrente in classifica.
  - d) **Lead (difficoltà) Paraclimbing**: gli atleti arrampicano sui tracciati (vie) appositamente predisposti in base alle varie categorie, salendo assicurati con la corda dall’alto (Top Rope); il punto più alto raggiunto determina il posizionamento del concorrente in classifica.

Relativamente alle formule di gara previste nel format delle Olimpiadi di Parigi 2024 relativamente alla disciplina Speed e Boulder&Lead (combinata tra le discipline Boulder e Lead), si rimanda a quanto previsto nello specifico regolamento IFSC.

I tracciati di gara per le discipline Lead e Boulder dovranno essere predisposti da tracciatori ufficiali F.A.S.I. e risultare assolutamente inediti, cioè mai percorsi prima, nemmeno in parte.

- 2.3 Ai tracciatori ed ai loro collaboratori è fatto obbligo di mantenere l'assoluta riservatezza sulle caratteristiche delle vie di gara. In caso contrario, la competizione potrà essere invalidata ed il Tracciatore e/o i suoi collaboratori saranno deferiti alla Commissione Disciplina della F.A.S.I. Per la disciplina Speed, i tracciati di gara potranno essere allestiti anche da Istruttori e allenatori di riconosciuta competenza.
- 2.4 I concorrenti dovranno cercare di percorrere i tracciati interamente, partendo dal suolo fino al punto massimo raggiungibile.
- 2.5 Nel caso in cui i concorrenti gareggino senza aver visto o avuto alcun tipo di informazione sugli itinerari da percorrere, lo stile di salita si definisce "a vista" ("on sight").
- 2.6 Nel caso in cui i concorrenti gareggino previa visione della salita degli itinerari attraverso un sistema video o un dimostratore o un altro concorrente, lo stile di salita viene definito "flash".

### **Art. 3 CARATTERISTICHE GENERALI DELLE PARETI DI GARA PER GARE DI DIFFICOLTÀ, VELOCITÀ E BOULDER**

- 3.1 Le competizioni ufficiali del circuito nazionale d'arrampicata sportiva vengono avallate dalla Commissione Tecnica.
- 3.2 Le competizioni ufficiali del circuito nazionale d'arrampicata sportiva, si svolgono su pareti artificiali o naturali ritenute idonee dalla Commissione Tecnica
- 3.3 Le strutture di gara dovranno essere conformi alle specifiche normative UNI EN vigenti: alla data di pubblicazione del presente regolamento (anno 2023) le norme di riferimento sono la UNI EN12572 - 1 e la UNI EN12572 – 2.
- 3.4 Le strutture di gara previste per competizioni di livello NAZIONALE (**Coppa Italia e Campionato Italiano delle tre discipline ed eventuali prove di combinata format Olimpico Boulder&Lead**) dovranno inoltre avere i seguenti requisiti:
  - **PARETI PER LA DIFFICOLTÀ**
    - a. altezza minima verticale della parete, dalla base alla sommità: m 12;
    - b. sviluppo minimo degli itinerari: m 15;
    - c. la larghezza della parete dovrà consentire la tracciatura di almeno 4 vie che si possano percorrere contemporaneamente. Il profilo della parete dovrà limitare al minimo i tratti verticali. Per ciascuna via è raccomandata la larghezza minima di m. 3;
    - d. la parete deve essere certificata dal costruttore come idonea per l'arrampicata da primi di cordata.
  - **PARETI PER IL BOULDER**
    - a. L'altezza utilizzabile della parete deve essere compresa fra 4,00 e 4,50 metri; per questioni di sicurezza il TOP non deve mai trovarsi ad un'altezza superiore a 4,5 metri sopra il materasso di protezione (o 4 metri nei casi in cui il TOP avviene stando in piedi sopra la parete);

- b. Per quanto concerne i profili arrampicabili, le pareti dovranno essere quanto più possibile diversificate, comprendendo profili strapiombanti, placche, tetti, spigoli, diedri. Le pareti dovranno di norma consentire la tracciatura di almeno otto linee indipendenti (problemi o boulder) che non comportino rischi d'interferenza. In analogia a quanto previsto per le vie della Lead, per ciascun boulder è raccomandata la larghezza minima di m. 3.
- c. La parete deve avere alla sua base adeguati materassi, idonei a proteggere gli atleti durante l'arrampicata dalle possibili cadute, assicurando così le idonee condizioni di sicurezza, così come specificato nella norma UNI EN 12572-2
- d. La parete deve essere certificata dal costruttore come idonea per l'arrampicata Boulder, per un numero di atleti congruo a quanti ne possono essere impegnati contemporaneamente durante la competizione.

➤ **PARETI PER LA VELOCITÀ**

Le gare di velocità si svolgono su itinerari opportunamente tracciati su pareti artificiali appositamente progettate o naturali od anche su altre strutture (ad esempio dighe) ritenute comunque idonee dalla Commissione Tecnica.

Tutte le specifiche tecniche delle pareti, omologate o no per il record, sono riportate nel regolamento di gara specifico per le Speed (velocità).

Nel seguito si riportano, in breve, le principali caratteristiche:

**1. STRUTTURE OMOLOGATE PER IL RECORD (formato 10 e 15 metri)**

- a. Le prese e la struttura di arrampicata devono essere conformi agli standard IFSC.
- b. La superficie di arrampicata deve avere un minimo di due corsie parallele con la struttura di ogni corsia realizzata secondo gli schemi riportati nel regolamento di gara specifico per le Speed.
- c. Il percorso di arrampicata su ogni corsia deve essere conforme ai disegni riportati nel regolamento di gara specifico per le Speed e predisposto utilizzando prese fabbricate secondo il disegno autorizzato dall'IFSC.

**2. ALTRE STRUTTURE**

- a. Le prese utilizzate nelle 2 vie devono essere uguali per tipologia, numero e disposizione.
- b. La superficie di arrampicata deve avere un minimo di due corsie parallele. Le corsie di arrampicata possono essere adiacenti o separate ed in ogni caso le corsie devono essere allineate orizzontalmente.
- c. Le 2 vie devono essere uguali nella forma e nel layout ed avere la stessa pendenza. Sarà compito del Tracciatore dichiarare se le vie sono perfettamente equivalenti o no. Nel caso in cui le vie non siano dichiarate perfettamente equivalenti, si procederà non più con un'unica salita per tentativo, ma con l'inversione delle vie e la somma dei tempi per ciascun turno incluse le qualifiche.

➤ **PARETI PER COMPETIZIONI PARACLIMBING**

- a) altezza minima verticale della parete, dalla base alla sommità: m 10;
- b) sviluppo minimo degli itinerari: m 10
- c) la larghezza della parete dovrà consentire la tracciatura di almeno 4 vie indipendenti delle quali almeno 2 che si possano percorrere contemporaneamente. Per ciascuna via è raccomandata la larghezza minima di m. 3;
- d) Il profilo della parete dovrà avere un'inclinazione che varia dal verticale a indicativamente -30 gradi;
- e) la parete deve essere certificata dal costruttore come idonea per l'arrampicata da primi di cordata e di conseguenza anche da secondi;

- f) Particolare attenzione va posta all'assenza di barriere architettoniche per rendere raggiungibile la base della parete dagli atleti delle varie categorie.
- 3.5 Definizione di pareti per l'Arrampicata Sportiva: tutto quanto citato ai punti precedenti con la specifica che non sono comunque considerati appigli o superfici valide per l'arrampicata tutte quelle particolarità che non fanno parte diretta della parete di arrampicata, ma ne sono solo poste ai limiti o comunque non presentano appigli o volumi fissati ed utilizzabili (ad esempio i travi in legno di alcune Strutture, i pannelli Trasparenti o le vetrate che servono normalmente per permettere una maggior luminosità dell'ambiente, i pilastri e i muri in cemento o mattoni, ecc.).
- 3.6 La Società Organizzatrice dovrà essere in possesso di tutta la documentazione tecnica attestante che la parete sia stata realizzata in conformità alle vigenti normative del settore (Art. 3.3). Tale documentazione dovrà essere messa a disposizione dei Tecnici federali nei giorni antecedenti la competizione qualora richiesta.  
La F.A.S.I., attraverso i suoi tecnici federali designati per la gara (PDG e Capo Tracciatore), procede quindi all'esclusiva verifica ed omologazione tecnico – sportiva dei percorsi ai fini della validità della gara ed al controllo delle reali condizioni all'atto della competizione (es materassi nelle gare Boulder), mentre la responsabilità per quanto riguarda la rispondenza della parete e dell'impianto alle normative di sicurezza e l'esecuzione delle verifiche periodiche all'impianto di gara stesso, ricade solo ed esclusivamente sulla Società Organizzatrice.
- 3.7 In merito alla sicurezza:
- La Società Organizzatrice, o l'organizzatore dell'evento, è responsabile del mantenimento degli standard di sicurezza all'interno dell'area di gara e nella parte destinata al pubblico in relazione a tutte le attività connesse allo svolgersi della competizione.
  - Ogni concorrente è considerato interamente ed esclusivamente responsabile delle attrezzature e degli indumenti che indossa durante la competizione in tutte le sue fasi.
  - Il Presidente di Giuria, in consultazione con il Tracciatore Capo, ha l'autorità di prendere decisioni relative a qualsiasi questione di sicurezza all'interno dell'area di gara, incluso il rifiuto di dare il permesso di iniziare o continuare qualsiasi turno della competizione.
  - Qualsiasi Ufficiale di gara o persona coinvolta nella manifestazione sportiva che il Presidente di Giuria ritenga aver violato (o che potrebbe violare) le procedure di sicurezza, sarà rimossa dai suoi incarichi e/o allontanata dall'area della competizione dal PDG.

#### **Art. 4 NORME PER L'ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI ARRAMPICATA SPORTIVA RICONOSCIUTE E PATROCINATE DALLA F.A.S.I. – DISPOSIZIONI GENERALI.**

- 4.1 La presentazione delle candidature per l'organizzazione di competizioni di carattere nazionale (Coppa Italia – Campionati Italiani), che dovrà avvenire nei modi e tempi stabiliti dalla F.A.S.I., comporta i seguenti obblighi per gli organizzatori:
- Richiesta scritta corredata dal programma della manifestazione con indicazione della Società Organizzatrice e del Direttore di Gara. Dovrà essere allegato il disegno dettagliato o le immagini della struttura su cui si svolgerà la competizione od eventualmente indicato l'indirizzo di un sito internet dove sono pubblicate le foto della struttura stessa e quelle dell'area prevista per l'isolamento ed il riscaldamento degli atleti. Per le gare nazionali i Giudici ed i Tracciatori saranno designati dagli organi preposti della F.A.S.I.  
E' competenza della C.T. individuare, valutare ed accettare le candidature che meglio rispondono, a suo insindacabile giudizio, ai requisiti minimi necessari al fine di inserirle nel Calendario Ufficiale Nazionale che deve essere approvato dal Consiglio Federale.
  - Inserimento nella grafica promozionale della dizione: "Con il patrocinio della Federazione Arrampicata Sportiva Italiana" accompagnata, nella cartellonistica pubblicitaria e informativa, dal logo F.A.S.I. Se la gara è organizzata da una Associazione/Società Affiliata

alla Federazione, la manifestazione è automaticamente sotto l'egida della F.A.S.I., fermi restando tutti gli obblighi riportati nel presente regolamento.

- 4.2 Prima dell'inizio delle competizioni ufficiali, sarà onere del Presidente di Giuria controllare che sia presente lo striscione della F.A.S.I. che dovrà essere esposto sul sito di gara, in posizione visibile per la maggioranza del pubblico ed in prossimità del podio nella cerimonia di premiazione. Nel caso in cui lo striscione non sia presente, verrà applicata una sanzione di € 50 alla Società Organizzatrice (tale importo sarà addebitato direttamente dal gestionale FASI)
- 4.3 Per le gare del calendario ufficiale è obbligatoria, salvo deroga espressamente autorizzata dalla Commissione Tecnica, l'adozione del presente regolamento di gara F.A.S.I.
- 4.4 Tutte le gare Ufficiali F.A.S.I., di qualsiasi livello, saranno dirette da un Presidente di Giuria (PDG), coadiuvato da uno o più Giudici Aggiunti (GA), secondo quanto stabilito dalla Federazione. Queste figure vengono nominate, a livello regionale, dal referente locale dei giudici e a livello nazionale dal Segretario Nazionale dei giudici di gara.
- 4.5 La FASI, tramite i suoi organi preposti, provvederà per le sole gare nazionali anche alla nomina di un ulteriore giudice di gara con funzione di addetto al sistema di elaborazione classifiche in tempo reale (Vertical Life) che opererà in autonomia ma sotto la responsabilità del Presidente di Giuria. Per tale funzione potranno essere eventualmente nominate anche figure appositamente formate dalla FASI che non siano obbligatoriamente giudici di Gara.
- 4.6 La F.A.S.I., a sua discrezione, nei giorni precedenti la competizione, può inviare un Ispettore Tecnico (nominato dalla Commissione Tecnica) per la verifica di fattibilità tecnica della gara. Detta figura tecnica può anche coincidere con quella del PDG, di un Giudice Aggiunto o di un Tracciatore designati per la gara.
- 4.7 Nel caso in cui le classifiche non vengano redatte con il sistema di elaborazione in tempo reale (Vertical Life) le stesse dovranno essere inserite entro 24 ore dal PDG, o da persona da lui delegata, nella pagina della gara nel "Gestionale Sportivo" della intranet della Federazione. Il PDG entro 48 ore dovrà inoltre inserire nella medesima pagina intranet il "Report di Gara" e nel caso di incidenti/infortuni anche l'"injury report". In caso di provvedimenti disciplinari è obbligatorio l'invio del "Report di gara" anche al Giudice Sportivo.
- 4.8 La FASI per la stagione agonistica Nazionale 2023 (Coppa Italia e Campionati Italiani) si assumerà direttamente tutte le spese (Compenso, viaggio, vitto e alloggio) per i Tecnici tracciatori, giudici di gara ed elaboratori dati impegnati nelle singole gare, così come risultanti dalle Designazioni ufficiali effettuate dai competenti Organismi FASI. Per quanto riguarda le gare GRO (ed anche quelle giovanili), relativamente ai giudici di gara (1 PDG e 1 GA), la FASI provvederà a rimborsare direttamente l'importo del solo compenso mentre le eventuali spese per viaggio, vitto e alloggio saranno a carico della Associazione/Società organizzatrice; per quanto riguarda i Tecnici Tracciatori sia il compenso che tutte le spese (viaggio, vitto e alloggio) saranno completamente a carico della Associazione/Società organizzatrice.
- 4.9 E' obbligatorio il rispetto tassativo, pena la dichiarazione di "gara non omologata", delle indicazioni F.A.S.I. per gli inviti agli atleti italiani e stranieri quando trattasi di gare a inviti di livello nazionale e internazionale.
- 4.10 Qualora sia previsto dalla F.A.S.I., almeno 30 giorni prima dello svolgimento della manifestazione dovrà essere effettuato da parte della Società Organizzatrice il versamento della tassa stabilita alla F.A.S.I. all'inizio della stagione agonistica per la concessione del riconoscimento di "Gara Ufficiale"; tale riconoscimento non comporta da parte della F.A.S.I. l'assunzione di responsabilità civili, economiche e organizzative relative alla manifestazione.

- 4.11 Per la struttura portante delle pareti artificiali l'organizzatore dovrà essere in possesso di certificato di collaudo statico, rilasciato da un tecnico abilitato, attestante la corretta esecuzione. Le responsabilità per eventuali inadempienze sono a carico esclusivo dell'organizzatore e dei realizzatori o gestori dell'impianto. La F.A.S.I. attraverso i suoi tecnici federali delegati alla gara procede all'esclusiva verifica ed omologazione tecnico – sportiva dei tracciati ai fini della validità della gara.
- 4.12 Tutti gli atleti che partecipano alle gare di qualsiasi livello, riconosciute o patrocinate dalla F.A.S.I. ed il personale designato dalla Federazione (Tracciatori, Giudici di Gara, ecc..) devono essere in regola con il tesseramento annuale alla Federazione.
- 4.13 L'età minima per partecipare alle competizioni assolute (non giovanili) di livello nazionale, regionale o provinciale è di 14 anni, da compiersi entro il 31 Dicembre dell'anno in cui si svolge la competizione.
- 4.14 La Società Organizzatrice all'atto dell'iscrizione dovrà consegnare agli atleti il pettorale di gara che dovrà poi essere applicato dagli atleti stessi nella parte centrale/alta della schiena ed essere **conservato durante tutta la competizione**. Tale pettorale dovrà avere una dimensione il più possibile contenuta e comunque compresa tra un minimo di 10,5 x 15 cm (= DIN 6) ed un massimo di 22,1 x 30 cm (=DIN 4). Eventuali sponsor della S.O. potranno essere esposti anche sugli atleti partecipanti solo se inseriti dalla stessa sul pettorale di gara.
- 4.15 Vigè l'obbligo per gli atleti di indossare sempre durante tutte le fasi delle competizioni (premiazioni comprese) la divisa o la maglia "SOCIETARIA" dove deve apparire in maniera evidente e facilmente identificabile da qualunque osservatore e ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, il logo e/o la denominazione dell'Associazione/Società Sportiva d'appartenenza dell'atleta stesso. In caso di partecipazione alla gara facendo uso di maglie o divise che non prevedano le specifiche sopraindicate, l'atleta verrà sanzionato con un cartellino giallo ed una multa di € 50,00.  
Tutte le Associazioni/Società Sportive con atleti partecipanti a gare ufficiali FASI dovranno provvedere a rendere le divise societarie o almeno le maglie conformi a questi requisiti:
- in caso di divisa priva di sponsor, il logo e/o la denominazione della società dovrà occupare uno spazio di dimensione possibilmente non inferiore ad una superficie di 150 cm<sup>2</sup> (idealmente un 10 x 15 cm).
  - In caso di divisa con sponsor, il logo o la denominazione della società non dovrà essere di dimensione inferiore ad 1/3 dello spazio destinato allo sponsor e comunque superiore ad una superficie di 150 cm<sup>2</sup> (idealmente un 10 x 15 cm).
- 4.16 Tutte le sanzioni pecuniarie rivolte agli atleti dovranno essere saldate direttamente dagli stessi al Presidente di Giuria, pena l'esclusione dalla competizione. Per le gare di livello Nazionale il PDG è tenuto a depositare presso la Federazione gli importi derivanti da eventuali sanzioni agli atleti; per le gare a carattere regionale, tali eventuali importi dovranno essere depositati presso i Comitati/Delegazioni regionali di competenza.
- 4.17 Per quanto riguarda l'inserimento nelle classifiche dei campionati regionali e/o provinciali, si farà riferimento unicamente alla regione e/o provincia di appartenenza della Società Sportiva per la quale l'atleta gareggia, senza tenere conto di altri riferimenti quali la residenza o il luogo di nascita dell'atleta.

Tutte le gare a carattere Regionale, salvo differente indicazione da riportare nel programma di gara, sono da intendersi di norma OPEN (**G.R.O.**) e quindi aperte agli atleti di ogni altra regione. Le gare G.R.O. possono essere disputate, previo parere favorevole della Commissione Tecnica, all'interno di competizioni di livello Nazionale (Coppa Italia e/o Campionati Italiani) nel turno di qualificazione delle stesse.

**Caratteristiche e specifiche gare G.R.O.**

1. Alle gare G.R.O. potranno partecipare tutti i tesserati come atleti “agonisti” alla Federazione, suddivisi nelle categorie assolute Maschile e Femminile ed in possesso della necessaria certificazione medica di tipo “agonistico”; tale controllo è onere del Presidente societario che provvederà a preiscrivere, sempre con il sistema web on-line federale, gli atleti della propria società.
2. Le competizioni G.R.O., previo accordo e definizione con il preposto Comitato o Delegato Regionale, potranno anche essere valide come prova di Circuito o di Campionato Regionale, con classifica separata, per l’assegnazione dei titoli regionali; in questo caso gli atleti partecipanti dovranno essere “tesserati” per una società della regione organizzatrice.
3. Alla S.O., in base alla propria organizzazione ed al proprio impianto, sarà lasciata la possibilità di scegliere in merito al programma della manifestazione e alla formula di gara proposta, chiedendo eventualmente anche delle deroghe (ad esempio sulle caratteristiche dell’impianto utilizzato e utilizzo anche di strutture con dimensioni non rientranti negli standard minimi previsti per le gare ufficiali Nazionali, o la possibilità di evitare lo smontaggio completo degli appigli/appoggi non utilizzati per la gara, su specifici regolamenti di gara ecc...). Tutte le deroghe al presente Regolamento di Gara dovranno essere richieste della Società Organizzatrice alla Commissione Tecnica che le valuterà avendo sempre come vincolo imprescindibile quello di garantire le necessarie condizioni di sicurezza per tutti i soggetti che a vario titolo partecipano alla manifestazione (Atleti, Tecnici, Giudici, Assicuratori, ecc..). Qualora approvate, le deroghe dovranno essere specificate nel programma di gara inserito nel calendario ufficiale.  
Gli unici vincoli federali previsti invece per l’omologazione di questa categoria di gare saranno:
  - a) la presenza sempre obbligatoria di Giudici e Tracciatori di gara ufficiali della Federazione durante tutte le fasi di gara; in mancanza di questa prescrizione le gare riconosciute potranno solo avere una connotazione “amatoriale” e/o “promozionale”.
  - b) Il turno finale di gara dovrà svolgersi sempre con stile “a vista”, almeno per le gare che concorreranno all’assegnazione dei titoli regionali.
4. Il programma delle competizioni del circuito G.R.O. dovrà prevedere lo svolgimento e il completamento della competizione (comprese le premiazioni) sempre in un’unica giornata. La S.O. potrà scegliere a propria discrezione fra una giornata di sabato oppure una giornata di domenica (preferibile) concludendo però la gara entro le ore 20.00. Eventuali variazioni o deroghe dovranno essere preventivamente concordate con la Commissione Tecnica all’atto dell’inserimento nel calendario ufficiale.
5. Sarà compito del Comitato/Delegato regionale comunicare alla Commissione Tecnica i calendari Regionali al fine di prevederne l’inserimento nel calendario ufficiale FASI. Il calendario, o le singole gare, una volta approvate dalla Commissione Tecnica dovranno essere inserite dal rispettivo Comitato/Delegazione Regionale almeno 20 giorni prima dello svolgimento, nel gestionale sportivo della Intranet del sito federale; qualora per motivi organizzativi/gestionali non risulti possibile l’inserimento diretto, i programmi gara dovranno essere inviati alla FASI ([support@federclimb.it](mailto:support@federclimb.it)) che provvederà alla pubblicazione. Per ogni gara dovrà essere inserito il relativo programma con specificato, tra l’altro, la formula di gara adottata ed i nominativi dei Tracciatori e Giudici Federali che verranno designati dai competenti organismi della FASI.
6. Le indennità per i Tracciatori nelle gare di G.R.O. sono quelle previste da tariffario Federale e dovranno essere liquidate direttamente dalla Società Organizzatrice; per quanto riguarda i Giudici di Gara, saranno a carico delle S.O. solo i costi per eventuale viaggio, vitto e alloggio mentre il compenso giornaliero sarà a carico della Federazione.
7. Sarà compito dei Giudici di gara, coordinati dal Segretario Giudici F.A.S.I., vigilare sull’applicazione dei regolamenti e farsi garanti per la Federazione sulla validità sportiva della manifestazione

4.18 **Le Manifestazioni sportive “Promozionali” e “Amatoriali”** riconosciute dalla Federazione, sono dedicate ai tesserati atleti “Praticanti” e si aggiungono alle proposte didattiche e formative che già normalmente si svolgono all’interno degli impianti sportivi gestiti dalle ASD/SSD. I

partecipanti devono essere in regola con il tesseramento annuale alla F.A.S.I. e con le certificazioni mediche previste dalla Federazione per il tesseramento come "PRATICANTE" (obbligo di certificato medico di idoneità non agonistica).

Per gli aspetti Tecnico-Organizzativi di queste categorie di Manifestazioni, si rimanda a quanto previsto nello specifico Regolamento FASI.

## **Art. 5 AREE RISERVATE AD ATLETI E TECNICI – ORGANIZZAZIONE E FRUIZIONE DEGLI SPAZI**

### **5.1 Suddivisione delle zone/aree di gara**

A seconda della disciplina praticata, del turno della competizione e della formula adottata, è necessario prevedere alcune zone di gara (quindi non necessariamente tutte quelle di seguito riportate) che dovranno risultare sempre di dimensioni sufficienti ad accogliere i concorrenti in gara, anche eventualmente divisi su più turni.

La separazione delle diverse aree del Campo di Gara potrà avvenire anche con sistemi mobili e quindi rimovibili (pareti modulari, transenne, teloni, catenelle di separazione, ecc..) al fine di poter destinare tali spazi ad altri utilizzi nell'uso quotidiano dell'impianto.

Elenco zone:

- a) Zona di iscrizione e accreditamento
- b) Zona per il Technical Meeting
- c) Zona di isolamento di gara (isolation/holding area) (solo se richiesto dalla modalità di gara)
- d) Zona di riscaldamento (warm up area)
- e) Zona di chiamata (call zone)
- f) Zona di arrampicata (area gara)
- g) Zona secondo isolamento (solo per i turni di gara a vista)
- h) Zona post arrampicata

Personale messo a disposizione dalla Società Organizzatrice monitorerà e regolerà il flusso tra le zone secondo quanto previsto e stabilito nel presente regolamento.

### **5.2 Caratteristiche e utilizzo delle zone**

- a) Zona di iscrizione e accreditamento  
E' la zona nella quale gli atleti confermano l'iscrizione alla gara ricevendo i pettorali e dove i Team Manager accompagnatori si accreditano per ricevere il pass per accedere alle aree loro riservate.
- b) Zona per il Technical Meeting  
L'accesso a quest'area è riservato ad Atleti, Team Manager accompagnatori, Direttore di Gara, Giudici di Gara ed eventuale personale della S.O. autorizzato dal Presidente di Giuria (PDG). E' buona prassi che il PDG effettui il Technical Meeting (anche se non vi sono delle variazioni rispetto al programma di gara pubblicato sul sito federale) dopo che siano state chiuse le iscrizioni, avendo cura di accertarsi che tutti i concorrenti che partecipano alla gara siano presenti.  
Il PDG può inoltre convocare un Technical Meeting nel caso in cui si verificano durante la gara condizioni tali da richiederlo; in questo lo stesso caso potrà essere svolto anche nella zona di isolamento o di warm up, nel rispetto delle limitazioni di accesso previste per tali aree.
- c) Zona di isolamento (isolation/holding area)  
L'area di isolamento deve avere una superficie adeguata, atta ad accogliere tutti i concorrenti che devono svolgere il turno di gara e gli eventuali Team Manager accompagnatori. Nell'area di isolamento non deve esserci una parete di arrampicata o se

presente non può essere utilizzata: gli atleti possono riscaldarsi solo con la propria attrezzatura personale (es. elastici, corda, trave personale portatile, ecc..). L'area di isolamento deve essere dotata di servizi igienici e di un'area (riparata se all'aperto) riservata al relax. Nel caso di prove da percorrersi in stile a vista, da quest'area non devono essere visibili le vie di gara.

d) Zona di riscaldamento (warm up area)

Prima e durante la gara i concorrenti hanno a disposizione un'area di riscaldamento in modo da poter affrontare la prova in condizioni di rendimento ottimali. Nell'area di riscaldamento la S.O. dovrà allestire una parete per arrampicata con una superficie raccomandata di circa 30-40 mq e comunque non inferiore a 25 mq (circa 7 mt x 3,5 mt), articolati e strapiombanti, in modo da consentire un riscaldamento atletico adeguato (appigli e appoggi devono essere preferibilmente dello stesso tipo e modello di quelli utilizzati nella gara). Qualora la parete di arrampicata per il riscaldamento degli atleti sia posta all'aperto, la stessa dovrà essere dotata di adeguata copertura. Per le competizioni Paraclimbing particolare attenzione va posta all'assenza di barriere architettoniche e se il riscaldamento avviene in area boulder vanno comunque predisposti dei punti di sosta in sommità in modo da consentire il riscaldamento degli atleti che, in base alla disabilità, possono farlo solo assicurati.

Al fine di garantire a tutti gli atleti lo stesso periodo di utilizzo della zona di riscaldamento, i primi atleti saranno autorizzati a spostarsi dalla zona di isolamento e quella di riscaldamento e ad **iniziare il warm up almeno 45 minuti prima dell'orario di passaggio nell'area di chiamata (call zone)**; gli atleti successivi saranno ammessi nell'area di riscaldamento uno ogni 5 minuti, man mano che gli altri atleti si spostano nella zona di chiamata.

Qualora la zona di riscaldamento abbia una superficie complessiva adeguata (quindi non riferita solo ai mq di parete), il Presidente di Gara può autorizzare i concorrenti ad accedervi in anticipo rispetto ai 45 minuti prima dell'orario di passaggio nell'area di chiamata (call zone), sempre con intervalli di 5 minuti (50, 55, 60, minuti, ecc...) od anche considerare le zone di Isolamento e warm up un'unica area, senza quindi vincoli temporali e di utilizzo da parte dei concorrenti. La presenza dei Team Manager accompagnatori potrà essere autorizzata, o meno, in base alla superficie complessiva disponibile.

e) Zona di chiamata (call zone)

E' la zona nella quale ogni atleta si sposta dall'area di riscaldamento prima di iniziare la prestazione sportiva, non appena il concorrente che lo precede entra nel campo di gara.

In tale zona il concorrente si prepara per la competizione indossando l'attrezzatura personale.

Ogni atleta quando si sposta all'area di chiamata (call zone), eventualmente aiutato da un volontario, deve mettere tutti i suoi effetti personali in uno zaino chiuso.

Quando l'atleta esce dalla zona di chiamata per iniziare la gara, un volontario, prenderà lo zaino e lo sposterà nella zona post arrampicata.

Qualora le dimensioni lo permettano, il PDG in accordo con il Direttore di Gara, potrà permettere la presenza nella zona di chiamata anche a più di un concorrente per volta di ogni categoria in gara.

f) Zona di arrampica - campo di gara

Rientrano in quest'area la parete di arrampicata e tutti gli spazi a ridosso della stessa utilizzati dagli atleti (ad esempio area di riposo tra un boulder e l'altro) e da tutti gli operatori sportivi che a vario titolo si trovano sul campo di gara (giudici, assicuratori, volontari, ecc..). Nel caso in cui è prevista la presenza di fotografi o cameramen ufficiali, questi non dovranno in alcun modo arrecare disturbo o essere fonte di pericolo per gli atleti; in questi casi è facoltà del PDG allontanarli dalla zona di arrampicata o farli posizionare in una zona idonea.

g) Zona secondo isolamento

Per le prove a vista dovrà essere predisposta nei pressi della parete una seconda area di isolamento per i casi di incidente tecnico, atta ad accogliere confortevolmente almeno due persone,

h) Area post arrampicata

E' l'area destinata agli atleti dopo aver effettuato la prestazione sportiva e dove devono ritirare i loro effetti personali qualora custoditi preventivamente nello zaino affidato ai volontari della Società Organizzatrice. In tale area i concorrenti si levano l'attrezzatura personale e si possono cambiare di vestiario.

5.3 Regole nella zona di isolamento

5.3.1 I concorrenti sono tenuti a rispettare gli orari di chiusura dell'area di isolamento; alla scadenza dei suddetti, l'accesso sarà permesso dal Presidente di Giuria in conformità di quanto indicato nel capitolo "NORME COMPORTAMENTALI E SANZIONI DISCIPLINARI".

5.3.2 Nell'area di isolamento non è consentito l'accesso a chi non sia un tecnico federale con funzioni specifiche nella gara, un atleta in gara in quel turno o un suo Tecnico accompagnatore (Team Manager), o a chi non sia stato espressamente autorizzato dal Presidente di Giuria.

5.3.3 Agli accompagnatori degli atleti (Team Manager), una volta usciti dall'area d'isolamento, non sarà più permesso rientrare nella stessa.

5.3.4 Nell'area di isolamento, o comunque in una zona sottoposta alle stesse regole, non è permesso portare e quindi utilizzare attrezzature elettroniche atte a rendere possibile la comunicazione con terze persone. Nell'area di isolamento è altresì vietato introdurre animali a meno di non essere stati espressamente autorizzati dal PDG. Non rientrano tra gli animali per i quali è da chiedere autorizzazione all'accesso i "cani guida" degli atleti Paraclimbing.

5.3.5 Se l'area di isolamento non è situata in zone adiacenti alla parete di gara ed all'area di warm up, si dovrà predisporre un efficiente e rapido trasferimento degli atleti con mezzi navetta.

## **Art. 6 PREPARAZIONE DEGLI ITINERARI**

6.1 La realizzazione da parte dei tracciatori di tutti gli itinerari (vie) o boulder, compresi quelli di finale, deve avvenire entro la sera precedente del giorno del turno di qualificazione.

6.2 Per le gare di difficoltà (lead), anche Paraclimbing, il Capo Tracciatore dovrà consegnare al Presidente di Giuria almeno un'ora prima dell'inizio di ogni turno di gara, lo schema delle vie (TOPO) che dovranno percorrere i concorrenti, con assegnato il valore di punteggio per ogni presa, secondo l'esatta sequenza di utilizzo (nel caso questo non avvenga il PDG lo riporterà nel report di gara e la CT adotterà i provvedimenti che riterrà opportuni). Nel caso in cui vi siano prese di ampie dimensioni (esempio "canne") che nello sviluppo della via vengono utilizzate in più punti dai concorrenti, sul Topo della via dovranno essere assegnati più valori di punteggio alla stessa presa, dipendentemente da quante volte il Capo Tracciatore ritiene che la stessa debba (e non possa) essere utilizzata. Analoga cosa è da prevedersi per l'utilizzo di bordi tamponati della struttura, privi di prese.

## **Art. 7 ATTREZZATURA ED EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE**

7.1 Tutte le attrezzature tecniche utilizzate nel corso della manifestazione sportiva, sia quelle personali dei concorrenti che quelle che devono essere messe a disposizione dell'organizzazione, devono soddisfare la norma EN Standard di riferimento.

Le norme vigenti alla data di stesura del presente regolamento sono le seguenti:

- Sistemi di assicurazione (con frenaggio assistito): EN15151 - 1 (Draft)
- Sistemi di assicurazione (manuali): EN15151 -2 (Draft)
- Imbragatura: EN12277 (tipo C )
- Prese EN12572 - 3
- Corde EN 892
- Strutture EN12572 - 1 , EN12572 - 2
- Moschettoni (chiusura a vite) EN12275 (Tipo H )
- Moschettoni (chiusura autobloccante) EN12275 ( Tipo H )
- Fettucce rinvii EN566
- Rinvii rapidi completi (con moschettoni) EN12275 (tipo B, tipo D)
- Rinvii rapidi con maglia rapida EN12275 (Tipo D)

7.2 A insindacabile giudizio del Presidente di Giuria e/o del Tracciatore, le corde sottoposte ad eccessiva usura durante le prove, o che comunque non diano sufficiente garanzia per lo stato d'uso, devono essere sostituite dalla Società Organizzatrice pena la sospensione della gara e il deferimento degli organizzatori alla Commissione di Disciplina.

7.3 Durante l'arrampicata un atleta:

Deve indossare le scarpette da arrampicata e, quando necessario (Lead e Speed), l'imbracatura; inoltre:

A) può utilizzare:

- 1) un sacchetto per la magnesite e magnesite da arrampicata in polvere o liquida disponibile in commercio per le mani. Non possono essere usati altri agenti che migliorano le prestazioni (ad esempio resina/colofonia);
- 2) bende/fasce elastiche di compressione (per braccia/gambe); e/o
- 3) nastro kinesiologico o similare, ove necessario per la prevenzione o la gestione di lesioni;
- 4) un casco da arrampicata;
- 5) Ausili specifici per gli atleti Paraclimbing come da regolamento IFSC.

B) non può utilizzare o portare con sé:

- 1) apparecchiature audio di qualsiasi tipo;
- 2) Guanti o Ginocchiere (Kneepads) ad eccezione di ginocchiere per la Speed e degli ausili autorizzati per atleti Paraclimbing;
- 3) Ventole di raffreddamento nel periodo in cui il concorrente arrampica. L'utilizzo è concesso solamente nel periodo di riposo tra un blocco e l'altro e in ogni caso fuori dal materasso di protezione e/o fuori dall'area di gara (si specifica che è consentito nella warm up zone, sempre fuori dal materasso di protezione);

## **Art. 8 ASSISTENZA SANITARIA – AUTORIZZAZIONI – OSPITALITÀ**

8.1 Prima dell'inizio della competizione, dovrà essere evidente la presenza del personale medico - come previsto nelle norme e disposizioni emanate dalla "Commissione Medica FASI" in merito "all'Assistenza sanitaria per le gare di Arrampicata Sportiva FASI" - in grado di assicurare una risposta rapida in caso di incidente o danno ad un concorrente, ufficiale o tecnico di gara, o comunque ad una qualsiasi persona presente all'evento.

La presenza del personale medico dovrà essere verificata dal Presidente di Giuria e dovrà essere assicurata dalla Società Organizzatrice per tutta la durata della manifestazione sportiva,

dal momento dell'apertura della conferma iscrizioni a quello del termine della cerimonia di premiazione.

- 8.2 Alla data di stesura del presente regolamento, potranno partecipare alle GARE inserite nel calendario ufficiale agonistico FASI tutti i soggetti tesserati alla Federazione come atleta **"AGONISTA"**. Per atleta **AGONISTA** si intendono tutti i **sogetti tesserati** per la Federazione, di età compresa dagli 8 anni in su, che **partecipano a gare ufficiali agonistiche FASI o Internazionali di qualsiasi livello**. Per poter svolgere tale attività è necessario al momento del tesseramento, presentare il **certificato medico per l'attività agonistica di tipo "B"**.
- 8.3 Per partecipare quindi alle competizioni Federali agonistiche di ogni livello bisogna essere in regola con il tesseramento annuale alla Federazione ed essere in possesso del certificato medico per l'attività agonistica di tipo B".  
Per la partecipazione alle gare Paraclimbing, gli atleti, qualora non in possesso di classificazione IFSC, dovranno inoltre essere classificati dall'apposita Commissione Medica FASI per stabilire la categoria di appartenenza.
- 8.4 Il Presidente dell'Associazione/Società Sportiva attesta, mediante l'atto del tesseramento di un soggetto come Atleta Agonista, che costui è stato riconosciuto idoneo alla pratica agonistica, secondo la normativa vigente e che la relativa certificazione medica è conservata in originale presso la Società, assumendosi le responsabilità conseguenti in caso di falsa attestazione.
- 8.5 Agli atleti sprovvisti dell'autorizzazione del proprio Presidente, è preclusa la partecipazione a qualsiasi competizione ufficiale e dovranno essere obbligatoriamente respinti dalle competizioni.
- 8.6 Per le gare di Coppa Italia, Campionato Italiano e Campionato Regionale Assoluto le Società Organizzatrici devono allestire, o adibire allo scopo, un locale provvisto di servizi igienici con idonea area antibagno ai fini di un eventuale controllo antidoping. Nelle gare ove si verifichi un controllo anti-doping, l'organizzazione, gli atleti e tutto il personale addetto alla gara, dovranno attenersi rigorosamente alle procedure e norme stabilite dal Regolamento anti-doping.
- 8.7 Se ci sono ragioni di credere che un concorrente non sia idoneo a competere, per esempio a causa di malattia o incidente nel corso della gara, il Presidente di Giuria ha l'autorità per richiedere un controllo medico d'idoneità del concorrente; detto controllo dovrà essere effettuato, alla presenza del PDG, dal personale medico presente alla gara.  
Il test/controllo medico dovrà, come minimo, prevedere la seguente prova fisica:
- a) Arti inferiori: il concorrente dovrà essere in grado di effettuare cinque saltelli consecutivi per ogni singola gamba.
  - b) Arti superiori: il concorrente dovrà essere in grado di effettuare cinque piegamenti consecutivi utilizzando entrambe le braccia contemporaneamente.
- Se, al termine di questa prova, il medico di gara è dell'opinione che il concorrente non è adatto a competere, il PDG vieterà al concorrente la partecipazione o la prosecuzione alla competizione. Nel caso in cui un atleta nel corso della gara o in fase di riscaldamento si ferisca, potrà partecipare alla gara (o riprendere la gara) solamente se la ferita non presenta evidente sanguinamento, a patto che la stessa sia stata opportunamente tamponata e coperta con cerotto/nastro. Il tempo necessario (al personale medico o al concorrente stesso) per tamponare e nastrare la ferita è da intendersi ricompreso nel tempo massimo a disposizione del concorrente per l'esecuzione della prova e non darà quindi luogo a tempi aggiuntivi di arrampicata.
- 8.8 Qualora in seguito, ma sempre nel tempo utile a terminare le prove di sua competenza, il concorrente ritenga di essere riuscito a recuperare i postumi dell'infortunio, è autorizzato a richiedere al Presidente di Giuria la ripetizione della prova fisica succitata ed il medico di gara dovrà valutare se i risultati sono soddisfacenti e se secondo il suo giudizio professionale il

concorrente è idoneo a riprendere la competizione. Il medico di gara dovrà comunque sempre riferire anche per iscritto le risultanze della ripetizione della prova al PDG che informerà l'Atleta.

8.9 Agli atleti deve essere garantita la possibilità di soggiorno (a loro spese) utilizzando strutture ricettive locali fisse (ostelli, pensioni, alberghi) a prezzi convenzionati e differenziati per consentire la scelta da parte degli interessati. È facoltà degli organizzatori assumersi in tutto o in parte le spese per il soggiorno degli atleti. I riferimenti logistici e ricettivi per gli atleti dovranno essere inseriti nel programma di gara.

#### **Art. 9 SPONSOR**

9.1 Per le gare di rilevanza Nazionale, la Società Organizzatrice deve comunicare al Responsabile Comunicazione della Federazione i nominativi e l'elenco degli sponsor della manifestazione; detti sponsor potranno essere eventualmente esibiti sugli atleti solamente negli spazi del pettorale di Gara. Su richiesta della Federazione dovrà essere autorizzata, con modalità da stabilirsi di volta in volta, anche la presenza degli sponsor ufficiali della F.A.S.I.

#### **Art. 10 PATROCINIO A GARE**

10.1 La F.A.S.I. può concedere, dietro richiesta formale, il riconoscimento (**PATROCINIO**) anche alle gare o manifestazioni organizzate a scopo promozionale, non inserite nei calendari ufficiali agonistici e ai master nazionali e internazionali.

10.2 Il riconoscimento sarà concesso previo il rispetto delle specifiche norme previste dalla Federazione.

#### **Art. 11 CALENDARI DELLE GARE**

11.1 I calendari ufficiali nazionali vengono predisposti secondo le modalità e le tempistiche indicate dalla F.A.S.I.

11.2 La richiesta del riconoscimento come gara ufficiale senior, di qualsiasi livello, deve pervenire alla Commissione Tecnica, per quanto di sua competenza, entro il termine indicato dalla F.A.S.I., corredata dalla prevista documentazione.

11.3 Le richieste verranno accolte e valutate sulla base dei requisiti tecnici e organizzativi presentati dai proponenti, verificandone la compatibilità con il programma annuale stabilito dalla Federazione, tenendo anche conto dei calendari delle gare Internazionali IFSC

11.4 Entro il termine indicato dalla F.A.S.I., si provvederà a comunicare ai proponenti le decisioni sull'inserimento o meno della gara nel calendario ufficiale.

11.5 Le richieste che perverranno dopo il termine indicato dalla F.A.S.I. per l'anno in corso saranno prese in considerazione solo in mancanza di altre candidature per il tipo di gara proposta.

#### **Art. 12 GARANZIE DI FATTIBILITÀ E MODALITÀ PER LE ISCRIZIONI DEGLI ATLETI**

12.1 Qualora richiesto, a garanzia dell'effettuazione della gara, l'organizzazione dovrà rilasciare alla F.A.S.I., almeno 45 (quarantacinque) giorni prima dello svolgimento della gara, apposita dichiarazione documentata attestante la disponibilità finanziaria per la copertura delle spese organizzative.

- 12.2 Il mancato versamento dell'eventuale diritto fisso entro il termine stabilito (art. 4.10), comporterà la sospensione della gara e l'eventuale sua cancellazione. Inoltre, la Società affiliata alla F.A.S.I., responsabile della gara, verrà deferita alla Commissione Giustizia e Disciplina della Federazione, per i provvedimenti di competenza.
- 12.3 Tutti i rimborsi spese, spettanti al personale ufficiale F.A.S.I., **di eventuale competenza degli organizzatori** o ASD/SSD organizzatrici, **devono** essere liquidati, secondo le tabelle federali, entro il termine della competizione.
- 12.4 Nel programma di una manifestazione nazionale ufficiale organizzata all'aperto dovrà essere inserita la seguente clausola: "per cause di forza maggiore dovute al maltempo, la gara potrà essere posticipata o anticipata di 24 ore". In entrambi i casi, occorrerà provvedere con almeno 48 ore di anticipo rispetto alla data originaria a riportare in modo evidente il cambiamento di data sul sito Federale. Nel caso in cui le previsioni atmosferiche siano assolutamente negative, la gara potrà essere annullata prima dell'inizio dell'operato dei Tracciatori e la F.A.S.I. ne darà tempestivo avviso sul sito federale. Sempre a causa delle avverse condizioni meteorologiche, è possibile annullare un solo turno di gara, rendendo valida la classifica del turno di gara già svolto, a patto che nello stesso abbiano gareggiato tutti gli atleti preiscritti presenti.

### **Art. 13 MODALITA' PRESCRIZIONI**

- 13.1 La preiscrizione degli atleti ad una manifestazione nazionale ufficiale è obbligatoria (anche per i turni open), poiché con la preiscrizione la F.A.S.I. riesce ad effettuare il controllo del tesseramento per l'anno in corso dei preiscritti e l'esistenza dell'autorizzazione a partecipare alle gare. Inoltre con la preiscrizione effettuata online, il Presidente di Società certifica, assumendosene la responsabilità, che l'atleta è in possesso di valido certificato medico per l'attività agonistica di tipo "B" necessario per partecipare alla gara. Tutte le preiscrizioni (Campionato Italiano, Coppa Italia, Campionati Regionali, G.R.O., Provinciali, giovanili) sono obbligatorie e da effettuare tramite il sistema delle preiscrizioni on-line della Federazione, seguendone le modalità previste. Per le competizioni di Coppa Italia e Campionato Italiano, sia giovanile che assoluto, la preiscrizione è obbligatoria anche per gli Atleti aventi diritto e/o eventualmente prequalificati.
- 13.2 **Le preiscrizioni saranno aperte per un periodo che va da minimo 15 giorni prima della competizione fino a chiudersi sempre come termine ultimo non prorogabile alle ore 24:00 della domenica antecedente la data d'inizio della gara per le manifestazioni nazionali (Coppa Italia e Campionati Italiani, anche Paraclimbing e 3 giorni dall'inizio della manifestazione per le gare REGIONALI, G.R.O. e Giovanili U14/U20.** Le preiscrizioni così raccolte dalla F.A.S.I. saranno liberamente visionabili nell'apposita pagina web.
- 13.3 Per le competizioni di Coppa Italia e Campionato Italiano, anche Paraclimbing, dopo la chiusura delle preiscrizioni (ore 24:00 della domenica precedente la gara) sarà ancora possibile, pagando una sanzione aggiuntiva pari ad € 50,00 (Cinquanta/00), effettuare una **preiscrizione tardiva** (sempre online) sino alle ore 20:00 del mercoledì precedente la gara. Successivamente **NON SARA' PIU' POSSIBILE IN ALCUNA MANIERA** iscriversi alla competizione: le iscrizioni online saranno chiuse e **NON** saranno possibili iscrizioni direttamente sul campo di gara. La preiscrizione tardiva comporterà l'impossibilità (qualora previsti i prequalificati) di partecipare al turno di Semifinale per accesso diretto, mentre sarà consentita la partecipazione al turno di qualificazione.
- 13.4 Per le competizioni di tipo G.R.O. e Provinciali, anche Paraclimbing, dopo la chiusura delle preiscrizioni (tre giorni dall'inizio della manifestazione) sarà ancora possibile, pagando una sanzione aggiuntiva pari ad € 30,00 (Trenta/00), effettuare una **preiscrizione tardiva** (sempre online) sino alle ore 18:00 del giorno antecedente la gara. Successivamente **NON SARA' PIU'**

POSSIBILE IN ALCUNA MANIERA iscriversi alla competizione: le iscrizioni online saranno chiuse e NON saranno possibili iscrizioni direttamente sul campo di gara.

13.5 Tutte le preiscrizioni per le competizioni non disdette entro il termine di chiusura delle stesse (Art. 13.2) si trasformano in iscrizioni effettive e verranno comunque addebitate alla società d'appartenenza dell'atleta, anche se l'atleta non ha partecipato alla gara (salvo valida causa giustificativa ufficialmente attestata per es. con Certificazione Medica).

#### 13.6 COSTO ISCRIZIONI

- A) Il costo di iscrizione per ogni atleta alle manifestazioni di rilevanza NAZIONALE (Coppa Italia e Campionati Italiani anche Paraclimbing) viene fissato in € 25,00 per ogni gara o disciplina. Tale importo, che verrà addebitato in automatico dal gestionale sportivo FASI alla Associazione/Società Sportiva di appartenenza dell'atleta iscritto dopo la scadenza delle preiscrizioni, verrà trattenuto dalla FASI a parziale copertura economica delle spese che si assume direttamente (tracciatori, giudici, ED, ecc...)
- B) Il costo di iscrizione per ogni atleta alle manifestazioni di rilevanza REGIONALE (G.R.O., anche Paraclimbing) non potrà essere superiore a € 20,00 per ogni gara o disciplina.
- C) Il costo di iscrizione per ogni atleta alle manifestazioni di rilevanza REGIONALE GIOVANILI è determinato all'interno del regolamento agonistico giovanile.

Per i punti B) e C) gli iscritti provvederanno al versamento della quota di iscrizione al momento della conferma dell'iscrizione stessa direttamente alla ASD/SSD Organizzatrice che tratterà le quote a titolo di rimborso parziale dei costi sostenuti nell'organizzazione dell'evento e rilascerà, se richiesta, ricevuta di pagamento.

### **Art. 14 IL PERSONALE TECNICO E GLI UFFICIALI DI GARA**

#### 14.1 PROFILO DEI GIUDICI FEDERALI

La F.A.S.I. rilascia le qualifiche Federali di Giudice di Gara (G.G.) di 3°, 2° e 1° livello.

14.2 I G.G. di 3° livello possono arbitrare qualsiasi competizione ufficiale organizzata in Italia e possono ricoprire il ruolo di Presidente di Giuria (PDG). Possono altresì coadiuvare i Giudici Internazionali nelle competizioni in Italia.

14.3 I G.G. di 2° livello hanno le stesse prerogative dei G.G. di 3° livello, tranne ricoprire il ruolo di Presidente di Giuria nelle gare di livello nazionale (Campionati Italiani, Coppa Italia e Master ufficiali) .

14.4 I G.G. di 1° livello hanno le stesse prerogative dei G.G. di 2° livello, tranne ricoprire il ruolo di Presidente di Giuria nelle gare ufficiali G.R.O. Potranno arbitrare in qualità di Presidente di Giuria le gare del circuito nazionale giovanile U14 e U20, le gare societarie e le manifestazioni promozionali e amatoriali.

14.5 Nelle gare di boulder la giuria si avvale dei Giudici di Blocco che opereranno sotto la direzione del Presidente di Giuria e dal quale sono preventivamente formati. Nelle gare di Coppa Italia e Campionati Italiani è norma che i giudici di blocco siano in possesso della qualifica federale di giudice di gara (di qualsiasi livello) compatibilmente con la copertura economica prevista dalla F.A.S.I. e le problematiche logistiche-organizzative. Nel caso non ci siano le condizioni, ad eccezione delle gare valedoli come Campionato Italiano, spetta alle S.O.

### **Art. 15 GIUDICI FEDERALI E GIURIA PER GARE NAZIONALI**

15.1 Le gare di arrampicata sportiva valide per le classifiche nazionali, sono dirette da personale tecnico inserito negli organici federali secondo le seguenti qualifiche:

- Presidente di Giuria (PDG)
- Giudici di Gara (GG)
- Elaboratore Dati (ED)
- Tracciatore/i

Il personale tecnico ufficiale dovrà essere affiancato da tecnici periferici per le seguenti mansioni:

- Assistente di via
- Assistente generico
- Giudici di blocco (solo per le gare boulder)
- Assicuratore (solo per gare lead)

15.2 Per tutte le manifestazioni di livello nazionale (Coppa Italia e Campionati Italiani) e internazionali organizzate sul territorio nazionale, la designazione del Presidente di Giuria, del/i Giudice/i di Gara e dell'Elaboratore Dati (ED) viene effettuata, con comunicato specifico a numerazione progressiva da pubblicare sul sito federale, dal Segretario Giudici di Gara.

## **Art. 16 PRESIDENTE di GIURIA (Giudice federale di 3° livello) – requisiti e compiti**

16.1 Il PDG esercita la supervisione generale sulla preparazione, lo svolgimento e la conclusione della competizione.

In particolare il PDG ha la totale responsabilità della parte sportiva della competizione, dovendo garantire il corretto svolgimento della gara secondo il Regolamento Tecnico federale in vigore.

Inoltre il PDG dovrà:

- Presiedere tutte le riunioni della giuria.
- Ispezionare e verificare le vie di gara con l'assistenza del tracciatore, assicurandosi che le stesse siano pronte in tempo utile per l'inizio delle prove; in particolare per le gare di speed, considerato che non vi è l'obbligo della presenza di tracciatori ufficiali, il PDG deve controllare il posizionamento delle prese e dei pulsanti di stop del tempo che dovranno essere collocate/i come indicato nel regolamento di gara speed.
- Verificare l'operatività dell'organizzazione, il controllo delle varie aree/zone di gara, la presenza di eventuali navette per i trasferimenti, il numero dei concorrenti ammessi alle prove di semifinale e finale, la redazione delle classifiche.
- Verificare che tutti gli assistenti abbiano perfetta nozione dei compiti loro assegnati e siano a conoscenza del regolamento di gara.
- Coordinare il Technical Meeting pre-gara con gli atleti e Tecnici (che potrà essere effettuato anche nei giorni precedenti l'evento in modalità on line), assistere ai vari sorteggi.
- In accordo e consultazione con il Tracciatore, decidere il tempo limite a disposizione per affrontare l'itinerario.
- Ove previsto, coordinare e supervisionare il lavoro degli assistenti addetti al controllo video (posizionamento rispetto alla parete, inquadrature, ecc.).
- Prima dell'inizio di ogni competizione riassumere ai Giudici di Gara le modalità ed i compiti che essi devono svolgere nella manifestazione e durante le prove, coordinare il lavoro di tutta la giuria, assicurando un corretto svolgimento della competizione, secondo le regole.
- Prendere la decisione finale per quanto non riportato nel Regolamento di Gara, o in caso di disputa su un punto del Regolamento sorta durante lo svolgimento delle prove.
- Registrare un ricorso (il PDG è l'unico abilitato a farlo) prima, durante o dopo la competizione.
- Annunciare o far annunciare i risultati di ogni prova e risultati finali ufficiali, dopo aver fatto redigere le classifiche.
- Accompagnare i responsabili del comitato organizzatore in occasione delle cerimonie ufficiali di apertura e chiusura della manifestazione.
- Verificare prima dell'inizio della competizione che vi sia la presenza del personale medico in grado di assicurare una risposta rapida in caso di incidente o danno ad un concorrente, ufficiale o tecnico di gara.

- n) Accertarsi che l'assistente incaricato dell'assicurazione degli atleti, sia in grado di svolgere il suo compito con tutte le tecniche e le accortezze del caso e che sia idoneamente pratico delle tecniche di assicurazione dinamica (sono vietati tutti i sistemi ed attrezzi di assicurazione statica).
- o) Decidere in consultazione con il Tracciatore, che per motivazioni di sicurezza la corda possa essere pre-moschettonata al primo (o dove è ritenuto migliore) punto di protezione.
- p) Redigere ed inserire nella pagina della gara nel "Gestionale Sportivo" della intranet della Federazione entro 48 ore dal termine della gara il "Report di Gara" e qualora compilato l'"injury report". Stilare un rapporto dettagliato sugli eventuali Giudici Tirocinanti e/o aspiranti da inviare al Segretario Nazionale Giudici di Gara.
- q) Provvedere, direttamente o per tramite di persona da lui delegata, per le gare che non dovessero prevedere l'elaborazione delle classifiche in tempo reale (Vertical Life), all'inserimento in modo manuale delle relative classifiche nella pagina della gara nel "Gestionale Sportivo" della intranet della Federazione.

16.2 Tutti i PDG possono essere delegati alla funzione di Ispettore Tecnico (IT) nei giorni precedenti la gara.

### **Art. 17 GIUDICE di GARA (1° - 2° - 3° livello) – requisiti e compiti**

17.1 Il GG è normalmente responsabile dello svolgimento delle prove su un singolo itinerario di gara e può svolgere anche la funzione di cronometrista (con eccezione delle gare speed con sistema di rilevazione tempi automatico), controllando e annunciando l'inizio e il termine dei tempi di esecuzione delle prove.

In particolare il GG dovrà:

- a) Accertarsi che tutto il materiale necessario sia a posto e correttamente posizionato sulla via.
- b) Accertarsi che l'assistente incaricato dell'assicurazione degli atleti verifichi il loro materiale e i nodi da loro effettuati.
- c) Registrare per ogni concorrente sull'apposito foglio: turno di partenza, risultato (presa raggiunta o altezza o ZONA/TOP per boulder), numero tentativo (per boulder), eventuali verifiche da compiere per validare l'attribuzione del risultato, eventuali sanzioni disciplinari.
- d) Stabilire, in accordo con il tracciatore e secondo quanto previsto nel regolamento di gara lead, quando la via debba essere pulita.
- e) Dopo quanti passaggi la corda debba essere sostituita; ogni quanto tempo occorre far ruotare gli assistenti incaricati dell'assicurazione degli atleti o di altre mansioni.
- f) Fermare un concorrente in caso di infrazione (superamento di una banda di delimitazione della via, tempo massimo scaduto, etc.) o comunicare allo stesso, una volta terminata la sua prova, che il risultato è da ritenersi "Sub-Giudice".
- g) Domandare al concorrente in caso di incidente tecnico evidente o accertato (rottura di una presa, moschettone posizionato scorrettamente etc.) se desidera l'incidente tecnico e nel caso affermativo entro quanti atleti intenda ripetere la sua prova in accordo con i punti del REGOLAMENTO DI GARA LEAD (DIFFICOLTÀ), assicurandosi poi che gli assistenti lo portino nell'apposita zona di secondo isolamento per farlo richiamare al momento opportuno.

17.2 Tutti i GG possono essere delegati alla funzione di Ispettore Tecnico (IT) nei giorni precedenti la gara.

### **Art. 18 DOVERI DEI GIUDICI di GARA**

18.1 Ogni Giudice di Gara deve attenersi a quanto previsto dallo Statuto Federale, dal Regolamento Organico, dal Regolamento dei Giudici di Gara e dal presente Regolamento di Gara, pena il deferimento degli interessati al Giudice Sportivo.

## **Art. 19 ASSISTENTI DI VIA – requisiti e compiti**

- 19.1 Gli Assistenti di Via (AdV) possono essere proposti dalla Società Organizzatrice, previo assenso del PDG. Devono essere scelti tra il personale in possesso di ottima esperienza e conoscenza delle tecniche di assicurazione dinamica: per questo motivo si raccomanda di avvalersi di personale in possesso dei titoli Federali di Istruttore o Allenatore. Compito degli AdV è di assicurare i concorrenti e compiere, su indicazioni dei Giudici e del tracciatore, tutte quelle operazioni tecniche in parete richieste per un regolare svolgimento della competizione. Inoltre l'AdV dovrà:
- a) A prova conclusa e concorrente a terra, ritirare la corda sempre dalla parte del concorrente stesso, alternando così i due capi nelle sollecitazioni dovute alle cadute.
  - b) Prestare attenzione affinché la corda non rechi aiuto o intralcio al concorrente impegnato sulla via.
  - c) Controllare l'attrezzatura del concorrente (con particolare riferimento alla verifica della corretta chiusura dell'imbracatura) e che il nodo a otto sia stato correttamente eseguito e stretto dal concorrente, segnalando al Giudice eventuali infrazioni o anomalie.

## **Art. 20 DIRETTORE DI GARA E ASSISTENTI GENERICI – requisiti e compiti**

### **20.1 DIRETTORE DI GARA**

Il Direttore di Gara (obbligatoriamente tesserato alla FASI) è la persona delegata/nominata dalla ASD/SSD Organizzatrice (o dalla FASI nel caso di eventi sportivi organizzati direttamente dalla Federazione) che sovrintende alla preparazione e allo svolgimento della competizione per quanto riguarda gli aspetti logistico/organizzativi. Questa figura è di fatto responsabile di tutta l'organizzazione e deve quindi conoscere accuratamente i regolamenti di gara.

Nel seguito, a titolo esemplificativo e non esaustivo, si riportano le principali attività di competenza del Direttore di Gara, molte delle quali da svolgere in accordo e condivisione diretta con PDG, Capo Tracciatore e Commissione Tecnica Nazionale (sia prima che durante l'evento):

- a) Verifica della conformità e dimensione delle pareti di arrampicata (in base al numero di vie/blocchi occorrenti), area di tracciatura e disponibilità di prese
- b) Verifica logistica degli spazi e delle aree di gara e loro delimitazione: isolamento/riscaldamento/gara/ team manager/pubblico
- c) Verifica della nomina dei Giudici di gara e dei Tracciatori (da inserire nel programma di gara)
- d) Redazione del programma di gara (da verificare al termine preiscrizioni)
- e) Verifica ed eventuale reperimento delle attrezzature necessarie (es: sistema video, tablet, PC, stampanti, prese, prolunghe, ecc..)
- f) Definizione del fabbisogno di massima del personale coinvolto come staff organizzativo nell'evento (numero e funzione), reperimento e coordinamento dello stesso nel corso della manifestazione sportiva
- g) Reperire il Medico di gara e l'Ambulanza (quest'ultima per gare di livello Nazionale) con definizione orari previsti di presenza
- h) Verifica e approntamento spazi per Antidoping
- i) Definizione presenza o meno speaker, impianto audio/luci, streaming video e soddisfacimento relative necessità tecnico/operative
- j) Definizione fabbisogno numero adeguato di assicuratori e loro ricerca e/o giudici di blocco o di via in funzione del tipo di gara
- k) Definizione fabbisogno e reperimento Coppe e medaglie e coordinamento protocollo premiazioni
- l) Identificare strutture alberghiere convenzionate da inserire nel programma di gara (per gare di livello Nazionale)

## 20.2 ASSISTENTI GENERICI

Gli Assistenti Generici (AG) devono essere messi a disposizione dalla Società Organizzatrice in numero sufficiente a svolgere le seguenti funzioni:

- a) Durante le competizioni a vista, accompagnare i concorrenti nel passaggio da una zona all'altra di gara evitando al concorrente qualsiasi contatto esterno.
- b) Controllare la zona di isolamento e riscaldamento (Warm up) (almeno due persone) impedendo ai concorrenti di acquisire informazioni sugli itinerari o di qualsiasi altro genere.
- c) Accompagnare gli atleti in ogni loro spostamento fuori dalla zona di isolamento e riscaldamento (warm up).
- d) Accompagnare i concorrenti nella zona ad essi destinata al termine della loro prova.

Sono da considerarsi AG i tecnici per le riprese video destinate al controllo della Giuria. Essi verranno coordinati nel loro lavoro dal PDG e dal Tracciatore e consegneranno il materiale registrato al PDG in caso di reclamo.

### Art. 21 TRACCIATORE (1° - 2° - 3° livello) – requisiti e compiti

- 21.1 A seconda del tipo di gara, le vie (tracciati) per le gare di difficoltà (lead) o i problemi per quelle di boulder dovranno essere realizzate da Tecnici TRACCIATORI FEDERALI di livello adeguato alla competizione. Per ottenere la qualifica di Tecnico Tracciatore federale, nei livelli previsti (1° 2° e 3° livello), occorre superare il corso specifico promosso dalla Federazione ed effettuare i successivi tirocini.
- 21.2 Il tracciatore di **1° livello** può ricoprire la figura di **Aiuto-Tracciatore nelle gare Regionali senior e giovanili**.
- 21.3 Il tracciatore di **2° livello** può ricoprire la figura di **Capo-Tracciatore e di Tracciatore Aggiunto** nelle gare **regionali senior e giovanile ed in quelle Nazionali Paraclimbing**. Può ricoprire la figura di **Tracciatore Aggiunto** nelle **gare nazionali giovanili**. Inoltre può ricoprire la figura di **Aiuto-Tracciatore o Tracciatore Aggiunto nelle gare nazionali senior**.
- 21.4 Il tracciatore di **3° livello** può ricoprire la figura di **Capo-Tracciatore e di Tracciatore Aggiunto nelle gare nazionali giovanili, senior e Paraclimbing**
- 21.5 Il Tracciatore può essere delegato alla funzione di IT nei giorni precedenti la gara.
- 21.6 Nell'ambito di una gara il team tracciatori è composto dalle seguenti figure **OBBLIGATORIE**:
  1. **CAPO-TRACCIATORE**

Ha la responsabilità della pianificazione, dello svolgimento e del risultato del lavoro di tracciatura nonché della gestione del team tracciatori. Quindi ha le seguenti competenze:

    - a) Pianificare il lavoro di tracciatura e garantire il rispetto dei tempi previsti,
    - b) Gestire il Team dei tracciatori,
    - c) Comunicare con altri Ufficiali di gara,
    - d) "Prefigurare, anticipandone la soluzione" complicazioni arbitrali create da tracciature "problematiche",
    - e) Garantire la sicurezza all'interno del lavoro di tracciatura,
    - f) Garantire la sicurezza degli atleti all'interno dello svolgimento della gara,
    - g) Tracciare e aver sicurezza dei blocchi proposti da sé e dai componenti del team.

Il Capo Tracciatore può essere di 2° o 3° livello, dipendentemente dal fatto che la gara sia regionale o nazionale. E' la Commissione Tecnica che designerà tra i tracciatori di 3° livello Capo tracciatore per ciascuna gara nazionale. Verrà scelto tra i tracciatori abilitati e attivi

che hanno dato disponibilità ad inizio stagione, effettuando una distribuzione degli stessi tra le varie gare in calendario. **È il Presidente del Comitato Regionale, o persona da lui delegata, che designerà tra i tracciatori di 2° o 3° livello il capo tracciatore per ciascuna gara regionale (senior e/o giovanile).** Verrà scelto tra i tracciatori abilitati che hanno dato disponibilità ad inizio stagione, effettuando una distribuzione degli stessi tra le gare in calendario.

## 2. TRACCIATORE AGGIUNTO

Si inserisce da supporto nel lavoro di tracciatura pianificato e condotto dal CAPO-TRACCIATORE e ha le seguenti competenze:

- a) E' in grado di proporre ogni tipologia di blocchi e di vie della difficoltà adeguata al livello della gara che gli compete;
- b) E' in grado di tener conto dei regolamenti in vigore durante il proprio lavoro di tracciatura;
- c) Sa rispettare i tempi previsti di tracciatura;
- d) Sa lavorare in sicurezza;
- e) Sa lavorare in team;
- f) Si sa integrare nel team organizzativo della gara.

Il Tracciatore Aggiunto per le gare Nazionali può essere di 2° o 3° livello. E' la Commissione Tecnica nazionale che designerà tra i tracciatori di 2° o 3° livello il Tracciatore Aggiunto per ciascuna gara nazionale. **È il Presidente del Comitato Regionale, o persona da lui delegata, che designerà tra i tracciatori di 2° o 1° livello il tracciatore aggiunto per ciascuna gara regionale (senior e/o giovanile).**

Verranno scelti i tracciatori abilitati che hanno dato disponibilità ad inizio stagione, distribuendoli tra le gare in calendario.

## 3. FIGURE DISCREZIONALI:

### AIUTO-TRACCIATORE

Si inserisce da supporto nel lavoro di tracciatura pianificato e condotto dal CAPO-TRACCIATORE coadiuvato dal TRACCIATORE AGGIUNTO. Sono figure che non ricevono compenso e si inseriscono come tirocinanti o per acquisire esperienze per il proprio percorso da tracciatore. Non esiste nessun organo con lo scopo di designazione per la loro figura ma sono loro che si propongono nel lavoro di tracciatura. La decisione sull'accettazione o meno della loro candidatura è di competenza della Commissione Tecnica per le gare di livello nazionale e del Comitato regionale della regione che ospita la gara per le gare regionali.

21.7 A prescindere dal tipo di gara il tracciatore dovrà assolvere ai seguenti compiti ed obblighi:

- a) disegnare, realizzare e attrezzare gli itinerari di gara;
- b) fornire ai Giudici uno schema preciso e dettagliato di ogni itinerario, prima dell'inizio di ogni prova, detto schema dovrà essere comprensivo della numerazione progressiva degli Appigli secondo l'ordine del loro utilizzo, così come meglio indicato al punto 6.2(solo per gare lead);
- c) presentare l'itinerario di gara ai concorrenti con la corda passata in tutti i rinvii e nel punto di protezione finale (solo per gare lead);
- d) decidere in consultazione con il PDG, che per motivazioni di sicurezza la corda possa essere pre-moschettonata al primo (o dove è ritenuto migliore) punto di protezione;
- e) provvedere alla pulizia delle vie, concordando i tempi con il PDG o il GA;
- f) controllare con il PDG che siano rispettate le condizioni di sicurezza in ogni parte della zona di gara;
- g) essere presente nell'area di gara o rendersi prontamente reperibile in qualsiasi momento della competizione nel caso di richiesta della Giuria (in ogni caso nell'area di

- gara dovrà essere sempre assicurata la presenza di almeno un Tracciatore durante la competizione);
- h) eseguire la demarcazione di aree, prese o quant'altro fuori dall'ordinario che non devono essere utilizzate o toccate da un concorrente, la demarcazione sarà effettuata con nastratura, possibilmente di colore NERO (oppure secondariamente in bianco-rosso);
  - i) portare a conoscenza di tutti i concorrenti ed illustrare adeguatamente situazioni particolari o anomale del percorso o della struttura di gara non segnalabili o che, anche se segnalate, possano dare adito a dubbi interpretativi.
  - j) evidenziare al PDG la necessità, per esempio nell'interesse della sicurezza, di effettuare un particolare moschettonaggio da una particolare presa, o prima di questa. Qualora il PDG concordi sulla suddetta necessità, questa informazione sarà annunciata ai concorrenti durante la ricognizione e la presa ed il punto di protezione interessati dovranno essere chiaramente marcati nelle loro vicinanze, con un segno a forma di croce eseguito con nastro preferibilmente di colore blu.

## **Art. 22 ISPETTORE TECNICO – compiti**

- 22.1 È delegato e nominato dalla Federazione, quando questa lo ritenga opportuno. Effettua il sopralluogo nei giorni che precedono la gara. Ha funzioni di controllo nella predisposizione delle aree destinate agli atleti e servizi annessi, sulla funzionalità generale dell'organizzazione tecnica e logistica. Il Direttore di Gara e il Tracciatore devono attenersi rigorosamente alle sue disposizioni. L'Ispettore Tecnico (IT) deve relazionare alla Federazione ed al PDG sulla fattibilità della gara e, in caso negativo, deve comunicare, almeno 3 giorni prima dello svolgimento della competizione, le anomalie alla Federazione che deciderà in merito. All'IT possono essere delegate le funzioni di PDG, GG o Tracciatore durante lo svolgimento della gara, qualora in possesso dei relativi titoli federali.

## **Art. 23 GIURIA – composizione e compiti**

- 23.1 Formano la Giuria di Gara i seguenti Ufficiali di Gara:
- PRESIDENTE di GIURIA
  - GIUDICI di GARA
  - TRACCIATORE CAPO
  - ISPETTORE TECNICO (se nominato e presente e se in possesso di titolo federale di giudice di gara o di tracciatore entrambi almeno di 2° livello)
- 23.2 Alla Giuria spetta il compito di assumere tutte le decisioni e le iniziative che regolano l'andamento della gara, occuparsi o sovrintendere alla redazione delle classifiche: in caso di divergenza e valutazioni non concordanti tra i vari membri, spetta al PDG assumere la decisione definitiva.

## **Art. 24 NORME COMPORTAMENTALI E SANZIONI DISCIPLINARI**

- 24.1 Il PDG è la massima autorità all'interno di tutte le aree destinate alla competizione così come distinte e riportate all'Art. 5 e relativi sottopunti.
- 24.2 L'ammonizione con un cartellino Giallo o Rosso e l'eventuale deferimento al Giudice Sportivo, oltretutto le eventuali penali pecuniarie che possono essere richieste dalla Federazione, può essere inflitto sia per comportamenti o infrazioni commesse nel campo di gara sia per comportamenti o infrazioni commesse nella sede della competizione o comunque in collegamento con la competizione (esempio: spazi per il pubblico, area isolamento, area di riscaldamento, ecc...), detto cartellino può essere inflitto sia a concorrenti che a semplici tesserati, accompagnatori e tecnici federali di varia natura.

24.3 Solamente il PDG è autorizzato ad infliggere procedimenti disciplinari e cartellini Gialli o Rossi, può essere comunque coadiuvato ed informato da tutti i tecnici federali presenti ed operativi nella competizione. È quindi autorizzato a prendere provvedimenti disciplinari, allo scopo di far rispettare i Regolamenti di Gara da parte dei tesserati che si trovano all'interno dell'area di gara. Le procedure disciplinari nel corso di una competizione sono essenzialmente di quattro tipi:

- 1) Un avvertimento informale, verbale;
- 2) Un avvertimento ufficiale accompagnato dall'esposizione di un cartellino Giallo.
- 3) Un avvertimento ufficiale accompagnato dall'esposizione di un cartellino Rosso.
- 4) Un avvertimento ufficiale accompagnato dall'esposizione di un cartellino Giallo o Rosso con deferimento agli organi federali preposti (Giudice Sportivo).

A complemento dei punti sopracitati, la Federazione potrà richiedere direttamente al sanzionato (nel caso di Cartellini Gialli) o alla sua Società d'appartenenza (nel caso di Cartellini Rossi), una penale pecuniaria da liquidare nella forma e nei modi che saranno comunicati dalla stessa.

Se un concorrente incorre in un cartellino Giallo nel corso di una manifestazione, lo stesso sarà annotato nell'apposito registro; se un concorrente incorre in due cartellini Gialli nel corso della stessa manifestazione, gli stessi saranno annotati nell'apposito registro ed il concorrente sarà squalificato ma non rimosso dalle classifiche; se un concorrente incorre in tre cartellini Gialli nel corso di dodici mesi, gli verrà negata la partecipazione alla manifestazione successiva a cui si presenterà per l'iscrizione.

Se un concorrente incorre in un cartellino Rosso nel corso di una manifestazione, lo stesso gli verrà annotato nell'apposito registro ed il concorrente verrà squalificato e rimosso dalle classifiche della competizione.

Eventuali procedimenti disciplinari e/o cartellini Gialli o Rossi dovranno essere riportati da PDG nel "report di gara"

24.4 I cartellini Gialli, possono essere comminati per molteplici ragioni, ed in caso di accompagnamento ad una penale, la stessa sarà da liquidare immediatamente da parte del tesserato al Tecnico Federale preposto, a mero titolo di promemoria vengono elencate alcune motivazioni o infrazioni delle regole:

- a) Non presentarsi o presentarsi in ritardo dopo la chiamata al proprio turno di partenza o presentarsi non pronti (es. privi di Scarpette o Imbracatura o non legati quando richiesto);
- b) Non iniziare il proprio turno d'arrampicata in concordanza con l'istruzione di "partenza" del Giudice;
- c) Gareggiare o presentarsi alla premiazione non abbigliati con le divise societarie o abbigliati in modo inappropriato;
- d) Osservare le vie durante la ricognizione al di fuori dell'area autorizzata e delimitata;
- e) Specificatamente per il Boulder, dal suolo/materassi, toccare parti della struttura o prese diverse da quelle di partenza;
- f) Solo per le gare giovanili nella fase di qualifica nelle varie Zone Tecniche, presentarsi all'iscrizione di una gara ufficiale, senza essere stato preiscritto nei tempi e modi indicati dalla Federazione; penale € 50 (senza obbligatorietà cartellino giallo);
- g) Ritardare nel rientrare alla zona di isolamento o riscaldamento (warm up) dopo il termine del tempo di osservazione;
- h) Non rispettare quanto esplicitamente indicato, comunicato o richiesto dal Giudice; penale € 50
- i) Specificatamente per il Boulder, comunicare con persone al di fuori dell'area di gara e/o con un atleta che abbia gareggiato prima di lui su problemi che debbono ancora essere affrontati;
- j) Non indossare il numero di pettorale, modificarlo o applicarlo in modo difforme dal regolamento o comunque difficilmente visibile dai tecnici di gara;
- k) Presentarsi in ritardo all'isolamento, quando lo stesso è stato già chiuso e comunque non oltre i 10 minuti (salvo autorizzazione data dal PDG a seguito di avviso di ritardo per cause di forza maggiore);

- l) Specificatamente per il Boulder, osservare o sbirciare i problemi successivi al proprio durante il periodo di riposo;
  - m) Uso di linguaggio osceno o aggressivo, urlare o gridare, colpire con pugni o calci la parete di gara, lanciare oggetti verso la struttura; penale € 50
- 24.5 I cartellini Rossi, possono essere comminati per molteplici ragioni, a mero titolo di promemoria se ne elencano alcune motivazioni o infrazioni delle regole, in ogni caso il cartellino Rosso è accompagnato da una penale di € 100,00, salvo nei casi ove espressamente detto diversamente:
- a) Presentarsi in ritardo all'isolamento, quando lo stesso è stato già chiuso da almeno 10 minuti (salvo autorizzazione data dal PDG a seguito di avviso di ritardo per cause di forza maggiore – in questo caso il concorrente sarà comunque sanzionato con un cartellino Giallo): in questo caso non verrà applicata la penale di € 100
  - b) Non partecipare alla cerimonia di premiazione (salvo specifica autorizzazione del PDG) se facente parte del podio;
  - c) Usare un linguaggio esplicitamente osceno, minaccioso, violento o offensivo nei confronti di tecnici, atleti o di chiunque altro presente alla gara (es. pubblico), bestemmiare o comunque offendere una qualsiasi forma religiosa o etnica; lanciare oggetti verso il pubblico e/o i tecnici di gara
  - d) Essere in possesso o utilizzare in isolamento, o comunque in una zona sottoposta alle stesse regole, attrezzature elettroniche atte a rendere possibile la comunicazione con terze persone;
  - e) Raccogliere o comunicare ad altri concorrenti, in isolamento o comunque in una zona sottoposta alle stesse regole, informazioni relative ai percorsi di gara che devono essere ancora affrontati;
  - f) Distrarre o comunque interferire in modo marcato nei confronti di altri concorrenti che stanno preparandosi o stanno affrontando un itinerario;
  - g) Rifiutarsi di seguire le disposizioni indicate dai Giudici;
  - h) Lanciare oggetti verso i tecnici di gara e/o il pubblico;
  - i) Tenere un comportamento irrispettoso o violare le regole sportive del "Fair Play".
- 24.6 Dopo una ammonizione (cartellino Giallo) o una squalifica (due cartellini gialli nella stessa gara o cartellino Rosso), non appena possibile, il PDG provvederà a:
1. presentare, se possibile, una contestazione scritta al concorrente interessato o in sua assenza, all'allenatore, accompagnatore o a colui che ne fa le veci, indicando la natura della violazione e precisando se il fatto contestato verrà proposto al Giudice Sportivo.
  2. inoltrare alla Federazione una copia della contestazione presentata unitamente ad una dettagliata relazione sul fatto.
- 24.7 Team Manager, Allenatori, accompagnatori e tecnici federali sono soggetti alle stesse regole comportamentali dei concorrenti.
- 24.8 Il PDG è autorizzato a chiedere l'immediato allontanamento da tutte le aree destinate alla competizione di qualsiasi persona che contravvenga alle regole del presente Regolamento ed eventualmente a sospendere temporaneamente lo svolgimento della gara fino al ripristino di condizioni sufficientemente ottimali/neutre.

## **Art. 25 RICORSI**

- 25.1 Qualsiasi ricorso formale deve essere presentato dal concorrente interessato o dal suo team manager/allenatore o accompagnatore della sua società di appartenenza, in forma scritta e accompagnato dal versamento della cauzione prevista, che sarà restituita solo in caso di accoglimento del ricorso. L'importo della cauzione, stabilito per la stagione agonistica 2023 è pari ad € 50,00, e sarà incassato per le gare nazionali per conto della FASI dal PDG della gara (per le gare regionali gli importi saranno invece consegnati dal PDG ai Comitati/Delegazioni di

competenza). I ricorsi presentati da soggetti diversi da quelli indicati, non saranno presi in considerazione.

- 25.2 Un ricorso formale deve essere presentato al Presidente di Giuria in forma scritta in lingua italiana e deve riportare i dati anagrafici ed il numero di tessera F.A.S.I. dell'atleta interessato (nonché dell'eventuale rappresentante della sua società di appartenenza che lo presenta) e indicare in modo chiaro e circostanziato le motivazioni del ricorso stesso (in appendice del presente regolamento è inserito un modulo standard per la presentazione formale di un ricorso). Il ricorso inoltrato regolarmente sarà esaminato dal PDG il quale, in base a quanto disposto dai Regolamenti di Gara, sentiti i pareri previsti, deciderà in modo inappellabile ai fini della omologazione dei risultati. Il verdetto del ricorso farà riferimento e analizzerà solamente le motivazioni e circostanze per le quali il ricorso è stato presentato (quindi quelle scritte nel ricorso stesso), senza quindi prendere in considerazione altre situazioni di gara.
- 25.3 Tutti i ricorsi riguardanti le classifiche devono essere fatti entro i seguenti tempi:
- entro 10 (dieci) minuti dall'ora di pubblicazione di tutti i risultati ufficiali se relativo al turno di Qualificazione o di Semifinale;
  - subito dopo la pubblicazione del risultato del concorrente in questione o comunque entro 5 (cinque) minuti dall'ora se relativo al turno di finale.
- Trascorso il termine sopra detto, senza che sia stato presentato nessun ricorso, i risultati ufficiali vengono convalidati.
- 25.4 Avverso le decisioni prese dal PDG è ammesso l'eventuale ricorso solo al Giudice Sportivo della F.A.S.I.
- 25.5 Il Giudice Sportivo Nazionale pronuncia in prima istanza, senza udienza e con immediatezza su tutte le questioni connesse allo svolgimento delle gare e in particolare su quelle relative a:
- la regolarità delle gare e la omologazione dei relativi risultati;
  - la regolarità dei campi o impianti e delle relative attrezzature;
  - la regolarità dello status e della posizione di atleti, tecnici o altri partecipanti alla gara;
  - i comportamenti *di* atleti, tecnici o altri tesserati in occasione o nel corso della gara;
  - ogni altro fatto rilevante per l'ordinamento sportivo avvenuto in occasione della gara.
- Il Giudice Sportivo Nazionale è competente per i campionati e le competizioni di ambito nazionale.  
La Corte Sportiva di Appello giudica in seconda istanza sui ricorsi avverso le decisioni del Giudice Sportivo Nazionale.

#### **Art. 26 MODALITA' DI REDAZIONE DELLE CLASSIFICHE DEL CIRCUITO DI COPPA ITALIA**

- 26.1 La classifica delle singole gare di Coppa Italia verrà stilata sulla base dei risultati dei tre turni di gara (finale, semifinale e qualificazione) ottenendo così la Classifica Generale.
- 26.2 Le competizioni della Coppa Italia assegneranno punteggio C.N.P. a tutti gli atleti presenti in Classifica Generale.
- 26.3 Per la classifica del circuito di Coppa Italia, verranno assegnati punti solo ai primi 80 atleti/e della Classifica Generale di ogni singola tappa, secondo la seguente tabella:

Rank	Points	Rank	Points	Rank	Points	Rank	Points
1st	1000	21st	145	41st	14	61st	4
2nd	805	22nd	130	42nd	13	62nd	4
3rd	690	23rd	120	43rd	12	63rd	4
4th	610	24th	105	44th	11	64th	3
5th	545	25th	95	45th	11	65th	3
6th	495	26th	84	46th	10	66th	3
7th	455	27th	73	47th	9	67th	3
8th	415	28th	63	48th	9	68th	3
9th	380	29th	56	49th	8	69th	2
10th	350	30th	48	50th	8	70th	2
11th	325	31st	42	51st	7	71st	2
12th	300	32nd	37	52nd	7	72nd	2
13th	280	33rd	33	53rd	7	73rd	2
14th	260	34th	30	54th	6	74th	2
15th	240	35th	27	55th	6	75th	1
16th	220	36th	24	56th	6	76th	1
17th	205	37th	21	57th	5	77th	1
18th	185	38th	19	58th	5	78th	1
19th	170	39th	17	59th	5	79th	1
20th	155	40th	15	60th	4	80th	1

**Nota :** Ai concorrenti che a fine gara risultassero parimerito, i punti assegnati saranno quelli relativi alla media matematica dei punti previsti per le singole posizioni parimerito. I punti saranno arrotondati, a numeri interi (es: 3parimerito secondo posto =  $(805+690+610)/3 = 701,66$ ----> punti assegnati 702).

26.4 Le classifiche di disciplina (LEAD, BOULDER, SPEED,) del circuito di Coppa Italia, anche Paraclimbing, saranno redatte sommando per ogni atleta i punti ottenuti nelle singole gare di disciplina. La Classifica generale di ogni disciplina verrà aggiornata dopo lo svolgimento di ogni singola gara di disciplina.

Per ogni atleta verranno sommati i seguenti numeri massimi di punteggi:

- tutti i suoi risultati dell'anno se per quella disciplina sono state disputate al massimo 3 prove;
- quando sono state disputate per quella disciplina 4 o più prove, il numero dei punteggi conteggiati sarà pari al numero di gare disputate meno una (1), prevedendo quindi lo "scarto" di un punteggio (es: 6 gare disputate ---> classifica calcolata su 5 risultati)

26.5 Se due o più atleti risulteranno parimerito alla fine del circuito di ogni singola disciplina avendo lo stesso numero di punti, verranno spareggiati, solo per le prime tre posizioni, confrontando i risultati individuali di quelle gare in cui gli atleti hanno gareggiato entrambi: ottiene il piazzamento migliore l'atleta che abbia il numero più alto di migliori piazzamenti quando confrontati con quelli dell'altro atleta a parimerito. Se il parimerito rimane, il numero maggiore di migliori piazzamenti, partendo dal numero di primi posto, poi il numero di secondi posto e così via, determina il criterio di spareggio. Se la parità dovesse persistere, gli atleti saranno considerati definitivamente parimerito.

26.6 Per quanto riguarda la categoria giovanile U16/18, ai fini dell'attribuzione dei punteggi per il calcolo della classifica generale di disciplina (boulder, laed e speed) di Coppa Italia, dopo ogni gara verrà redatta una classifica separata, limitatamente a tutti i concorrenti di detta categoria, ed i concorrenti riceveranno il punteggio relativo alla loro posizione secondo quanto indicato nella tabella dell'Art. 26.3. Le classifiche generali di disciplina saranno redatte tenendo conto delle indicazioni riportate al punto 26.4.

## **Art. 27 MODALITA' DI REDAZIONE DELLE CLASSIFICHE DI GARE CON FORMAT OLIMPICO BOULDER&LEAD**

27.1 Nelle competizioni nazionali di Combinata secondo il Format Olimpico 2024 Boulder&Lead, le classifiche verranno redatte conformemente allo specifico regolamento IFSC.

## **Art. 28 PARTECIPAZIONE A GARE UFFICIALI FEDERALI DI ATLETI STRANIERI (NO CITTADINI ITALIANI)**

28.1 Fermo restando quanto previsto nello Statuto e nel Regolamento Organico sul tema, nel presente Regolamento Generale di Gara 2023 viene stabilito che:

1. Gli atleti STRANIERI possono partecipare a tutte le gare ufficiali FASI di qualsiasi livello ed essere inseriti di diritto nella classifica finale assoluta purché regolarmente tesserati con la F.A.S.I. ad accezione di quanto stabilito nel successivo punto 2).
2. Gli atleti STRANIERI possono partecipare alle gare che assegnano i titoli di Campione Italiano di specialità ed entrare nella relativa classifica finale, ma non in quella che proclamerà il campione italiano che dovrà avere cittadinanza italiana (ad esempio se un atleta STRANIERO vince la gara, sarà proclamato campione italiano il primo concorrente classificato tra quelli che hanno cittadinanza italiana). Nel caso dell'eventuale partecipazione di atleti STRANIERI ai campionati italiani di specialità, gli stessi non saranno conteggiati ai fini delle quote dei posti disponibili per il passaggio ad ogni turno di gara (ad esempio se ad una gara boulder tra i primi 6 della classifica delle semifinali vi è un concorrente straniero, al turno di finale accederanno in 7, dei quali 6 con cittadinanza italiana).
3. Per quanto riguarda la partecipazione di atleti STRANIERI al Campionato Italiano Speed, la loro eventuale partecipazione dovrà fermarsi al solo turno di qualificazione, non potendo partecipare al turno di finale per scontri diretti
4. Quanto riportato ai punti 2 e 3 si applica, per tutte le gare ufficiali FASI di qualsiasi livello senza esclusione alcuna, anche nel caso di partecipazione di atleti STRANIERI tesserati come "agonisti" con altre Federazioni Nazionali.

## PREMIAZIONI GARE LIVELLO NAZIONALE F.A.S.I. 2023

### PREMIAZIONI GARE CIRCUITO DI COPPA ITALIA

La FASI, al fine di stimolare un sano confronto sportivo, incentivare la partecipazione alle gare ed assegnare un riconoscimento ai più meritevoli, ha previsto per le gare della stagione agonistica nazionale 2023 di Coppa Italia (tutte le discipline) la premiazione delle seguenti categorie:

- **classifica assoluta femminile:** premiazione delle prime 3 classificate con coppe
- **classifica assoluta maschile:** premiazione dei primi 3 classificati con coppe
- **classifica a squadre:** somma dei punti raccolti dai migliori 3 atleti della categoria Maschile e 3 atlete della categoria Femminile appartenenti alla stessa società (si possono quindi sommare al massimo i 3 migliori punteggi assegnati alle posizioni sia della categoria M che F), senza limite minimo del numero di concorrenti necessari per costituire una squadra: premiazione squadra 1<sup>a</sup> classificata con coppa, 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> classificata coppa o medaglia.

Tutte le spese relative all'acquisto di coppe e medaglie, laddove non acquistate direttamente dalla FASI, saranno rimborsate alle ASD/SSD dalla FASI; le Associazioni/Società Organizzatrici potranno comunque prevedere anche premi aggiuntivi di varia natura (es. materiale tecnico) o in denaro.

### PREMIAZIONI CAMPIONATI ITALIANI E GENERALE CIRCUITO DI COPPA ITALIA

Saranno a carico della F.A.S.I. i trofei (Coppe o Medaglie) destinati agli atleti (M e F) classificati ai primi tre posti del:

- **Campionato Italiano Assoluto (lead, boulder, speed)**
- **Campionato Italiano Paraclimbing (lead)**
- **Circuito di Coppa Italia Assoluto (lead, boulder, speed)**
- **Circuito di Coppa Italia Giovanile U16/U18 (lead, boulder, speed)**
- **Circuito di Coppa Italia Paraclimbing (lead)**

Le classifiche giovanili U16/U18 saranno estrapolate dalla classifica generale di gara, (comprensiva quindi del turno di finale).

### MONTEPREMI NAZIONALE F.A.S.I. 2023

1) Nella stagione agonistica Nazionale F.A.S.I. 2023 saranno assegnati due differenti montepremi relativi a:

- a) **Campionato Italiano delle tre discipline previste (Lead, Boulder, Speed);**
- b) **Atleti/e classificati/e ai primi 3 posti della classifica finale di ogni disciplina del Circuito di Coppa Italia (Lead, Boulder e Speed)**

2) Il valore economico dei Montepremi Nazionali F.A.S.I. 2023 sono così stabiliti:

Montepremi	Piazzamento	Maschile	Femminile
<b>CAMPIONATO</b>	<b>1°</b>	<b>€ 1.000,00</b>	<b>€ 1.000,00</b>
<b>ITALIANO di</b>	<b>2°</b>	<b>€ 700,00</b>	<b>€ 700,00</b>
<b>Specialità</b>	<b>3°</b>	<b>€ 500,00</b>	<b>€ 500,00</b>

Montepremi	Piazzamento	Maschile	Femminile
<b>CIRCUITO COPPA ITALIA</b>	<b>1°</b>	<b>€ 800,00</b>	<b>€ 800,00</b>
<b>di Specialità (per</b>	<b>2°</b>	<b>€ 600,00</b>	<b>€ 600,00</b>
<b>ogni singola specialità)</b>	<b>3°</b>	<b>€ 400,00</b>	<b>€ 400,00</b>

## GLOSSARIO TECNICO

### CONTROLLARE

Controllare significa, ai fini della valutazione e del punteggio, che un concorrente ha fatto uso di qualche Presa/volume per:

- (a) raggiungere o modificare una posizione corporea stabile; o
  - (b) frenare con successo qualsiasi movimento dinamico; ,
- e i termini "Controllare", "Controllato" e "Controllo" verranno interpretati in questo modo;

### UTILIZZARE

Utilizzare significa, ai fini della valutazione e del punteggio, che un concorrente ha fatto uso di qualche presa/volume per:

- (a) effettuare sia un movimento del baricentro o dei fianchi, sia un movimento di una o entrambe le mani verso:

- (1) la presa per le mani successiva sequenziale lungo la linea di progressione; o
- (2) qualsiasi altra presa per le mani lungo la linea di progressione che sia stata controllata con successo da un altro concorrente dalla stessa presa; o

- b) solo per le competizioni Lead, toccare la successiva presa sequenziale lungo la linea di progressione;
- i termini "Usato", "Usi" e "Utilizzo" verranno interpretati in questo modo.

### AIUTO ARTIFICIALE

Aiuto artificiale significa controllare o utilizzare uno dei seguenti "mezzi":

- (a) qualsiasi "T-Nut" posizionato per il fissaggio di prese artificiali;
- (b) qualsiasi parte della superficie di arrampicata delimitata come fuori limite;
- (c) eventuali cartelli pubblicitari o informativi fissati alla superficie di arrampicata;
- (d) qualsiasi lato aperto o bordi superiori della superficie di arrampicata;
- (e) qualsiasi bullone di fissaggio della parete di arrampicata alla struttura; o
- (f) qualsiasi punto di protezione o la corda da arrampicata;

### PRESA ARTIFICIALE

Indica una presa di arrampicata fabbricata e fissata alla superficie di arrampicata mediante viti o bulloni;

### BLOCKER HOLD

qualsiasi presa o struttura artificiale fissata o posizionata in modo da modificare la/e parte/i utilizzabile/i di qualsiasi presa di partenza

### SUPERFICIE DI ARRAMPICATA

indica la superficie utilizzabile di una parete da arrampicata:

- (a) comprese eventuali prese naturali (proprie dei pannelli); ma
- (b) escludendo qualsiasi presa artificiale, volumi o altre strutture temporanee fissate sulla superficie di arrampicata

### DISCIPLINA

Formato specifico per le competizioni di arrampicata sportiva conforme a specifiche regole e norme;

### POSIZIONE LEGITTIMA

Posizione legittima significa, ai fini delle competizioni Lead, che un concorrente nel corso tentativo su una via:

- (a) non ha utilizzato alcun aiuto artificiale;
- (b) ha moschettonato in sequenza ciascun punto di protezione precedente;
- (c) non ha ancora raggiunto o non ha fatto alcun movimento di arrampicata per superare la presa di sicurezza designata dal tracciatore;

### **Z-CLIP**

Z-Clip indica una situazione in cui la corda da arrampicata è collegata a due punti di protezione al di fuori della corretta sequenza ovvero quando la corda per il secondo ancoraggio viene erroneamente presa dall'atleta al di sotto del primo ancoraggio invece che tra l'imbrago e il primo ancoraggio stesso.

### **TOPO (schema della VIA)**

Schema grafico della via con assegnato il valore di punteggio per ogni presa della via secondo la sequenza del loro utilizzo, così come meglio specificato al precedente punto 6.2

### **TEAM MANAGER**

Il Team Manager è un Tecnico della Federazione in attività (Allenatore/Istruttore/Tracciatore) che nell'ambito di una gara ha il compito di "seguire" gli atleti tesserati per la sua medesima Associazione/Società Sportiva. Nei luoghi loro riservati è consentita la presenza di un solo Team Manager per squadra, ad eccezione di turni di gara che prevedono lo svolgimento delle categorie M e F in contemporanea; in questo caso è ammessa la presenza di un Team Manager per categoria.

All'atto dell'iscrizione sul campo di gara degli atleti, la Associazione/Società Sportiva dovrà comunicare agli organizzatori il/i nominativi/o della/e persona/e designata/e come Team Manager (al massimo due per categoria) che dovranno essere chiaramente identificabili (cartellino della Società di Appartenenza).

Per motivi straordinari il Presidente di una Associazione/Società Sportiva può nominare Team Manager un Tecnico esterno alla sua Associazione/Società Sportiva: in questo caso la nomina deve essere comunque ratificata prima della gara al PDG ed al Direttore di Gara.

# REGOLAMENTO TECNICO DI GARA F.A.S.I. 2023

## DISCIPLINA LEAD (DIFFICOLTA')

### Art. 1 GENERALITA'

- 1.1 Le gare di difficoltà (lead) di rilevanza Nazionale (Coppa Italia e Campionati Italiani) si svolgono su pareti artificiali di arrampicata, appositamente progettate, aventi un'altezza minima di 12 metri e le caratteristiche riportate al punto 3 del "Regolamento di Gara FASI - PARTE GENERALE". Eventuali deroghe potranno essere concesse solo dalla Commissione Tecnica in considerazione di particolari situazioni.
- 1.2 Le gare di difficoltà sono di norma costituite da:
- a) un turno di qualificazione su due (2) percorsi (Via A e Via B) non identici per ogni Gruppo iniziale e categoria; entrambi i percorsi devono avere grado e caratteristiche simili;
  - b) un turno di Semifinale su un unico percorso per ogni categoria;
  - c) un turno di finale su un unico percorso per ogni categoria.
- Nelle finali Paraclimbing le vie potranno avere due TOP collocati a due altezze diverse per categorie diverse. Tali TOP dovranno essere ben distinguibili durante l'osservazione delle vie.
- 1.3 In circostanze eccezionali, il Presidente di Giuria può decidere di:
- a) annullare una delle vie di qualificazione;
  - b) cancellare un intero turno della competizione; in questo caso i risultati dei restanti turni, o di quelli disputati, determineranno la classifica dei concorrenti per la competizione, a patto che tutti i concorrenti abbiano partecipato al turno di gara svolto.
- 1.4 **Turni di gara previsti per competizioni nazionali e partecipazione (Coppa Italia e Campionato Italiano):** per la stagione agonistica 2023 le gare di livello nazionale prevedono 3 turni di gara: qualificazioni, semifinale e finale .  
Qualora il numero degli atleti iscritti al turno di qualificazione sia inferiore al numero di quelli che dallo stesso turno di qualificazione possono accedere al turno di semifinale (M=26, F= 26), il Presidente di Giuria, sentita la Giuria ed il Direttore di Gara, ha la facoltà di annullare il turno di qualificazione stessa. In questo caso il primo turno di gara sarà svolto da tutti i concorrenti (eventualmente prequalificati e non) e varrà come turno di semifinale.
- 1.5 **Criteri di accesso al Circuito di Coppa Italia 2023**  
Il Circuito di Coppa Italia Lead 2023 è composto da quattro tappe ad accesso riservato agli atleti e alle atlete, della categoria assoluta, che:
1. A 15 (quindici) giorni prima del suo inizio (prima tappa) rientrino in uno dei parametri di seguito descritti:
    - A. Atleti e atlete presenti nelle classifiche WR di qualsiasi disciplina (Boulder, Lead e Speed).
    - B. Atleti e atlete che occupano i primi 40 posti delle rispettive C.N.P. di disciplina Lead.
    - C. Atleti e atlete che occupano i primi 20 posti delle rispettive C.N.P. di disciplina Boulder.
    - D. Atleti e atlete "azzurri" della Nazionale Giovanile, ovvero quelli che hanno gareggiato nel 2022 o nel 2023 in competizioni internazionali di Boulder e/o Lead.
    - E. Atleti Under 16 chiamati a far parte della Nazionale Giovanile ai sensi del regolamento squadre nazionali vigente.

2. A 6 (sei) giorni prima del suo inizio (prima tappa) rientrano in uno dei parametri di seguito descritti:

F. Campioni Regionali assoluti (M e F) di disciplina (Lead) per l'anno in corso, precisando che:

- Qualora, alla data di inizio del circuito di Coppa Italia, il Campionato Regionale Assoluto non sia concluso, ma sia già stata disputata almeno una prova, avrà diritto alla partecipazione l'atleta al comando della classifica provvisoria.
- Qualora, alla data di inizio del circuito di Coppa Italia il Campionato Regionale Assoluto non sia ancora iniziato avrà diritto alla partecipazione il campione regionale della stagione sportiva precedente.

Si precisa altresì che qualora il Campione Regionale risulti già avente diritto a partecipare con altri titoli di accesso (es. posizione CNP) il suo posto, essendo il titolo personale, non potrà essere assegnato ad altri atleti (successivi in classifica)

G. Atleti e atlete che, nella classifica regionale assoluta di disciplina (Lead), seguono i Campioni Regionali (M e F) per l'anno in corso nella misura di 1 posto aggiuntivo fisso per tutte le regioni più quelli che rientrano nel numero di posti aggiuntivi assegnati su base regionale (vedi tabella a), precisando che:

- Qualora alla data di inizio del circuito di Coppa Italia non si sia disputata nessuna prova valevole per l'attribuzione del titolo di Campione Regionale i posti aggiuntivi (compreso quello fisso) per quella determinata regione non verranno assegnati
- Qualora uno o più atleti risultino avere già accesso mediante altri titoli (es: CNP, Nazionali, ecc..), l'attribuzione dei posti aggiuntivi (compreso quello fisso) avverrà per scorrimento dei posti in classifica.

I posti aggiuntivi vengono attribuiti alle regioni sulla base del numero di partecipanti che, nella classifica finale del circuito di Coppa Italia Lead 2022, hanno ottenuto almeno 1 punto applicando il seguente criterio:

1 atleta	1 posto	
2 - 14 atleti	$N^{\circ} \text{ atleti} / 2$ (arrotondato per difetto con max 4 posti)	Es. 3 atleti = 1 posto Es. 14 atleti = 4 posti
15 - 19 atleti	5 posti	Es. 18 atleti = 5 posti
20 o più atleti	6 posti	Es. 20 atleti = 6 posti

Sono esclusi dal computo gli atleti appartenenti ai GS sportivi militari. Il numero massimo di posti aggiuntivi per regione è 6 per ogni categoria (M e F).

H. Atleti e atlete che, nella classifica regionale assoluta di disciplina (Lead,) si sono classificati primi con riferimento ai partecipanti di categoria U18, precisando che:

- Qualora alla data di inizio del circuito di Coppa Italia non si sia disputata nessuna prova valevole per l'attribuzione del titolo di Campione Regionale il posto aggiuntivo U18 per quella determinata regione non verrà assegnato,
- Qualora l'atleta primo in classifica U18 risulti avere già accesso mediante altri titoli (es: CNP, Nazionali, posti di merito, ecc..), l'attribuzione del posto aggiuntivo avverrà per scorrimento dei posti in classifica considerando solo gli atleti categoria U18.

Tabella a): Posti di merito per regione, ulteriori rispetto a quello fisso uguale per tutte le regioni

CATEGORIA MASCHILE			CATEGORIA FEMMINILE		
REGIONE	ATLETI PRESENTI che hanno ottenuto almeno 1 punto	POSTI AGGIUNTIVI	REGIONE	ATLETI PRESENTI che hanno ottenuto almeno 1 punto	POSTI AGGIUNTIVI
Emilia Romagna	8	4	Emilia Romagna	5	2
Friuli Venezia Giulia	1	1	Liguria	1	1
Liguria	3	1	Lombardia	12	4
Lombardia	9	4	Piemonte	5	2
Piemonte	8	4	Sicilia	2	1
Trentino Alto Adige	8	4	Trentino Alto Adige	15	5
Lazio	3	1	Toscana	2	1
Veneto	8	4	Veneto	7	3
Toscana	3	1	Abruzzo	2	1
Marche	1	1	Lazio	1	1
TOTALE	52	25	TOTALE	52	21

### 1.6 Criteri di accesso al Campionato Italiano 2023

Il Campionato Italiano Lead 2023 è previsto in prova unica e l'accesso è riservato agli atleti e alle atlete, della categoria assoluta, che 15 giorni prima del suo svolgimento, rientrino in uno dei parametri di seguito descritti.

- A. Atleti e atlete presenti nelle classifiche WR di qualsiasi disciplina (Lead, Boulder e Speed).
- B. Atleti e atlete che occupano i primi 40 posti delle rispettive C.N.P. di disciplina Lead.
- C. Atleti e atlete che occupano i primi 20 posti delle rispettive C.N.P. di disciplina Boulder.
- D. Atleti e Atlete che occupano i primi 30 posti nelle rispettive classifiche generali di Coppa Italia di disciplina Lead anno 2023
- E. Atleti e atlete "azzurri" della Nazionale Giovanile, ovvero quelli che hanno gareggiato nel 2023 in competizioni internazionali di Boulder e/o Lead
- F. Atleti Under 16 chiamati a far parte della Nazionale Giovanile ai sensi del regolamento squadre nazionali vigente
- G. Campioni Regionali assoluti (M e F) di disciplina (Lead) per l'anno in corso, precisando che:
  - Qualora, alla data di svolgimento dal Campionato Italiano il Campionato Regionale Assoluto non sia concluso, ma sia già stata disputata almeno una prova, avrà diritto alla partecipazione l'atleta al comando della classifica provvisoria.
  - Qualora, alla data di svolgimento dal Campionato Italiano Assoluto il Campionato Regionale Assoluto non sia ancora iniziato, avrà diritto alla partecipazione il campione regionale della stagione sportiva precedente.

Si precisa altresì che qualora il Campione Regionale risulti già avente diritto a partecipare con altri titoli di accesso (es. posizione CNP) il suo posto, essendo il titolo personale, non potrà essere assegnato ad altri atleti (successivi in classifica)

- 1.7 **Assegnazione numero di pettorale (Coppa Italia e Campionati Italiani):** L'attribuzione dei pettorali verrà effettuata tramite sistema gestione gare in tempo reale (Vertical Life) con numerazione d'ordine random.

## **Art. 2 LA STRUTTURA DI ARRAMPICATA E LE CARATTERISTICHE DELLE VIE**

- 2.1 La parete di arrampicata e le prese devono rispettare le norme e le caratteristiche di cui al punto 3 e relativi sotto punti del presente "Regolamento di gara FASI – PARTE GENERALE". Eventuali deroghe potranno essere concesse solo dalla Commissione Tecnica in considerazione di particolari situazioni.
- 2.2 La parete di arrampicata deve consentire la possibilità di tracciare percorsi con uno sviluppo minimo in lunghezza di 15 metri e una larghezza minima di tre (3) metri per ciascuna via. A discrezione del Presidente di Giuria, una larghezza inferiore a tre (3) metri può essere accettata per alcune sezioni della parete.

### **Progettazione dei percorsi (vie)**

- 2.3 Se il turno di qualificazione si svolge con due serie di vie di qualificazione e con due gruppi di atleti, allora ogni serie di vie deve essere realizzata con caratteristiche simili (profilo e stile) e ciascun gruppo di atleti dovrà trovare una difficoltà complessiva simile.
- 2.4 Per le gare di livello Nazionale (Coppa Italia e Campionato Italiano), a meno di particolari esigenze logistico/organizzative (dimensioni della parete, tempi troppo lunghi di tracciatura, ecc..) che i Tracciatori dovranno preventivamente comunicare al Responsabile della Commissione Tecnica, le vie di ogni turno di gara devono essere "pulite" da prese e/o volumi non propri delle vie stesse: i concorrenti potranno quindi usare tutte le prese e/o volumi presenti in parete.
- 2.5 Per tutte le altre gare ufficiali Federali (GRO e Giovanili) e nel caso di deroga di quanto previsto al precedente punto 2.4 (particolari esigenze logistico/organizzative), nel caso in cui le vie di arrampicata non siano completamente indipendenti nei tracciati, le stesse devono essere tracciate a "colore" prevedendo una colorazione fortemente difforme tra le vie attigue. Nel caso di tracciatura delle vie a "colore", i concorrenti non possono controllare o utilizzare (nel senso proprio dei termini come descritto nel glossario del presente Regolamento di Gara) con le mani o caricare con i piedi le prese di colore diverso da quelle della via che stanno percorrendo, ma non verranno penalizzati nel caso in cui le tocchino o sfiorino in modo accidentale senza che questo comporti un vantaggio nella salita.

## **Art. 3 SICUREZZA**

- 3.1 Tutte le attrezzature tecniche utilizzate nelle competizioni di difficoltà devono soddisfare i requisiti di cui al punto 7 del "Regolamento di gara FASI – PARTE GENERALE"
- 3.2 Tutte le vie devono essere scalate con corda dal basso, moschettonando ogni rinvio, usando una corda omologata. Il Giudice Aggiunto, in accordo con il PDG, decide la frequenza con cui la corda deve essere cambiata.
- 3.3 Ogni percorso deve essere concepito:
- a) in modo tale da evitare il pericolo che cadendo un concorrente si ferisca, o ferisca e/o ostacoli qualsiasi altro concorrente o persone terze;
  - b) Senza lanci verso il basso.
- 3.4 Il Giudice Aggiunto può decidere, in consultazione con il capo Tracciatore e con l'approvazione del Presidente della Giuria:

- a) di far pre-moschettonare il primo rinvio e, ove ritenuto opportuno, i rinvii di altri punti di protezione, e/o
  - b) di utilizzare un assistente all'inizio del percorso per fornire un'ulteriore protezione al concorrente (ad esempio "parando" un'eventuale caduta);
- In ogni caso, per quanto possibile, la progettazione della via deve essere tale da rendere tali precauzioni superflue.

### **Punti di protezione**

- 3.5 Ogni punto di protezione (compreso l'ultimo) su una via deve essere dotato di un rinvio, che comprende:
- a) Un connettore " Maillon Rapide " certificato e correttamente chiuso;
  - b) Una fettuccia omologata, di lunghezza adeguata (come determinato dal capo Tracciatore) in modo da evitare eventuali potenziali situazioni di pericolo e/o eccessivo sfregamento della corda sulla parete;
  - c) Un moschettone in cui un concorrente deve passare la corda durante la salita. L'orientamento del moschettone deve essere tale da minimizzare la possibilità di carico trasversale.
- 3.6 L'uso delle seguenti tecniche è espressamente vietato:
- a) Qualsiasi accorciamento o la regolazione della lunghezza della fettuccia per mezzo di nodi.
  - b) Ogni concatenamento di rinvii;
  - c) Qualsiasi uso di corda o fettucce annodate.

### **Equipaggiamento personale**

- 3.7 Ogni concorrente deve indossare l'imbragatura. Il Presidente di Giuria e/o il Giudice aggiunto non deve consentire ad un concorrente di iniziare la sua prova se ha il dubbio che l'imbragatura non sia sicura o chiusa male.
- 3.8 La corda deve essere collegata all'imbragatura del concorrente tramite un nodo ad "otto" o "nodo delle guide" inseguito, completato con un nodo di sicurezza.
- 3.9 I concorrenti non sono autorizzati a detenere o utilizzare qualsiasi sistema di ascolto audio durante l'osservazione e durante l'arrampicata.

### **Controlli di sicurezza**

- 3.10 Il Presidente di Giuria, insieme al Giudice Aggiunto ed al capo Tracciatore, deve ispezionare ogni via prima dell'inizio di ogni turno di gara al fine di garantire il mantenimento degli standard di sicurezza.
- 3.11 Il Presidente di Giuria deve confermare che tutti i dispositivi di assicurazione utilizzati nella gara soddisfano i requisiti normativi di cui all'articolo 7.1 della "Parte Generale" del presente regolamento.
- 3.12 Prima di ogni tentativo su una via, l'assicuratore deve verificare che:
- a) l'imbragatura del concorrente sia correttamente chiusa;
  - b) la corda sia collegata all'imbragatura del concorrente, ai sensi dell'articolo 3.8
  - c) La corda non sia attorcigliata e sia disposta in modo tale da essere pronta per l'uso immediato e corretto.

## L'assicurazione

- 3.13 La corda è controllata da terra da un (1) assicuratore, preferibilmente assistito da una seconda persona. L'assicuratore deve utilizzare un dispositivo di assicurazione manuale (con frenaggio assistito o manuale) e dovrà in ogni momento durante il tentativo di un concorrente su una via, prestare attenzione alla progressione per assicurare che:
- a) i movimenti del concorrente non vengano ostacolati in alcun modo dalla corda troppo "lenta" o troppo tesa;
  - b) quando il concorrente cerca di moschettonare, non venga ostacolato dalla corda troppo tesa o, quando il moschettonaggio non riesce, la corda in eccesso venga immediatamente recuperata;
  - c) tutte le cadute vengano arrestate con una sicura dinamica;
  - d) vengano evitate cadute di lunghezza eccessiva;
  - e) cadendo un concorrente non sia esposto ad alcun pericolo di lesioni provocate dalla parete di arrampicata.
- 3.14 L'assicuratore deve lasciare una quantità appropriata di lasco della corda in ogni momento. Qualsiasi tensione sulla corda può essere considerato come un aiuto artificiale o un ostacolo per il concorrente con conseguente incidente tecnico che deve essere dichiarato dal Giudice.
- 3.15 Gli assicuratori scelti dagli organizzatori devono essere addestrati ad assicurare in maniera adeguata ad una gara di difficoltà. Il Presidente di Giuria è autorizzato a richiedere agli organizzatori la sostituzione di un qualsiasi assicuratore durante la gara. Se sostituito, l'assicuratore non dovrà più assicurare nemmeno in altre fasi della stessa gara.
- 3.16 Dopo che un atleta ha concluso positivamente la via o dopo una caduta, l'assicuratore deve far scendere con cura il concorrente a terra evitandogli di urtare qualsiasi oggetto durante la discesa.
- 3.17 Mentre il concorrente scioglie il nodo dall'imbracatura, l'assicuratore deve sfilare la corda nella maniera più veloce possibile senza muovere eccessivamente i rinvii. E' compito dell'assicuratore liberare nel più breve tempo possibile la zona di arrampicata.

## Art. 4 PUNTEGGIO E TEMPO

- 4.1 La giuria per ciascuna via di arrampicata deve essere costituita da almeno un Giudice di Gara FASI, del livello appropriato a seconda della competizione in corso, come da disposizioni FASI.
- 4.2 Su ogni percorso (VIA), il risultato ottenuto dai concorrenti deve essere segnato come segue :
- a) Ogni concorrente che ha completato con successo il percorso, ai sensi dell'articolo 9.2, è segnato come "TOP";
  - b) Per ogni concorrente che è caduto o il cui tentativo è comunque terminato senza concludere la via, viene segnato il numero della presa più alta "**CONTROLLATA**" o "**UTILIZZATA**", secondo la progressione indicata dal tracciatore, tenendo conto di quanto riportato nel Glossario del presente regolamento e ai successivi articoli da 4.3 a 4.5 .
- 4.3 Ai fini del calcolo del punteggio:
- a) Ogni presa, deve essere considerata tale se segnata dal Capo Tracciatore sullo schema (Topo) della via da redigere prima dell'inizio di ogni turno della competizione; nello schema andranno anche valorizzati come prese i bordi chiusi (tamponati) della parete, parti di struttura arrampicabili o prese "nascoste" dietro bordi o volumi: questi/e dovranno essere segnati/marcati dai tracciatori sulla parete con un segno visibile di magnesite o tape. . Nel caso in cui vi siano prese di ampie dimensioni (esempio "canne") che nello sviluppo della via vengono utilizzate in più punti dai concorrenti, sul Topo della via dovranno essere assegnati più valori di punteggio alla stessa presa, dipendentemente da quante volte il Capo Tracciatore

ritiene che la stessa debba essere utilizzata. Analoga cosa è da prevedersi per l'utilizzo di bordi tamponati della struttura, privi di prese.

- b) Qualora un concorrente controlli/utilizzi una presa non segnata sullo schema della Via, il PDG in accordo con il Capo Tracciatore determinerà quale valore di punteggio deve essere assegnato a questa nuova presa. Per chiarezza si fa presente che, questo valore può essere lo stesso di una presa già esistente nello schema della via o un nuovo valore
- c) devono essere considerate solo le prese controllate/utilizzate con le mani.
- d) più in generale devono essere prese in considerazione soltanto quelle parti di un oggetto che sono utilizzabili per l'arrampicata (Nota : Se un concorrente utilizza un punto in cui non ci sono prese, come determinato dal capo Tracciatore, questo punto non deve essere considerato nel determinare il punteggio del concorrente).

4.4 Ai fini del calcolo del punteggio una presa è considerata come "**controllata**", quando, un concorrente ne ha fatto uso per:

- a) raggiungere o modificare una posizione corporea stabile;
- b) frenare con successo qualsiasi movimento dinamico.

Il punteggio di un concorrente che controlla una presa è il numero assegnato a tale presa sul disegno (Topo) della VIA senza alcun suffisso.

4.5 Una presa è considerata "**utilizzata**" quando un concorrente ne ha fatto uso per:

- a) effettuare sia un movimento del baricentro o dei fianchi, sia un movimento di una o entrambe le mani verso:
  - 1) la presa successiva sequenziale lungo la linea di progressione;
  - 2) qualsiasi altra presa di progressione che è stata controllata con successo da un altro concorrente dalla stessa presa.
- b) toccare la presa successiva in sequenza lungo la linea di progressione (in questo caso non occorre quanto indicato al punto a))

Il punteggio di un concorrente con una presa utilizzata sarà il numero assegnato a tale presa sul disegno (Topo) della VIA con un segno più (+) come suffisso. Questo punteggio è migliore rispetto al punteggio per la stessa presa controllata.

Nota: Ai sensi dell'articolo 9.5, nessun 'più' (+) verrà assegnato per qualsiasi movimento di arrampicata che porti il concorrente in una posizione non regolare.

### **Tempo di gara**

4.6 Il tempo di scalata per ciascun concorrente è il periodo tra l'inizio e la fine del tentativo del concorrente su una via.

4.7 Il tempo di scalata per ciascun concorrente deve essere misurato con un cronometro elettronico a comando manuale con letture digitali.

4.8 Il Giudice di Via (Giudice aggiunto e/o Presidente di Giuria e/o altro Giudice Federale eventualmente designato per tale funzione) agisce anche in veste di cronometrista ufficiale su ogni via e controlla e se necessario registra il tempo per ogni concorrente. Ogni cronometrista agisce in piena autonomia e senza mostrare il proprio orologio. A meno che il tempo corrisponda ad un secondo esatto, i tempi devono essere interpretati al secondo inferiore (cioè arrotondati per difetto).

4.9 Il tempo di scalata per ciascun concorrente viene registrato come il tempo tra il suo inizio, ai sensi dell'articolo 9.1, e la conclusione della via, ai sensi dell'articolo 9.2, oppure il momento in cui il concorrente cade.

## Art. 5 NUMERO DI ATLETI PER OGNI TURNO

5.1 Il numero di concorrenti ammessi al turno di Semifinale e Finale è Il seguente:

- A) **SEMIFINALE:** dal turno di qualifica accederanno al turno di semifinale i primi 26 atleti classificati (oltre eventuali parimerito) della categoria Maschile e Femminile
- B) **FINALE:** dal turno di semifinale accederanno al turno di finale i primi 10 atleti in classifica della categoria Maschile e Femminile, oltre eventuali atleti/e pari merito fino al numero massimo di 13 concorrenti. Qualora per effetto dei pari merito i concorrenti siano più di 13 si effettuerà un taglio alla posizione in classifica superiore, fino al limite minimo di 8 atleti e 8 atlete. Qualora questo taglio non sia possibile (esempio 6 atleti/e pari merito all' 8° posto) tutti gli atleti accederanno al turno di finale.

**Qualora per motivi prettamente organizzativi, non risulti possibile, causa l'elevato numero di partecipanti alla finale, lo svolgimento della stessa nei tempi a disposizione, il Presidente di Giuria, in accordo con il Direttore di Gara e con il Tracciatore responsabile, può eseguire un ulteriore "taglio in alto" al fine di raggiungere un numero di concorrenti congruo con la tempistica a disposizione.**

5.2 Nelle categorie per le quali sono previsti due (2) Gruppi per il turno di qualificazione, la quota per il turno successivo (semifinale) deve essere equamente divisa fra i gruppi (Per la stagione 2023 n° 13 atleti per ogni gruppo, oltre eventuali pari merito).

## Art. 6 ORDINE DI PARTENZA

Nello sviluppo degli ordini di partenza, tutti i richiami a posizioni in CWR e CNP sono riferiti alla disciplina Lead

### Turno di qualifica

6.1 L'ordine di partenza per il turno di qualificazione è così stabilito:

#### A) Esecuzione delle vie singolarmente (prima A e poi B)

Considerando che lo stesso prevede due itinerari da salire in stile "flash", l'ordine di partenza della via A sarà **casuale** (random); l'ordine di partenza della via B sarà l'inverso dell'ordine di partenza della via A (il concorrente che parte per ultimo sulla via A partirà per primo sulla via B). Il tempo minimo di riposo degli atleti tra la fine del tentativo sulla via A l'inizio del tentativo sulla via B è di 60 minuti.

#### B) Esecuzione delle due vie (A e B) in contemporanea

Qualora gli atleti, per motivi organizzativi, dovranno eseguire le due vie di qualificazione in contemporanea, l'ordine di partenza, stabilito come sopra detto (casuale), verrà suddiviso in due gruppi con il medesimo ordine di partenza ma con uno sfalsamento del 50%. (ad esempio se ci sono 20 concorrenti, colui che partirà per primo nella via A, inizierà per 11° nella via B).

In ogni caso, ai partecipanti dovrà essere garantito un tempo minimo di riposo di 60 minuti tra la fine del tentativo sulla prima via l'inizio del tentativo sulla seconda via, fatto salvo quanto eventualmente stabilito, per motivi tecnico-logistico-organizzativi, dal Presidente di Giuria, in accordo con il Direttore di Gara ed il Tracciatore.

### Semifinale e Finale

6.3 L'ordine di partenza per il turno di semifinale e quello di finale sarà l'inverso della classifica del turno precedente, vale a dire che il concorrente meglio piazzato partirà per ultimo. Nel caso in cui sia prevista una quota di atleti prequalificati al turno di semifinale, questi partiranno dopo gli atleti qualificati dal turno precedente, secondo la loro posizione inversa rispetto a CWR e/o CNP.

Nel caso di concorrenti che siano alla pari nel turno precedente, l'ordine di partenza tra di loro dovrà essere stabilito sulla base di uno dei seguenti criteri:

- a) Qualora i concorrenti in parità siano presenti, nell'ordine, nella CWR o in CNP, il meglio piazzato nelle classifiche CWR e/o CNP partirà dopo;

- b) Qualora i concorrenti in parità non figurino nelle classifiche CWR o in CNP , l'ordine deve essere lo stesso del turno precedente (random se erano in due gruppi diversi)
- c) Qualora solamente uno dei due concorrenti sia presente in CWR o in CNP, partirà dopo l'atleta non presente.

6.4 **Nel caso in cui non fosse stato disputato il turno di qualificazione**, per lo sviluppo dell'ordine di partenza del turno di semifinale si utilizzerà prioritariamente la CWR e secondariamente la CNP aggiornata a 15 giorni prima della data della gara. In tutti i regolamenti di gara, dove viene fatto riferimento alla CNP e alla CWR per la redazione degli ordini di partenza, le stesse si intendono aggiornate sempre a 15 giorni dalla data della gara secondo quanto sopra detto. Gli atleti verranno ordinati in ordine crescente (da chi occupa la posizione più alta in classifica a scendere) rispetto alla loro posizione in classifica di WR e fatti partire prima degli altri atleti ordinati sempre in ordine crescente ma rispetto alla loro posizione in CNP e non già presenti nella CWR, seguiti (in ordine casuale) da tutti gli altri atleti non presenti in CWR o CNP

## **Art. 7 PROCEDURE DI GARA**

### **Generale**

7.1 Quando ci sono turni consecutivi di una competizione di difficoltà (lead) nello stesso giorno, ci sarà un intervallo di tempo minimo di due (2) ore tra il momento in cui l'ultimo concorrente finisce il primo turno e l'inizio del turno successivo, fatto salvo quanto eventualmente stabilito, per motivi tecnico-logistico-organizzativi, dal Presidente di Giuria, in accordo con il Direttore di Gara ed il Tracciatore.

### **Regole di isolamento**

- 7.2 Gli articoli da 7.3 a 7.6 (Regolamento isolamento) si applicano soltanto alla Semifinale e alla Finale delle gare di difficoltà (Lead) essendo il turno di qualificazione previsto in stile "flash" (quindi non "a vista").
- 7.3 Trascorso l'orario di chiusura della zona di isolamento, i concorrenti e/o team manager devono rimanere all'interno della zona di isolamento, se non diversamente indicato dal PDG. I concorrenti, i Team Manager o le altre persone autorizzate dal Presidente della Giuria ad entrare nella zona di isolamento possono scegliere di lasciare quest'area in qualsiasi momento, ma in questo caso non possono più farvi ritorno.
- 7.4 L'orario di chiusura dell'isolamento deve precedere di almeno 60 minuti l'orario di partenza previsto per il primo atleta o, nel caso della finale, l'orario previsto per la presentazione dei finalisti. I concorrenti possono vedere le vie dall'esterno dell'area di gara in qualsiasi momento prima della chiusura dell'isolamento.
- 7.5 Dopo la chiusura dell'isolamento I concorrenti non devono avere e ricevere alcuna informazione sui tracciati, eccetto quelle che ottengono durante il periodo di osservazione ufficiale o quelle che vengono loro comunicate dal Presidente della Giuria o dal Giudice Aggiunto o dai Tracciatori. È di esclusiva responsabilità di ogni concorrente informarsi pienamente per quanto riguarda tutte le istruzioni riguardanti i tracciati.

Per maggiore chiarezza:

- a) mentre si trovano nella Area di Gara, i concorrenti non sono autorizzati a chiedere alcuna informazione a persone che siano al di fuori dell'area di gara , se non espressamente autorizzati a farlo da parte del Presidente di Giuria ;
- b) I concorrenti che hanno completato il loro tentativo sulla via e che per qualsiasi ragione rimangono nell'Area di gara (autorizzati dal Presidente di Giuria) non devono passare alcuna informazione relativa alla via eseguita ad altri concorrenti che non abbiano ancora eseguito o concluso il loro tentativo.

- 7.6 Il mancato rispetto delle regole di isolamento comporta provvedimenti disciplinari in conformità con quanto previsto nel “REGOLAMENTO DI GARA F.A.S.I. – PARTE GENERALE”

#### **Preparazione pre-arrampicata**

- 7.7 Dopo aver ricevuto un'indicazione ufficiale di lasciare l'Area di warm up per trasferirsi all'Area di Chiamata (call zone), gli atleti possono essere accompagnati unicamente da Ufficiali di Gara o personale dell'organizzazione
- 7.8 All'arrivo nell'Area di Chiamata, ogni concorrente dovrà effettuare tutti i preparativi finali per il suo tentativo (indossare le scarpe da arrampicata, indossare l'imbragatura, legarsi, ecc...).
- 7.9 Ogni concorrente dovrà essere pronto a lasciare l'Area di Chiamata ed entrare nell'Area di Gara quando riceverà l'istruzione di farlo. Qualsiasi ritardo ingiustificato in questo senso può essere sanzionato con un Cartellino Giallo. Qualsiasi ulteriore ritardo determina la squalifica.

#### **Pulizia delle vie**

- 7.10 In tutti i turni di gara che prevedono un numero di partecipanti maggiore di 22 è obbligatoria la pulizia della via. Le prese su ciascuna delle vie devono essere pulite con una frequenza stabilita dal Presidente di Giuria in consultazione con il capo Tracciatore tenendo conto che le operazioni di pulizia devono essere distribuite in modo uniforme durante il turno (in linea di massima a metà del numero dei concorrenti) e che l'intervallo tra le operazioni di pulizia non dovrebbe di norma essere superiore a venti (20) concorrenti e non può comunque superare i 22. La frequenza e la durata della pulizia saranno resi noti ed indicati sulla lista di partenza pubblicato nella zona di Isolamento. I concorrenti non sono autorizzati a pulire le prese sulla via durante il loro tentativo.

#### **Turno di qualificazione**

- 7.11 Il turno di qualificazione per le gare di Coppa Italia e Campionato Italiano verrà svolto su **due (2) vie non identiche (Via A e Via B)** per ogni categoria (M e F) che tutti i concorrenti dovranno salire **in stile “Flash”**; è prevista la dimostrazione degli itinerari così come indicato al successivo Art. 8.2.
- 7.12 Ad eccezione di eventuali tentativi supplementari legati a ricorsi o incidenti tecnici, ogni concorrente dovrà effettuare una (1) prova su ogni via
- 7.13. **La durata massima del periodo di arrampicata nel turno di qualificazione sarà di sei (6) minuti** per ciascuna via, fatto salvo quanto eventualmente stabilito, per motivi tecnico-logistico-organizzativi, dal Presidente di Giuria, in accordo con il Direttore di Gara ed il Tracciatore.
- 7.14 In ogni caso ai partecipanti deve essere garantito un tempo minimo di riposo di 60 minuti tra la fine del tentativo sulla prima via l'inizio del tentativo sulla seconda, fatto salvo quanto eventualmente stabilito, per motivi tecnico-logistico-organizzativi, dal Presidente di Giuria, in accordo con il Direttore di Gara ed il Tracciatore.

#### **Semifinale e Finale**

- 7.15 I turni di semifinale e di finale per le gare di Coppa Italia e Campionato Italiano verranno svolti su **una (1) via per turno di gara** che i concorrenti dovranno salire **in stile “a vista”**. Entrambe le categorie (M e F) sono di norma in gara simultaneamente in ogni turno; nel caso della finale è possibile alternare i concorrenti di ogni categoria.
- 7.16 Il turno di finale sarà preceduta da una presentazione dei concorrenti.

7.17 Ad eccezione di eventuali tentativi supplementari legati a ricorsi o incidenti tecnici , ogni concorrente ammesso alla semifinale o alla finale dovrà effettuare una ( 1) prova sulla via prevista per la propria categoria.

7.18 La durata massima del periodo di arrampicata nei turni di Semifinale e Finale è di **sei (6)** minuti per ciascuna via.

7.19 L'ordine di partenza nella semifinale e nelle finale deve essere determinato come previsto dall'articolo 6.3.

## **Art. 8 PROCEDURA DI OSSERVAZIONE**

### **Generale**

8.1 Ad ogni concorrente è concesso un periodo di osservazione finale di 40 secondi dal momento in cui lascia l'area di chiamata ed entra nel campo di gara. Questo periodo di osservazione finale non deve essere considerato come parte del tempo massimo fissato per completare la Via.

Se il concorrente non inizia il tentativo alla fine di questo periodo di osservazione finale, deve essere invitato dal giudice ad iniziare immediatamente. Qualsiasi ulteriore ritardo potrà portare a sanzioni disciplinari conformemente a quanto previsto nel "Regolamento di Gara FASI - PARTE GENERALE"

8.2 Le registrazioni video, alternative alla dimostrazione dal vivo di tutti i percorsi di qualificazione che si svolgono in stile flash, devono essere continuamente riprodotte nell'area di riscaldamento, utilizzando uno schermo per ogni categoria, a partire dall'apertura dell'area di riscaldamento per il turno di gara e in ogni caso non meno di 60 minuti prima dell'inizio programmato del turno di gara. In alternativa alla visione su monitor/schermo nell'area di riscaldamento, i video possono essere pubblicati on line sui canali ufficiali FASI almeno due ore prima dell'inizio del turno di gara, dandone evidenza sul sito federale. Le registrazioni video delle vie dovranno essere effettuate dai Tracciatori della gara e sarà responsabilità del Capo Tracciatore accertarsi che gli stessi siano inviati al Responsabile della Comunicazione FASI con ampio anticipo (almeno due ore prima) sul tempo minimo previsto per la pubblicazione on line (quindi i video devono essere inviati almeno 4 ore prima dell'inizio del turno di gara). Le dimostrazioni delle vie, sia dal vivo che on line, non sono vincolanti rispetto all'attribuzione del punteggio dell'atleta ma sono finalizzate a rappresentare solo una metodologia di salita

8.3 Se le registrazioni video non sono possibili, una dimostrazione dal vivo di ogni percorso di qualificazione dovrà essere effettuata possibilmente almeno 30 minuti prima del tentativo del primo concorrente.

### **Semifinale e Finale**

8.4 Un periodo di osservazione collettiva della durata di sei (6) minuti avrà luogo immediatamente prima dell'inizio del turno di Semifinale e Finale.

8.5 I Team Manager non sono autorizzati ad accompagnare i concorrenti durante il periodo di osservazione. Mentre si trovano nella zona di osservazione, tutti i concorrenti rimangono soggetti alle regole di isolamento. Durante l'osservazione, i concorrenti devono restare all'interno della zona designata. Gli atleti non sono autorizzati a salire sul muro di arrampicata o su qualsiasi altra struttura posta ad un livello di altezza superiore dal suolo e possono chiedere chiarimenti solo al Presidente di Giuria e/o al Giudice aggiunto o al Tracciatore.

8.6 I concorrenti sono autorizzati a toccare le prime prese, senza lasciare la terra con entrambi i piedi. I concorrenti possono utilizzare un binocolo per osservare il percorso e fare schizzi disegnati a mano e note. Nessun'altra apparecchiatura di osservazione o registrazione è consentita.

8.7 Al termine del periodo di osservazione i concorrenti devono tornare immediatamente alla zona di isolamento o warm up; nel caso dei primi concorrenti della lista di partenza, nell'Area di chiamata come indicato dai giudici. Qualsiasi ritardo ingiustificato nel farlo può comportare l'assegnazione di un Cartellino Giallo, qualsiasi ulteriore ritardo determina la squalifica in conformità con quanto previsto nel "Regolamento di Gara FASI - PARTE GENERALE".

## **Art. 9 PROCEDURA DI ARRAMPICATA**

### **La partenza**

9.1 Un tentativo si considera iniziato ed ha inizio la misurazione del tempo di scalata, quando ogni parte del corpo del concorrente ha lasciato il terreno.

Il giudice di via ha la facoltà di determinare se un concorrente nel perdere contatto con il suolo sta iniziando il tentativo o adattando la propria posizione al fine di partire.

### **Completamento del Tentativo**

9.2 Un tentativo su una via è considerato efficace se il percorso è stato scalato in accordo con le regole del presente regolamento e se la corda è stata passata nel moschettonone del rinvio finale del percorso entro il tempo massimo fissato per i tentativi così come definito negli articoli 7.13 e 7.18.

9.3 Durante un tentativo su una via i concorrenti:

- 1) non possono pulire le prese;
- 2) devono moschettonare tutti i punti di protezione in sequenza (è consentito moschettonare il primo rinvio da terra); in particolare possono:
  - a) smoschettonare e rimoschettonare l'ultimo punto di protezione moschettonato in qualsiasi momento;
  - b) correggere qualsiasi errore di "Z-Clip" (sequenza errata di moschettonaggio) e per fare ciò possono smoschettonare e rimoschettonare qualsiasi punto di protezione coinvolto nell'errore di Z-Clip facendo in modo che dopo la correzione tutti i punti di protezione siano moschettonati nella giusta sequenza.
  - c) Utilizzare gli arti inferiori o il piede per avvicinare un rinvio da moschettonare.
- 3) devono rimanere in una "posizione legittima" in ogni momento della prova di arrampicata secondo la definizione riportata nel "Glossario Tecnico" del presente regolamento. Nel caso in cui un concorrente non è rimasto in una "posizione legittima" per tutta la durata del suo tentativo, il punteggio assegnato alla sua prova sarà quello relativo al valore dell'ultima presa controllata fintantoché si trovava in una posizione legittima.

9.4 Il Presidente di Giuria, in accordo con il Tracciatore capo, può decidere che uno o più punti di protezione debbano essere moschettonati da una particolare "presa di sicurezza". In tal caso, tale informazione deve essere comunicata a tutti i concorrenti prima dell'inizio del turno, durante l'osservazione della via (o nella dimostrazione), e la "presa di sicurezza" ed il punto di protezione interessato dovranno essere chiaramente marcati nelle loro vicinanze, con un segno a forma di croce eseguito preferibilmente con nastro di colore blu. Nel caso in cui un atleta effettui qualsiasi movimento di arrampicata al di là della "presa di sicurezza" senza aver moschettonato il punto di protezione associato, non avrà diritto ad un punteggio aggiuntivo rispetto al valore della "presa di sicurezza" controllata e la sua prestazione sarà immediatamente fermata, in quanto in "posizione illegittima"

9.5 Nel caso in cui un atleta superi l'ultima presa utile per moschettonare un punto di protezione, ad eccezione della "presa di sicurezza" (vedi punto 9.4), non verrà considerato in una "posizione illegittima" (e di conseguenza fatto immediatamente fermare) ed il punteggio dell'atleta verrà messo in "stand-by" relativamente all'ultima presa utile per moschettonare fino a quando l'atleta, anche retrocedendo, riesca comunque a rinviare il punto di protezione non precedentemente moschettonato: in questo caso il punteggio "messo in pausa" sarà convalidato.

Tutte le eventuali prese raggiunte successivamente all'ultima presa utile per moschettonare non verranno considerate ai fini del punteggio se raggiunte prima del moschettonaggio del punto di

protezione, solo dopo aver rinvio il punto di protezione l'atleta potrà quindi guadagnare un punteggio superiore andando oltre l'ultima presa utile.

Caso contrario (non moschettonaggio del punto di protezione) il punteggio assegnato all'atleta sarà quello relativo al valore dell'ultima presa controllata dalla quale poteva rinvio il punto di protezione non moschettonato.

L'atleta verrà considerato in posizione illegittima e quindi immediatamente fermato solo quando il giudice lo ritiene in una posizione non sicura, troppo lontano dal rinvio non moschettonato (Art. 9.7) e quindi in potenziale pericolo in caso di caduta.

9.6 Se un concorrente passa la corda in un moschettone ma determina una "Z - Clip", il concorrente deve correggere la Z- clip così come indicato al punto 9.3-2b. Dopo la correzione, tutti i punti di protezione devono essere moschettonati nella giusta sequenza.

9.7 Il Giudice di via (PDG o GA o altro Giudice Federale eventualmente designato per tale funzione ) può decidere che il tentativo di un concorrente è da ritenersi concluso se ritiene che un ulteriore progresso sulla via sia pericoloso per il concorrente stesso.

9.8 Un concorrente può chiedere al Giudice di via in qualsiasi momento durante il suo tentativo sulla via quanto del tempo di arrampicata ha ancora a disposizione ed il giudice è tenuto ad informarlo tempestivamente. Quando il tempo di arrampicata concesso per eseguire la Via è terminato, il Giudice lo comunica al concorrente che deve immediatamente smettere di arrampicare. Un concorrente che non segue le istruzioni del giudice è passibile di azione disciplinare, come indicato nel "Regolamento di Gara FASI - PARTE GENERALE".

9.9 Il tentativo di un concorrente su una via è considerato "concluso senza successo" se il concorrente:

- a) cade;
- b) supera il tempo di arrampicata concesso per eseguire la Via;
- c) utilizza o tocca qualsiasi parte della parete, prese, volumi od altro delimitato con del nastro nero continuo e chiaramente identificabile (o di altro colore, come specificato dal Presidente di Giuria nel Technical Meeting con i concorrenti). Se il concorrente tocca solamente il nastro, il tentativo rimane valido;
- d) Usa con le mani i fori presenti, ma non utilizzati, per il fissaggio delle prese sui pannelli o volumi;
- e) Utilizza i bordi laterali aperti (non tamponati) o il bordo superiore della parete per l'arrampicata;
- f) Utilizza per arrampicare i rinvii (o i loro ancoraggi);
- g) non riesce a moschettonare un rinvio in conformità con le regole sopra dette;
- h) tocca terra, con qualsiasi parte del corpo, dopo aver iniziato il tentativo;
- i) Utilizza comunque qualsiasi "aiuto artificiale" così come specificati nel Glossario Tecnico del presente regolamento di gara.

9.10 Qualsiasi infrazione dei seguenti punti:

- a) articolo 9.3;
- b) articolo 9.4, oppure
- c) articolo 9.9 da b) ad i) ,

comporterà la fine del tentativo sull'itinerario (via) di arrampicata. Il rifiuto da parte di un concorrente di obbedire all'istruzione del giudice di gara di interrompere il tentativo, rende il concorrente passibile di sanzioni disciplinari in conformità a quanto previsto nel "Regolamento di Gara FASI - PARTE GENERALE".

## Art. 10 CLASSIFICA DOPO OGNI TURNO DI GARA

### Disposizioni generali

- 10.1 Su qualsiasi itinerario (via), ogni concorrente che effettua la prova deve essere classificato secondo i seguenti criteri:
- a) al primo posto, tutti i concorrenti che hanno raggiunto il "TOP" in conformità dell'articolo 4.2 a) ;
  - b) a seguire gli atleti di cui al precedente punto a), tutti i concorrenti che sono caduti, o che hanno terminato il loro tentativo sulla via ai sensi dell'articolo 9.10, in ordine di punteggio assegnato ai sensi degli articoli 4.3 e 4.4 (a parità di presa: UTILIZZATA migliore di CONTROLLATA).
- 10.2 Nel caso in cui un concorrente che ha diritto a partecipare ad un turno di gara non lo inizia:
- a) se non ha effettuato entrambe le vie di qualificazione: non deve essere classificato;
  - b) se non ha effettuato la via di semifinale (tranne quanto previsto nel seguente punto c)) o quella di finale: deve essere classificato in ultima posizione in quel turno.
  - c) nel caso vi siano atleti prequalificati al turno di semifinale e questi non partecipino al medesimo turno, gli stessi non devono essere classificati.
- 10.3 Se i concorrenti sono pari merito dopo essere stati classificati sulla base degli articoli 10.1 e 10.2 e la qualifica è stata svolta su un solo gruppo di partecipanti, verranno spareggiati utilizzando la classifica del turno precedente, dando la posizione migliore a chi era meglio classificato nel turno precedente stesso.  
Nel caso in cui la qualifica viene svolta dividendo i concorrenti in Gruppi diversi, i concorrenti pari merito non possono essere spareggiati sulla base del risultato acquisito nel turno di qualifica.
- 10.4 Se anche dopo aver applicato quanto descritto all'articolo 10.3, i concorrenti restano parimerito:
- a) Se la parità si riferisce ai risultati del turno di finale e fa riferimento solamente alle prime tre posizioni, la classifica di concorrenti parimerito sarà determinata in base al tempo arrampicata (il tempo inferiore è il migliore). Se il tempo di salita registrato per i concorrenti in parità è uguale, allora questi concorrenti verranno classificati parimerito.
  - b) se la parità si riferisce ai risultati del turno di finale e fa riferimento agli altri concorrenti al di fuori delle prime tre posizioni, questi verranno classificati parimerito.

### Classifica turno di qualificazione

- 10.5 Ad ogni concorrente che partecipa al turno di qualificazione, sarà assegnato il relativo punteggio su ogni via di qualificazione nel seguente modo:
- a) Qualora il concorrente ha sulla via una posizione in classifica singola (senza essere quindi pari merito con altri concorrenti), il punteggio assegnato sarà lo stesso della posizione occupata nella classifica di via

#### ESEMPIO

	Piazzamento	Punti
Concorrente W	3°	3,00
Concorrente X	2°	2,00
Concorrente Y	1°	1,00
Concorrente Z	4°	4,00

- b) Qualora sulla via due o più concorrenti siano parimerito come posizione in classifica, il punteggio assegnato sarà pari alle media aritmetica delle posizioni.

#### ESEMPIO

6 atleti qualificati parimerito al primo posto avranno il punteggio 3,5 che è dato da:  
 $1+2+3+4+5+6 = 21 :6 = 3,5$ .

	Piazzamento	Punti
Concorrente A	1°	3,50
Concorrente B	8°	8,00
Concorrente C	1°	3,50
Concorrente D	1°	3,50
Concorrente E	1°	3,50
Concorrente F	7°	7,00
Concorrente G	1°	3,50
Concorrente H	1°	3,50

10.6 La classifica finale del turno di qualificazione con l'esecuzione di 2 tracciati (vie) per concorrente deve essere stilata in ordine ascendente dei punti totali ottenuti da ciascun concorrente (più è basso il punteggio totale meglio è) secondo la seguente formula (media geometrica dei piazzamenti ottenuti su entrambi gli itinerari).

$$TP = \sqrt{R1 * R2}$$

dove :

TP = Punti totali

R1 = punteggio ottenuto sul primo tracciato (via) di qualificazione a norma dell'articolo 10.5 .

R2 = punteggio ottenuto sul secondo tracciato (via) di qualificazione a norma dell'articolo 10.5 .

### ESEMPIO

	Prova A		Prova B	
	Piazzamento	Punti	Piazzamento	Punti
Concorrente W	3°	3,00	4°	4,00
Concorrente X	2°	2,00	1°	1,00
Concorrente Y	1°	1,00	3°	3,00
Concorrente Z	4°	4,00	2°	2,00

### Calcolo punti totali

concorrente W (3,00 x 4,00) = 12,00     $TP = \sqrt{12,00} = 3,464$

concorrente X (2,00 x 1,00) = 2,00     $TP = \sqrt{2} = 1,414$

concorrente Y (1,00 x 3,00) = 3,00     $TP = \sqrt{3} = 1,732$

concorrente Z (4,00 x 2,00) = 8,00     $TP = \sqrt{8} = 2,828$

### La classifica finale del turno risulta così definita:

1° classificato concorrente X	TP 1,414
2° classificato concorrente Y	TP 1,732
3° classificato concorrente Z	TP 2,828
4° classificato concorrente W	TP 3,464

Nota: anche non estraendo la radice quadrata il risultato non cambia, purché si tenga presente di effettuare la moltiplicazione dei punti della via 1 x i punti della via 2 (minore è il risultato, migliore è il piazzamento)

10.7 I punti ed il calcolo delle classifiche come indicate agli articoli 10.5 e 10.6 possono avere una precisione aritmetica arbitraria. I punteggi ed i dati di classifica presenti nelle classifiche ufficiali di gara, devono avere due (2) cifre decimali .

## Art. 11 INCIDENTE TECNICO

### Definizione

11.1 Un incidente tecnico è definito come qualsiasi evento che si traduce in uno svantaggio o vantaggio ingiusto per un concorrente, quando questo non dipenda da un azione del concorrente, come ad esempio:

- Una presa rotta o allentata;
- un rinvio o moschettone posizionati impropriamente;

c ) Una corda tesa che o aiuta o ostacola un concorrente;

11.2 Un incidente tecnico può essere invocato dal Giudice di Via o richiesto dal Concorrente. Il Giudice di Gara (PDG o GA o altro Giudice Federale eventualmente designato per tale funzione ) è l'unico che può confermare, o meno, l'incidente tecnico richiesto dal concorrente (se necessario dopo consultazione con il Tracciatore)

#### **Procedura a seguito di un incidente tecnico**

11.3 In generale, un incidente tecnico è trattato come segue:

- a) Se un concorrente è in una posizione non legittima a causa di un possibile incidente tecnico, il tentativo del concorrente deve essere fermato e la prova conclusa. Il Giudice di gara deve prendere una decisione immediata sull'opportunità di dichiarare un incidente tecnico e permettere al concorrente un ulteriore tentativo sul percorso, nei modi e tempi stabiliti.
- b) Se il concorrente è ancora in una posizione legittima:
  - i) A seguito di un incidente tecnico indicato dal Giudice di gara, il concorrente può scegliere di continuare o cessare l'arrampicata. Se il concorrente sceglie di continuare a salire, nessun incidente tecnico può essere più richiesto per tale evento e non deve essere consentito nessun appello in relazione a tale incidente tecnico.
  - ii) A seguito di un incidente tecnico indicato dal concorrente, il concorrente deve specificare la natura dell'incidente tecnico e, con l'accordo del Giudice di Gara, può scegliere di continuare o cessare l'arrampicata. Se il concorrente sceglie di continuare a salire, nessun incidente tecnico può essere più richiesto per tale evento e non deve essere consentito nessun appello in relazione a tale incidente tecnico.

11.4 Se un concorrente cade e sostiene che un incidente tecnico ha causato la caduta, il concorrente in questione è immediatamente portato in una zona di isolamento separata (con accesso a strutture per riscaldamento) in attesa dell'esito delle indagini sull'incidente tecnico rivendicato e, se confermato, vi resterà per tutta la durata del periodo di recupero consentito prima di ripetere la prova. Mentre è in questa area di isolamento, al concorrente non è consentito comunicare con qualsiasi persona diversa dai Giudici di Gara o dal Direttore di Gara.

11.5 Un concorrente è autorizzato ad effettuare un ulteriore tentativo sulla via interrotta, dopo un periodo di recupero pari a circa un (1) minuto per ogni appiglio usato prima dell'incidente tecnico, con un periodo massimo di venti (20) minuti, quando:

- a) cessa di salire o il tentativo viene fermato, così come previsto nell'articolo 11.3
- b) viene confermato un incidente tecnico, nella situazione indicata all'articolo 11.4

11.6 Il Presidente di Giuria prenderà la decisione su quando dovrà essere effettuato il nuovo tentativo dal concorrente, in base al tempo di recupero necessario al concorrente e comunque entro il limite massimo fissato al punto precedente, re-inserendolo all'interno dell'ordine di partenza. Tutti i concorrenti che devono ancora gareggiare devono essere informati circa il re-inserimento del concorrente nell'ordine di partenza.

11.7 Se il nuovo tentativo è, o sarebbe, da eseguirsi dopo l'ultimo concorrente di quella fase di gara e il concorrente che ha subito l'incidente tecnico è comunque già classificato al primo posto della medesima fase, non è consentito al concorrente il nuovo tentativo sulla via .

#### **Effetto sui risultati**

11.8 Qualora, a seguito del verificarsi di un incidente tecnico, il concorrente in questione:

- a) sceglie di continuare il tentativo nelle circostanze di cui all'articolo 11.3, varrà il risultato di questo tentativo;
- b) esegue un ulteriore tentativo sulla via ai sensi dell'articolo 11.5, ai fini della classifica deve essere registrato il miglior risultato ottenuto dal concorrente sulle due prove effettuate.

## **Art. 12 USO DI REGISTRAZIONI VIDEO**

- 12.1 Nelle gare di Coppa Italia e di Campionato Italiano, deve essere effettuata una Videoregistrazione ufficiale dei tentativi di tutti i concorrenti.
- 12.2 la videoregistrazione ufficiale deve essere effettuata utilizzando :
- a) Per il turno di qualificazione ciascuna via dovrà essere ripresa da almeno una (1) telecamera;
  - b) Per gli altri turni , ogni via dovrà essere registrata da non meno di due (2) telecamere, che devono essere in grado di registrare il tentativo dei concorrenti sulla via in questione dall'inizio alla fine.
- 12.3 Prima dell'inizio dei vari turni di gara, il Giudice Aggiunto deve informare tutti i video operatori sulle tecniche e procedure adeguate. Il Presidente di Giuria in consultazione con il giudice Aggiunto determina la posizione delle telecamere. Particolare cura deve essere adottata per garantire che gli operatori della videocamera non siano disturbati nello svolgimento dei loro compiti e che nessuno possa oscurare la telecamera. La registrazione delle prove può essere fatta anche con un impianto di videoregistrazione con telecamere fisse, quindi senza la presenza di operatori video.
- 12.4 Un monitor collegato ad un sistema di riproduzione video deve essere fornito dall'Organizzazione per la visione di qualsiasi momento da parte dei giudici dei video di gara. Il monitor di riproduzione deve essere posizionato, convenientemente vicino al tavolo dei giudici, in modo tale che gli stessi possano osservare i video ufficiali e discutere di qualsiasi incidente, senza che il video venga visto da persone non autorizzate e senza che i giudici vengano ascoltati o interrotti durante le loro discussioni.
- 12.5 Le registrazioni video possono essere utilizzate dai giudici di via (PDG o GA) per confermare, o meno, la decisione di presa "controllata" o "utilizzata" ed ogni altra problematica inerente la valutazione della prova e quindi del conseguente punteggio assegnato per la classifica dei concorrenti alla fine di ogni turno di gara.
- 12.6 Se il Giudice di via (PDG o GA) ritiene opportuno esaminare la registrazione video del tentativo su una via di un concorrente prima di prendere una decisione (esempio: possibilità che con un piede il concorrente abbia utilizzato un punto di protezione in parete), il giudice deve consentire al concorrente di completare il tentativo in conformità con il regolamento di gara. Al termine del tentativo, il Giudice informerà immediatamente il concorrente che il risultato è soggetto a verifica e conferma dopo esame della registrazione video. La conferma deve essere data non appena possibile. Anche se il giudice di via non riesce ad informare tempestivamente l'atleta, questa circostanza non impedisce di correggere la valutazione se dall'esame dei video viene accertata l'infrazione.
- 12.7 Per le loro decisioni, comprese quelle relative ai ricorsi, i Giudici non devono prendere in considerazione altre prove video che non siano le videoregistrazioni ufficiali. Nel caso in cui per qualsiasi motivo non siano a disposizione le videoregistrazioni ufficiali della gara, il Presidente di Giuria per la valutazione di situazioni particolarmente importanti, può, a suo insindacabile giudizio, utilizzare anche riprese video non ufficiali fornite da terzi.
- 12.8 Alla fine di ogni turno di gara, le copie delle registrazioni video devono essere consegnate al Presidente di Giuria o salvate sul PC utilizzato per la gestione delle telecamere almeno fino all'ufficialità delle classifiche finali.

## **Art. 13 RICORSI**

- 13.1 Tutti i ricorsi, fatto salvo quanto previsto di seguito, devono essere presentati ai sensi dell'art. 25 del "Regolamento di Gara – Parte Generale).

- 13.2 Ad esclusione dei ricorsi effettuati ai sensi degli articoli 13.3 e 13.7, il ricorso sarà accettato solo se accompagnato dal versamento della cauzione che sarà restituita solo in caso di accoglimento dello stesso.

#### **Ricorso riguardante la sicurezza**

- 13.3 Un ricorso riguardante la sicurezza può essere presentato se gli atleti/allenatori/Team Manager di almeno tre squadre diverse sono del parere che la sicurezza sia seriamente minacciata. Il Presidente di Giuria esamina la questione e, se del caso, intraprende le azioni necessarie

#### **Procedura di esame del ricorso**

- 13.4 Nel caso di ricorso, il Presidente di Giuria decide ai sensi dell'art. 25 del "Regolamento di Gara – Parte Generale".
- 13.5 Al ricevimento di un ricorso scritto relativo ai risultati ufficiali, il Presidente di Giuria comunicherà ufficialmente che i risultati sono oggetto di ricorso, annotandolo sulle classifiche pubblicate
- 13.6 Se la Giuria non può raggiungere una decisione unanime sul ricorso, rimane valida la decisione originale e la cauzione è restituita. La decisione deve essere presa il più rapidamente possibile secondo le circostanze. La decisione della Giuria sul ricorso sarà presentata per iscritto e consegnata dal Presidente di Giuria alla persona che ha ufficialmente presentato il ricorso.
- 13.7 Un ricorso che concerne o richiede la cessazione del tentativo di un concorrente deve essere fatto immediatamente e quando viene presentato un tale appello, il concorrente interessato, se necessario, deve essere trattato come se fosse avvenuto un incidente tecnico e si applicano gli articoli da 11.5 a 11.8.  
Se un ricorso è relativo al punteggio di un concorrente in relazione ad un particolare presa, la Giuria riesaminerà i risultati di tutti i concorrenti che si sono classificati "tenendo" o "utilizzando" la stessa presa, allo scopo di garantire coerenza del punteggio.
- 13.8 Il ricorso contro la graduatoria (classifica) di un concorrente deve essere effettuato per iscritto e consegnato al Presidente di Giuria:  
a) Per quanto riguarda un eventuale ricorso relativo al turno di qualificazione o di Semifinale, entro 10 (dieci) minuti dall'ora di pubblicazione dei risultati ufficiali per quel turno di gara;  
b) Per quanto riguarda un eventuale ricorso riguardante il turno di finale, subito dopo la pubblicazione del risultato del concorrente in questione o comunque entro 5 (cinque) minuti dall'ora di pubblicazione dei risultati ufficiali per quel turno di gara.  
In caso di non presentazione di ricorsi formali entro le tempistiche indicate ai punti a) e b), le classifiche sono da intendersi definitive e non più modificabili.  
In ogni caso tale ricorso deve essere accompagnato dalla cauzione prevista nel "REGOLAMENTO DI GARA F.A.S.I. – PARTE GENERALE".

#### **Conseguenze del giudizio sul ricorso**

- 13.9 La decisione del PDG sul ricorso è definitiva per il concorrente che l'ha presentato e non soggetta a ulteriore appello.
- 13.10 Qualora le conseguenze derivanti da una decisione del PDG, assunta a seguito di ricorso ("decisione originaria"), abbiano effetti anche su uno o più concorrenti diversi, sarà possibile per questi ultimi presentare un ulteriore ricorso.  
a) Per quanto riguarda i ricorsi relativi ai turni di qualificazione o semifinale, entro cinque (5) minuti dall'ora di pubblicazione della decisione originaria;

b) Per quanto riguarda i ricorsi riguardanti la finale, immediatamente dopo la pubblicazione della decisione originaria.

Nessun ricorso in relazione alle conseguenze di una decisione originaria può essere presentato oltre il periodo di cui sopra.

#### **Deferimento al Giudice Sportivo**

13.11 Nei casi in cui il Presidente di Giuria valuti che una violazione al presente regolamento sia tale da essere portata all'attenzione della Commissione Giustizia e Disciplina, la sottoporrà a questo Organismo inviando il proprio report, copie delle comunicazioni scritte tra il PDG ed il concorrente in questione (o il suo allenatore/Team Manager), e tutta l'ulteriore eventuale documentazione relativa.

# REGOLAMENTO TECNICO DI GARA F.A.S.I. 2023

## DISCIPLINA LEAD (DIFFICOLTA') PARACLIMBING

(ove non diversamente specificato e per quanto applicabile si fa riferimento al precedente REGOLAMENTO TECNICO DI GARA F.A.S.I. 2023 LEAD (DIFFICOLTA'))

### Art. 1 GENERALITA'

1.1 Le gare Paraclimbing si riferiscono ad atleti con disabilità visive o motorie.

Le disabilità visive (B) a loro volta vengono suddivise in:

- **B1** ciechi
- **B2** ipovedenti con acuità visiva di 1/20 e/o campo visivo di 5 gradi
- **B3** ipovedenti con acuità visiva di 1/10 e/o campo visivo di 20 gradi

Le disabilità motorie a loro volta sono suddivise in Amputati:

- di arto superiore (**AU1** amputazione sopra il gomito, **AU2** amputazione sotto al gomito)
- di arto inferiore (**AL1** sono gli atleti con amputazione completa di entrambi gli arti inferiori e per "estensione" a questa categoria appartengono gli atleti paraplegici (categoria **Sitting**), **AL2** gli atleti amputati di una gamba, sia sopra che sotto al ginocchio)

Le disabilità riguardanti l'ampiezza del movimento "Range of movement" o riduzioni di forza Power a causa di patologie, paralisi spastiche o flaccide ecc. identificate con la categoria **RP** seguite da un numero che identifica la gravità della patologia (Il numero **1** caratterizza gli atleti con patologie più gravi (es. cerebrolesioni, atassia, ecc.), il numero **2** e **3** riguarda atleti con patologie meno gravi).

1.2 Le regole del Paraclimbing consentono l'unione (fusione) di differenti categorie nel caso in cui il numero di concorrenti di una singola categoria non risulti sufficiente a determinare un adeguato confronto diretto con altri atleti della medesima categoria. La fusione di differenti categorie deve essere fatta tendo conto del numero degli atleti e delle capacità funzionali di movimento delle diverse categorie.

Le vie che vengono utilizzate in caso di fusione di più categorie, devono risultare accessibili a tutte le categorie per almeno il primo 70% del loro sviluppo, utilizzando il restante 30% per determinare la classifica di ogni categoria. (gli atleti maschili e femminili possono gareggiare sulla stessa via).

1.3 Le gare Paraclimbing di rilevanza Nazionale (Coppa Italia e Campionati Italiani) si svolgono su pareti artificiali di arrampicata, appositamente progettate, aventi un'altezza minima di 12 metri e le caratteristiche riportate al punto 3 del "Regolamento di Gara FASI - PARTE GENERALE". Eventuali deroghe potranno essere concesse solo dalla Commissione Tecnica in considerazione di particolari situazioni.

1.4 Le gare di difficoltà sono di norma costituite da:

- a) un turno di qualificazione su due (2) percorsi (Via A e Via B) non identici per ogni Gruppo iniziale e categoria;
- c) un turno di finale su un unico percorso per ogni categoria.

1.5 In circostanze eccezionali, il Presidente di Giuria può decidere di:

- a) annullare una delle vie di qualificazione;

b) cancellare un intero turno della competizione; in questo caso i risultati dei restanti turni, o di quelli disputati, determineranno la classifica dei concorrenti per la competizione, a patto che tutti i concorrenti abbiano partecipato al turno di gara svolto.

- 1.6 Turni di gara previsti per competizioni nazionali e partecipazione (Coppa Italia e Campionato Italiano):** per la stagione agonistica 2023 le gare di livello nazionale prevedono 2 turni di gara: qualificazioni e finale.
- 1.7 Criteri di accesso al Circuito di Coppa Italia 2023:** il Circuito di Coppa Italia Lead 2022 è composto da 3 tappe a libero accesso riservato agli atleti e alle atlete in regola con il tesseramento FASI e le disposizioni e certificazioni mediche previste dalla IFSC e/o dalla FASI anche ai fini della corretta classificazione.
- 1.8 Criteri di accesso al Campionato Italiano 2023:** Il Campionato Italiano Lead 2023 è previsto in prova unica a libero accesso riservato agli atleti e alle atlete in regola con il tesseramento FASI e le disposizioni e certificazioni mediche previste dalla IFSC e/o dalla FASI anche ai fini della corretta classificazione.

## **Art. 2 LA STRUTTURA DI ARRAMPICATA E LE CARATTERISTICHE DELLE VIE**

- 2.1** La parete di arrampicata e le prese devono rispettare le norme e le caratteristiche di cui al punto 3 e relativi sotto punti del presente "Regolamento di gara FASI – PARTE GENERALE". Eventuali deroghe potranno essere concesse solo dalla Commissione Tecnica in considerazione di particolari situazioni.
- 2.2** La parete di arrampicata deve consentire la possibilità di tracciare percorsi con uno sviluppo minimo in lunghezza di 12 metri e una larghezza minima di tre (3) metri per ciascuna via. A discrezione del Presidente di Giuria, una larghezza inferiore a tre (3) metri può essere accettata per alcune sezioni della parete.

### **Progettazione dei percorsi (vie)**

- 2.3** Per le gare di livello Nazionale (Coppa Italia e Campionato Italiano), a meno di particolari esigenze logistico/organizzative (dimensioni della parete, tempi troppo lunghi di tracciatura, ecc..) che i Tracciatori dovranno preventivamente comunicare al Responsabile della Commissione Tecnica, le vie di ogni turno di gara devono essere "pulite" da prese e/o volumi non propri delle vie stesse: i concorrenti potranno quindi usare tutte le prese e/o volumi presenti in parete.
- 2.4** Per tutte le altre gare ufficiali Federali Paraclimbing e nel caso di deroga di quanto previsto al precedente punto 2.3 (particolari esigenze logistico/organizzative), nel caso in cui le vie di arrampicata non siano completamente indipendenti nei tracciati, le stesse devono essere tracciate a "colore" prevedendo una colorazione fortemente difforme tra le vie attigue.  
Nel caso di tracciatura delle vie a "colore", i concorrenti non possono controllare o utilizzare (nel senso proprio dei termini come descritto nel glossario del presente Regolamento di Gara) con le mani o caricare con i piedi le prese di colore diverso da quelle della via che stanno percorrendo, ma non verranno penalizzati nel caso in cui le tocchino o sfiorino in modo accidentale senza che questo comporti un vantaggio nella salita.
- 2.5** Almeno 1/3 della via dovrebbe essere scalabile anche per gli atleti meno competitivi ed esperti. Non dovrebbero esserci filtri con punti cruciali in questa parte. Il percorso dovrebbe diventare progressivamente più difficile verso la cima. Idealmente i percorsi dovrebbero avere una intensità diversa, all'inizio fattibile anche per gli scalatori più deboli mentre nella seconda parte dovrebbero essere abbastanza impegnativi tale da garantire la selezione in uno stile simile al percorso finale
- 2.6** Linee guida per la tracciatura

### **CAT.1 B1, B2, B3 DANNO VISIVO**

- Il contrasto del colore è importante. Il colore delle prese non dovrebbe essere troppo simile al muro.
- Fare attenzione ai cambi di luce e riflessi che si riversano sulla parete di arrampicata.
- I movimenti non dovrebbero essere troppo dinamici e di portata consentendo però lo spettacolo con utilizzo di volumi e dinamiche moderne.
- Più punti di appoggio dovrebbero essere usati per scalatori di diverse altezze.
- I punti di protezione (spit) possono essere un problema: i punti di appoggi per i piedi e le prese non devono essere posizionate vicini agli spit e comunque devono essere messi in modo tale che lo spit non sia utilizzabile erroneamente.
- Le demo sul video dovrebbero essere girate più lentamente, con alcuni secondi di ritardo prima di iniziare la via. Dovrebbe essere irati bene senza zone di ombra.

### **CAT.2 AMPUTI ARTO SUPERIORE (AU1, AU2)**

- I passaggi cruciali non dovrebbero favorire la mano sinistra o destra o la dimensione del moncone e dovrebbero prevedere diverse soluzioni alternative per superare i passaggi per atleti AU-2 destri o mancini.
- Evitare le tacche nette a meno che non sia possibile proseguire con sia la mano sinistra che la mano destra.
- Dovrebbe essere possibile appoggiarsi o tirare verso il basso sulle prese almeno su un lato per proseguire lungo la via. Questo significa più prese intermedie attorno alla stessa presa e / o posizionamento appropriato del punto d'appoggio
- Un moncone può essere circa 3 volte più spesso di un dito e largo quanto l'osso del polso. Questo è particolarmente importante da tenere a mente per le vie strapiombanti.
- I percorsi dovrebbero avere una grande varietà di punti d'appoggio per i piedi in modo che ogni atleta AU-2 possa trovare la propria soluzione per una sequenza di arrampicata.
- La posizione dei punti d'appoggio per i piedi spesso determina se un passaggio è fattibile. Per i movimenti laterali, la posizione del punto d'appoggio dovrebbe consentire di spingere con il piede e tirare con il braccio (o viceversa in un movimento di compressione).
- Per i percorsi strapiombanti, i punti d'appoggio dovrebbero essere in grado di aiutare a togliere parte del peso dal moncone. (grandi tallonaggi)
- Per gli atleti con un moncone più corto, un punto d'appoggio più alto può consentire di raggiungere la presa successiva.

### **CAT.3. AMPUTATI ARTO INFERIORE (AL2)**

- Prova a creare percorsi speculari con appigli e aggiungine altri per entrambi i lati.
- I passaggi cruciali non dovrebbero favorire la gamba destra o sinistra.
- I lanci non sono un problema tenendo sempre presente destro e sinistro.
- Le qualifiche dovrebbero avere una via strapiombante e una via più tecnica e verticale.
- Evitare vie sugli spigoli.

### **CAT. 4. DEFICIT FISICO NEUROLOGICO (RP1, RP2, RP3)**

- I percorsi dovrebbero offrire più opzioni per risolvere un passaggio
- Dovrebbero essere usati più punti di appoggio.
- I primi metri devono essere molto facili senza possibilità di caduta a terra (il pericolo di lesioni è alto in questa categoria).
- Non ci dovrebbero essere movimenti con allunghi, movimenti dinamiche o sezioni in cui l'atleta deve mettere i piedi in alto.
- Alcuni arrampicatori RP3 sono molto bravi. L'ultimo 1/3 della via finale dovrebbe diventare progressivamente sempre più difficile.

## **CAT 5. AMPUTATI ARTI INFERIORI AL1 – SITTING**

Linee guida per l'impostazione del percorso:

- Le gambe non devono sfiorare il muro. Il modo più semplice per ottenere ciò è posizionarsi su almeno un piccolo muro a strapiombo.
- I tracciatori devono tenere conto di grandi prese e volumi per evitare eventuali scontri e strisciate. Non si dovrebbero usare prese laterali e rovesci.
- Movimenti lunghi solo nel finale.
- La via di arrampicata e il percorso di accesso devono essere facilmente accessibili per le sedie a rotelle.
- Se non c'è la possibilità di mettere questa categoria in sbalzo a causa del muro o per confusione con un'altra categoria che necessita di arrampicare in parete verticale, impostare vie in trasverso con grandi volumi che aumentano l'angolo di salita,
- anche per evitare che i concorrenti si feriscano quando salgono.
- Infine, non è un problema impostare percorsi più brevi, bastano da 15 a 20 movimenti

### **Art. 3 SICUREZZA**

- 3.1 Tutte le vie, di qualsiasi categoria, devono essere scalate con corda dall'alto (Top Rope), usando una corda omologata. Il Giudice Aggiunto, in accordo con il PDG, decide la frequenza con cui la corda deve essere cambiata a meno di diverse indicazioni dettate da protocolli sanitari.
- 3.2 Su itinerari di grande sviluppo e pareti molto strapiombanti, il Presidente di Giuria in accordo con il Capo Tracciatore deciderà se utilizzare la seconda corda per evitare pendoli pericolosi. Questa corda implica la necessità di un assistente di via indipendentemente dall'assicuratore. Prestare attenzione all'attrito delle corde sui traversi, con eventuali spigoli e con i volumi. Le vie dovrebbero essere provate con la corda top rope per provare eventuali situazioni sfavorevoli ed avere massima sicurezza. La corda di assicurazione primaria deve essere collegata all'imbracatura del concorrente mediante da due moschettoni a ghiera o autobloccanti disposti con senso di apertura in opposizione.
- 3.3 Per evitare pendoli ed improvvise cadute a terra i primi metri di ogni via devono essere molto facili in modo da far guadagnare altezza ai concorrenti senza pericolo. Per tale motivo si raccomanda una massima attenzione degli assicuratori che talvolta sono sviati dal fatto che si scala in top rope.
- 3.4 Per le categorie con disabilità visive (Cieco/Blind), di norma, ci sarà solo una via presente sul muro di arrampicata. Sarà a discrezione del Capo Tracciatore prevedere eventualmente anche la presenza di altri itinerari di gara, indipendenti tra loro, che dovranno comunque essere tracciati per colore delle prese. Nelle parti di parete particolarmente strapiombanti non dovranno essere presenti i rinvii e gli spit saranno possibilmente fuori linea dalle prese e degli appoggi usati nella progressione. Nel resto della parete è concesso, a discrezione del Capo Tracciatore, "chiudere" i rinvii presenti o comunque adottare soluzione (es: "fissarli" alla parete con nastro) in nodo che non arrechino disturbo alla progressione degli atleti.

### **Art. 4 EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE**

- 4.1 Ogni concorrente deve indossare l'imbracatura. Il Presidente di Giuria e/o il Giudice aggiunto non deve consentire ad un concorrente di iniziare la sua prova se ha il dubbio che l'imbracatura non sia sicura o chiusa male. Le corde di arrampicata devono essere collegate all'imbracatura del concorrente da due moschettoni a ghiera o autobloccanti disposti in opposizione. La corda di arrampicata deve essere collegata ai moschettoni utilizzando un nodo a "otto", fissato con del nastro. In caso di doppia assicurazione è meglio collegare la corda corta con un otto nel moschettone a ghiera della sicura generale per evitare grovigli di moschettoni all'imbrago.



## Art. 7 PROCEDURE DI GARA

### Generale

- 7.1 Quando ci sono turni consecutivi di una competizione di difficoltà (lead) nello stesso giorno, ci sarà un intervallo di tempo minimo di due (2) ore tra il momento in cui l'ultimo concorrente di ogni categoria di classificazione finisce il primo turno e l'inizio per il medesimo concorrente del turno successivo, fatto salvo quanto eventualmente stabilito, per motivi tecnico-logistico-organizzativi, dal Presidente di Giuria, in accordo con il Direttore di Gara ed il Capo Tracciatore.

### Regole di isolamento

- 7.2 Gli articoli sul regolamento dell'isolamento (da 7.3 a 7.6 LEAD) si applicano soltanto alla Finale delle gare Paraclimbing essendo il turno di qualificazione previsto in stile "flash" (quindi non "a vista"). Per le categorie con disabilità visiva (Blind) le finali saranno con dimostrazione delle vie o video che non dovranno essere visibili dalle altre categorie.
- 7.3 Trascorso l'orario di chiusura della zona di isolamento, i concorrenti, le guide, l'eventuale personale di assistenza e i team manager devono rimanere all'interno della zona di isolamento, se non diversamente indicato dal PDG. Qualora una Guida debba seguire più atleti deve rientrare nella zona di isolamento immediatamente al termine della salita di ogni suo atleta.

### Preparazione pre-arrampicata

- 7.4 Dopo aver ricevuto un'indicazione ufficiale di lasciare l'Area di warm up per trasferirsi all'Area di Chiamata (call zone), gli atleti possono essere accompagnati unicamente da Ufficiali di Gara, dalle loro Guide o personale di assistenza autorizzato dal PDG o personale dell'organizzazione
- 7.5 All'arrivo nell'Area di Chiamata, ogni concorrente dovrà effettuare tutti i preparativi finali per il suo tentativo (indossare le scarpe da arrampicata, indossare l'imbragatura, legarsi, ecc..) eventualmente anche con il supporto della Guida o personale di assistenza.

### Finale

- 7.6 Il turno di Finale per le gare di Coppa Italia e Campionato Italiano verrà svolto su **una (1) via** che i concorrenti dovranno salire **in stile "a vista"**. Tutte le categorie (M e F) sono di norma in gara simultaneamente ma è possibile anche alternare i concorrenti di ogni categoria.

## Art. 8 PROCEDURA DI ARRAMPICATA

### Completamento del Tentativo

- 8.1 Un tentativo su una via è considerato efficace e completato con successo quando il percorso è stato scalato in accordo con le regole del presente regolamento e il concorrente, in posizione stabile/controllata, ha accoppiato con entrambe le mani l'ultima presa della via (il TOP)  
A tal riguardo si specifica che per accoppio si intende avere un punto di contatto sulla presa per ogni mano o, in caso di atleti categoria AU, con l'arto o l'eventuale protesi.

# REGOLAMENTO TECNICO DI GARA F.A.S.I.

## DISCIPLINA BOULDER

### Art. 1 GENERALITA'

1.1 Le competizioni di boulder si svolgono su percorsi brevi di arrampicata, chiamati boulder, blocchi o problemi, da scalare senza corda, tracciati su pareti di arrampicata artificiali appositamente progettate.

1.2 Le competizioni di boulder sono di norma costituite da:

- a) Un turno di qualificazione
- b) Un turno di Semifinale
- c) Un turno di Finale

1.3 In circostanze eccezionali, il Presidente di Giuria può decidere di:

- a) cancellare al massimo un blocco all'interno di un turno;
- b) cancellare un intero turno della competizione; in questo caso i risultati dei restanti turni, o di quelli disputati, determineranno la classifica dei concorrenti per la competizione, a patto che tutti i concorrenti abbiano partecipato al turno di gara gareggiando sui medesimi boulder

**1.4 Turni di gara previsti per competizioni nazionali e partecipazione (Coppa Italia e Campionato Italiano):** per la stagione agonistica 2023 le gare di livello nazionale prevedono 3 turni di gara: qualificazioni, semifinale e finale .

Qualora il numero degli atleti iscritti al turno di qualificazione sia inferiore al numero di quelli che dallo stesso turno di qualificazione possono accedere al turno di semifinale (M=24, F= 24) , il Presidente di Giuria, sentita la giuria ed il Direttore di Gara, ha la facoltà di annullare il turno di qualificazione stesso. In questo caso il primo turno di gara sarà svolto da tutti i concorrenti e varrà come turno di semifinale.

### 1.5 Criteri di accesso al Circuito di Coppa Italia 2023

Il Circuito di Coppa Italia Boulder 2023 è composto da quattro tappe ad accesso riservato agli atleti e alle atlete, della categoria assoluta, che:

1. A 15 (quindici) giorni prima del suo inizio (prima tappa) rientrino in uno dei parametri di seguito descritti:
  - A. Atleti e atlete presenti nelle classifiche WR di qualsiasi disciplina (Boulder, Lead e Speed).
  - B. Atleti e atlete che occupano i primi 40 posti delle rispettive C.N.P. di disciplina Boulder.
  - C. Atleti e atlete che occupano i primi 20 posti delle rispettive C.N.P. di disciplina Lead.
  - D. Atleti e atlete "azzurri" della Nazionale Giovanile, ovvero quelli che hanno gareggiato nel 2022 o nel 2023 in competizioni internazionali di Boulder e/o Lead.
  - E. Atleti Under 16 chiamati a far parte della Nazionale Giovanile ai sensi del regolamento squadre nazionali vigente.
2. A 6 (sei) giorni prima del suo inizio (prima tappa) rientrino in uno dei parametri di seguito descritti:
  - F. Campioni Regionali assoluti (M e F) di disciplina (Boulder) per l'anno in corso, precisando che:
    - o Qualora, alla data di inizio del circuito di Coppa Italia, il Campionato Regionale Assoluto non sia concluso, ma sia già stata disputata almeno una prova, avrà diritto alla partecipazione l'atleta al comando della classifica provvisoria.

- Qualora, alla data di inizio del circuito di Coppa Italia il Campionato Regionale Assoluto non sia ancora iniziato avrà diritto alla partecipazione il campione regionale della stagione sportiva precedente.

Si precisa altresì che qualora il Campione Regionale risulti già avente diritto a partecipare con altri titoli di accesso (es. posizione CNP) il suo posto, essendo il titolo personale, non potrà essere assegnato ad altri atleti (successivi in classifica)

G. Atleti e atlete che, nella classifica regionale assoluta di disciplina (Boulder), seguono i Campioni Regionali (M e F) per l'anno in corso nella misura di 1 posto aggiuntivo fisso per tutte le regioni più quelli che rientrano nel numero di posti aggiuntivi assegnati su base regionale (vedi tabella a), precisando che:

- Qualora alla data di inizio del circuito di Coppa Italia non si sia disputata nessuna prova valevole per l'attribuzione del titolo di Campione Regionale i posti aggiuntivi (compreso quello fisso) per quella determinata regione non verranno assegnati
- Qualora uno o più atleti siano già qualificati, l'attribuzione dei posti aggiuntivi (compreso quello fisso) avverrà per scorrimento dei posti in classifica.

I posti aggiuntivi vengono attribuiti alle regioni sulla base del numero di partecipanti che, nella classifica finale del circuito di Coppa Italia Boulder 2022, hanno ottenuto almeno 1 punto applicando il seguente criterio:

1 atleta	1 posto	
2 - 14 atleti	$N^{\circ} \text{ atleti} / 2$ (arrotondato per difetto con max 4 posti)	Es. 3 atleti = 1 posto Es. 14 atleti = 4 posti
15 - 19 atleti	5 posti	Es. 18 atleti = 5 posti
20 o più atleti	6 posti	Es. 20 atleti = 6 posti

Sono esclusi dal computo gli atleti appartenenti ai GS sportivi militari. Il numero massimo di posti aggiuntivi per regione è 6 per ogni categoria (M e F).

- H. Atleti e atlete che, nella classifica regionale assoluta di disciplina (Boulder) si sono classificati primi con riferimento ai partecipanti di categoria U18, precisando che:
- Qualora alla data di inizio del circuito di Coppa Italia non si sia disputata nessuna prova valevole per l'attribuzione del titolo di Campione Regionale il posto aggiuntivo U18 per quella determinata regione non verrà assegnato,
  - Qualora l'atleta primo in classifica U18 risulti avere già accesso mediante altri titoli (es: CNP, Nazionali, posti di merito, ecc..), l'attribuzione del posto aggiuntivo avverrà per scorrimento dei posti in classifica considerando solo gli atleti categoria U18.

Tabella a): Posti di merito per regione, ulteriori rispetto a quello fisso uguale per tutte le regioni

CATEGORIA MASCHILE			CATEGORIA FEMMINILE		
REGIONE	ATLETI PRESENTI che hanno ottenuto almeno 1 punto	POSTI AGGIUNTIVI	REGIONE	ATLETI PRESENTI che hanno ottenuto almeno 1 punto	POSTI AGGIUNTIVI
Abruzzo	3	1	Abruzzo	5	2
Molise	2	1	Emilia Romagna	3	1
Emilia Romagna	7	3	Liguria	2	1
Friuli Venezia Giulia	2	1	Lombardia	9	4
Lazio	3	1	Piemonte	3	1
Liguria	1	1	Sicilia	3	1
Lombardia	5	2	Trentino Alto Adige	15	5
Piemonte	12	4	Toscana	3	1
Trentino Alto Adige	11	4	Umbria	1	1
Umbria	1	1	Veneto	3	1
Veneto	3	1	Lazio	3	1
Toscana	2	1			
TOTALE	52	21	TOTALE	50	19

### 1.6 Criteri di accesso al Campionato Italiano 2023

Il Campionato Italiano Boulder 2023 è previsto in prova unica e l'accesso è riservato agli atleti e alle atlete, della categoria assoluta, che 15 giorni prima del suo svolgimento, rientrino in uno dei parametri di seguito descritti.

- A. Atleti e atlete presenti nelle classifiche WR di qualsiasi disciplina (Lead, Boulder e Speed).
- B. Atleti e atlete che occupano i primi 40 posti delle rispettive C.N.P. di disciplina Boulder.
- C. Atleti e atlete che occupano i primi 20 posti delle rispettive C.N.P. di disciplina Lead.
- D. Atleti e Atlete che occupano i primi 30 posti nelle rispettive classifiche generali di Coppa Italia di disciplina Boulder anno 2023
- E. Atleti e atlete "azzurri" della Nazionale Giovanile, ovvero quelli che hanno gareggiato nel 2023 in competizioni internazionali di Boulder e/o Lead
- F. Atleti Under 16 chiamati a far parte della Nazionale Giovanile ai sensi del regolamento squadre nazionali vigente
- G. Campioni Regionali assoluti (M e F) di disciplina (Boulder) per l'anno in corso, precisando che:
  - o Qualora, alla data di svolgimento dal Campionato Italiano il Campionato Regionale Assoluto non sia concluso, ma sia già stata disputata almeno una prova, avrà diritto alla partecipazione l'atleta al comando della classifica provvisoria.

- Qualora, alla data di svolgimento dal Campionato Italiano Assoluto il Campionato Regionale Assoluto non sia ancora iniziato, avrà diritto alla partecipazione il campione regionale della stagione sportiva precedente

Si precisa altresì che qualora il Campione Regionale risulti già avente diritto a partecipare con altri titoli di accesso (es. posizione CNP) il suo posto, essendo il titolo personale, non potrà essere assegnato ad altri atleti (successivi in classifica)

**1.7 Assegnazione numero di pettorale (Coppa Italia e Campionati Italiani):** L'attribuzione dei pettorali verrà effettuata tramite sistema gestione gare in tempo reale (Vertical life) con numerazione d'ordine random.

## **Art. 2 LA PARETE DI ARRAMPICATA E LE CARATTERISTICHE DEI BOULDER**

### **La parete di arrampicata**

- 2.1 La parete di arrampicata e le prese utilizzate devono rispettare le norme e le caratteristiche di cui al punto 3 e relativi sotto punti del "REGOLAMENTO DI GARA F.A.S.I. - PARTE GENERALE".
- 2.2 La parete di arrampicata deve di norma consentire la predisposizione di almeno OTTO (08) boulder indipendenti, al fine di ospitare serie (M e F) in parallelo per il turno di semifinale e finale. Eventuali deroghe potranno essere concesse, preventivamente, dalla Commissione Tecnica.
- 2.3 Tutti i boulder devono essere, preferibilmente, costruiti su un piano rialzato e allineati in modo tale che siano visibili da qualsiasi punto dello spazio riservato al pubblico. Ogni boulder deve comprendere una zona chiaramente delimitata, di cui fanno parte anche i materassi di sicurezza, da cui il concorrente può vedere i boulder.

### **Caratteristiche dei boulder**

- 2.4 Nei casi in cui il turno di qualificazione per ogni categoria venga suddiviso in due (2) Gruppi di atleti, i boulder dei due gruppi, indipendentemente se i due gruppi gareggino o meno in contemporanea, devono essere realizzati con caratteristiche simili (profilo e stile) ma dovranno risultare completamente diversi tra loro per sviluppo dei tracciati e disposizione delle prese utilizzate. Ogni gruppo di atleti dovrà comunque affrontare una difficoltà complessiva simile.
- 2.5 Ogni boulder deve avere una partenza chiaramente indicata da 4 punti, costituita da:
- a) "Presa/e di partenza" per entrambe le mani ed entrambi i piedi che non devono includere parti vuote o non delimitate della superficie di arrampicata. La presa/e di partenza non deve/devono essere contrassegnata/e con posizioni specifiche per le mani
  - b) una combinazione di prese può essere considerata e contrassegnata (marcata) come una singola presa di partenza circondando tale combinazione di prese con un unico tape continuo.
- NB: la combinazione di prese vale solo per la PARTENZA e non e' prevista per ZONA e TOP
- 2.6 Ogni boulder deve avere una fine ("**TOP**") chiaramente indicata che può essere:
- a) Una presa stabilita, o
  - b) Una posizione dell'atleta in piedi sulla cima del boulder.
- 2.7 Ogni boulder deve avere chiaramente indicata una presa di "**ZONA**", la cui posizione è a discrezione del Tracciatore, che serve ad aiutare nella valutazione della prestazione.
- 2.8 I contrassegni utilizzati in relazione agli articoli 2.5, 2.6 e 2.7 devono essere gli stessi per tutta la durata della gara. Il colore usato per contrassegnare la/e presa/e di partenza e la presa di arrivo (**TOP**) deve essere lo stesso, mentre un colore diverso deve essere utilizzati per la **ZONA**.

Entrambi i colori devono essere diversi da quello utilizzato per demarcazioni di prese/aree vietate, così come specificate ai sensi dell'articolo 9.5b).

2.9 Il numero massimo di prese per le mani (appigli) in un boulder è di dodici (12) e il numero medio per boulder in ogni turno sarà tra quattro (4) e otto (8).

### **Art. 3 SICUREZZA**

3.1 Ogni boulder deve essere concepito:

- a) In modo tale che il TOP non deve mai trovarsi:
  - 1) oltre i 4,5 metri di altezza dal materasso di protezione (altezza massima utilizzabile della parete); oppure
  - 2) oltre i 4 metri nel caso in cui il TOP è previsto in piedi sopra la parete
- b) evitando il potenziale pericolo che un concorrente, cadendo, ferisca se stesso, un altro concorrente o un terzo, o che cadendo ostacoli un altro concorrente; e
- c) Senza salti verso il basso.

3.2 Adeguati materassi devono proteggere le eventuali cadute dei concorrenti su ogni boulder. E responsabilità del capo Tracciatore posizionare i materassi forniti dall'organizzatore e/o adattare il numero e la tipologia dei boulder ai materassi disponibili. Se è necessario congiungere tra loro più materassi, essi dovranno essere uniti e ricoperti in modo stabile, al fine di evitare che i concorrenti possano cadere tra i materassi.

#### **Equipaggiamento personale**

3.3 I concorrenti non sono autorizzati ad avere o ad utilizzare alcun sistema di ascolto audio durante l'osservazione o durante l'arrampicata.

#### **Controlli di sicurezza**

3.4 Il Presidente di Giuria, il Giudice Aggiunto e il capo Tracciatore devono ispezionare ogni boulder e i materassi di sicurezza prima dell'inizio di ogni turno di gara al fine di verificare il mantenimento degli standard di sicurezza. In particolare, il Presidente di Giuria e il capo Tracciatore dovranno assicurare che tutti i boulder siano conformi ai requisiti di cui agli articoli 3.1 e 3.2 .

### **Art. 4 PUNTEGGIO E CRONOMETRAGGIO**

4.1 Per ogni boulder sarà presente un giudice di Blocco che valuterà le prestazioni di ogni concorrente limitatamente al boulder di propria competenza. Sarà compito del PDG e del GA, prima dell'inizio del turno di gara, dare le opportune istruzioni al Giudice di Blocco.

#### **Punteggio**

4.2 Per ogni boulder, la ZONA sarà assegnata se il concorrente **"controlla"** o **"usa"** con successo con la mano la presa di ZONA, contrassegnata come descritto all'articolo 2.7. La ZONA sarà assegnata anche se un concorrente completa con successo il boulder (TOP) senza aver controllato la presa di ZONA assegnando lo stesso numero di tentativi del TOP (se la ZONA non è stata già ottenuta dall'atleta nei tentativi precedenti).

4.3 Per ogni concorrente e per ogni boulder, il Giudice di blocco registrerà:

- a) Il numero di tentativi necessari per ottenere la ZONA ai sensi dell'articolo 4.2 , e
- b) Il numero di tentativi necessari per completare con successo il boulder (TOP) ai sensi dell'articolo 9.4 .

4.4 Ai fini del calcolo del punteggio, un tentativo verrà conteggiato ogni volta che un concorrente :

- a) Inizia il boulder ai sensi dell'articolo 9.3 ;
- b) tocca, con mani o piedi, o con magnesite, una presa/volume diversa da:
  - 1) quella/e di partenza;
  - 2) una eventuale "Blocker Hold";
- c) Aggiunge qualsiasi " segno " per facilitarsi l'esecuzione del boulder .

## **Cronometraggio**

- 4.5 Un sistema di cronometraggio elettronico deve essere utilizzato in ogni turno per visualizzare il tempo residuo di arrampicata per i tentativi di ciascun concorrente. Il display numerico del cronometro deve mostrare il tempo rimanente al secondo e deve essere, per posizione e dimensioni, visibile a tutti i concorrenti nella zona di gara.
- 4.6 L'inizio (e la fine) di ogni periodo di rotazione (qualificazione, semifinale e finale) saranno comunicati mediante un segnale acustico forte e chiaro . L'inizio dell'ultimo minuto prima della fine del periodo di rotazione sarà annunciato da un segnale acustico diverso.

## **Art. 5 NUMERO DI ATLETI PER OGNI TURNO**

- 5.1 Il numero di concorrenti ammessi al turno di Semifinale e Finale per le gare di Coppa Italia e Campionato Italiano è il seguente:
- **SEMIFINALE:** dal turno di qualificazione accederanno al turno di semifinale i primi **24 atleti** classificati (oltre eventuali parimerito) della categoria Maschile e Femminile
  - **FINALE:** dal turno di semifinale accederanno al turno di finale i primi 6 atleti della categoria Maschile e Femminile, oltre eventuali atleti/e pari merito fino al numero massimo di 8 concorrenti. Qualora per effetto dei pari merito i concorrenti siano più di 8 si effettuerà un taglio fino al limite minimo di 5 concorrenti; qualora questo taglio non sia possibile (esempio 5 atleti a pari merito al 5° posto), gli atleti classificati nelle prime 6 posizioni accederanno tutti al turno di finale.
- 5.2 Nelle categorie per le quali sono previsti due (2) Gruppi per il turno di qualificazione, la quota per il turno successivo deve essere equamente divisa fra i gruppi (12 atleti per gruppo, oltre eventuali parimerito).
- 5.3 Al turno di Semifinale e di Finale accedono gli atleti meglio piazzati al turno precedente, fino al raggiungimento del numero previsto: se il numero previsto viene superato a causa di concorrenti in parità, tutti i concorrenti in parità si qualificano per il turno successivo della competizione, fatto salvo quanto diversamente indicato per il turno di FINALE al precedente punto 5.1

## **Art. 6 ORDINE DI PARTENZA**

Nello sviluppo degli ordini di partenza, tutti i richiami a posizioni in CWR e CNP sono riferiti alla disciplina Boulder

### **6.1 Turno di qualificazione**

Considerando che il turno di qualificazione delle gare del circuito di Coppa Italia e del Campionato Italiano Boulder Campionato Italiano Boulder 2023 prevede 5 boulder da risolvere in stile "a vista" in successione a rotazione con un periodo stabilito di tempo arrampicata/riposo (periodo di rotazione) pari a 5 minuti intervallato da un periodo di preparazione fisso della durata di 15 secondi e che lo stesso potrà essere svolto in un unico turno o in due turni (2 gruppi di atleti), da svolgersi in contemporanea o in successione tra loro, l'ordine di partenza sarà così determinato:

#### **A) TURNO UNICO**

Per lo sviluppo dell'ordine di partenza delle qualificazioni (o comunque del primo turno di gara nel caso non sia previsto il turno di qualifica) si utilizza prioritariamente la WR e secondariamente la CNP aggiornata a 7 giorni prima della data della gara. In tutti i regolamenti di gara, dove viene fatto riferimento alla CNP e alla CWR per lo sviluppo dell'ordine di partenza, le stesse si intendono aggiornate sempre a 7 giorni dalla data della gara secondo quanto sopra detto.

Gli atleti verranno ordinati in ordine crescente (da chi occupa la posizione più alta in classifica a scendere) rispetto alla loro posizione in classifica di WR e fatti partire prima degli altri atleti ordinati sempre in ordine crescente ma rispetto alla loro posizione in CNP e non già presenti nella CWR, seguiti (in ordine casuale) da tutti gli altri atleti non presenti in CWR o CNP.

#### **B) DOPPIO TURNO DI GARA (2 GRUPPI DI ATLETI)**

Qualora per il turno di qualificazione siano previsti due (2) Gruppi, i concorrenti sono assegnati all'uno o all'altro Gruppo come segue :

a) In primo luogo , tutti i concorrenti che figurano nella WR Bouldering sono assegnati a un Gruppo nel seguente modo:

WR relativa (limitata cioè agli atleti in gara)	Partenti nel Gruppo 1	Partenti nel Gruppo 2
Posizione relativa nella WR	1	2
Posizione relativa nella WR	4	3
Posizione relativa nella WR	5	6
Posizione relativa nella WR	8	7
Posizione relativa nella WR	9	10
Posizione relativa nella WR	12	11
Posizione relativa nella WR	ecc.	Ecc.

b) In secondo luogo , tutti i concorrenti che figurano nella CNP Boulder che sono assegnati a un Gruppo nel seguente modo:

CNP relativa (limitata cioè agli atleti in gara)	Partenti nel Gruppo 1	Partenti nel Gruppo 2
Posizione relativa nella CNP	1	2
Posizione relativa nella CNP	4	3
Posizione relativa nella CNP	5	6
Posizione relativa nella CNP	8	7
Posizione relativa nella CNP	9	10
Posizione relativa nella CNP	12	11
Posizione relativa nella CNP	ecc.	Ecc.

c) In terzo luogo, eventuali concorrenti non classificati in WR o CNP sono attribuiti al primo o al secondo Gruppo in modo alternato mediante selezione casuale, in modo da rendere uguale o il più possibile uguale il numero di concorrenti assegnato a ciascun Gruppo.

L'ordine di partenza per il turno di qualifica all'interno di ogni gruppo di partenza è il seguente:

- a) In primo luogo , tutti i concorrenti presenti nella WR, in ordine crescente di Classifica (cioè il concorrente con la migliore posizione in classifica inizia per primo),
- b) In secondo luogo , tutti i concorrenti presenti nella CNP, in ordine crescente di Classifica (cioè il concorrente con la migliore posizione in classifica inizia per primo),
- c) in terzo luogo, tutti i concorrenti non presenti nella classifica WR o CNP, ordinati in ordine casuale

I due gruppi di atleti possono gareggiare anche in contemporanea.

#### **INDICAZIONI PER TURNO DI QUALIFICAZIONE “STILE RADUNO” (NON PREVISTO NEL 2023 PER LE GARE DI COPPA ITALIA E CAMPIONATO ITALIANO)**

Nelle gare G.R.O. il turno di qualificazione può essere svolto anche in modalità a “RADUNO”. Considerando questa formula di gara, non vi è un ordine di partenza stabilito ed i concorrenti

possono provare qualsiasi blocco a loro scelta. Prima di effettuare il tentativo i concorrenti devono consegnare al giudice di blocco del boulder che intendono provare, il foglio personale di gara (riepilogativo dei punteggi ottenuti). La consegna del foglio di gara serve anche a determinare l'ordine con il quale i concorrenti sono in fila per eseguire il tentativo sul blocco (ogni volta che un concorrente consegna il foglio personale di gara, il giudice di blocco lo mette in coda a quelli già in possesso).

**Numero di tentativi massimi:** al fine di garantire a tutti i concorrenti in gara la possibilità di provare tutti i blocchi di gara in egual misura, agli atleti è concesso un numero massimo di 5 (cinque) tentativi per boulder. Sarà compito del giudice di blocco evidenziare sul foglio personale di gara il raggiungimento di tale valore massimo di tentativi.

Nelle gare GRO potrà altresì essere prevista la formula con blocchi da eseguirsi in successione con periodo stabilito di arrampicata/riposo (come coppa Italia) ma in stile flash, con dimostrazione video dei blocchi da pubblicare on line o far visionare su monitor prima della gara a tutti i concorrenti (i video devono comunque essere disponibili almeno un'ora prima dell'inizio della gara)

## 6.2 Turno di Semifinale e Finale

L'ordine di partenza per il turno di semifinale e finale sarà l'inverso della graduatoria del turno precedente, vale a dire il concorrente meglio piazzato partirà per ultimo. Nel caso in cui sia prevista una quota di atleti prequalificati al turno di semifinale, questi partiranno dopo gli atleti qualificati dal turno precedente, secondo la loro posizione inversa rispetto a WR e/o CNP.

Nel caso di concorrenti che siano alla pari nel turno precedente, l'ordine di partenza tra di loro deve essere:

- a) Qualora i concorrenti in parità siano presenti, nell'ordine, nella WR o in CNP, il meglio piazzato nelle classifiche WR e/o CNP partirà dopo ;
- b) Qualora i concorrenti in parità non figurino nelle classifiche WR o in CNP, l'ordine deve essere lo stesso del turno precedente (random se erano in due gruppi diversi)
- c) Qualora solamente uno dei due concorrenti sia presente in WR o in CNP, partirà dopo l'atleta non classificato.

## Art. 7 PROCEDURA DI GARA

### Generale

7.1 Quando ci sono turni di gara consecutivi di una competizione Boulder nello stesso giorno, ci sarà un intervallo di tempo minimo di due (2) ore tra il momento in cui l'ultimo concorrente finisce il primo turno e l'inizio del turno successivo, fatto salvo quanto eventualmente stabilito, per motivi tecnico-logistico-organizzativi, dal Presidente di Giuria, in accordo con il Direttore di Gara ed il Tracciatore.

### Regole di isolamento

7.2 Gli articoli da 7.3 a 7.6 (Regolamento isolamento) si applicano a tutti i turni di competizioni delle gare Boulder.

7.3 Trascorso l'orario di chiusura della zona di isolamento, i concorrenti e/o team manager devono rimanere all'interno della zona di isolamento, se non diversamente indicato dal PDG. I concorrenti, i Team Manager o le altre persone autorizzate dal Presidente della Giuria ad entrare nella zona di isolamento possono scegliere di lasciare quest'area in qualsiasi momento, ma in questo caso non possono più farvi ritorno.

7.4 L'orario di chiusura dell'isolamento deve precedere di almeno 60 minuti l'orario di partenza previsto per il primo atleta o, nel caso della finale, l'orario previsto per la presentazione dei finalisti. I concorrenti possono vedere i blocchi dall'esterno dell'area di gara in qualsiasi momento prima della chiusura dell'isolamento.

7.5 Dopo la chiusura dell'isolamento i concorrenti non devono avere e ricevere alcuna informazione sui tracciati, eccetto quelle che ottengono durante il periodo di osservazione ufficiale o quelle che vengono loro comunicate dal Presidente della Giuria o dal Giudice Aggiunto o dai Tracciatori e/o

dai Giudici di blocco . È di esclusiva responsabilità di ogni concorrente informarsi pienamente per quanto riguarda tutte le istruzioni riguardanti i boulder.

Per maggiore chiarezza:

- a) mentre si trovano nella Area di Gara, i concorrenti non sono autorizzati a chiedere alcuna informazione a persone che siano al di fuori dell'area di gara, se non espressamente autorizzati da parte del Presidente di Giuria ;
- b) I concorrenti che hanno completato il loro tentativo su un boulder o terminato la gara e che per qualsiasi ragione rimangono nell'Area di gara (autorizzati dal Presidente di Giuria) non devono passare alcuna informazione relativa ai boulder eseguiti ai concorrenti che non abbiano ancora eseguito o concluso il loro tentativo.

7.6 Il mancato rispetto delle regole di isolamento comporta provvedimenti disciplinari in conformità con quanto previsto nel "REGOLAMENTO DI GARA F.A.S.I. – PARTE GENERALE"

### **Preparazione pre-arrampicata**

7.7 Dopo aver ricevuto un'indicazione ufficiale di lasciare l'Area di warm-up per trasferirsi all'Area di Chiamata (Call zone), gli atleti possono essere accompagnati unicamente da Ufficiali di Gara o personale dell'organizzazione

7.8 Al suo arrivo nell'Area di Chiamata, ogni concorrente dovrà effettuare tutti i preparativi finali per iniziare il suo tentativo (ad esempio indossare le scarpe da arrampicata, ecc...).

7.9 Ogni concorrente dovrà essere pronto a lasciare l'Area di Chiamata ed entrare nell'Area di Gara quando riceverà l'istruzione di farlo. Qualsiasi ritardo ingiustificato in questo senso può essere sanzionato con un Cartellino Giallo. Qualsiasi ulteriore ritardo determina la squalifica in conformità con quanto previsto nel "REGOLAMENTO GENERALE DI GARA F.A.S.I."

### **Pulizia dei boulder**

7.10 L'organizzazione deve mettere a disposizione dei concorrenti tutto il materiale necessario (spazzolini, aste telescopiche con spazzole, ecc..) per provvedere alla pulizia delle prese dei boulder. I concorrenti nel turno di qualificazione ed in quello di semifinale possono pulire da soli le prese mentre nel turno di finale possono richiedere l'intervento del personale messo a disposizione dall'organizzatore. Per la pulizia dei boulder può essere utilizzato solamente il materiale che viene fornito dall'organizzazione.

### **Qualificazione e Semifinale**

7.11 Il turno di qualificazione per ogni categoria si svolgerà su una serie di boulder secondo le modalità di seguito riportate.

7.12 Le quote degli atleti che accedono al turno di semifinale per ogni categoria e le modalità di gara, sono riportate nel precedente punto 5 e subpunti.

7.13 Nei turni di qualificazione (**ad eccezione dello svolgimento con lo "stile raduno"**) e di semifinale, ogni concorrente partecipante al turno:

- a) deve tentare ogni boulder della serie secondo l'ordine previsto, con un periodo di tempo determinato ("Periodo di rotazione") per ogni boulder;
- b) dispone di un periodo di riposo pari al periodo di rotazione tra i tentativi di un boulder ed il successivo. Alla fine di ogni periodo di rotazione, i concorrenti devono smettere di arrampicare e si devono posizionare nella zona di riposo stabilita. Questa zona non deve permettere l'osservazione dei boulder. I concorrenti che hanno terminato il loro periodo di riposo devono passare al loro boulder successivo.

## TURNO DI QUALIFICAZIONE GARE COPPA ITALIA E CAMPIONATO ITALIANO 2023

Il turno di qualificazione delle gare del circuito di Coppa Italia e del Campionato Italiano Boulder 2023 sarà svolto con blocchi da risolvere in stile "a vista" in successione a rotazione con un periodo stabilito di tempo di arrampicata/riposo (periodo di rotazione) intervallato da un periodo di preparazione fisso della durata di 15 secondi prevedendo 5 boulder per categoria ed un tempo di rotazione pari a 5 minuti: allo scadere del tempo di arrampicata il concorrente verrà fatto scendere ed il suo turno su quel boulder sarà considerato concluso e si attenderanno 15 secondi prima dell'inizio del successivo periodo di riposo di ulteriori 5 minuti).

Per maggiore chiarezza:

Inizio periodo arrampicata → 5 minuti → termine periodo arrampicata → 15 secondi → inizio periodo riposo → 15 secondi → inizio nuovo periodo arrampicata su boulder successivo, e così via.

Per ogni boulder dovrà essere presente un Giudice di Blocco. Non è prevista la dimostrazione dei boulder.

Il turno di qualificazione potrà essere svolto anche prevedendo l'esecuzione dello stesso in due turni (2 gruppi di atleti), da svolgersi in successione o in contemporanea.

### A) TURNO UNICO DI GARA

- **Classificazione concorrenti:** al termine del turno di gara verrà redatta la classifica generale elaborata in conformità a quanto previsto al punto 10 del "REGOLAMENTO BOULDER FASI 2023" (**numero TOP, numero ZONE, tentativi per TOP, tentativi per ZONE**) sulla base della quale accederanno al turno di semifinale i **primi 24** atleti classificati della categoria Maschile e Femminile (oltre eventuali parimerito)

### B) DOPPIO TURNO DI GARA (2 GRUPPI DI ATLETI)

- **Classificazione concorrenti:** al termine dei **ogni turno di gara** verrà redatta la relativa classifica elaborata in conformità a quanto previsto al punto 10 del "REGOLAMENTO BOULDER FASI 2023" (**numero TOP, numero ZONE, tentativi per TOP, tentativi per ZONE**) sulla base della quale accederanno al turno di semifinale i **primi 12** atleti classificati della categoria Maschile e Femminile, ovvero la metà del totale dei concorrenti aventi diritto al passaggio al turno di semifinale sopra stabilito (24 M e 24 F, oltre eventuali parimerito). Accederanno quindi alla semifinale i primi 12 atleti/e del primo gruppo e i primi 12 atleti/atlete del secondo gruppo, oltre eventuali parimerito.

### DISPOSIZIONI GENERALI PER IL TURNO DI QUALIFICAZIONE (CON TURNO UNICO E DOPPIO TURNO)

- Eventuale suddivisione in 2 gruppi di atleti

La decisione se effettuare un turno unico di qualificazione per categoria (M e F) o suddividere lo stesso in due gruppi di atleti (da far gareggiare in successione o in contemporanea) è demandata al Presidente di Giuria, in accordo con la giuria ed il Direttore di Gara, in considerazione del numero di atleti prescritti e delle caratteristiche dimensionali, logistiche e organizzative della struttura di gara e della Società Organizzatrice.

Al fine di contenere il tempo di permanenza degli atleti nell'area di isolamento, quando il numero degli atleti iscritti al turno di qualificazione per una singola categoria è pari o superiore a 60, si consiglia di svolgere il turno di gara prevedendo due gruppi di atleti (doppio turno).

Anche se il programma di gara prevede lo svolgimento in turno unico, qualora prima dell'inizio della gara si presentassero delle particolari situazioni logistico-organizzative, non previste né prevedibili, il Presidente di Giuria ha comunque la facoltà di modificarlo, previo consulto con la giuria ed il Direttore di Gara, prevedendo l'esecuzione dello stesso in due turni, da svolgersi in successione o contemporaneamente.

Nell'area di gara deve essere presente un sistema di cronometraggio elettronico per visualizzare, al secondo, il tempo residuo di arrampicata a disposizione degli atleti; il sistema deve essere, per posizione e dimensioni, visibile a tutti i concorrenti nella zona di gara.

- **Numero di tentativi massimi:** Non è previsto un numero di tentativi massimi. Ogni concorrente nel tempo a disposizione per ogni periodo di arrampicata può effettuare tutti i tentativi che vuole: allo scadere del tempo il concorrente verrà fatto scendere ed il suo turno su quel boulder sarà considerato concluso.

### **TURNO DI SEMIFINALE GARE COPPA ITALIA E CAMPIONATO ITALIANO 2023**

Per la stagione agonistica 2023 il turno di semifinale per le gare di Coppa Italia e di Campionato Italiano verrà svolto con formula di gara con blocchi da risolvere in stile "a vista" in successione a rotazione con un periodo stabilito di tempo arrampicata/riposo (periodo di rotazione) intervallato da un periodo di preparazione fisso della durata di 15 secondi, prevedendo 4 boulder per categoria ed un tempo di rotazione pari a 5 minuti (allo scadere del tempo il concorrente verrà fatto scendere, il suo turno su quel boulder sarà considerato concluso e si attenderanno 15 secondi prima dell'inizio del successivo periodo di riposo di ulteriori 5 minuti).

Per maggiore chiarezza:

Inizio periodo arrampicata → 5 minuti → termine periodo arrampicata → 15 secondi → inizio periodo riposo → 15 secondi → inizio nuovo periodo arrampicata su boulder successivo, e così via

### **TURNO DI FINALE GARE COPPA ITALIA E CAMPIONATO ITALIANO 2023**

7.14 Le quote degli atleti che accedono al turno di finale per ogni categoria sono riportate nel precedente punto 5 e sub-punti.

Per la **stagione agonistica 2023** il turno di finale per le gare di Coppa Italia e di Campionato Italiano verrà svolto con **formula di gara che prevede la risoluzione dei boulder in sequenza alternando tutti i concorrenti su ogni singolo boulder prima di accedere al boulder successivo**, prevedendo 4 boulder per categoria (M e F) con un tempo massimo a disposizione di 4 minuti. Di norma le categorie gareggiano simultaneamente e nello stesso momento sono impegnati i concorrenti che hanno ottenuto la medesima posizione in semifinale

Quando il numero di finalisti è diverso fra le due categorie (pari merito) tutti i concorrenti in eccesso in una categoria rispetto all'altra gareggiano da soli.

7.15 La fase finale sarà preceduta da una presentazione dei concorrenti ammessi alla finale stessa.

7.16 Per ogni categoria:

- a) Ogni boulder nel turno finale deve essere tentato da tutti i concorrenti secondo l'ordine stabilito all'articolo 6.2
- b) Una volta che un concorrente ha terminato i suoi tentativi nel tempo stabilito, deve spostarsi in una zona di isolamento separato e non appena il PDG darà il consenso ad arrampicare, il concorrente successivo dovrà iniziare il suo periodo di arrampicata.
- c) Una volta che tutti i concorrenti hanno completato i loro tentativi su un boulder, il gruppo dei concorrenti dovrà passare al boulder successivo.

7.17 Il tempo massimo di arrampicata a disposizione per ciascun concorrente del turno di finale è di 4 minuti per ogni boulder (allo scadere del tempo il concorrente verrà fatto scendere ed il suo turno su quel boulder sarà considerato concluso).

## **Art. 8 PROCEDURA DI OSSERVAZIONE DEI BOULDER**

### **Qualificazione e Semifinale**

8.1 Nei turni di qualificazione e di semifinale non è previsto un periodo di osservazione separato; il periodo di osservazione è quindi da ritenersi compreso nel tempo a disposizione che gli atleti hanno per risolvere i boulder.

### **Finale**

8.2 Un periodo di osservazione collettiva di due (2) minuti per ogni boulder avrà luogo immediatamente prima dell'inizio del turno di finale. L'osservazione avverrà quindi, secondo la successione dei boulder, per tutti i blocchi di gara ad inizio del turno di finale

8.3 I Team Manager non sono autorizzati ad accompagnare i concorrenti durante il periodo di osservazione. Mentre si trovano nella zona di osservazione, tutti i concorrenti rimangono soggetti alle regole di isolamento. Durante l'osservazione, i concorrenti devono restare all'interno della zona designata. Gli atleti non sono autorizzati a salire sul muro di arrampicata o su qualsiasi altra struttura posta ad un livello di altezza superiore dei materassi e possono chiedere chiarimenti solo al Presidente di giuria, al Giudice aggiunto, al Giudice di Blocco o al Tracciatore.

8.4 Durante il periodo di osservazione, i concorrenti sono autorizzati a toccare solo le prese di partenza, senza staccarsi da terra con entrambi i piedi. Non è ammesso l'utilizzo di strumenti di videoregistrazione.

## **Art. 9 PROCEDURA DI ARRAMPICATA**

### **La partenza**

9.1 Un tentativo si considera iniziato quando ogni parte del corpo del concorrente ha lasciato il materasso.

9.2 Dopo aver lasciato il materasso, i concorrenti devono raggiungere la posizione di partenza marcata in conformità dell'articolo 2.5 e controllare le prese di partenza prima di usare qualsiasi altra presa e/o volume.

9.3 Se un concorrente non riesce a raggiungere la(e) presa(e) di partenza da terra, è autorizzato ad iniziare il boulder saltando per raggiungere la(e) presa(e) di partenza.

Con riferimento a quanto previsto agli articoli 9.2 e 9.3 si specifica che l'atleta per raggiungere la posizione di partenza non può utilizzare nessun'altra presa e/o volume oltre quelle di partenza marcate in conformità dell'art. 2.5 ma può usare o controllare la superficie di arrampicata (I volumi non sono mai considerati superficie di arrampicata) e toccare qualsiasi "blocker hold". Caso contrario verrà conteggiato un tentativo.

Nel caso di partenza irregolare, il concorrente per effettuare il tentativo successivo dovrà scendere completamente dal blocco sul materasso e ripetere la procedura di partenza da capo.

### **Completamento del tentativo**

9.4 Un tentativo su un boulder si considera riuscito quando il Giudice di Blocco ha annunciato "OK" o "TOP", dopo aver stabilito che il concorrente in posizione stabile/controllata ha:

- a) accoppiato con entrambe le mani la presa di TOP (per accoppio si intende avere un punto di contatto sulla presa per ogni mano), o
- b) quando il top è indicato come previsto dall'articolo 2.6b), salire con tutto il corpo in cima al boulder.

In ogni caso entro il tempo a disposizione stabilito per la risoluzione del boulder, secondo quanto stabilito nel presente regolamento.

- 9.5 Un tentativo su un boulder è considerato non riuscito se il concorrente non riesce ad accoppiare con entrambe le mani in posizione stabile/controllata la presa finale (TOP) oppure, se del caso, non raggiunge una posizione eretta sulla cima del boulder, o se il concorrente :
- non riesce ad iniziare il suo tentativo come previsto dagli articoli 9.1 e 9.2;
  - cade;
  - non riesce a completare il tentativo prima della fine del periodo di arrampicata stabilito;
  - utilizza qualsiasi parte della superficie di arrampicata, prese, volumi o altro delimitato con del nastro nero continuo e chiaramente identificabile (o di altro colore, come specificato dal Presidente di Giuria nel Technical Meeting con i concorrenti). Se il concorrente tocca solamente il nastro, il tentativo rimane valido;
  - Usa con le mani i fori presenti, ma non utilizzati, per il fissaggio delle prese sui pannelli o volumi;
  - Utilizza i bordi laterali aperti (non tamponati) o il bordo superiore della parete per l'arrampicata;
  - tocca il materasso di protezione, con qualsiasi parte del corpo, dopo aver iniziato il tentativo (anche il semplice strusciare il materasso è considerato toccare).
  - tocca qualsiasi oggetto posizionato sul materasso di protezione (es: tappetino/stuoia per pulire le scarpette, sacchetto magnesite, ecc..) con qualsiasi parte del corpo, dopo aver iniziato il tentativo;
  - Utilizza comunque qualsiasi "aiuto artificiale" così come specificati nel Glossario Tecnico del presente regolamento di gara;
- 9.6 Nel caso in cui si verifichi anche solo una delle circostanze riportate al punto 9.5, il Giudice di Blocco comunica al concorrente che il tentativo è concluso.

## Art. 10 CLASSIFICA DOPO OGNI TURNO

### Generale

- 10.1 Dopo ogni turno di gara, i concorrenti partecipanti a quel turno, vengono classificati all'interno della loro Categoria (ed eventuale Gruppo) utilizzando i seguenti criteri:
- In primo luogo, in ordine decrescente, il numero di boulder completati con successo (TOP) nel turno corrente;**
  - In secondo luogo, in ordine decrescente, il numero totale delle ZONE ottenute dal concorrente nel turno corrente (sono conteggiate sia le ZONE controllate o usate con successo, sia quelle assegnate con il TOP del boulder senza aver controllato o usato le presa di ZONA);**
  - In terzo luogo, in ordine crescente, il numero totale di tentativi impiegati per completare i boulder (TOP) nel turno corrente;**
  - In quarto luogo, in ordine crescente , il numero totale di tentativi impiegati per ottenere le ZONE nel turno corrente.**

### ESEMPIO

Posizione	Top	Zone	Tentativi Top	Tentativi Zone
1	4	4	4	4
2	4	4	5	4
3	3	4	4	4
4	3	3	3	3

10.2 Se un concorrente che ha diritto di partecipare ad un turno di gara, non lo inizia:

- Nel turno di qualificazione, non deve essere classificato;
- In qualsiasi altro turno, deve essere classificato in ultima posizione in quel turno.

10.3 Se i concorrenti sono pari merito dopo essere stati classificati sulla base degli articoli 10.1 e 10.2, verranno spareggiati utilizzando la classifica del turno precedente, dando la posizione migliore a chi era meglio classificato nel turno precedente.

**Non è possibile spareggiare i concorrenti classificati parimerito sulla base dei risultati del turno di qualifica se la qualifica stessa è stata svolta dividendo i partecipanti in due gruppi diversi.**

10.4 Se anche dopo aver applicato quanto descritto all'articolo 10.3, i concorrenti restano pari:

- 1) Se tale parità si riferisce ai concorrenti classificati parimerito 1°, 2° o 3° posto a seguito del round di finale, la classifica relativa a questi concorrenti sarà determinata:
  - a) confrontando i migliori risultati per ciascun concorrente nel round finale, iniziando con il numero di Top raggiunto al 1° tentativo, quindi il numero di Top raggiunto al 2° tentativo, e così via;
  - b) dove il confronto di cui al punto (a) non può eliminare il parimerito, si confronteranno per il round finale il numero di Zone raggiunte al primo tentativo, quindi il numero di Zone raggiunte al 2° tentativo e così via.
  - c) dove i concorrenti rimangono parimerito per il 1°, 2° o 3° posto anche dopo aver applicato i punti (a) e (b), la procedura verrà ripetuta utilizzando i risultati della semifinale e, se necessario, il turno di qualificazione solo nel caso ci sia un unico gruppo nella qualificazione
  - d) se i concorrenti rimangono ancora parimerito dopo aver applicato quanto previsto ai punti (a), (b) e (c), i risultati di tali i concorrenti devono essere considerati uguali e quindi classificati parimerito.
- 2) Se la parità si riferisce ad altri concorrenti, oppure ai turni di qualificazione o semifinale, i concorrenti interessati verranno considerati pari.

#### **Turno di qualificazione (due gruppi di inizio)**

10.5 Se il turno di qualifica si svolge con due Gruppi di atleti, la classifica generale del turno di qualifica è determinata dalla fusione delle graduatorie per ciascun Gruppo di partenza, considerando gli atleti con lo stesso piazzamento come pari merito (ad esempio tutti i concorrenti classificati al primo posto nel Gruppo A e i concorrenti classificati al primo posto nel Gruppo B sono classificati al primo posto nella classifica generale).

#### **Art. 11 INCIDENTE TECNICO**

11.1 Un incidente tecnico è definito come qualsiasi evento che si traduce in uno svantaggio o un vantaggio ingiusto per un concorrente, quando questo non dipenda da un'azione del concorrente.

11.2 Il PDG è l'unico che può confermare, o meno, l'incidente tecnico richiesto dal concorrente (se necessario dopo consultazione con il Tracciatore Capo e/o con Giudice Aggiunto e/o Giudice di blocco)

#### **Procedura a seguito di un incidente tecnico**

11.3 Il primo tentativo fatto dal concorrente che ha subito un incidente tecnico, sullo stesso boulder, dopo il tentativo in cui è avvenuto l'incidente tecnico è considerato una prosecuzione del tentativo precedente.

Qualora un concorrente ottiene la ZONA nel tentativo nel quale si è verificato l'incidente tecnico e nella prosecuzione del tentativo, il primo dopo la risoluzione delle problematiche che hanno generato l'incidente tecnico, non riottiene la ZONA stessa, in classifica avrà comunque assegnato ZONA al tentativo nel quale si è verificato l'incidente tecnico.

11.4 Quando il concorrente che ha subito l'incidente tecnico riprende i tentativi dopo la sistemazione, ha a disposizione il tempo rimanente nel momento in cui si è verificato l'incidente tecnico, con un minimo di due (2) minuti.

11.5 Se un incidente tecnico si verifica durante il turno di qualificazione o in semifinale:

- a) Se l'incidente tecnico può essere sistemato prima della fine del corrente periodo di rotazione, al concorrente in questione verrà offerta la possibilità di continuare con il suo tentativo:

- i) Se il concorrente sceglie di continuare, allora l'incidente tecnico è concluso e la gara prosegue senza che siano ammessi ulteriori reclami sull'incidente tecnico.
  - ii) Se il concorrente sceglie di non continuare, allora il concorrente riprenderà i suoi tentativi in un periodo di rotazione che verrà deciso dal Presidente di giuria.
- b) Se l'incidente tecnico non può essere sistemato prima della fine del corrente periodo di rotazione:
- i) Il Presidente di Giuria (o il Giudice Aggiunto) sospende la rotazione per il concorrente che ha subito l'incidente tecnico e per tutti gli atleti che si trovano sui boulder precedenti;
  - ii) Per tutti gli altri concorrenti (che devono gareggiare sui boulder successivi a quello nel quale si è verificato l'incidente tecnico), la gara continua regolarmente.

Una volta che l'incidente tecnico è stato sistemato, il concorrente che ha subito l'incidente tecnico deve riprendere i suoi tentativi. Tutti gli altri concorrenti il cui turno è stato sospeso, devono ricominciare i loro tentativi al primo periodo di rotazione successivo.

11.6 Se un incidente tecnico confermato si verifica durante la fase finale, il concorrente coinvolto deve recarsi nell'area di isolamento separata dagli altri atleti e attendere la sistemazione. Quando l'incidente tecnico è stato sistemato, il concorrente in questione può ricominciare i suoi tentativi.

11.7 Limitatamente alle gare dove è previsto il turno di qualificazione in stile raduno (G.R.O., Provinciali, giovanili), qualora il tempo necessario per risolvere l'incidente tecnico sia superiore a 10 minuti, i concorrenti avranno a disposizione, limitatamente al boulder dove si è verificato l'incidente tecnico, un tempo aggiuntivo di gara pari a quello che si è reso necessario per risolvere l'incidente tecnico stesso

## **Art. 12 USO DI REGISTRAZIONI VIDEO**

12.1 Nelle gare di Coppa Italia e di Campionato Italiano, deve essere effettuata una Videoregistrazione ufficiale dei tentativi di tutti i concorrenti.

12.2 La Videoregistrazione ufficiale deve essere effettuata utilizzando almeno due (2) telecamere in posizioni fisse per ogni serie di boulder, che insieme devono consentire di vedere:

- a) La posizione di start iniziale per ogni boulder,
- b) La presa di Bonus (ZONA) per ogni boulder,
- c) La presa di top per ciascun boulder in corso,
- d) eventuali delimitazioni effettuate a norma dell'articolo 9.5b)

12.3 Prima dell'inizio del turno, il Giudice Aggiunto deve informare tutti i video-operatori sulle tecniche e procedure adeguate. Il Presidente di Giuria in consultazione con il giudice Aggiunto determina la posizione delle telecamere. Particolare cura deve essere adottata per garantire che gli operatori della videocamera non siano disturbati nello svolgimento dei loro compiti e che nessuno possa oscurare la telecamera. La registrazione delle prove può essere fatta anche con un impianto di videoregistrazione con telecamere fisse, quindi senza la presenza di operatori video.

12.4 Un monitor collegato ad un sistema di riproduzione video deve essere fornito dall'Organizzazione per la visione di qualsiasi momento da parte dei giudici dei video di gara. Il monitor di riproduzione deve essere posizionato convenientemente vicino al tavolo dei giudici in modo tale che gli stessi possano osservare i video ufficiali e discutere di qualsiasi incidente, senza che il video venga visto da persone non autorizzate e senza che i giudici vengano ascoltati o interrotti durante le loro discussioni.

12.5 Per le loro decisioni, compresi gli appelli (ricorsi), i Giudici non devono prendere in considerazione altre prove video che non siano le videoregistrazioni ufficiali. Nel caso in cui per qualsiasi motivo non siano a disposizione le videoregistrazioni ufficiali della gara, il Presidente di Giuria per la valutazione di situazioni particolarmente importanti, può, a suo insindacabile giudizio, utilizzare anche riprese video non ufficiali fornite da terzi.

12.6 Alla fine di ogni turno di gara, le copie delle registrazioni video devono essere consegnate al Presidente di Giuria o salvate sul PC utilizzato per la gestione delle telecamere almeno fino all'ufficialità delle classifiche finali.

### **Art. 13 RICORSI**

13.1 Tutti i ricorsi, fatto salvo quanto previsto di seguito, devono essere presentati ai sensi dell'art. 25 del "REGOLAMENTO DI GARA 2022 – PARTE GENERALE".

13.2 Ad esclusione dei ricorsi effettuati ai sensi degli articoli 13.3 e 13.7, il ricorso sarà accettato solo se accompagnato dal versamento della cauzione che sarà restituita solo in caso di accoglimento dello stesso.

#### **Ricorso riguardante la sicurezza**

13.3 Un ricorso riguardante la sicurezza può essere presentato se gli atleti/Team Manager allenatori/accompagnatori di almeno tre squadre diverse sono del parere che la sicurezza sia seriamente minacciata. Il Presidente di Giuria esamina la questione e, se del caso, intraprende le azioni necessarie.

#### **Procedura di esame del ricorso**

13.4 Nel caso di ricorso, il Presidente di Giuria decide ai sensi dell'art. 25 del "REGOLAMENTO DI GARA 2022 – PARTE GENERALE"

13.5 Al ricevimento di un ricorso scritto relativo ai risultati ufficiali, il Presidente di Giuria comunicherà ufficialmente che i risultati sono oggetto di ricorso, annotandolo sulle classifiche pubblicate

13.6 Se la Giuria non può raggiungere una decisione unanime sul ricorso, rimane valida la decisione originale e la cauzione è restituita. La decisione deve essere presa il più rapidamente possibile secondo le circostanze. La decisione della Giuria sul ricorso sarà presentata per iscritto e consegnata dal Presidente di Giuria alla persona che ha ufficialmente presentato il ricorso.

13.7 Un ricorso relativo al risultato di un tentativo di un concorrente (ad esempio riguardo una partenza non corretta) deve essere effettuato immediatamente e in ogni caso:

- a) nel turno di qualificazione o semifinale, entro il periodo di rotazione attuale, oppure
- b) nella finale, prima dell'inizio dei tentativi del concorrente seguente; il giudice Aggiunto sottopone immediatamente la questione al Presidente di Giuria.

Non è prevista nessuna cauzione in relazione a tali ricorsi.

13.8 Il ricorso contro la graduatoria (classifica) di un concorrente deve essere effettuato per iscritto e consegnato al Presidente di Giuria:

- a) Per quanto riguarda un eventuale ricorso relativo al turno di qualificazione o di semifinale, entro 10 (dieci) minuti dall'ora di pubblicazione dei risultati ufficiali per quel turno di gara;
- b) Per quanto riguarda un eventuale ricorso riguardante la fase finale, subito dopo la pubblicazione del risultato del concorrente in questione o comunque entro 5 (cinque) minuti dall'ora di pubblicazione dei risultati ufficiali per quel turno di gara.

In caso di non presentazione di ricorsi formali entro le tempistiche indicate ai punti a) e b), le classifiche sono da intendersi definitive e non più modificabili.

In ogni caso tale ricorso deve essere accompagnato dalla cauzione prevista nel "REGOLAMENTO DI GARA F.A.S.I. - PARTE GENERALE".

#### **Conseguenze del giudizio sul ricorso**

- 13.9 La decisione del PDG sul ricorso è definitiva per il concorrente che l'ha presentato e non soggetta a ulteriore appello.
- 13.10 Qualora le conseguenze derivanti da una decisione del PDG, assunta a seguito di ricorso ("decisione originaria"), espliciti i suoi effetti anche su uno o più concorrenti diversi sarà possibile per questi ultimi presentare un ulteriore ricorso.
- a) Per quanto riguarda i ricorsi relativi ai turni di qualifica o semifinale, entro cinque (5) minuti dall'ora di pubblicazione della decisione originaria
  - b) Per quanto riguarda i ricorsi riguardanti la finale, immediatamente dopo la pubblicazione della decisione originaria.
- Nessun ricorso in relazione alle conseguenze di una decisione originaria può essere presentato oltre il periodo di cui sopra.

#### **Deferimento al Giudice Sportivo**

- 13.11 Nei casi in cui il Presidente di giuria valuti che una violazione regolamentare, sia tale da essere portata all'attenzione della Commissione Giustizia e Disciplina, la sottoporrà a questo Organismo inviando il proprio report, copie delle comunicazioni scritte tra il PDG ed il concorrente in questione (o il suo allenatore/Team Manager), e tutta l'ulteriore eventuale documentazione relativa.

# REGOLAMENTO TECNICO DI GARA F.A.S.I. DISCIPLINA SPEED (VELOCITA')

## Art. 1 GENERALITA'

- 1.1 Le gare di velocità possono essere svolte sia su itinerari opportunamente tracciati su pareti artificiali appositamente progettate, omologate per il record o no, sia su elementi/strutture di diversa natura ritenute comunque idonee dalla Commissione Tecnica.
- 1.2 Le gare di velocità sono normalmente costituite da:
- a) un turno di qualificazione,
  - b) un turno finale, costituito da una o più fasi ad eliminazione previsto nella stessa giornata del turno di qualificazione; in caso di eventi meteo avversi o problematiche organizzative il Presidente di Giuria in accordo con la Società Organizzatrice può rinviare il turno finale alla giornata successiva. Nel caso di eventi imprevisti, il Presidente di Giuria può decidere di cancellare il turno di finale, in questo caso i risultati del turno di Qualifica saranno considerati come la classifica finale della competizione.

## Art. 2 LA PARETE DI ARRAMPICATA

- 2.1 La parete di arrampicata da utilizzare per le competizioni speed deve sempre essere messa a disposizione per la gara con le prese pulite. Almeno una pulizia delle prese è obbligatoria fra il turno di qualifica e il turno di finale.
- 2.2 **La parete di arrampicata omologata per il record**  
La parete di arrampicata deve essere conforme agli standard IFSC (vedi regolamento internazionale in cui sono previsti solo i 15m). Le prese devono essere conformi a quelle omologate IFSC. Comunque le prese devono essere della stessa serie sulle due vie e dello stesso colore e posizionate direttamente sulla superficie di arrampicata, non sono ammessi spessori di nessun tipo tra le prese e la parete.
- 2.3 La superficie di arrampicata deve avere un minimo di due corsie parallele con la struttura di ogni corsia (compresa l'attrezzatura per il cronometraccio) conforme al layout ed alle dimensioni di cui alla figura 1.  
Le corsie di arrampicata possono essere adiacenti o separate ma in quest'ultimo caso la separazione tra le corsie non può essere maggiore di 1 m ed in ogni caso le corsie devono essere allineate orizzontalmente.
- 2.4 Il percorso di arrampicata su ogni corsia deve essere conforme al disegno di cui in figura 3.  
Ogni altro materiale (prese, rinvii, ecc) deve essere rimosso dal muro, con la sola eccezione dei punti di assicurazione permanenti.

### **La parete di arrampicata non omologata per il record**

- 2.5 Le prese utilizzate sulle 2 vie devono essere uguali per tipologia, numero, disposizione e colore.
- 2.6 La superficie di arrampicata deve avere un minimo di due corsie parallele. Le corsie di arrampicata possono essere adiacenti o separate ed in ogni caso le corsie devono essere allineate orizzontalmente.
- 2.7 Le 2 vie devono essere uguali nella forma e nel layout ed avere la stessa pendenza.  
Sarà compito del Tracciatore dichiarare se le vie sono perfettamente equivalenti o no. Nel caso in cui le vie non siano dichiarate perfettamente equivalenti, si procederà non più con un'unica salita

per tentativo, ma con l'inversione delle vie e la somma dei tempi per ciascun turno incluse le qualifiche.

### **Art. 3 SICUREZZA**

3.1 Tutte le apparecchiature tecniche utilizzate per gare di velocità devono soddisfare i requisiti richiesti dal regolamento IFSC; eventuali deroghe potranno essere concessa dalla Commissione Tecnica Nazionale.

#### **3.2 Equipaggiamento personale**

Ogni concorrente deve indossare l'imbragatura personale. Il Presidente di Giuria non permetterà ad un concorrente di partire se ritiene ragionevolmente che l'imbragatura del concorrente non sia sicura.

3.3 I concorrenti non possono utilizzare alcun dispositivo audio durante la salita.

#### **3.4 Utilizzo di corda**

Tutti i percorsi devono essere saliti con l'arrampicatore assicurato dall'alto ("Top-Rope") usando una corda che rispetti gli standard richiesti per le corde singole. Il PDG deciderà la frequenza con cui la corda deve essere cambiata.

#### **3.5 Punti di protezione**

Il collegamento della corda con il punto di deviazione e il punto di protezione superiore deve essere effettuato utilizzando un moschettone di sicurezza in acciaio preferibilmente collegato al punto di protezione da una fettuccia cucita ed una maglia rapida da 8 o 10 mm.

3.6 La struttura di arrampicata deve comprendere due punti di protezione attraverso i quali la corda deve passare: un punto primario di sospensione detto "Punto di protezione superiore" e un secondo punto detto "Punto di deviazione" per facilitare il controllo della corda d'arrampicata. Nelle strutture omologate, la posizione del punto di protezione superiore deve corrispondere a quella della figura 1. Anche il punto di deviazione se è sulla parte anteriore della superficie di arrampicata, deve essere posizionato come in figura 1. Il sistema del doppio punto di protezione vale anche per i percorsi non omologati. Il PDG, supportato dal Tracciatore, a suo insindacabile giudizio ne indicherà la collocazione.

#### **3.7 Utilizzo di sistema di autosicura**

Nelle gare di Coppa Italia o nei Campionati Italiani è obbligatorio l'utilizzo del sistema di autosicura certificato dall'IFSC e precisamente il modello Perfect Descent della ditta Aerial Adventure Technologies, LLC. con l'utilizzo di 1 o 2 moschettoni di sicurezza, il dispositivo deve essere collegato al punto primario di sospensione ("Punto di protezione superiore") della struttura dove viene posizionata anche la corda e assicurato con un secondo punto di protezione.

#### **3.8 Controlli di sicurezza con autoassicuratore**

La fettuccia deve essere collegata, da un addetto, all'imbragatura del concorrente con 1 o 2 moschettoni, a seconda dei modelli del sistema di autosicura in dotazione.

3.9 L'addetto al sistema di autosicura deve controllare che la fettuccia non sia attorcigliata, ma sia in posizione tale che possa scorrere in modo ottimale dentro al riavvolgitore

#### **3.10 Utilizzo Assicurazione manuale**

La corda di arrampicata deve essere controllata da terra da due assicuratori per ciascun partecipante posizionati su un lato della corsia di arrampicata. L'assicuratore primario può utilizzare un dispositivo con frenaggio assistito o manuale

Gli assicuratori devono prestare particolarmente attenzione affinché:

- a) i movimenti del concorrente non vengano ostacolati in alcun modo dalla corda (troppo lasca o troppo in trazione);
- b) tutte le cadute siano fermate in modo sicuro;
- c) il concorrente assicurato non subisca una caduta eccessiva.

3.11 Gli assicuratori incaricati dagli organizzatori devono essere addestrati ad assicurare i concorrenti nel modo adatto ad una salita di velocità. Il Presidente di Giuria è autorizzato ad indicare agli organizzatori di sostituire gli assicuratori in qualunque momento della competizione. Se sostituito l'assicuratore non sarà autorizzato a svolgere più alcun ruolo nell'assicurazione di un concorrente in quella competizione.

#### 3.12 **Controlli di sicurezza con corda**

La corda deve essere collegata all'imbragatura del concorrente con due moschettoni con chiusura a ghiera manuale o automatica, disposti in opposizione (cioè con le leve in opposizione) e la corda deve essere fissata ai moschettoni con un "nodo a otto", completato con un nodo di sicurezza o con nastro adesivo.

3.13 Prima della salita di ciascun concorrente, l'assicuratore deve verificare che:

- a) l'imbragatura del concorrente sia correttamente chiusa
- b) la corda sia correttamente collegata all'imbragatura

### **Art. 4 CRONOMETRAGGIO**

4.1 Il tempo di salita di ogni concorrente è il periodo che intercorre tra il segnale di partenza e il completamento dell'itinerario. Se il concorrente ha completato il suo tentativo rispettando queste regole allora il tempo registrato sarà considerato valido.

4.2 Il tempo di salita deve essere misurato usando con un dispositivo meccanico/elettrico approvato dalla FASI.

4.3 Il sistema di cronometraggio deve essere avviato automaticamente dal segnale di partenza in modo contemporaneo per entrambi i concorrenti e registrare il tempo finale di ciascun concorrente separatamente quando questi premono un interruttore o toccano un pannello meccanico/elettrico, laser. Il tempo può essere avviato esclusivamente attraverso il pulsante in dotazione allo Starter, non singolarmente dagli atleti attraverso il tappettino a terra che ha validità esclusivamente di segnalare la falsa partenza.

Il pannello meccanico/elettrico di interruzione del tempo deve essere posizionato come nella Figura 3 o ove diversamente deciso dal Tracciatore per le vie non omologate. Nel caso non si usi un pannello meccanico/elettrico, ma un interruttore a "fungo" o di dimensioni ridotte o laser, lo stesso dovrà essere posizionato nella parte più bassa del rettangolo di riferimento e precisamente tra i fori 8 e 9 della Colonna A del pannello DX10 nella figura 2 e 3.

4.4 Per le gare di Coppa Italia e Campionati Italiani assoluti, il sistema di cronometraggio deve essere in grado di registrare i tempi di almeno 1/1.000 di secondo. Ai fini della classifica dei concorrenti, i tempi devono essere segnalati e visualizzati a 1/100 di secondo. A meno che il tempo registrato sia esattamente un 1/100 di secondo, deve essere letto e arrotondato al più vicino 1/100 di secondo inferiore (arrotondato per difetto). Inoltre dovrà essere dotato di un Sistema in grado di rilevare la falsa partenza.

- 4.5 Il sistema di cronometraggio deve comprendere un indicatore luminoso di partenza fissato alla superficie della parete visibile dai concorrenti.
- 4.6 Il Presidente di Giuria ha la responsabilità di assicurarsi che il sistema di cronometraggio funzioni correttamente.  
Il Presidente di Giuria incontrerà il personale tecnico coinvolto affinché familiarizzi con le attrezzature prima dell'inizio della salita. Un test di controllo verrà effettuato per assicurarsi che l'apparecchiatura funzioni correttamente.

## Art. 5 NUMERO DI CONCORRENTI PER OGNI TURNO

- 5.1 Il numero di atleti ammesso alla fase finale è determinato in funzione del numero di atleti che hanno registrato un tempo valido nel turno di qualificazione:

Numero di atleti che hanno registrato un tempo valido nel turno di qualificazione	Quota per il turno finale
4 ---7	4
8---15	8
16 o più	16

Se il numero di concorrenti che registrano un tempo valido nel turno di qualificazione è inferiore a 4 ma il numero totale dei concorrenti è uguale o superiore a 4, il turno di qualificazione verrà ripetuto.

- 5.2 La quota indicata per il turno finale è formata dagli atleti meglio classificati del turno di qualificazione.
- 5.3 Nel caso in cui venga superata la quota indicata per il turno finale la procedura per la gestione dei concorrenti a pari merito è definita all'articolo 7.5
- 5.4 Stante quanto previsto al punto 5.1, nel caso in cui vi siano meno di 16 atleti che abbiano registrato un tempo valido nel turno di qualificazione, al fine di permettere una ampia partecipazione di atleti al turno di finale, è data facoltà al Presidente di Giuria, sentiti i team manager, di far accedere tutti i concorrenti al turno di finale stesso, prevedendo un idoneo sviluppo del tabellone degli scontri diretti.

## Art. 6 ORDINI DI PARTENZA

### 6.1 Qualifiche

L'ordine di partenza deve essere casuale. Il primo partecipante si posizionerà sempre a sx, il secondo in ordine a dx; nella seconda salita di qualifica si ripete la stessa sequenza invertendo la corsia se i concorrenti sono in numero pari; altrimenti, arrivati a chiamare l'ultimo concorrente a sx si riparte con il primo a dx e si procede di conseguenza.

### 6.2 Finale

L'ordine di partenza e l'attribuzione della corsia per ogni fase del turno finale è fissato nella Figura 4, 5 e 6 per il turno finale a seconda del numero di finalisti, rispettivamente 4, 8 o 16.

Nota. Se due o più concorrenti sono pari merito dopo il turno di qualificazione devono essere separati in modo casuale per la sistemazione nell'ordine di partenza della prima fase del turno finale.

## **Art. 7 TURNO DI QUALIFICAZIONE E TURNO DI FINALE**

### **7.1 Turno di Qualificazione (due corsie)**

Il turno di qualificazione si svolge su due corsie con i concorrenti che arrampicano a coppie. Ogni concorrente dovrà fare un tentativo su ciascuna delle due corsie, salvo il caso in cui sia coinvolto in una falsa partenza o in un incidente tecnico. Nel caso di 1 falsa partenza in qualificazione con sistema INTERNAZIONALE un concorrente non verrà squalificato e la salita sarà considerata come una caduta; l'altro concorrente potrà ripetere la sua salita. Se un concorrente ha fatto due false partenze, il concorrente rimanente dovrà completare tutti i tentativi non ancora fatti su una o entrambe le corsie salendo da solo.

7.2 Ai concorrenti dovrà essere concesso un tempo minimo di riposo di cinque (5) minuti tra il completamento del loro tentativo sulla prima corsia e l'inizio del tentativo sulla seconda corsia.

7.3 Ogni concorrente deve rimanere nella zona di salita come indicato dal Presidente della Giuria fino a quando non abbia completato i tentativi su entrambe le corsie.

7.4 Nel caso di pari tempo in qualifica, si considera meglio piazzato il concorrente con il miglior tempo nell'altra prova. Se il pareggio permane si ripete la prova per i soli concorrenti a pari tempo e solo nel caso siano interessati alla fase finale, per tutte le volte necessarie ad eliminare il pari merito. I tempi registrati in questi tentativi saranno utilizzati solo per spareggiare il pari merito.

### **Turno di Finale**

7.5 Nel turno di Finale è prevista la presentazione dei concorrenti qualificati come semifinalisti, prima dello svolgimento delle relative salite

7.6 Il turno di finale si svolge attraverso una serie di fasi di eliminazione (ottavi di finale, quarti di finale, semifinale), ciascuna costituita da un certo numero di salite individuali. Il numero di fasi e relative salite è determinato in funzione del numero di atleti qualificati per il turno di finale.

7.7 Il vincitore di ogni salita sarà il concorrente con il minor tempo valido in quella salita. Se in una salita un solo concorrente registra un tempo valido questo sarà considerato il vincitore.

7.8 Nel caso in cui nessun concorrente in una salita abbia registrato un tempo valido si verifica una delle situazioni di seguito descritte:

a) Se un concorrente ha fatto due false partenze in caso di partenza CLASSICA o una sola falsa partenza in caso di partenza INTERNAZIONALE, il vincitore è l'altro concorrente.

b) Se entrambi i concorrenti hanno fatto una falsa partenza con il sistema INTERNAZIONALE o due false partenze con il sistema CLASSICO verrà eliminato quello che ha avuto il tempo di reazione minore, quindi è partito per primo.

c) Se sono entrambi caduti, la salita sarà considerata in parità e si applicherà la regola prevista al successivo punto 10.3

Un concorrente che abbia vinto per errore dell'altro concorrente, come previsto dal caso (a), non è tenuto ad effettuare la prova di salita per registrare un tempo valido ad eccezione della Finale per il 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> posto in cui il vincitore può decidere di effettuare la salita

7.9 Se nella salita i concorrenti registrano lo stesso tempo, si applicherà la regola prevista al successivo punto 10.3

## **Art. 8 PERIODO DI PRATICA**

8.1 Ove possibile, il turno di qualificazione deve essere preceduto da un periodo di pratica. Il Presidente di Giuria comunica il tempo e la durata di ogni periodo di pratica durante il Technical Meeting e, se necessario, per quale ragione non è possibile effettuare la pratica. Nel caso di una gara su più giorni, ove possibile, il periodo di pratica deve essere ripetuto anche prima delle finali.

- 8.2 Il periodo di pratica normalmente viene svolto in una delle due modalità di seguito descritte:
- a) Un'anticipazione del turno di qualificazione in cui ogni concorrente, che dovrà parteciparvi, è autorizzato a compiere un tentativo su ogni corsia secondo l'ordine di partenza pubblicato per il turno di stesso.
  - b) Una serie di periodi di pratica individuali distinti per ogni squadra iscritta alla competizione. In questo caso, il Presidente di Giuria deve definire una pianificazione pratica che identifica il momento in cui ogni squadra effettua le prove pratiche e la durata del periodo assegnato, che deve essere proporzionale al numero dei concorrenti della squadra.
- 8.3 Il Presidente della Giuria è autorizzato a variare i tempi e il formato del periodo di pratica per tener conto di eventuali circostanze specifiche della manifestazione.
- 8.4 Il periodo di pratica comprende una dimostrazione del segnale di falsa partenza e del sistema di cronometraggio.
- 8.5 In caso di falsa partenza durante questa fase di gara viene permesso al concorrente di completare la salita.

## **Art. 9 PROCEDURA DI ARRAMPICATA**

### **9.1 Partenza**

In tutte le gare il segnale di partenza sarà dato mediante un segnale sonoro chiaramente udibile attivato da uno Starter che, preferibilmente, sarà uno dei Giudici di Gara (obbligatorio per le gare di Coppa Italia e Campionato Italiano). Lo Starter deve scegliere una posizione nella quale non è visibile ai concorrenti. La sorgente del segnale acustico di partenza deve essere posizionata il più vicino possibile ed equidistante da entrambi i concorrenti.

La partenza in modalità CLASSICA, ove si decida di usarla, prevede che dopo il "pronti" lo starter deve spingere il pulsante di via con un ritardo variabile da 0,5 a 2 secondi.

Solo per le gare di Coppa Italia ed i Campionati Italiani **DEVE** essere previsto il sistema di partenza INTERNAZIONALE: ovvero nel momento in cui lo starter preme il pulsante del via, si avranno 3 segnali acustici intervallati di un secondo. I primi due suoni devono essere di uguale intensità, mentre il terzo deve avere un tono più alto. Il tempo parte al terzo segnale acustico.

(Nelle altre competizioni sarà compito del Presidente di Giuria, in base alla tipologia di gara ed alle apparecchiature esistenti, decidere quale forma adottare).

9.2 Alla chiamata dello starter, ogni concorrente deve:

- a) Posizionare il tappetino o il pedale di partenza, se presente, nella posizione di partenza preferita,
- b) Presentarsi a non più di due (2) metri davanti al muro di arrampicata rivolto al pubblico. Un assicuratore deve fissare la corda all'imbragatura del concorrente come definito nell'articolo 3.

9.3 Al comando 'Ai vostri posti' ogni concorrente deve:

- a) Avvicinarsi alla parete di arrampicata entro 4 secondi
- b) Prendere posizione sul tappetino o pedale con un piede, mettendo entrambe le mani e un piede sulle prese di partenza scelte.

9.4 Lo starter ordinerà agli atleti di allontanarsi e li posizionerà nuovamente se:

- a) è convinto che gli atleti non siano in posizione regolare
- b) un'atleta alza la mano per indicare che non è pronto a partire.

9.5 Quando i concorrenti sono immobili nella posizione di partenza, lo Starter deve annunciare "Pronti!" e dopo una breve pausa (inferiore comunque a 2 secondi) deve attivare il segnale di partenza.

- 9.6 Nessun ricorso contro le istruzioni di partenza è ammesso dal momento in cui lo starter annuncia "Pronti".
- 9.7 Lo starter può interrompere la partenza quando, a sua discrezione, ritenga che un concorrente:
- a) non rispetti il comando "Ai vostri posti!" o non si ponga nella posizione di partenza in un tempo ragionevole;
  - b) dopo il comando 'Ai vostri posti!' disturbi l'altro concorrente mediante suoni o altro.

In entrambi i casi il Presidente di Giuria può ammonire il concorrente per comportamento scorretto con un Cartellino Giallo conformemente a quanto previsto dalle procedure disciplinari. Se il Presidente di Giuria non è d'accordo con la decisione dello Starter i concorrenti saranno informati.

9.8 **Falsa partenza**

Un concorrente fa una falsa partenza se, a parere dello Starter (o di un assistente espressamente designato):

- a) abbandona il tappetino di partenza dopo che lo starter ha dichiarato 'pronti!' ma prima del segnale di partenza,
- b) reagisce al segnale di partenza in meno di 1/10 di secondo

Quando viene utilizzato un sistema di cronometraggio meccanico/elettrico, a meno che non ci sia la chiara evidenza della presenza di un guasto, le registrazioni effettuate dallo stesso sono le sole a determinare se si è trattato di una partenza falsa e la prova fornita da questo apparecchio è accettata come conclusiva.

- 9.9 Il regolamento delle False Partenze cambia in funzione del sistema di partenza adottato:

9.9.1 **SISTEMA CLASSICO (singolo bip)**

Un concorrente può effettuare una (1) falsa partenza durante la gara, senza penalità.

Se lo stesso concorrente effettua una seconda falsa partenza (in qualsiasi turno della gara):

- a) sarà considerato come se non avesse un tempo valido per la salita in cui è stata effettuata la falsa partenza e non prosegue con la partecipazione alla competizione.
- b) La classifica del concorrente che ha effettuato due false partenze sarà calcolata come segue:
  - i. quando la seconda falsa partenza è effettuata nel turno di qualificazione, il concorrente sarà classificato ultimo in quel turno;
  - ii. quando la seconda falsa partenza è effettuata nel turno di finale, il concorrente sarà classificato all'ultimo posto di quella fase; nel caso in cui più concorrenti vengano eliminati per doppia falsa partenza nella stessa fase di gara si applicherà la regola prevista al punto 10.3.

9.9.2 **SISTEMA INTERNAZIONALE (3 bip)**

Un concorrente alla prima falsa partenza:

- i. Se accade in fase di qualifica è considerato CADUTO e ha diritto al secondo tempo valido ( se presente)
- ii. Se accade durante gli scontri diretti risulterà sconfitto e sarà classificato all'ultimo posto della classifica del turno di gara
- iii. Se accade in semifinale parteciperà comunque alla piccola finale per il terzo posto
- iv. Se accade in finale risulterà secondo classificato, nella piccola finale quarto.

- 9.10 In caso di falsa partenza, lo starter deve fermare entrambi i concorrenti immediatamente.

- 9.11 Un tempo valido non può essere registrato per nessun concorrente in una salita in cui si è verificata una falsa partenza.

**Completamento del Tentativo**

- 9.12 Fatto salvo l'articolo 9.11, si considera come tentativo valido ed il tempo verrà registrato quando il concorrente preme l'interruttore/pannello finale/laser con una mano e ferma il timer.

Quando viene utilizzato un sistema di cronometraggio meccanico/elettrico, a meno che non ci sia la chiara evidenza della presenza di un guasto, le registrazioni effettuate dallo stesso sono le sole a determinare il tempo finale del concorrente e la prova fornita da questo apparecchio è accettata come conclusiva.

9.13 Se un concorrente non ferma il cronometro, il tentativo non è valido e nessun tempo verrà registrato. Nessun tentativo ulteriore sarà consentito a meno che non sia dimostrato che il sistema di cronometraggio meccanico/elettrico è difettoso.

Un insuccesso individuale nel fermare il cronometro non costituisce una ragione per affermare che l'apparecchio è difettoso.

Se più concorrenti consecutivi sulla stessa via non riescono a fermare il cronometro, o se si verificano errori sistematici, il Presidente di Giuria può richiedere di testare il sistema. Se questo test mostra un errore, il Presidente di Giuria deve far rifare le prove a tutti i concorrenti, anche quelli coinvolti precedentemente. Se dal test non emerge alcuna anomalia, i risultati sono confermati. Il test può includere la richiesta ad un tracciatore di salire la via e premere l'interruttore/pannello finale/laser.

Il Presidente di Giuria può prendere in considerazione le registrazioni video per determinare se per una qualsiasi apparecchiatura è necessaria una prova, mentre la registrazione video di un concorrente che ha colpito l'interruttore/pannello finale/laser (ma il cronometro non si è fermato) non può essere considerata come prova conclusiva di un guasto dell'apparecchiatura, ma a Sua discrezione può rilevare un incidente Tecnico e far ripetere la salita.

9.14 Un tentativo non è considerato valido e nessun tempo viene registrato se il concorrente:

- a) cade, ovvero rimane appeso alla corda
- b) utilizza i bordi laterali o il bordo superiore della parete per l'arrampicata;
- c) tocca il terreno con qualsiasi parte del corpo, dopo essere partito;
- d) usa qualunque aiuto artificiale;
- e) nel tentativo, di non cadere, riprende al volo una presa sotto quella già raggiunta in precedenza.

Nei casi a) c) ed e) il concorrente non può in nessun caso ripartire pena la perdita automatica dello scontro diretto

## **Art. 10 CLASSIFICA DOPO OGNI TURNO**

### **10.1 Turno di qualificazione**

Fatta salva la regola 9.11 in materia di false partenze, i concorrenti saranno classificati in base al tempo più veloce registrato sulle vie A o B. Se un concorrente non riesce a registrare un tempo valido nè sulla via A nè sulla B sarà classificato in ultima posizione.

### **10.2 Turno di Finale**

I concorrenti del turno di finale saranno classificati in ordine rispetto all'ultima fase di gara in cui hanno gareggiato nel seguente ordine:

- a) Prima i vincitori delle salite di quella fase di gara (che accedono alla fase successiva, fatta eccezione per i concorrenti che disputano la Piccola e Grande finale)
- b) Seguono i perdenti delle salite di quella fase di gara che saranno classificati l'uno rispetto all'altro ordinati sulla base del miglior tempo (Fastest Time) ottenuto in tutte le fasi della competizione (turno di qualificazione e turno di finale). In caso di parimerito si procede con i secondi tempi ottenuti e così via fino ad eliminare la parità.
- c) Gli eventuali concorrenti che non dovessero partire verranno indicati in classifica come DNS (Did Not Start) e classificati all'ultimo posto di quella fase di finale.

Si specifica che quanto indicato al punto b) sarà applicato anche ai concorrenti che non dovessero ottenere un tempo valido (CADUTA) mentre nel caso di Falsa Partenza saranno classificati all'ultimo posto del turno in questione.

- 10.3 Se entrambi i concorrenti registrano lo stesso tempo valido o nessun tempo valido (diverso da falsa partenza), la relativa salita verrà ripetuta. Se anche nella nuova salita i concorrenti rimangono in parità, la loro classifica sarà determinata sulla base dei loro tempi del turno di qualificazione, (nessuna ripetizione avrà luogo se entrambi i concorrenti falliscono la partenza).
- 10.4 I due concorrenti eliminati nel turno di semifinale si sfideranno in un confronto diretto per il 3 ° e 4° posto (Piccola finale) e i vincitori del turno di semifinale si sfideranno in un confronto diretto per il 1 ° e 2 ° posto (Grande finale). La Piccola finale deve sempre essere disputata prima dell'inizio della Grande finale

#### **Art. 11 INCIDENTE TECNICO**

- 11.1 Si definisce incidente tecnico qualsiasi evento che si traduce in uno svantaggio o in un ingiusto vantaggio per un concorrente senza che sia il risultato di una azione da parte del concorrente stesso.
- 11.2 La conferma o non conferma di un incidente tecnico sarà fatta dal Presidente di Giuria se necessario dopo una consultazione con il Giudice aggiunto e, se ritenuto necessario, dopo eventuale presa visione del video.
- 11.3 Un malfunzionamento del sistema di cronometraggio meccanico/elettrico sarà considerato come un incidente tecnico e potrà influire solo sui concorrenti nella cui salita si è verificato se il guasto può essere riparato e il funzionamento del sistema ripristinato (ad esempio, quando il problema si riferisce ad un collegamento difettoso). In questo caso la salita sarà corsa nuovamente una volta che si ha l'evidenza che il sistema funzioni.  
Se il guasto non può essere riparato, il Presidente di Giuria deve interrompere il turno in cui si è verificato il malfunzionamento e farlo ripetere integralmente con un nuovo sistema di cronometraggio.
- 11.4 **Procedura a seguito di un incidente tecnico**  
Se un concorrente o il suo team manager ritiene che si sia verificato un incidente tecnico, deve contattare immediatamente il Presidente di Giuria e in ogni caso prima dell'inizio della salita seguente. Nessun incidente tecnico sarà preso in considerazione in caso di comunicazione effettuata dopo l'inizio della salita seguente o successiva.
- 11.5 Quando un incidente tecnico è confermato, tutti i concorrenti interessati rimarranno all'interno del terreno di gara come indicato dal Presidente della Giuria.
- 11.6 Quando si verifica un incidente tecnico che interessa solo un concorrente in una salita:  
a) se l'evento si verifica durante il Turno di qualificazione, è concesso di ripetere il tentativo solo al concorrente interessato dall'incidente tecnico;  
b) se l'evento si verifica durante una qualsiasi delle fasi del turno di finale (dagli ottavi di finale alla Finale per il 1° e 2° posto) la salita interessata sarà ripetuta per entrambi i concorrenti,
- 11.7 Ai concorrenti interessati da un incidente tecnico è consentito un tempo di recupero minimo di cinque (5) minuti.

#### **Art. 12 USO DI REGISTRAZIONI VIDEO**

- 12.1 Le registrazioni video ufficiali devono essere fatte per tutti i tentativi di tutti i concorrenti almeno nelle prove di Coppa Italia e Campionati Italiani.
- 12.2 Le registrazioni video ufficiali devono essere effettuate utilizzando possibilmente (2) telecamere, che devono essere in grado di mostrare come minimo:  
a) La posizione di partenza di entrambe le corsie all'inizio di ogni salita  
b) l'interruttore/pannello finale di entrambe le corsie, al termine di ogni salita

c) Il tentativo di ogni coppia di concorrenti in ogni salita.

- 12.3 Prima del turno, il Presidente di Giuria deve informare gli operatori addetti alle telecamere sulle tecniche e procedure adeguate. Il Presidente della Giuria determina la posizione delle telecamere. Particolare attenzione deve essere adottata per garantire che gli operatori non siano disturbati nell'esercizio delle loro funzioni e che l'inquadratura della telecamera non sia accidentalmente impedita. La registrazione delle prove può essere fatta anche con un impianto di videoregistrazione con telecamere fisse, quindi senza la presenza di operatori video.
- 12.4 Un monitor di riproduzione collegato a un sistema di riproduzione video deve essere fornito per rivedere qualsiasi incidente tecnico e permetterne la valutazione. Il monitor di riproduzione deve essere posizionato, convenientemente, vicino al tavolo dei giudici in modo tale che gli stessi possano osservare le registrazioni video ufficiali e discutere di qualsiasi incidente senza che il video possa essere visto da persone non autorizzate e senza che i giudici siano ascoltati o interrotti durante le loro discussioni.
- 12.5 Le decisioni dei giudici, inclusi gli appelli, non prenderanno in considerazione alcuna prova video diversa dalle registrazioni video ufficiali.
- 12.6 Alla fine di ogni turno, le copie delle registrazioni video ufficiali devono essere consegnate al Presidente di Giuria o salvate sul PC utilizzato per la gestione delle telecamere almeno fino all'ufficialità delle classifiche finali.

### **Art. 13 RICORSI**

- 13.1 Tutti i ricorsi, fatto salvo quanto previsto di seguito, devono essere presentati ai sensi dell'art. 25 del "REGOLAMENTO DI GARA F.A.S.I. – PARTE GENERALE".
- 13.2 Ad esclusione dei ricorsi effettuati ai sensi degli articoli 13.3 e 13.7, il ricorso sarà accettato solo se accompagnato dal versamento della cauzione che sarà restituita solo in caso di accoglimento dello stesso.

#### **Ricorso riguardante la sicurezza**

- 13.3 Un ricorso riguardante la sicurezza può essere presentato se gli atleti/allenatori/accompagnatori di almeno tre squadre diverse sono del parere che la sicurezza sia seriamente minacciata. Il Presidente di Giuria esamina la questione e, se del caso, intraprende le azioni necessarie
- 13.4 Nel caso di ricorso, il Presidente di Giuria decide ai sensi dell'art. 25 del "REGOLAMENTO DI GARA F.A.S.I. – PARTE GENERALE".
- 13.5 Al ricevimento di un ricorso scritto relativo ai risultati ufficiali, il Presidente di Giuria comunicherà ufficialmente che i risultati sono oggetto di ricorso, annotandolo sulle classifiche pubblicate.
- 13.6 Se la Giuria non può raggiungere una decisione unanime sul ricorso, rimane valida la decisione originale e la cauzione è restituita. La decisione deve essere presa il più rapidamente possibile secondo le circostanze. La decisione della Giuria sul ricorso sarà presentata per iscritto e consegnata dal Presidente di Giuria alla persona che ha ufficialmente presentato il ricorso.
- 13.7 Deve essere esaminato immediatamente e in ogni caso prima dell'inizio della salita successiva, un ricorso riguardante:
- a) Il giudizio sul tentativo di un concorrente (ad esempio per quanto riguarda una falsa partenza) in una salita;
  - b) Il risultato di qualsiasi salita nel turno finale.
- La salita seguente non inizierà fino a quando il ricorso non è stato deciso. Per questo tipo di ricorsi non è dovuto il versamento di alcuna cauzione.

- 13.8 Il ricorso contro la graduatoria (classifica) di un concorrente deve essere effettuato per iscritto e consegnato al Presidente di Giuria:
- a) Per quanto riguarda un eventuale ricorso relativo al turno di qualificazione, entro 10 (dieci) minuti dall'ora di pubblicazione di tutti i risultati ufficiali per quel turno di gara;
  - b) Per quanto riguarda un eventuale ricorso riguardante la fase finale, subito dopo la pubblicazione del risultato del concorrente in questione o comunque entro 5 (cinque) minuti dall'ora di pubblicazione di tutti i risultati ufficiali per quel turno di gara .
- In ogni caso tale ricorso deve essere accompagnato dalla cauzione prevista nel "REGOLAMENTO DI GARA F.A.S.I. - PARTE GENERALE".

#### **Conseguenze del giudizio sul ricorso**

13.9 La decisione del PDG sul ricorso è definitiva per il concorrente che l'ha presentato e non soggetta a ulteriore appello.

- 13.10 Qualora le conseguenze derivanti da una decisione del PDG, assunta a seguito di ricorso ("decisione originaria"), espliciti i suoi effetti anche su uno o più concorrenti diversi sarà possibile per questi ultimi presentare un ulteriore ricorso.
- a) Per quanto riguarda i ricorsi relativi ai turni di qualifica o semifinale, entro cinque (5) minuti dall'ora di pubblicazione della decisione originale
  - b) Per quanto riguarda i ricorsi riguardanti la finale, immediatamente dopo la pubblicazione della decisione originale.
- Nessun ricorso in relazione alle conseguenze di una decisione originaria può essere presentato oltre il periodo di cui sopra.

#### **Deferimento al Giudice Sportivo**

13.11 Nei casi in cui il Presidente di giuria valuti che una violazione regolamentare, sia tale da essere portata all'attenzione della Commissione Giustizia e Disciplina, la sottoporrà a questo Organismo inviando il proprio report, copie delle comunicazioni scritte tra il PDG e il team manager/concorrente in questione, e tutta l'ulteriore documentazione relativa.

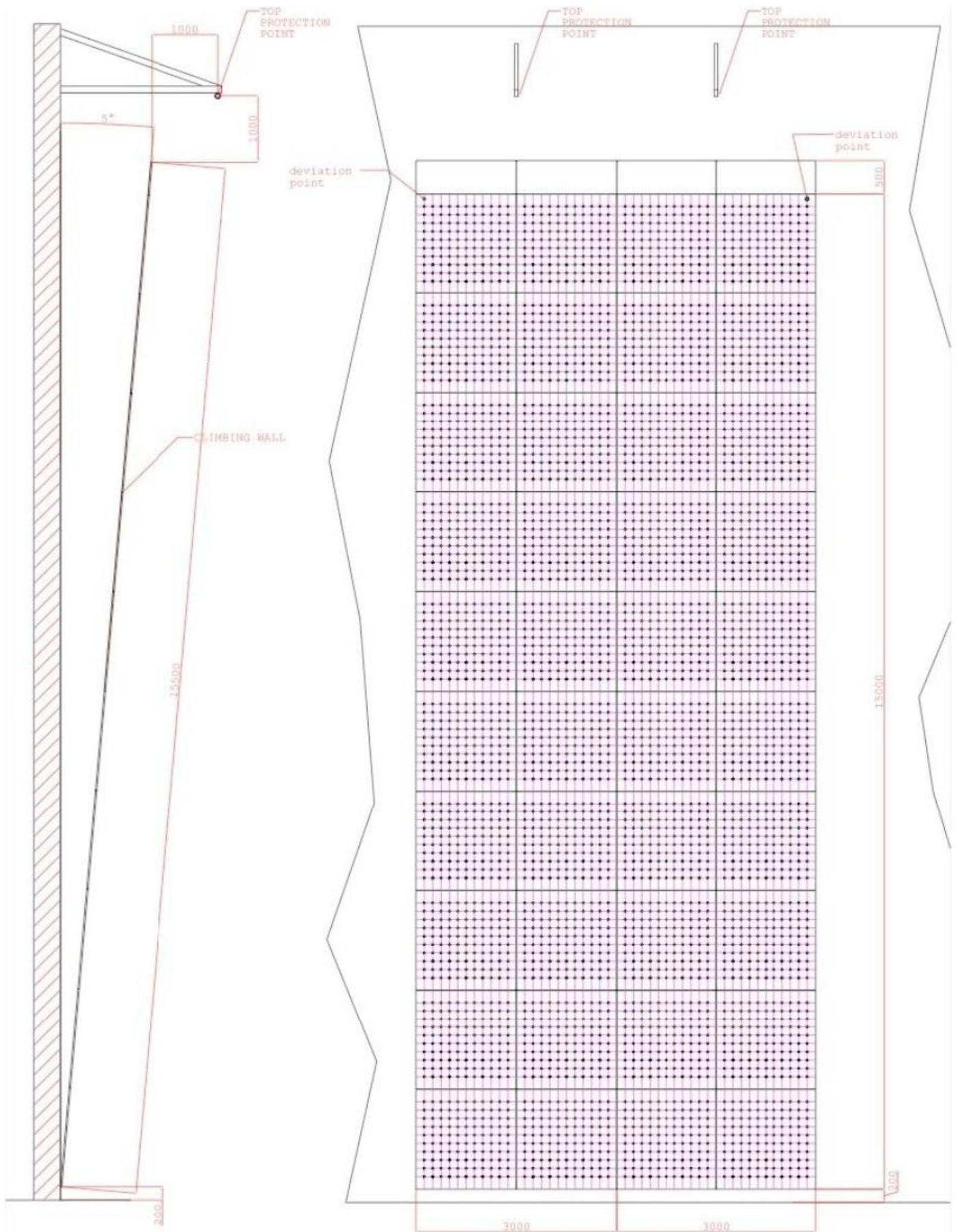


Figura 1

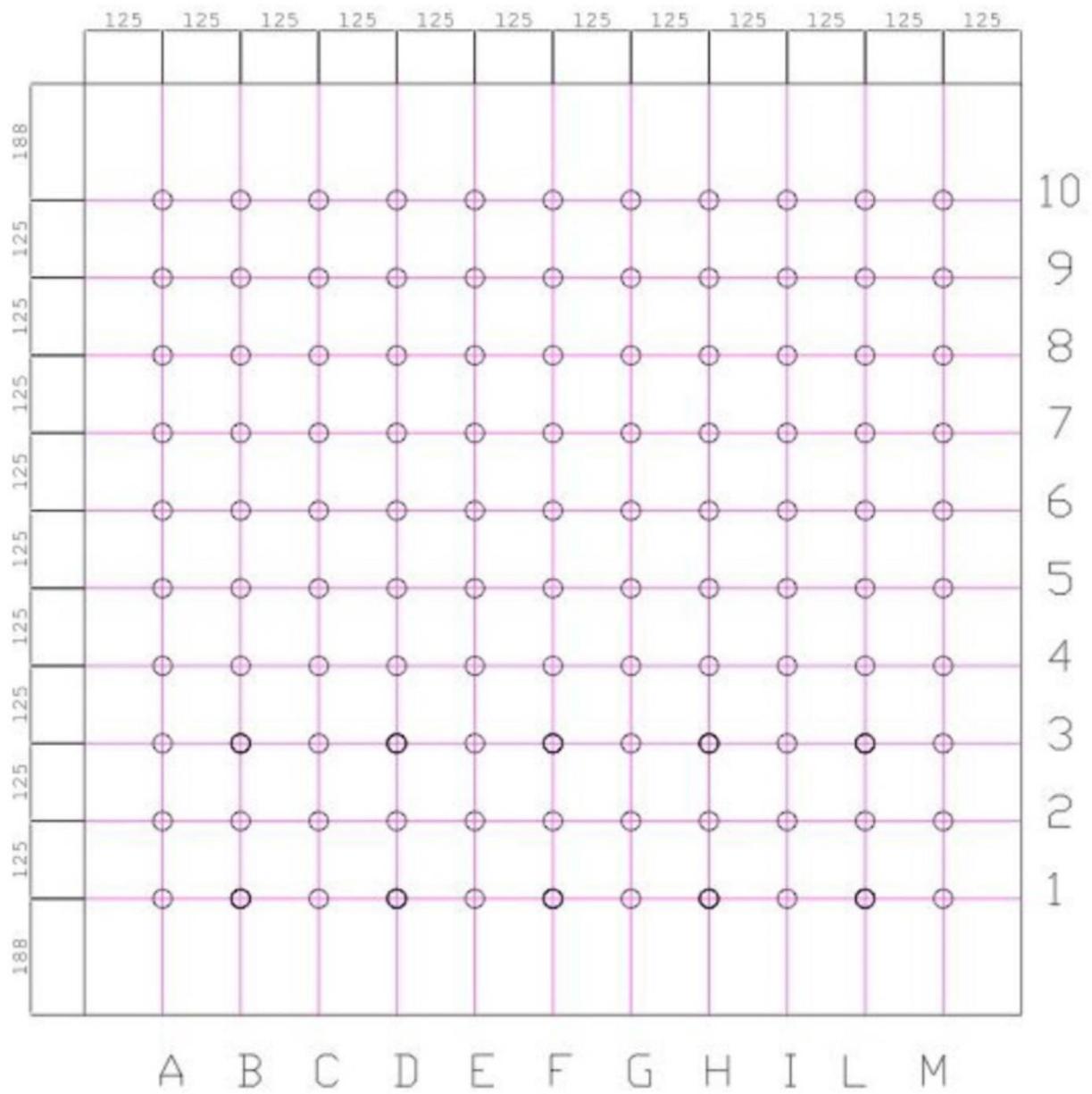


Figura 2

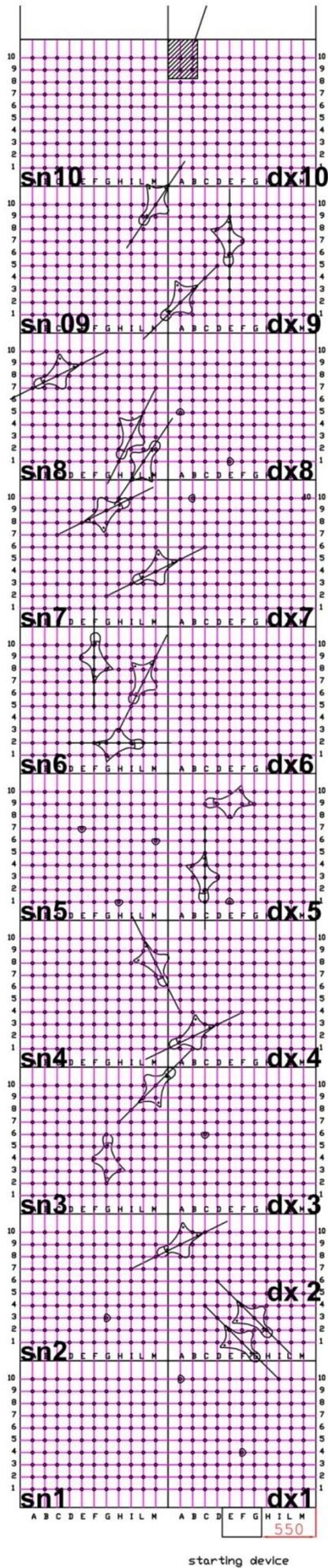


Figura 3

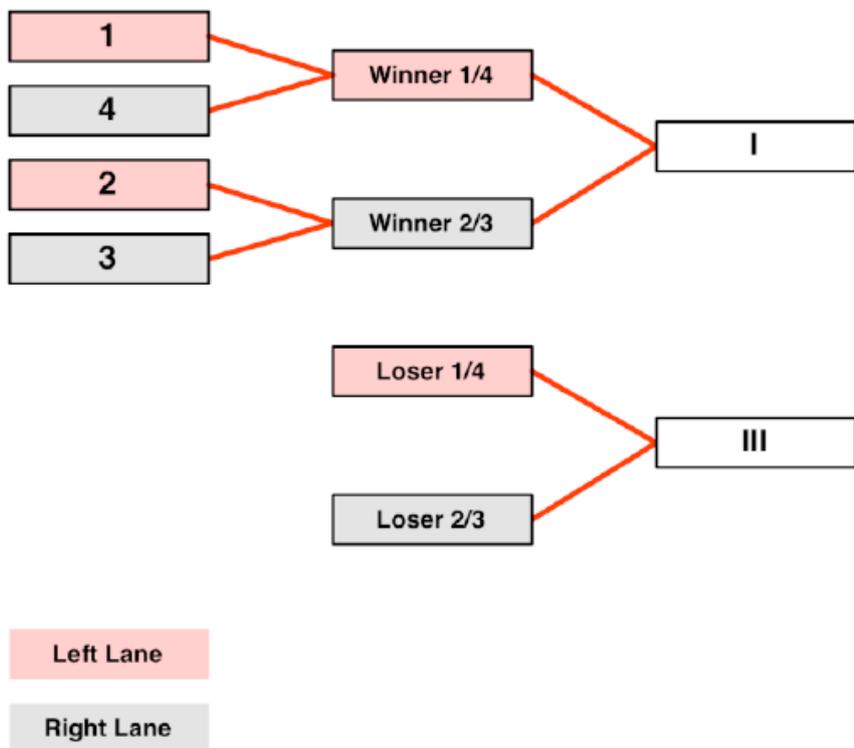


Figura 4

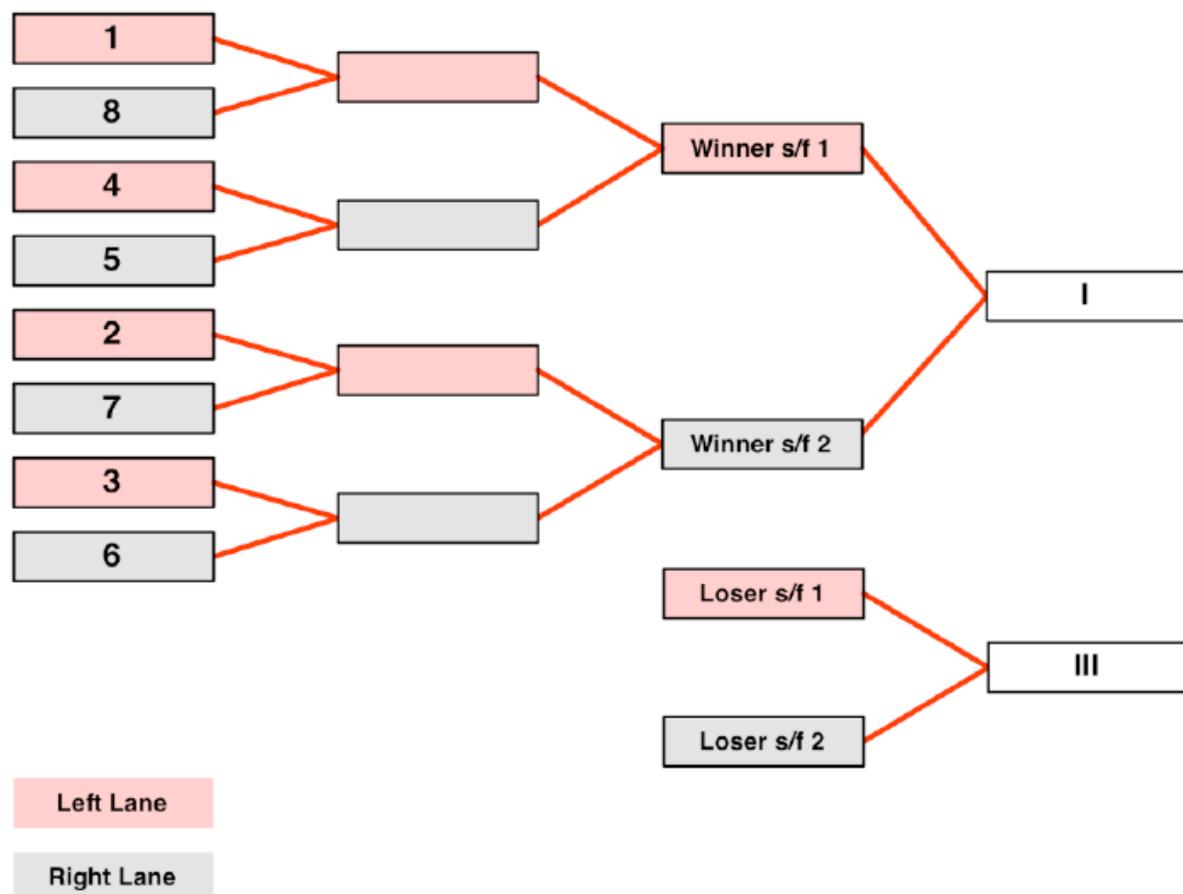


Figura 5

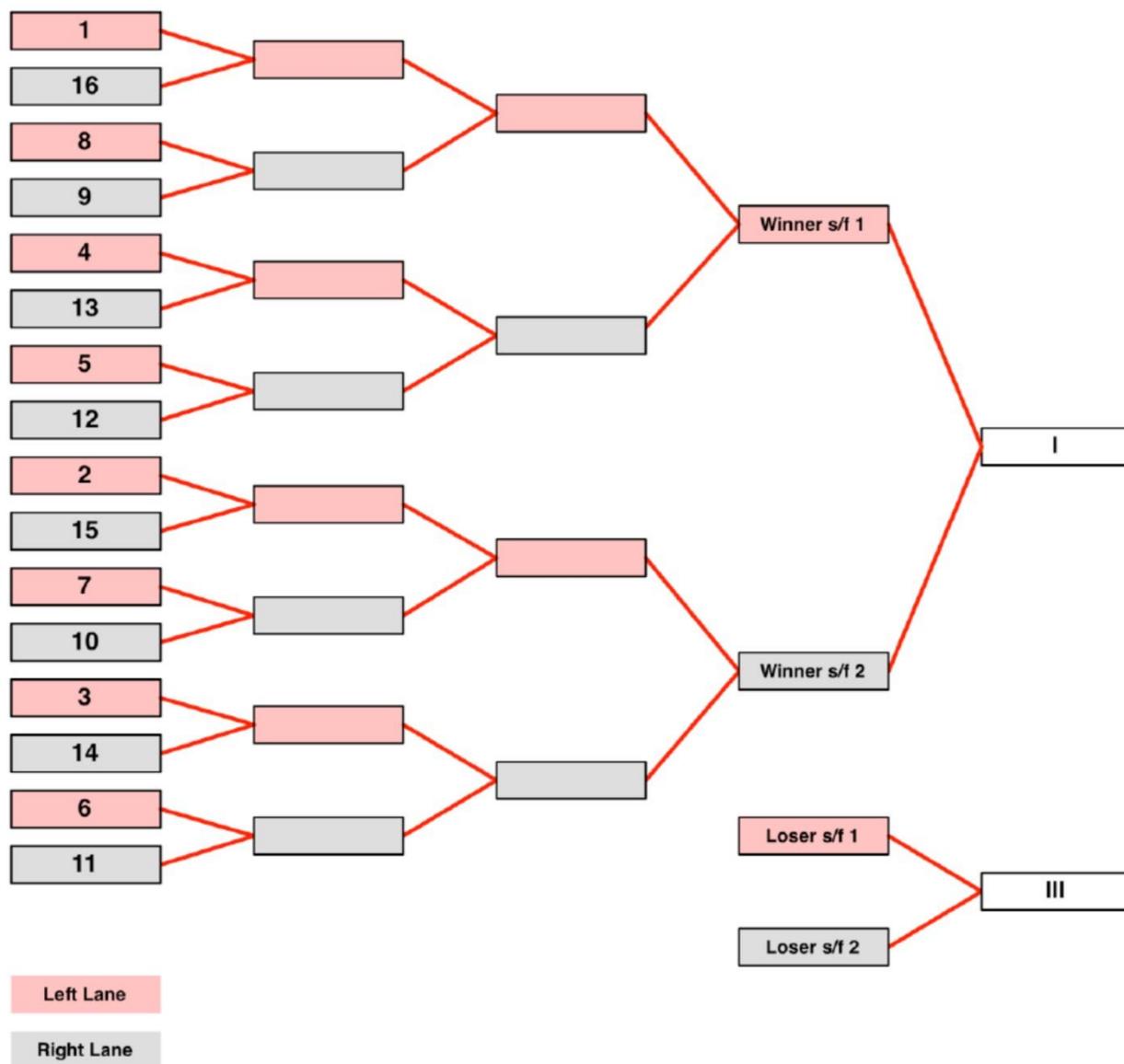


Figura 6



## MODULO RICORSO

Competizione	_____		
Data e Ora	_____		
Categoria	_____		
Ricorso presentato da:	Nome	Cognome	Data di nascita
	_____	_____	_____
	N. Tessera FASI	Società	Ruolo
	_____	_____	_____
Motivo del ricorso (breve descrizione):	_____ _____ _____		
Firmando il presente documento prendo atto che, in caso di ricorso respinto, l'importo dovuto per la richiesta (50€/ricorso, da versare contestualmente alla consegna della domanda di ricorso) verrà trattenuto dalla Federazione.			
	Firma _____		

Esito ricorso:	<input type="checkbox"/> ACCOLTO	<input type="checkbox"/> RIFIUTATO
Spiegaione della decisione presa dalla giuria:	_____ _____ _____	
Presidente di giuria:	Nome e Cognome _____	
	Firma _____	

Federazione Arrampicata Sportiva Italiana  
C.F. 97523640015 - P.IVA 06397900015  
Sede Legale: Via del Pilastrò, 8 - 40127 Bologna  
Sede Amministrativa: Via Caduti di Sabbionò, 3 - 40068 San Lazzaro di Savena (BO)  
Sede Operativa: Via Giovanni Battista Piranesi, 46, 20137 Milano



FEDERAZIONE  
SPORTIVA NAZIONALE  
RICONOSCIUTA  
DAL CONI

