



## **“REGOLAMENTO TECNICO DI GARA F.A.S.I. SPECIALITA' DIFFICOLTA' (LEAD)” - ANNO 2016**

### **PREMESSA**

Il presente regolamento tecnico per la specialità di difficoltà (lead) si intende a tutti gli effetti parte integrante del “REGOLAMENTO GENERALE DI GARA F.A.S.I. – anno 2016” e si compone del presente documento e da un’ “APPENDICE” (allegata) dove sono riportate tutte le informazioni riguardanti la procedura per l’assegnazione dei pettorali, la determinazione degli ordini di partenza, la tipologia dei vari turni di gara, i criteri per la determinazione degli eventuali prequalificati, il numero di concorrenti per i turni di semifinale e finale, ecc..

### **1 GENERALITA'**

1.1 Le gare di difficoltà 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 generale di gara FASI – anno 2016” .

1.2 Le gare di difficoltà sono di norma costituite da:

- a) un turno di qualificazione su due (2) percorsi 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.

Nel caso di eventi imprevisti , il Presidente di Giuria può decidere di annullare una delle vie di qualifica o 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

Le modalità di gara (modalità assegnazione pettorali, ordine di partenza, quote atleti previste per turno di gara, ecc..) sono riportate nell’appendice del presente regolamento di specialità.

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

2.1 La struttura di arrampicata e le prese devono rispettare le norme vigenti di cui al punto 3 e 4 del “Regolamento generale di gara FASI – anno 2016”

2.2 La superficie 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 di percorsi

2.3 Se il turno di qualificazione si svolgerà con due serie di vie di qualificazione e con due gruppi di atleti, allora ogni serie di vie deve essere costruita con caratteristiche simili (profilo e stile) e ciascun gruppo dovrà avere una simile difficoltà complessiva .

### 3 SICUREZZA

- 3.1 Tutte le attrezzature tecniche utilizzate nelle competizioni di difficoltà devono soddisfare i requisiti di cui al punto 4 del "Regolamento generale FASI – anno 2016"
- 3.2 Tutte le vie de 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 premoschettonare il primo rinvio (e, ove ritenuto opportuno, altri punti di protezione), e
  - b) di utilizzare un assistente all'inizio della 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);
  - 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 collegato 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 della giuria, il Giudice Aggiunto e il capo Tracciatore devono 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 della giuria deve confermare che tutti i dispositivi di assicurazione utilizzati nella gara soddisfano i requisiti di cui all'articolo 3.13 .
- 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 6.3.8 , e
  - 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 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
  - 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 concorrente 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.

## **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 secondo della competizione in corso, come da disposizioni FASI
- 4.2 Su ogni percorso, il risultato ottenuto dai concorrenti deve essere segnato come segue :
- a) Ogni concorrente che ha completato con successo il percorso, ai sensi dell'articolo 6.9.2, 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 "tenuta" o "utilizzata", secondo la progressione indicata dal tracciatore, tenendo conto di quanto riportato agli articoli 4.3 a 4.5 .
- 4.3 Ai fini del calcolo del punteggio:
- a) Ogni presa, deve essere considerata tale:
    - i) se segnalata dal capo Tracciatore prima dell'inizio di un turno della competizione, oppure
    - ii) a seguito di un uso positivo da un concorrente; in questo caso e deve essere segnata in aggiunta sul disegno del percorso utilizzato dal giudice di Via, numerata in ordine sequenziale lungo la linea del percorso, così come definito dal capo Tracciatore.
  - b) devono essere considerate solo le prese utilizzate con le mani.
  - c) 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 :
- a) Una presa è considerata come "tenuta", quando un concorrente ha tenuto la presa per raggiungere una posizione stabile o controllata. Il punteggio di un concorrente che tiene una presa è il numero assegnato a tale presa sul disegno del percorso senza alcun suffisso ;
  - b) Una presa dal quale un concorrente ha fatto un movimento di arrampicata controllato nell'intento di progredire lungo il percorso deve essere considerato come "utilizzata". Il

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

Nota: Un movimento di arrampicata controllato può essere sia "statico" che "dinamico" e , in generale, sarà evidenziato da :

- i) una variazione positiva sensibile della posizione del baricentro del concorrente , e
- ii) il movimento di almeno una mano per raggiungere sia:
  - a) la prossima presa lungo la linea della via, o
  - b) qualsiasi presa che è stata controllata con successo da un altro concorrente dalla presa da cui il movimento è stato fatto .

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) agisce in veste di cronometrista ufficiale su ogni via e registra il tempo per ogni concorrente. Ogni cronometrista agisce in piena autonomia e senza mostrare il proprio orologio, o discutere il loro tempo con qualsiasi altra persona . A meno che il tempo corrisponda ad un secondo esatto, i tempi devono essere letti e registrati al secondo inferiore (cioè arrotondati per difetto).
- 4.9 Il tempo di scalata per ciascun concorrente viene registrato come il tempo tra :
  - a) Il suo inizio , ai sensi dell'articolo 9.1, e
  - b) la conclusione della via, ai sensi dell'articolo 9.2 , oppure il momento in cui il concorrente cade.

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

- 5.1 Il numero di concorrenti ammessi al turno di Semifinale e Finale è stabilito nell'appendice del presente regolamento di gara
- 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.
- 5.3 Alla Semifinale e alla 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 nell'appendice del presente regolamento di gara

## **6 ORDINE DI PARTENZA**

### **Turno di qualifica**

- 6.1 L'ordine di partenza per il turno di qualificazione è stabilito, a seconda della formula di gara usata, nell'appendice del presente regolamento di gara

### **Semifinale e Finale**

- 6.3 L'ordine di partenza per la semifinale e la finale, così come comunque detto nell'appendice del presente regolamento, 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 CWR 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 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 classificato

## **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 la fase di qualificazione prevista in stile "flash" e 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.
- Nota : I concorrenti / team manager o altre persone autorizzate dal Presidente della Giuria ad entrare nella zona di isolamento possono scegliere di lasciare l'area di isolamento in qualsiasi momento, ma in questo caso non possono più farvi ritorno e devono lasciare l'area di competizione, se non specificatamente autorizzati a restare da parte del Presidente di Giuria.
- 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.
- Nota : I concorrenti possono vedere le vie dall'esterno dell'area di gara in qualsiasi momento prima della chiusura dell'isolamento.
- 7.5 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 e/o dai Giudici di blocco. 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 non devono passare alcuna informazione relativa alla via eseguita ad altri concorrenti che non abbiano ancora esaurito il loro tentativo.
- 7.6 Il mancato rispetto delle regole di isolamento comporta provvedimenti disciplinari in conformità con quanto previsto nel "REGOLAMENTO GENERALE DI GARA F.A.S.I. – anno 2016"

### **Preparazione pre-arrampicata**

- 7.7 Dopo aver ricevuto un'indicazione ufficiale di lasciare l'Area di Isolamento per trasferirsi all'Area di Chiamata, gli atleti possono essere accompagnati unicamente da Ufficiali di Gara
- 7.8 Al suo arrivo nell'Area di Chiamata, ogni concorrente dovrà effettuare tutti i preparativi finali per il suo tentativo, a seconda del tipo di competizione (ad esempio indossare le scarpe da arrampicata, 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 in conformità con quanto previsto nel "REGOLAMENTO GENERALE DI GARA F.A.S.I. – anno 2016".

## **Pulizia delle vie**

7.10 Le prese su ciascuna delle vie devono essere pulite con una frequenza stabilita dal Presidente di Giuria in consultazione con il capo Tracciatore. Le operazioni di pulizia devono essere distribuite in modo uniforme durante il turno (in linea di massima a metà del numero dei concorrenti), l'intervallo tra le operazioni di pulizia non dovrebbe di norma essere superiore a venti (20) concorrenti e non può 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 Le modalità di svolgimento del turno di qualificazione sono indicate nell'appendice del presente regolamento. Solitamente le qualifiche si svolgeranno su due (2) percorsi per ogni categoria per ogni turno da percorrersi in stile "flash". Entrambe le categorie sono di norma in gara simultaneamente

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 è indicata nell'appendice del presente regolamento.

7.14 In ogni caso ai partecipanti deve essere garantito un tempo minimo di riposo di 50 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 Le modalità di svolgimento del turno di semifinale e di quello di finale sono riportate nell'appendice allegata al presente regolamento. Solitamente si svolgeranno su un (1) percorso per ogni categoria per ogni turno da percorrere in stile "a vista". Entrambe le categorie sono di norma in gara simultaneamente in ogni turno o , nel caso della finale , alternando i concorrenti di ogni categoria .

7.16 La fase 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 in Semifinale e finale è indicata nell'appendice del presente regolamento.

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

## **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 nell'area di competizione. Questo periodo di osservazione finale non deve essere considerato come parte del tempo massimo fissato per completare la via e si aggiunge ad ogni periodo di osservazione collettiva nei turni di qualificazione, semifinale o finale. 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 generale di Gara FASI 2016"

- 8.2 Le registrazioni video, alternative alla dimostrazione di tutti i percorsi di qualificazione che si svolgono in stile flash, dovrebbero essere continuamente riprodotte nell'area di riscaldamento, utilizzando uno schermo per ogni via, a partire dall'apertura dell'area di riscaldamento per il turno e in ogni caso non meno di 60 minuti prima dell'inizio programmato del turno.
- 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 avrà luogo immediatamente prima dell'inizio del turno. Il periodo di osservazione è deciso dal Presidente della Giuria , in consultazione con il Capo Tracciatore e non deve superare i sei (6) minuti per ciascuna via.
- 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 della Giuria e/o al Giudice aggiunto o al Tracciatore
- 8.6 I concorrenti sono autorizzati a toccare la prima presa, 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 , 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 Generale FASI – 2016"

## **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.

### **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 di quant'altro previsto nell'allegata appendice e se la corda è stata passata nel moschettono del rinvio finale del percorso entro il tempo fissato per tentativi definito negli articoli 7.13 e 7.18 .
- 9.3 Durante un tentativo su una via :
- a) Il concorrente deve moschettonare i rinvii in sequenza .  
Nota : E' consentito moschettonare il primo rinvio da terra.  
Nota : Ai concorrenti è consentito sganciare e riagganciare l'ultimo rinvio moschettonato, al fine di sistemare correttamente la corda ("Z - Clip") ; non è possibile sganciare l'ultimo rinvio moschettonato per sanare un errore nella sequenza di moschettonaggio; in questo caso infatti l'infrazione avviene nel momento in cui si va a moschettonare un rinvio con sequenza errata e in quel momento termina la prova del concorrente.
  - b) Il concorrente deve rimanere in una posizione "legittima" in ogni momento della prova di arrampicata. Fatto salvo quanto previsto all'articolo 9.4 , questo avviene se :
    - i) l'intero corpo del concorrente non ha superato il moschettono inferiore del successivo rinvio non moschettonato; o
    - ii) l'intero corpo del concorrente è andato oltre il primo rinvio non moschettonato ma il concorrente è in una posizione:

- (a) da cui un altro concorrente della stessa categoria ha dimostrato che è possibile moschettonare il primo rinvio non moschettonato senza che sia necessario spostare/trascinare a se il rinvio con un piede, o altrimenti
- (b) considerata dal capo Tracciatore come una posizione da cui è altrettanto possibile moschettonare il primo rinvio non moschettonato.

Nota: la posizione è quindi considerata "legittima" fino a quando per moschettonare non si debbano eseguire movimenti all'indietro dall'ultima presa raggiunta con le mani "lasciandola". Tale violazione comporta l'immediata interruzione della prova del concorrente ed ai fini del risultato sarà considerata valida l'ultima presa dalla quale il concorrente poteva moschettonare senza dover tornare verso il basso o indietro.

- 9.4 Il Presidente di Giuria, in accordo con il Tracciatore capo, può decidere che uno o più rinvii debbano essere moschettonati da una particolare presa. In tal caso, tale informazione deve essere comunicata a tutti i concorrenti prima dell'inizio del turno e la particolare presa e il rinvio devono essere chiaramente indicati, preferibilmente con una croce blu, evidenziandolo agli atleti durante l'osservazione della via.
- 9.5 Qualsiasi movimento di un concorrente al di là della "legittima" posizione di moschettonaggio non si tradurrà in un punteggio più alto (ai fini del risultato sarà quindi considerata valida l'ultima presa dalla quale il concorrente poteva moschettonare senza dover tornare verso il basso o indietro).
- 9.6 Se un concorrente passa la corda in un moschettonone a norma dell'articolo 9.3 a) di cui sopra, ma determina una "Z - Clip" (sequenza errata di moschettonaggio), il concorrente deve correggere la Z-clip. Al concorrente è consentito sganciare e riagganciare uno qualsiasi dei moschettoni coinvolti. Dopo la correzione, tutti i punti di protezione devono essere moschettonati nella giusta sequenza.
- 9.7 Il Giudice di via (PDG o GA) può decidere che il tentativo di un concorrente è da ritenersi concluso se ritiene che un ulteriore progresso sulla via sia pericoloso.
- 9.8 Un concorrente può chiedere al Giudice di via in qualsiasi momento durante il suo tentativo sulla via quanto del tempo di arrampicata fissato rimane ed il giudice è tenuto ad informarlo tempestivamente. Quando il tempo di arrampicata stabilito è terminato, il Giudice lo comunica al concorrente affinché smetta immediatamente di arrampicare. Un concorrente che non segue le istruzioni del giudice è passibile di azione disciplinare, come indicato nel "Regolamento generale di gara FASI – anno 2016" .
- 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 fissato per il percorso;
  - c) utilizza qualsiasi parte del muro, prese od altro delimitato con del nastro nero continuo e chiaramente identificabile (o di altro colore, come specificato dal Presidente di Giuria nel briefing tecnico con i concorrenti);
  - d) Usa con le mani, i fori previsti ma non utilizzati per il collocamento delle prese sui pannelli;
  - e) Utilizza i bordi laterali 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 qualsiasi aiuto artificiale.

9.10 Qualsiasi infrazione dei seguenti punti:

- a) articoli 9.3;
- b) articolo 9.4, oppure
- c) articoli 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 l'istruzione del giudice di gara di interrompere il tentativo, rende il concorrente passibile di sanzioni disciplinari in conformità a quanto previsto nel "Regolamento generale di gara FASI – anno 2016" .



## 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

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 una via di qualificazione, o la via di semifinale (tranne quanto previsto nella sottostante Nota) o quella di finale: deve essere classificato in ultima posizione in quel turno.  
Nota: 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 ed hanno tutti partecipato al turno di gara precedente gareggiando sulle medesime vie, verranno spareggiati utilizzando la classifica del turno precedente, dando la posizione migliore a chi era meglio classificato nel turno precedente stesso.

Nota : I concorrenti che hanno gareggiato in Gruppi diversi 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);

Nota (1) : Se il tempo di registrazione di qualsiasi / tutti i concorrenti in parità è uguale , allora questi concorrenti verranno classificati parimerito.

Nota (2): tutti gli altri concorrenti che risultassero al fine del turno di finale parimerito al di fuori delle prime tre posizioni, verranno classificati parimerito

oppure,

- b) Se la parità si riferisce ad altri concorrenti, i concorrenti interessati verranno considerati 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

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

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

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

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

#### 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 .

## **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:

- a) Una presa rotta o allentata;
- b) 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 Gara o richiesto dal Concorrente. Il Giudice di Gara (PDG o GA) 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 Qualora un concorrente:

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

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 per il concorrente e comunque entro il limite massimo fissato al punto precedente, re-inserendolo all'interno dell'ordine di partenza. Tutti i concorrenti interessati 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.

## **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 almeno una ( 1) videocamera per ciascuna via;
- b) Per gli altri turni , non meno di due (2) telecamere per ogni via, che deve/devono essere in grado di registrare il tentativo dei concorrente sulla via in questione dall'inizio alla fine.

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.

Nota: 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.

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 in modo tale

- che i giudici possono 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,
- sia convenientemente vicino al tavolo dei giudici .

12.5 Le registrazioni video possono essere utilizzate dai giudici di via (PDG o GA) per confermare, o meno, la decisione di presa "tenuta 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

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 l'ancoraggio di un rinvio), 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.

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.

12.6 Alla fine di ogni turno di gara, le copie delle registrazioni video devono essere consegnate al Presidente di Giuria

## **13 APPELLI (RICORSI)**

13.1 Tutti gli appelli e le relative risposte, devono essere presentati per iscritto in lingua italiana.

13.2 Ad esclusione dei ricorsi effettuati ai sensi dell'articolo 13.3, l'appello sarà accettato solo se accompagnato dalla quota ufficiale disposta. 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, incluso quello sulle capacità degli assicuratori, 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.

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

- 13.4 Un appello 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.
- 13.5 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 Semi-Finale, entro 10 (dieci) minuti dalla data 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 dalla data di pubblicazione di tutti i risultati ufficiali per quel turno di gara.
- Nota: quando un appello è fatto circa il punteggio di ogni concorrente in relazione ad un particolare presa, la Giuria d'Appello riesaminerà risultati di tutti i concorrenti che si sono classificati "tenendo" o "utilizzando" la stessa presa, allo scopo di garantire coerenza del punteggio.
- In ogni caso tale appello deve essere accompagnato dalla cauzione prevista nel "REGOLAMENTO GENERALE DI GARA F.A.S.I. – anno 2016".
- 13.6 Al ricevimento di un appello, il Presidente di Giuria convocherà la Giuria di Appello (formata dal Presidente di Giuria stesso e dal Giudice aggiunto) e dovrà agire immediatamente per risolvere il ricorso. Se il ricorso riguarda i risultati ufficiali, il Presidente di Giuria farà in modo che tutti siano informati che i risultati sono "impugnati" (sotto appello), facendo notare quali dei risultati sono oggetto del ricorso
- 13.7 Il Presidente di Giuria dovrà risolvere ogni appello senza ritardi in modo da non pregiudicare il programma di gara e dovrà utilizzare tutto il personale e le strutture a disposizione per raggiungere questo obiettivo.
- 13.8 Se la Giuria non può raggiungere una decisione unanime sul ricorso, rimane valida la decisione originale e la tassa di ricorso è restituita. In 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.

#### **Conseguenze d'Appello**

- 13.9 La decisione della Giuria d'Appello è definitiva e non soggetta a ulteriore appello.
- 13.10 Un appello in relazione alle conseguenze di una decisione della Giuria d'Appello (la "decisione originaria") deve essere presentata:
- a) Per quanto riguarda i ricorsi relativi ai turni di qualifica o semifinale, entro cinque (5) minuti dalla pubblicazione della decisione originale, oppure
  - b) Per quanto riguarda i ricorsi riguardanti la finale, immediatamente dopo la pubblicazione della decisione originale.
- Nessun appello in relazione alle conseguenze di una decisione originaria può essere presentato oltre il periodo di cui sopra.

#### **Deferimento alla Commissione Disciplinare**

- 13.11 Nei casi in cui il Presidente della Giuria valuti che una violazione regolamentare, sia tale da essere portata all'attenzione della Commissione Disciplinare, 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.