



## “REGOLAMENTO TECNICO DI GARA F.A.S.I. SPECIALITA’ VELOCITA’ (SPEED) - ANNO 2018

### PREMESSA

Il presente regolamento tecnico per la specialità di Velocità (Speed) si intende a tutti gli effetti parte integrante del “REGOLAMENTO GENERALE DI GARA F.A.S.I. – anno 2018”

In relazione al numero di praticanti, si rende indispensabile incentivare in ogni modo la diffusione della specialità Speed fin dalle categorie giovanili. Per un sviluppo armonico e completo dell’atleta, la CT suggerisce di non proporre solo competizioni su pareti omologate per il record secondo lo standard IFSC, ma di organizzare manifestazioni laddove siano riproducibili i canoni della specialità.

### 1 GENERALITA’

- 1.1 Le gare di velocità si svolgono su itinerari opportunamente tracciati sia su pareti artificiali appositamente progettate, omologate per il record o no, sia su elementi “naturali” quali ad esempio dighe od anche su altre strutture 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 di eliminazione.Nel caso di eventi imprevisti, il Presidente di Giuria può decidere di cancellare uno dei turni, in questo caso i risultati del turno precedente saranno considerati come la classifica del turno annullato.

### 2 LA STRUTTURA DI ARRAMPICATA

#### La Struttura di arrampicata omologata per il record

- 2.1 La struttura di arrampicata devono essere conformi agli standard IFSC (vedi regolamento internazionale in cui sono previsti solo 1 15m). Le prese devono essere conformi alle omologate IFSC, sono ammesse anche quelle dello standard precedente al 2013. 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.
- 2.2 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 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.
- 2.3 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 Struttura di arrampicata non omologata per il record

- 2.4 Le prese utilizzate nelle 2 vie devono essere uguali per tipologia, numero e disposizione.
- 2.5 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.
- 2.6 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.

### **3 SICUREZZA**

- 3.1 Tutte le apparecchiature tecniche utilizzate per gare di velocità devono soddisfare i requisiti richiesti dal regolamento IFSC.

#### **Utilizzo di corda**

- 3.2 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.

#### **Punti di protezione**

- 3.3 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.
- 3.4 La struttura di arrampicata deve comprendere due punti di protezione attraverso i quali la corda deve passare: un punto primario di sospensione ("Punto di protezione superiore") ed un secondo punto ("Punto di deviazione") per facilitare il controllo della corda d'arrampicata. Nelle strutture omologate, la posizione del punto di protezione superiore deve essere come nella figura 1.  
Se il punto di deviazione è sulla parte anteriore della superficie di arrampicata, la sua posizione è quella di figura 1. Lo stesso concetto del doppio punto di protezione vale anche per i percorsi non omologati a insindacabile giudizio del PdG supportato dal Tracciatore che ne indicherà la collocazione.

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

- 3.5 **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.

#### **Equipaggiamento personale**

- 3.6 Ogni concorrente deve indossare l'imbragatura. Il Presidente di Giuria non permetterà ad un concorrente di partire se ritiene ragionevolmente che l'imbragatura del concorrente non sia sicura.
- 3.7 I concorrenti non possono utilizzare alcun dispositivo audio durante la salita.

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

- 3.8 La corda deve essere collegata all'imbragatura del concorrente con due moschettoni a ghiera o Autobloccanti, 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.
- 3.9 Prima della salita di ciascun concorrente, l'assicuratore deve verificare che:
- l'imbragatura del concorrente sia correttamente chiusa
  - la corda sia correttamente collegata all'imbragatura

#### **Assicurazione manuale**

- 3.10 La corda di arrampicata sarà controllata da terra da due assicuratori per ciascun partecipante posizionati su un lato della corsia di arrampicata. L'assicuratore primario può utilizzare un dispositivo autobloccante o dinamico.  
Gli assicuratori devono prestare particolarmente attenzione:
- che i movimenti del concorrente non vengano ostacolati in alcun modo dalla corda (troppo lasca o troppo in trazione);
  - che tutte le cadute siano fermate in modo sicuro
  - che il concorrente assicurato non debba subire 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.

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

- 3.12 La fettuccia deve essere collegata da un addetto all'imbragatura del concorrente con 1 o 2 moschettoni (a seconda dei modelli) in dotazione.
- 3.13 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.

## **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;

Nota. In ogni turno di salita si può utilizzare uno solo dei metodi specificati. Cioè nel caso che un turno di salita sia iniziato ma non lo si possa terminare con un sistema meccanico/elettrico, il turno deve essere annullato o ripetuto con cronometraggio manuale.

### **Cronometraggio con un sistema meccanico/elettrico**

- 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, posizionato come nella Figura 3 o ove 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.

Nota. 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

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

## **5 NUMERO DI CONCORRENTI PER OGNI TURNO**

- 5.1 Il numero di atleti per la fase finale sarà 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

Nota. Se il numero di concorrenti che registrano un tempo valido nel turno di qualificazione è inferiore a 4:  
a) nel caso in cui 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.

## 6 ORDINI DI PARTENZA

### Qualifiche

- 6.1 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.

### Finale

- 6.2 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.

## 7 PROCEDURA DI SALITA

### Periodo di pratica

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

### Turno di Qualificazione (due corsie)

- 7.2 Il turno di qualificazione si svolge su due corsie con i concorrenti che arrampicano a coppie. Eccetto nel caso in cui sia coinvolto in una falsa partenza o in un incidente tecnico, ogni concorrente dovrà fare un tentativo su ciascuna delle due corsie.

Nota: 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, ma salirà da solo.

- 7.3 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.

- 7.4 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.
- 7.5 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 solo nel caso siano interessati alla fase finale.  
I tempi registrati in questi tentativi saranno utilizzati solo per spareggiare il pari merito.

Nota: se necessario saranno fatti anche più tentativi per eliminare eventuali ulteriori pari merito

- 7.6 Il turno di semifinale è preceduto da una presentazione dei concorrenti qualificati.

## **Finale**

- 7.7 Il turno finale si svolgerà attraverso una serie di fasi di eliminazione, ciascuna costituita da un certo numero di salite individuali, il numero delle fasi (e le salite in ogni fase) saranno in funzione del numero di atleti qualificati per il turno finale.

- 7.8 Il vincitore di ogni salita sarà il concorrente con il minor tempo valido in quella salita.

Nota. Se un solo concorrente registra un tempo valido in una salita, sarà considerato il vincitore.

- 7.9 Nel caso in cui nessun concorrente in una salita abbia registrato un tempo valido:
- a) se un concorrente ha fatto due false partenze in caso di partenza CLASSICA o una sola falsa partenza 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 caduti, la salita sarà considerata in parità e si applicherà la regola prevista al successivo punto 7.10

Nota. Se dopo aver vinto per errore dell'altro concorrente come previsto dal caso (a), un concorrente 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

- 7.10 Se nella salita i concorrenti registrano lo stesso tempo, il vincitore sarà l'atleta che avrà fatto registrare il tempo più basso in qualifica

## **8 PERIODO DI PRATICA**

- 8.1 Il periodo di pratica normalmente consiste di:
- a) una anticipazione del turno di qualificazione, in cui ogni concorrente che dovrà partecipare al turno di qualificazione è autorizzato a compiere un tentativo su ogni corsia secondo l'ordine di partenza pubblicato per il turno di qualificazione, oppure
  - b) Una serie di periodi di pratica individuali, uno 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 a ciascuna squadra, che deve essere proporzionale al numero di concorrenti della squadra.
- 8.2 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.
- 8.3 Il periodo di pratica comprende una dimostrazione del segnale di falsa partenza e del sistema di

cronometraggio.

## 9 PROCEDURA DI ARRAMPICATA

### Partenza

- 9.1 In tutte le gare il segnale di partenza sarà dato mediante un segnale sonoro chiaramente udibile attivato da uno Starter che potrebbe essere uno degli ufficiali di salita. Lo Starter deve scegliere una posizione nella quale non è visibile ai concorrenti. La sorgente del segnale acustico di partenza deve essere posizionato 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) Con l'utilizzo della procedura di partenza di cui sopra, un atleta alla prima falsa partenza in qualsiasi momento della gara **ad eccezione delle semifinali** verrà eliminato e verranno prese in considerazione tutte le norme esistenti riguardo alla falsa partenza. Nel caso in cui entrambi i concorrenti commettano falsa partenza, verrà eliminato solo quella che l'ha fatta per primo.
- 9.2 Alla chiamata dello starter, ogni concorrente deve:
- Posizionare il tappetino o il pedale di partenza, se presente, nella posizione di partenza preferita,
  - 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:
- Avvicinarsi alla parete di arrampicata entro 4 secondi
  - Prendere posizione sul tappetino o pedale con un piede, mettendo entrambe le mani e un piede sulle prese di partenza scelte.
- 9.4 Se per qualche motivo lo starter è convinto che gli atleti non siano in posizione regolare, ordinerà agli atleti di allontanarsi e li posizionerà nuovamente.
- 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 a meno che un concorrente dichiari di non essere pronto alzando una mano **dal momento in cui** lo starter annuncia "Pronti".
- 9.7 Quando, a discrezione dello Starter un concorrente:
- non rispetta il comando "Ai vostri posti!" o non si pone nella posizione di partenza in un tempo ragionevole;
  - dopo il comando 'Ai vostri posti!' disturba l'altro concorrente mediante suoni o altro allora lo starter può interrompere la partenza. 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.

### Falsa partenza

- 9.8 Un concorrente avrà fatto una falsa partenza se, a parere dello Starter (o di un assistente espressamente designato):
- abbandona il tappetino di partenza dopo che lo starter ha dichiarato 'pronto!' ma prima del segnale di partenza,
  - reagisce al segnale di partenza in meno di 1/10 di secondo

Nota. Quando viene utilizzato un sistema di cronometraggio meccanico/elettrico la prova di questo apparecchio sarà accettata come conclusiva cioè, tranne che ci sia una chiara evidenza che l'apparecchiatura è guasta, le registrazioni effettuate da questo sistema di cronometraggio meccanico/elettrico saranno le sole a determinare se si è trattato di una partenza falsa.

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 è eliminato dalla gara.

i. Se accade in fase di qualifica non proseguirà agli scontri diretti anche in caso di tempo sufficiente per accedervi e si classificherà in ultima posizione

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.

Nota. Quando viene utilizzato un sistema di cronometraggio meccanico/elettrico la prova di questo apparecchio sarà accettata come conclusiva cioè, tranne che ci sia una chiara evidenza che l'apparecchiatura è guasta, le registrazioni effettuate da questo sistema di cronometraggio meccanico/elettrico saranno le sole a determinare il tempo finale del concorrente.

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

Note. 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

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

## 10 CLASSIFICA DOPO OGNI TURNO

### Qualifica

10.1 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.

### Finale

10.2 I concorrenti eliminati in qualsiasi fase nel turno finale (escluso le fasi denominate Piccola Finale o Grande Finale) saranno classificati in base al loro tempo di salita in quella fase.

Nota. Se un concorrente eliminato non riesce a ottenere un tempo valido sarà classificato all'ultimo posto in quella fase, comunque prima di coloro che effettuano una falsa partenza.

10.3 Se due o più concorrenti eliminati:

1. non hanno registrato un tempo valido nella salita in cui sono stati eliminati, oppure
2. registrano un uguale tempo valido nella salita in cui sono stati eliminati,  
la loro classifica relativa sarà determinata sulla base dei loro tempi **nel turno di qualificazione**

10.4 I due concorrenti eliminati in semifinale si sfideranno in un confronto diretto per il 3 ° e 4 ° posto (Piccola finale) e i vincitori della semifinale si sfideranno in un confronto diretto per il 1 ° e 2 ° posto (Grande finale). La Piccola finale deve sempre essere corsa prima dell'inizio della Grande finale

## 11 INCIDENTI TECNICI

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 il malfunzionamento; se il problema non può essere risolto e si dovrà cambiare sistema, tutti i concorrenti nella fase in cui è verificato il problema:

- a) Se il guasto può essere ripristinato (ad esempio, quando il problema si riferisce ad un collegamento difettoso), allora la salita sarà corsa nuovamente una volta che il sistema è stato ripristinato e c'è l'evidenza che funziona;
- b) Se il guasto non può essere ripristinato, il Presidente di Giuria deve interrompere il turno in cui si è verificato il problema e farlo ripetere integralmente con un nuovo sistema di cronometraggio

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

- 11.4 Se un concorrente o un responsabile della squadra ritiene che si sia verificato un incidente tecnico, deve contattare il Presidente di Giuria immediatamente 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 gli ottavi o I quarti di finale 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.

## **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 comunque devono come minimo mostrare:
- 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 della telecamera sulle tecniche e procedure adeguate. Il Presidente della Giuria determina la posizione delle telecamere.  
Nota: Particolare attenzione deve essere adottate per garantire che gli operatori non siano disturbati nell'esercizio delle loro funzioni e che l'inquadratura della telecamera non sia accidentalmente impedita.
- 12.4 Un monitor di riproduzione collegato a un sistema di riproduzione video saranno forniti per rivedere qualsiasi incidente, in modo da permettere una valutazione. Il monitor di riproduzione deve essere posizionato (convenientemente vicino al tavolo dei giudici) in modo tale che i giudici possano osservare le registrazioni video ufficiali e discutere 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 verranno fornite al Presidente di Giuria, se richieste.

## **13 RICORSI (appelli)**

- 13.1 Tutti i ricorsi scritti e verbali e le relative risposte saranno fatti in italiano.
- 13.2 Ad esclusione dei ricorsi effettuati ai sensi degli articoli 13.3 e 13.6, il ricorso sarà accettato solo se accompagnato dalla quota ufficiale disposta per i ricorsi. In caso di appello accolto la tassa di ricorso sarà restituita. Nel caso di ricorso respinto la tassa di ricorso non verrà restituita.

## **Ricorso riguardante la sicurezza**

- 13.3 Un appello riguardante la sicurezza può essere presentate se gli allenatori/accompagnatori/rappresentanti 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 Al ricevimento di un ricorso verbale o scritto riguardante i risultati ufficiali, il Presidente della Giuria annuncerà che i risultati ufficiali sono oggetto di ricorso, facendo notare quali risultati sono oggetto del ricorso.
- 13.5 Se la Giuria non può raggiungere una decisione unanime sul ricorso, rimane valida la decisione originale e la tassa di ricorso è restituita. La decisione deve essere presa il più rapidamente possibile secondo le circostanze. Nel caso di ricorsi scritti, la decisione della Giuria sul ricorso sarà presentata per iscritto e consegnata dal Presidente della Giuria alla persona che ha ufficialmente presentato il ricorso.
- 13.6 Un appello 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 deve essere esaminato immediatamente e in ogni caso prima dell'inizio della salita successiva. La salita seguente non inizierà fino a quando il ricorso è stato deciso.
- Nessuna tassa è dovuta in relazione a tali ricorsi.
- 13.7 Il ricorso contro la classifica di un concorrente pubblicata nei Risultati Ufficiali:
- a) se riguarda il turno di qualificazione, deve essere presentato entro quindici (15) minuti dalla pubblicazione dei Risultati Ufficiali;
  - b) se riguarda il turno finale, deve essere presentato entro dieci (10) minuti dalla pubblicazione dei Risultati Ufficiali;
- In entrambi i casi il ricorso deve essere fatto per iscritto ed accompagnato dalla cauzione prevista nel "REGOLAMENTO GENERALE DI GARA F.A.S.I. – anno 2017".

### **Conseguenze del ricorso**

- 13.8 La decisione della Giuria sarà definitiva e non soggetta a ulteriore appello.
- 13.9 Un appello in relazione alle conseguenze di una decisione della Giuria (definita "decisione originale") deve essere presentata:
- a) sui ricorsi riguardanti il turno di qualificazione, entro dieci (10) minuti dopo la pubblicazione della decisione originale, oppure
  - b) per quanto riguarda ricorsi riguardanti il turno finale, subito dopo la pubblicazione della decisione originale.
- Nessun appello in relazione alle conseguenze di una decisione originale può essere effettuata al di fuori del periodo di cui sopra.

### **Deferimento alla Commissione Disciplinare**

- 13.10 Nei casi in cui il Presidente della Giuria valuti che una violazione delle regole meriti un esame da parte della Commissione Disciplinare, la questione verrà deferita alla Commissione di Disciplina unitamente alla relazione del Presidente della Giuria, alle copie delle comunicazioni scritte tra il Presidente della Giuria e il responsabile della squadra / concorrente in questione e a tutte le prove interessate.

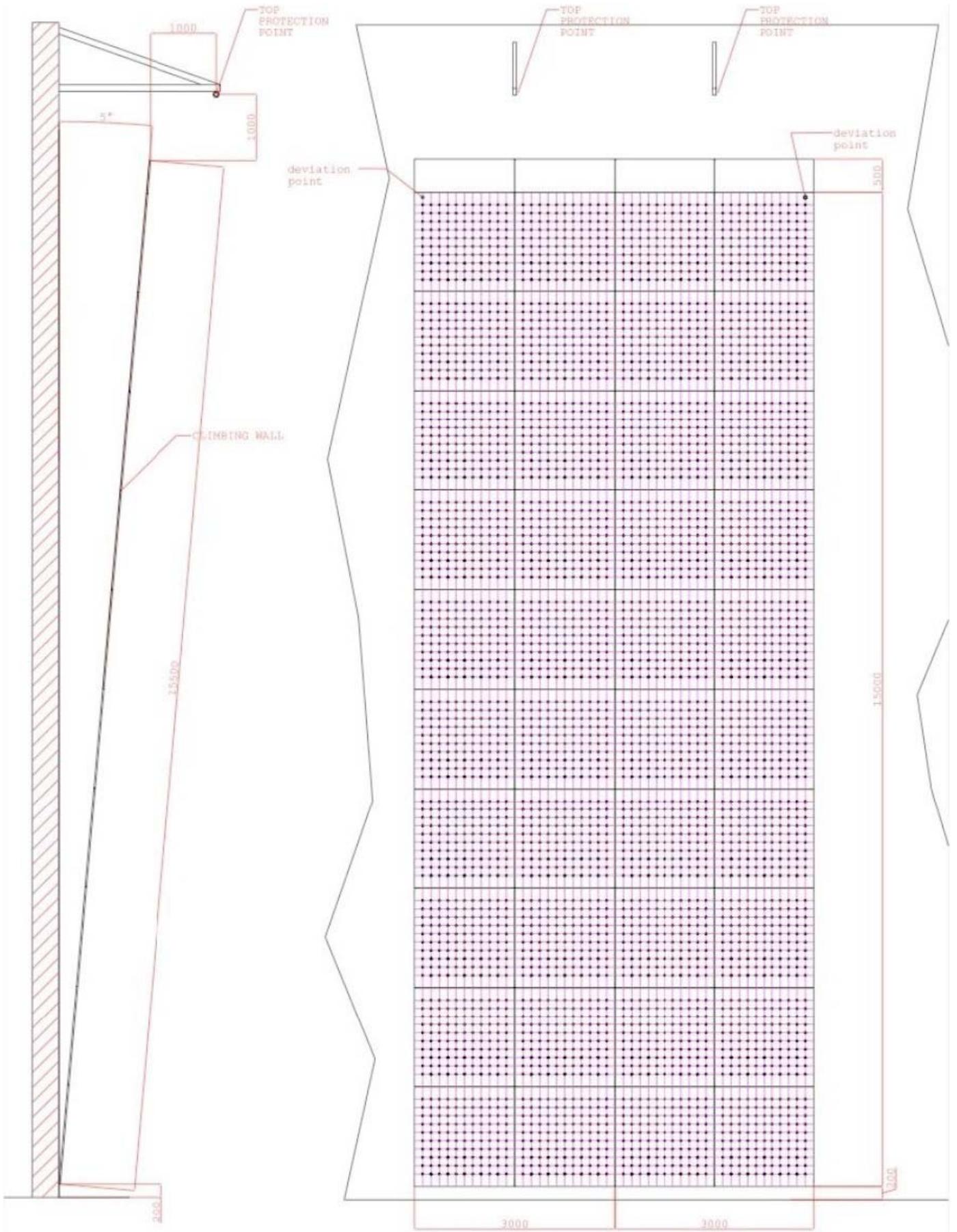


Figura 1

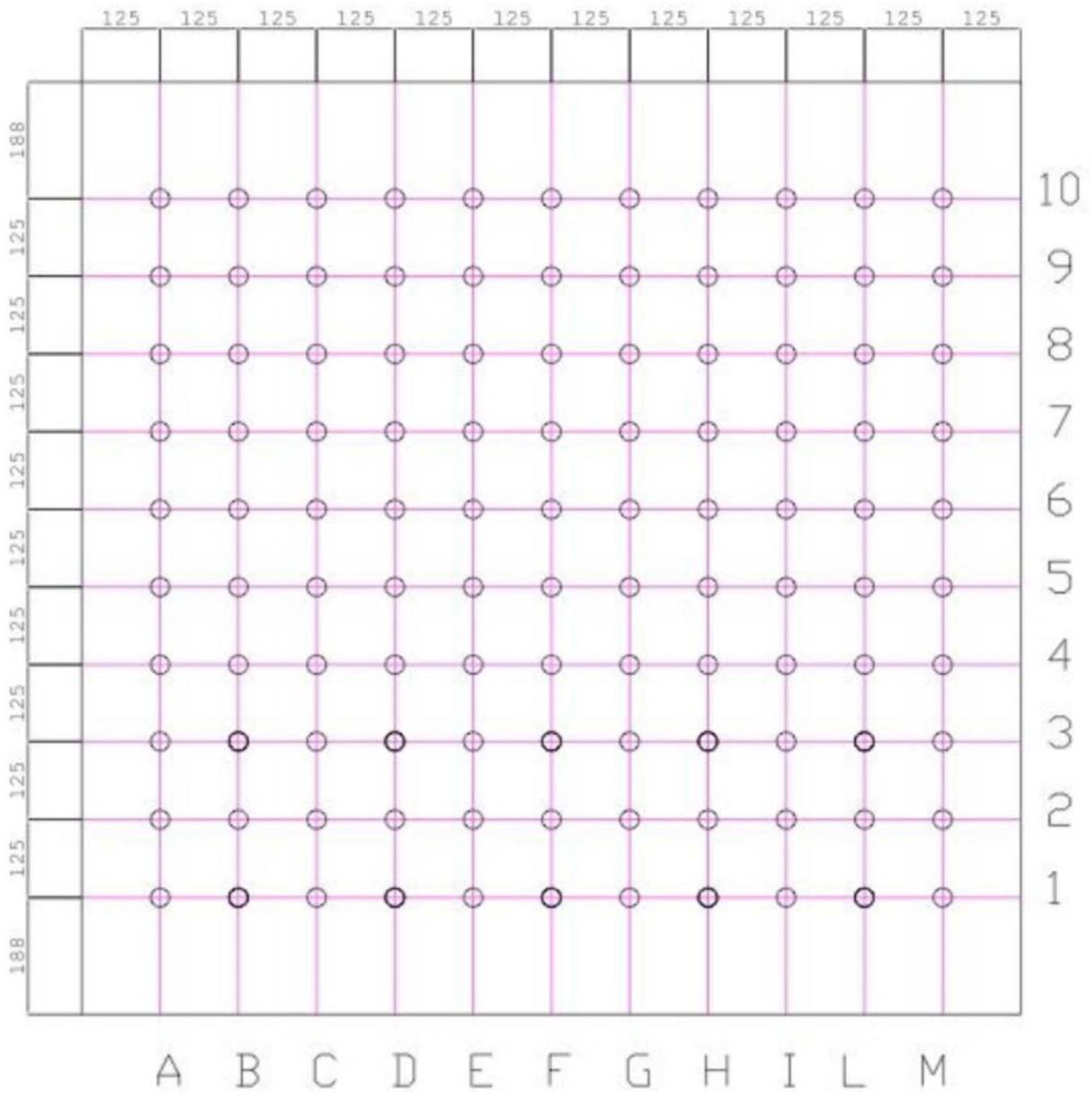
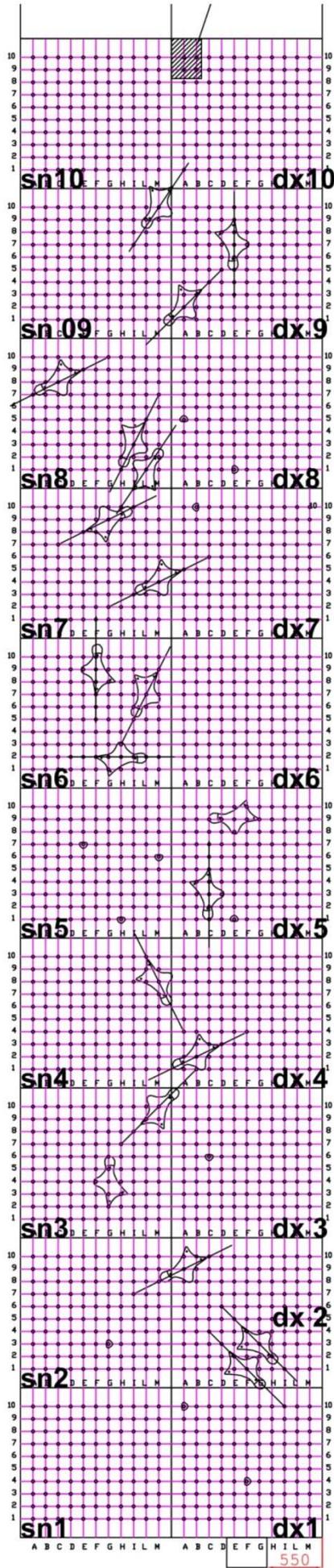


Figura 2



starting device

Figura 3



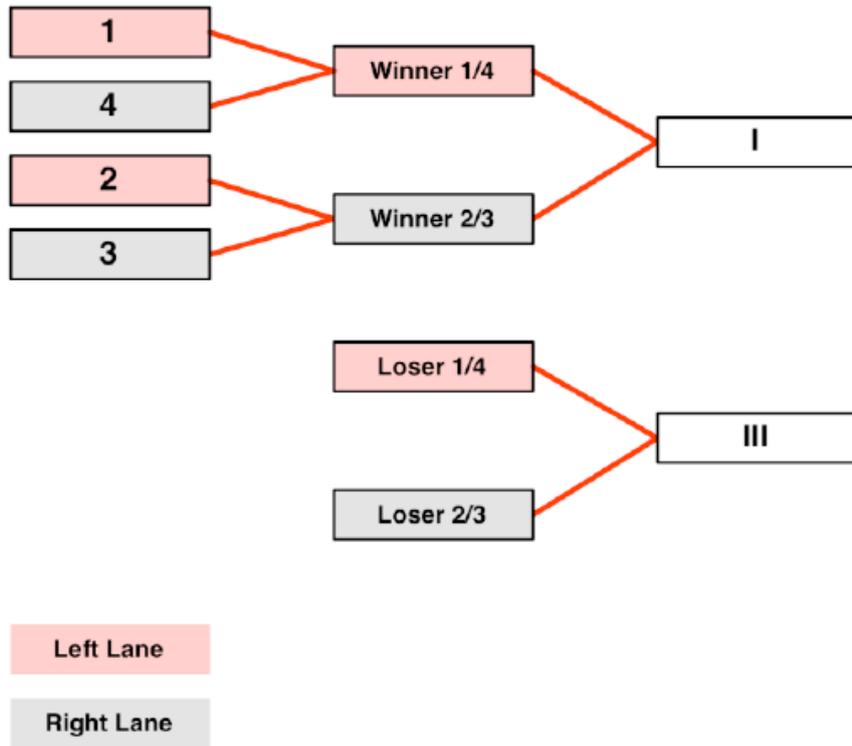


Figura 4

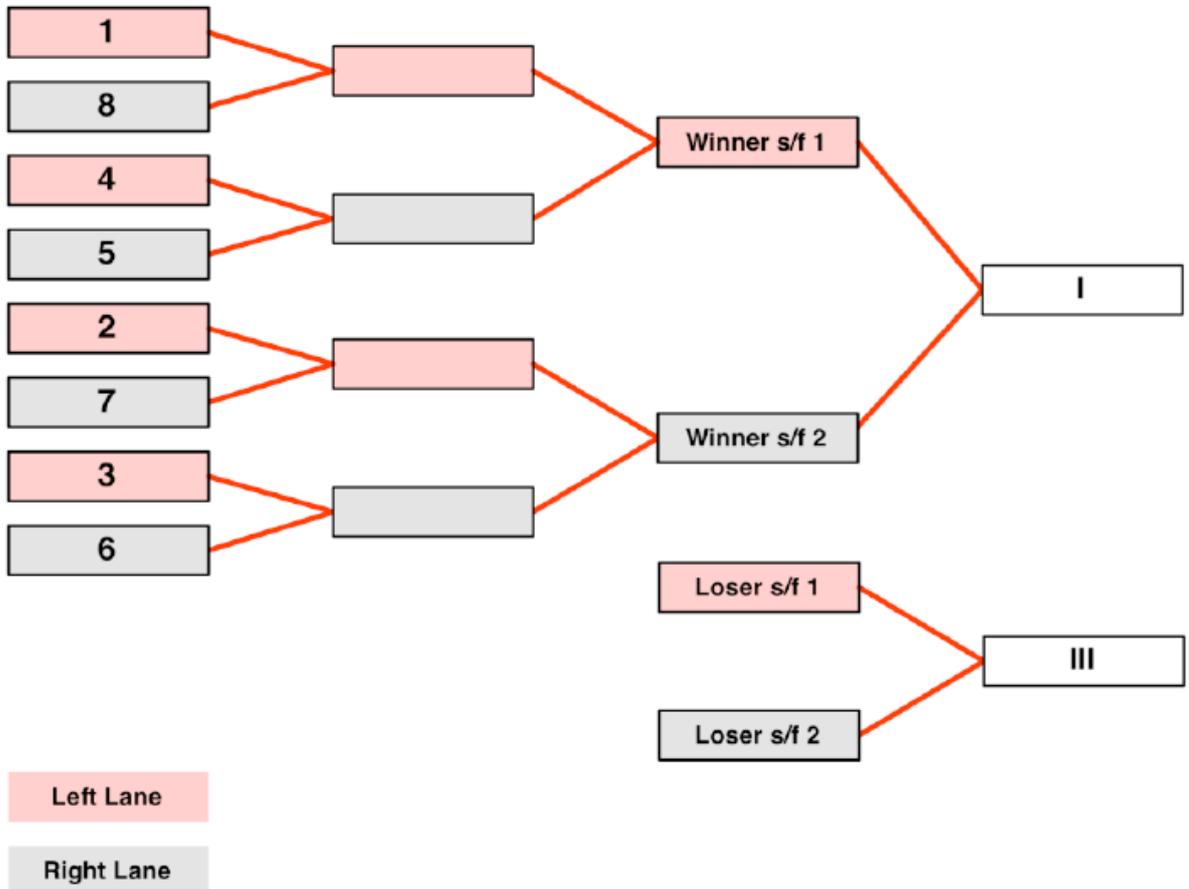


Figura 5

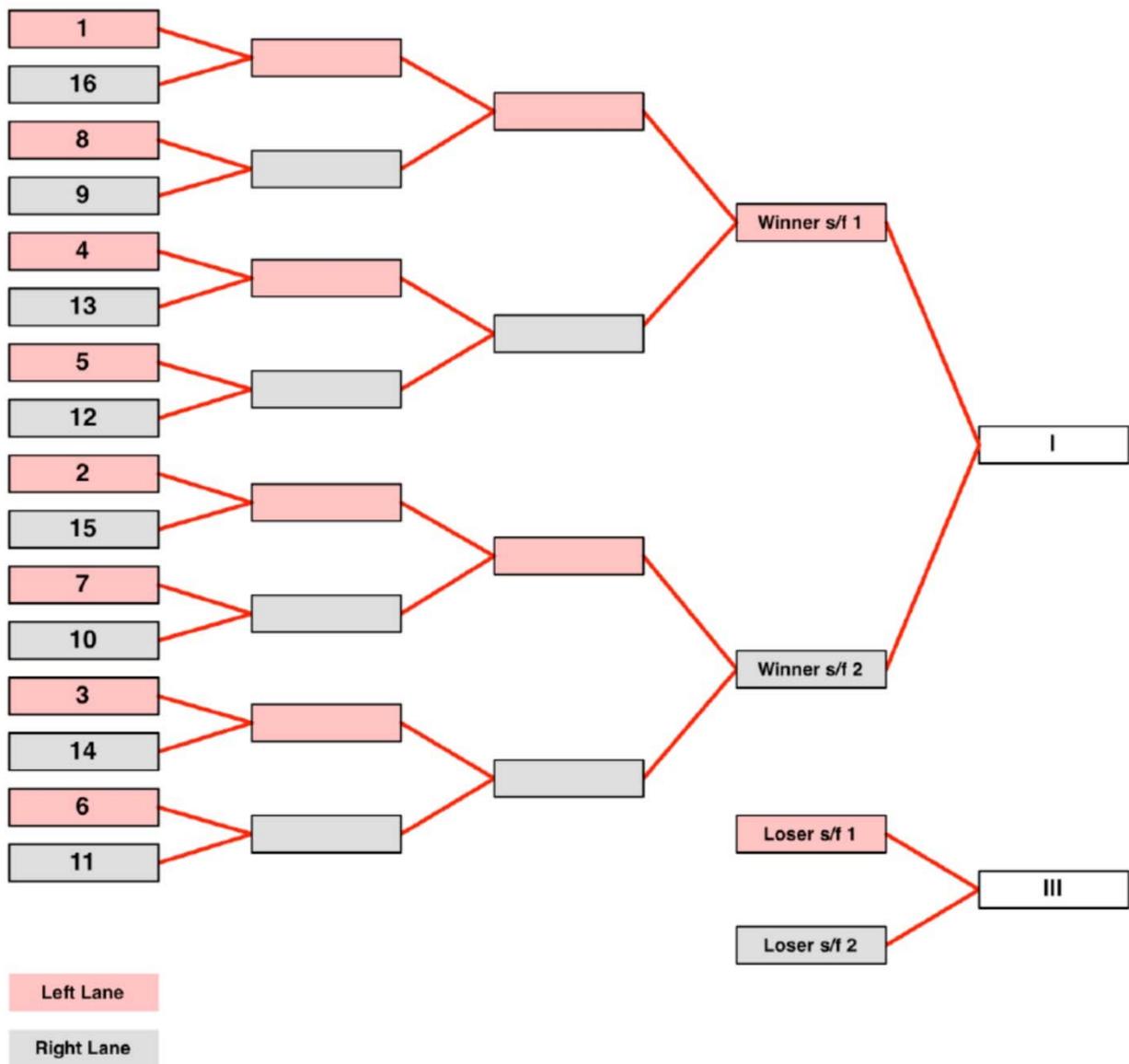


Figura 6