



REGOLAMENTO

“RollArch”



Disciplina Sportiva nata dalla collaborazione tra i Settori Sportivi dell'AICS

Pattinaggio Freestyle



e



Settore Sportivo Nazionale Tiro con l'Arco

CODICI PER IL CARICAMENTO SUL REGISTRO CONI 2.0:

ID – CONI : DC008 / SPORT: PATTINAGGIO A ROTELLE / DISCIPLINA: Pattinaggio freestyle

e

ID – CONI : DQ004 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Tiro alla Targa (all'aperto o al chiuso)

DEL 18/08/2021

“RollArch”

| SEZ. | P/T | TITOLO |
|------|------|---|
| (A) | | PRINCIPI FONDAMENTALI E CERTIFICAZIONI MEDICHE |
| (B) | | I FORMATI DI GARA |
| (C) | | ATTREZZI E MATERIALI |
| | (i) | DIVISIONE UNICA D'ARCO |
| | (ii) | PATTINAGGIO – CASCO – PROTEZIONI ECC |
| (D) | | PERCORSO PATTINAGGIO |
| (E) | | AREA DI TIRO ED ALCUNI ULTERIORI DETTAGLI DELLA PARTE ARCO |
| (F) | | CLASSI DEI PARTECIPANTI |
| (G) | | ATLETI PARALIMPICI / ATTRIBUZIONE DEI PUNTI / ESCLUSIONE IMMEDIATA DALLA GARA |
| (H) | | “SHORT RANGE” |
| | (i) | IN GENERALE |
| | (ii) | SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE |
| (I) | | “LONG RANGE” |
| (J) | | APPLICAZIONE RESIDUALE E PROTOCOLLI SANITARI |
| (K) | | AFFIDAMENTO OPERATIVO TEMPORANEO PER SINGOLI EVENTI |

(A)

PRINCIPI FONDAMENTALI E CERTIFICAZIONI MEDICHE

- Il ROLLARCH è una disciplina sportiva caratterizzata da un più elevato impegno fisico abbinato ad una importante *componente sportiva-competitiva*.
- La particolarità di queste GARE è, in definitiva, quella di unire *due sport* tra loro diversi e, come detto, con impegno fisico importante. Ciò spiega perché per la pratica della disciplina e/o la partecipazione alle GARE ROLLARCH l'Ente richiede COMUNQUE il rilascio preventivo del certificato medico ai sensi dell'art. 4 del Decreto del Ministero della Salute del 24 aprile 2013 (c.d. decreto “Balduzzi”, *pubblicato in GU serie Generale n. 169 del 20/07/2013*) anche se tali gare si svolgono (per la parte Pattinaggio Freestyle) a distanze inferiori a 20 km.
- Il controllo medico dovrà necessariamente comprendere, oltre alla rilevazione della pressione arteriosa, un elettrocardiogramma basale, uno *step test* o un test ergometrico con monitoraggio dell'attività cardiaca e altri eventuali accertamenti ritenuti utili e opportuni a giudizio del medico. Il certificato in questione potrà essere rilasciato dai medici specialisti in medicina dello sport, dai medici di medicina generale e dai pediatri di libera scelta, limitatamente ai loro assistiti, su apposito modello predefinito dal decreto in questione.
- Quanto precede essendo necessaria, per tali GARE, la disponibilità di DAE (*defibrillatori semiautomatici ed altri dispositivi salvavita*).

(B)

I FORMATI DI GARA

- I formati di GARE ROLLARCH dell'AICS sono:
 - il “SHORT RANGE” (“SR”); e
 - il “LONG RANGE” (“LR”)
- Entrambi i superiori formati possono poi essere svolti (per la parte Pattinaggio Freestyle) su PATTINI da Freestyle e su piste a queste dedicati, ovvero facendo uso di strade / percorsi in cemento (o di tipologia simile), di adeguate misure e dimensioni e con accesso temporaneamente interdetto a soggetti diversi dai PARTECIPANTI al fine di svolgere la GARA in tutta sicurezza.

(C)

ATTREZZI E MATERIALI

(i)

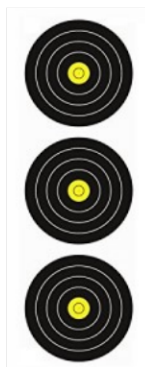
DIVISIONE UNICA D'ARCO

- Stante la particolarità della disciplina nello ROLLARCH vi è una UNICA divisione d'arco rappresentata da **qualsiasi tipologia di arco (compound o tradizionale o ricurvo)**, anche multicolore purché **non** mimetico, che:
 - **NON superi le 35 libbre;**
n.b.: nel caso arco *ricurvo* o *tradizionale* tale libraggio verrà preso all'allungo AMO del tiratore [*allungo naturale* + 1 *pollice* e 3/4] e per il compound (idealmente un arco Genesis o Rolan) come *peack weight*, in entrambi i casi senza alcuna tolleranza;
 - **sia NUDO**, sprovvisto cioè di qualsiasi apparto di mira ad esclusione della sola freccia oltreché di qualsiasi stabilizzazione nonché pesi aggiuntivi anche se inseriti direttamente nel corpo dell'arco.

8. Non si usano in questa disciplina le faretre da cintura essendo queste messe a terra in una faretra da terra ovvero ancorate all'arco. **Non sono poi ammessi binocoli, telemetri od accessori simili** anche perché le distanze di tiro sono a 5, 10, 15 e 18 metri secondo quanto *infra*.
9. **Inoltre:**

| | |
|--|--|
| SONO AMMESSI I SEGUENTI ACCESSORI | protezioni per le dita, sotto forma di salvadita o anello, guanto o patelletta (tab) per tendere, trattenerne e rilasciare la corda; parabracci/o; paraseno/i; una dragona; una faretra da terra; fettucce segnamento apposte sull'arco o sulla stabilizzazione |
| SONO SEMPRE VIETATI: | meccanismi che consentano di tenere meccanicamente l'arco nella posizione aperta senza l'intervento umano; stabilizzazioni e pesi aggiuntivi di qualsiasi genere apposte sull'arco dispositivi / apparati che (al di là della mano sull'arco e di quella sulla corda/sgancio) creino ulteriori punti di contatto tra arco (od attrezzatura) e corpo alleggerendone così il peso / massa ad arco aperto; apparati elettronici, compresi quelli di comunicazione e/o auricolari (cuffie) e/o dispositivi per la riduzione del rumore ovvero che compromettano la sicurezza degli altri arcieri e/o risultino di ostacolo ovvero di intralcio agli altri arcieri sulla linea di tiro; frecce con punta da caccia; qualsiasi altro apparato, meccanismo, strumento, dotazione o quant'altro, anche se non espressamente menzionato, che rappresenti un ostacolo o un pericolo per sé e per gli altri arcieri. |

10. Le frecce consentite **non** possono superare il diametro massimo di .422" o 10.72 mm all'asta (la punta potrà avere, invece, un diametro massimo di .425" o 10,8 mm). Ogni freccia dovrà riportare chiaramente in prossimità dell'impennaggio il NOME e COGNOME e/o la DENOMINAZIONE DELLA SOCIETÀ O DELL'ORGANIZZAZIONE CUI L'ARCIERE APPARTIENE.
11. E' ammessa qualsiasi tecnica di tiro con libertà della tipologia di presa della corda e **sono** altresì ammessi sganci meccanici.
12. I bersagli sono del tipo "H+F" "tripla" (c.d. "**pidocchi**") facilmente rinvenibili sul mercato su sfondo bianco con un centro giallo del diametro di 20 cm. **Non** è necessario che i bersagli siano omologati da alcun organismo essendo soltanto necessario che siano rispettati i parametri dimensionali degli stessi; inoltre ancorché le zone sulle visuali possano essere suddivise da diverse linee di demarcazione ai fini delle gare RollArch si distinguono e contano soltanto (secondo quanto *infra*) i colori nero e giallo:



(a parità di dimensioni sono ammesse visuali di qualsiasi altro colore)

(ii)

PATTINI – CASCO – PROTEZIONI ECC.

13. Con **referimento all'attrezzatura per la parte Pattinaggio Freestyle** trovano applicazione le seguenti regole:
- è consentito l'utilizzo di ogni tipologia di pattino che sia omologato ed utilizzabile in conformità alle norme FISR che si intendono qui integralmente richiamate;
 - oltre ai PATTINI i concorrenti saranno tenuti ad indossare il caschetto protettivo da ciclismo, omologato CE, e dovranno utilizzare protezioni per le mani e per le ginocchia. Le protezioni per le mani potranno essere tolte esclusivamente durante la fase di tiro per essere rindossate immediatamente subito dopo tale fase;
 - tutti i PARTECIPANTI che non indossino e/o non utilizzino il materiale con le caratteristiche sopra descritte, verranno esclusi dalla GARA da parte degli ufficiali di gara (UG);
 - gli UG provvederanno ad ispezionare il caschetto i PATTINI e le protezioni all'inizio ed al termine della GARA ed in caso di manomissione o modifiche, il PARTECIPANTE verrà escluso dalla stessa.

(D)

PERCORSO ROLLER

14. Nella predisposizione del percorso di pattinaggio le Società Organizzatrici potranno prevedere alcuni ostacoli minimi (e.g. sottopassi, salti a secco, slalom); il tutto suggerendosi che il percorso sia, fin dove e per quanto possibile, ad anello in modo tale da farlo percorrere ai PARTECIPANTI tenendosi conto di un certo numero di giri e sia dotato di indicazioni degli stop per le frazioni di tiro e per la conclusione della gara.
15. La pista dovrà avere una lunghezza minima di metri 100, le parti in discesa e le curve dovranno garantire la sicurezza dei PARTECIPANTI e non saranno ammesse rampe e bank.
16. Gli UG provvederanno ad ispezionare il percorso e più in generale tutte le aree di gara prima della stessa indicando le eventuali modifiche necessarie che dovranno essere approntate senza indugio dalle Società Organizzatrici.

(E)

AREA DI TIRO ED ALCUNI ULTERIORI DETTAGLI DELLA PARTE ARCO

17. Al fine dello svolgimento delle GARE ROLLARCH è inoltre necessario disporre di un campo od una area di tiro vicina al percorso in cui si effettua la parte di PATTINAGGIO.
18. L'area di tiro è costituita da un campo di tiro con accesso inibito ai terzi (durante lo svolgimento della GARA).
19. Si suggerisce sempre che il percorso di PATTINAGGIO sia articolato osservando quanto al superiore punto 14.
20. In entrambi i casi per quanto riguarda la predisposizione del campo di tiro troveranno applicazione analogica, *mutatis mutandis*, per quanto non previsto e derogato dal presente REGOLAMENTO, le regole previste dal Regolamento TTA del Settore Tiro con l'Arco dell'AICS per le GARE TARGA INDOOR, mentre i **battifreccia** saranno posizionati (*sia per la posizione in piedi che per quella in ginocchio*) in modo tale che i loro centri siano compresi, rispetto alla verticale a terra dal centro stesso, tra 110 (minimi) e 145 cm (massimi) fermo restando che l'UG, svolgente funzione di Direttore dei Tiri, potrà sempre autorizzare, prima dello svolgimento della competizione, un posizionamento di tali centri ad altezza inferiore. Le visuali (bersagli) verranno invece posizionate dalle Società Organizzatrici in modo da rendere agevole la mira ed il tiro in piedi ed in ginocchio, venendo conseguentemente leggermente disassati per le due posizioni.
21. Le **postazioni di tiro (piazzole)** saranno sufficientemente ampie da assicurare la non interferenza dei PARTECIPANTI fra le postazioni contigue con un minimo di 2 (due) metri tra di stesse.
22. I battifreccia saranno collocati sulla mezzera delle piazzole.
23. Il numero di battifreccia sarà pari a 4 (uno per PARTECIPANTE) di ciascuna staffetta.
24. Dietro la linea dei bersagli verrà stesa una rete di contenimento sufficientemente ampia ed alta per trattenere le frecce che dovessero mancare il bersaglio.
25. Lateralmente alla linea di tiro verranno apposte delle transenne od ostacoli per delimitare l'area e nessuno sarà ammesso a sostare lateralmente rispetto alla linea di tiro.
26. L'area di tiro dovrà essere strutturata da consentire il tiro alle distanze di 5, 10, 15 e 18 metri attraverso i picchetti di cui al punto che segue, per ciascuna delle CLASSI di tiro.
27. A terra verranno apposti dei segni o dei picchetti per indicare le distanze di tiro – relativamente alle CLASSI dei PARTECIPANTI - dei seguenti colori:
 - a. **ARANCIONE** per i 5 metri;
 - b. **BIANCO** per i 10 metri;
 - c. **ROSSO** per i 15 metri; e
 - d. **BLU** per i 18 metri.
28. Nell' AREA TRANSITO dietro a ciascuna postazione di tiro siederà (su di una sedia posizionata in modo tale da consentire la visione dei bersagli) un direttore di linea (c.d. UG di Sedia) che segnalerà al TAVOLO DI GARA i bersagli colpiti o mancati. A tal fine gli UG di Sedia sono dotati dei seguenti cartelli:
 - e. 1 cartello **ROSSO** per indicare il MISS (tale essendo qualsiasi freccia scoccata che non rimane impiantata nella parte nera o gialla del bersaglio);
 - f. 1 cartello **VERDE** per indicare 3 bersagli neri colpiti;
 - g. 1 cartello **GIALLO** per indicare il centro del bersaglio (GIALLO) colpito;
 - h. 3 cartelli su sfondo bianco recanti i numeri 1, 2, e 3 da abbinare, a seconda dei casi, al cartello **ROSSO** o **GIALLO**.

N.B. Nel caso di 6 frecce la segnalazione di cui sopra avverrà quando siano state scoccate tutte le 6 frecce, ciò restando inteso che non esiste alcun ordine di tiro sui bersagli (es. alto, centro e basso) e che:

- a) nel caso di **3 frecce** a ciascuna freccia dovrà corrispondere uno dei tre bersagli (e con esclusione della freccia a valore più alto - es. giallo - nel caso di due frecce sullo stesso bersaglio e con attribuzione a questa di un MISS); e
- b) nel caso di **6 frecce** l'arciere potrà tirare le proprie frecce con qualsiasi ordine potendo, ad esempio, tirare 2 frecce sul bersaglio più in alto, 2 frecce su quello centrale e 2 frecce su quello basso.

29. A terra non verrà posizionata alcuna linea oltre quella di tiro (non vi sarà pertanto la linea dei tre metri) *potendo l'arciere tirare la freccia che gli sia caduta esclusivamente se, senza muoversi dalla propria posizione, egli sia in grado di toccarla con una parte qualsiasi del proprio arco intendendosi che ove ciò non sia possibile la freccia cadutagli e che non abbia comunque colpito il bersaglio verrà considerata un "MISS"*.

30. Dietro la linea di tiro dovrà essere prevista una area di ingresso ed uscita (c.d. AREA TRANSITO) da detta linea, larga almeno 5 metri, nella quale non potranno sostare e/o che non potrà essere attraversata da soggetti diversi dai PARTECIPANTI impegnati nell'ingresso o nell'uscita dalla linea di tiro, dagli UG di Sedia e dal personale addetto al recupero delle frecce.
31. Il tempo di tiro (misurato dall'UG di Sedia da quando l'arciere accede al proprio picchetto di tiro) sarà di:
- 60 secondi massimi per **3 (tre) frecce**; e
 - 120 secondi per **6 (sei) frecce**.
32. In prossimità dell'area di Tiro, vicino all'AREA TRANSITO, verranno posizionati dei "rack" (di misure e dimensioni adeguate) nei quali i PARTECIPANTI saranno tenuti a posizionare i loro archi per ritirarli prima del tiro e per riporli per riavviarsi alla parte/frazione di PATTINAGGIO.

(F)
CLASSI DEI PARTECIPANTI

33. Nelle GARE ROLLARCH i PARTECIPANTI (che debbono essere regolarmente tesserati all'AICS per l'anno in corso) sono suddivisi nelle seguenti CLASSI (categorie) anagrafiche senza alcuna distinzione o suddivisione di genere:

CLASSI ANAGRAFICHE - SENZA ALCUNA DISTINZIONE O SUDDIVISIONE DI GENERE

| | |
|-------------------------------|---------------------------|
| Giovanissimi | 8-9 anni compiuti |
| Esordienti | 10-11 anni compiuti |
| Ragazzi | 12-13 anni compiuti |
| Allievi | 14-15 anni compiuti |
| Grandi (junior-senior-master) | 16 anni compiuti ed oltre |

34. I NOVIZI (*coloro che praticano questa disciplina da meno di un anno*) sono ammessi a partecipare **soltanto** alle GARE SHORT RANGE ROLLARCH.

(F)
**ATLETI PARALIMPICI / ATTRIBUZIONE DEI PUNTI / PENALITA'
/ ESCLUSIONE IMMEDIATA DALLA GARA**

35. Per la particolarità della DISCIPLINA - **allo stato** - **non** possono partecipare alle GARE ROLLARCH atleti paralimpici di alcuna categoria.
36. La regolarità delle GARE ROLLARCH è assicurata dagli UG secondo quanto previsto dai regolamenti nazionali emanati dal SETTORE Pattinaggio Freestyle che in queste tipologie di GARE attesteranno anche gli HIT / MISS / GIALLI sui bersagli ed attribuiranno le inerenti penalità o bonus previsti dal presente REGOLAMENTO segnalando al TAVOLO DI GARA e svolgendo altresì tutte le funzioni necessarie.
37. Produrrà l'immediata esclusione dalla GARA dell'interessato da tale provvedimento, **qualsiasi** comportamento e/o condotta antisportiva rilevato dagli UG.
38. Premiazioni: si applicano anche alle GARE ROLLARCH i principi ed i criteri previsti dai regolamenti nazionali emanati dal SETTORE Pattinaggio Freestyle.

(H)

"SHORT RANGE"

(i)
IN GENERALE

39. Il SHORT RANGE ROLLARCH ("SR") rappresenta la gara "**CORTA**" ROLLARCH nell'AICS. Si tratta di una disciplina **CHE SI SVOLGE** secondo la seguente tavola riepilogativa:

| CLASSI | DISTANZE METRI PER FRAZIONE (giro) | TIRO | DISTANZE TIRO METRI | DIAM. VISUALE CM | FRECCE 3 o 6 | TOTALI FRECCE | PENALITA' PER OGNI MISS | BONUS PER OGNI GIALLO |
|------------------|--|------|---------------------------|---------------------|-----------------|------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| Giovanissimi | 100 | PPPP | 5 | 20 | 3 / 6 | 12 / 24 | + 3" SECONDI | - 3" SECONDI |
| Esordienti | 200 | GPGP | 10 | 20 | 3 / 6 | 12 / 24 | + 6" SECONDI | - 6" SECONDI |
| Ragazzi | 200 | GPGP | 15 | 20 | 3 / 6 | 12 / 24 | + 9" SECONDI | - 9" SECONDI |
| Allievi e Grandi | 200 | GPGP | 18 | 20 | 3 / 6 | 12 / 24 | + 12" SECONDI | - 12" SECONDI |

INOLTRE:

A) QUANTO ALLA PARTE "PATTINAGGIO": si svolge su quattro frazioni, ciascuna della distanza più sopra indicata per ciascuna CLASSE;

E

B) QUANTO ALLA PARTE "ARCO": si svolge con **una sessione di tiro** da 3 o 6 FRECCHE (secondo quanto meglio specificato nell'invito di gara) **per ogni frazione** Roller, alla distanza più sopra indicata per ciascuna CLASSE, e, ad eccezione dei Giovanissimi che tireranno soltanto in piedi, con posizioni di tiro alternate nella sequenza "GPGP": in ginocchio, in piedi, in ginocchio, in piedi, il tutto su bersagli indicati nei paragrafi che precedono (cfr punto 12).

(ii)

SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

40. I PARTECIPANTI si approntano sulla linea di partenza calzando i PATTINI (nonché quanto ulteriormente previsto dal presente REGOLAMENTO per la parte PATTINAGGIO).
41. Al segnale di partenza essi percorrono la prima frazione di PATTINAGGIO che termina in prossimità del campo di tiro. Durante tale frazione e comunque durante il percorso sui PATTINI i PARTECIPANTI non portano né arco né frecce essendo questi posizionati come sopra all'interno dell'area di tiro nei "rack" (cfr punto 32).
42. Effettuata la prima frazione PATTINAGGIO ogni PARTECIPANTE, senza scendere dai pattini, accede alla prima pedana di tiro libera che trova sul campo di tiro e scocca, **dalla posizione IN GINOCCHIO le sue prime frecce di GARA** secondo quanto previsto più sopra (tempo e numero di frecce da tirare, cfr punto 31); a tal fine l'UG di Sedia darà il via ("GO") per l'accesso alla piazzola (attraverso un segnale sonoro o visivo) e terrà conto del tempo di tiro dal GO. Qualora gli altri PARTECIPANTI arrivino al campo di tiro e trovino tutte le postazioni occupate essi sosterranno nell'apposita area di attesa (in fila indiana corrispondente all'ordine di arrivo al campo) attendendo che si liberi la prima postazione (piazzola) di tiro disponibile e così via, restando inteso che ogni postazione potrà ospitare un solo PARTECIPANTE per volta.
 - a. *Tutte le CLASSI tireranno le frecce nella sequenza GPGP ad eccezione dei Giovanissimi che tireranno soltanto in piedi.*
43. Come detto i bersagli verranno posizionati dalle Società Organizzatrici in modo da rendere agevole la mira ed il tiro in piedi ed in ginocchio venendo conseguentemente leggermente disassati per le due posizioni. Essi in ogni caso dovranno utilizzare la medesima disposizione per TUTTI i battifreccia con riferimento a ciascuna frazione di tiro (in alto quelli in piedi ed in basso quelli in ginocchio).
44. **Nel caso di un MISS su di un bersaglio l'UG di Sedia ad esso assegnato provvederà a segnalare al TAVOLO DI GARA (secondo quanto previsto al punto 28.) la penalità applicabile ai sensi del presente REGOLAMENTO a quel PARTECIPANTE; il TAVOLO DI GARA terrà conto di tale penalità applicandola sul tempo totale di GARA come rilevato all'arrivo.**
45. Non sono ammessi recuperi sui MISS (ferma restando la possibilità per l'arciere tirare la freccia che gli sia caduta se, senza muoversi dalla propria posizione, egli sia in grado di toccarla con una parte qualsiasi del proprio arco - cfr punto 29). Analogamente ogni **freccia tirata dopo il tempo massimo previsto per tal frazione di tiro** conterà come un MISS anche qualora colpisce il bersaglio e comporterà la medesima penalità.
46. *Mutatis Mutandis* si procederà per l'assegnazione dei **BONUS** (tempo da detrarre) nel caso di "GIALLO" colpito.
47. Tirate come sopra le frecce della prima frazione i PARTECIPANTI si appresteranno ad uscire dal campo di tiro attraverso l'AREA TRANSITO per affrontare la **seconda frazione di PATTINAGGIO**.
48. Alla fine della seconda frazione di PATTINAGGIO i PARTECIPANTI accedono alla seconda frazione di tiro con le medesime modalità della prima e con la DIFFERENZA in questa essi tirano **IN PIEDI** le frecce di questa frazione.
49. Alla fine della seconda frazione di tiro i PARTECIPANTI escono dal campo di tiro per affrontare la **terza frazione** sui PATTINI ed indi la terza frazione di tiro questa volta **IN GINOCCHIO** ed indi fanno analogamente per la **quarta** ed ultima frazione sui PATTINI ed infine la **quarta** frazione di tiro **IN PIEDI** alle quali frazioni si applicano evidentemente le medesime regole previste per le prime due frazioni di GARA.
50. Le frecce tirate durante le sessioni di tiro vengono recuperate dal personale messo a disposizione da parte della SOCIETÀ organizzatrice e rese ai PARTECIPANTI (o loro delegati) alla fine di ogni frazione. A tal fine si suggerisce che gli arcieri abbiano almeno 12 frecce uguali **sulle quali dovranno OBBLIGATORIAMENTE marcare il loro nome, cognome e società di appartenenza (cfr punto 10).**
51. Va da sé che vince la GARA colui / colei che, nella rispettiva CLASSE che conclude l'intero percorso nel minor tempo possibile **al lordo delle eventuali penalità e bonus accumulati.**

(I)

"LONG RANGE"

52. Il LONG RANGE ROLLARCH ("LR") rappresenta la gara **"LUNGA" ROLLARCH** nell'AICS. **SI SVOLGE in modo identico alla SR con le uniche differenze date dall'aumento delle distanze percorse sui PATTINI e dalla limitazione delle CLASSI ammesse; il tutto secondo la seguente tabella riepilogativa:**

| CLASSI | DISTANZE METRI PER FRAZIONE (giro) | TIRO | DISTANZE TIRO METRI | DIAM. VISUALE CM | FRECCHE 3 o 6 | TOTALI FRECCHE | PENALITA' PER OGNI MISS | BONUS PER OGNI GIALLO |
|------------------|--|------|---------------------------|---------------------|------------------|-------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| Ragazzi | 400 | GPGP | 15 | 20 | 3 / 6 | 12 / 24 | + 5" SECONDI | - 5" SECONDI |
| Allievi e Grandi | 400 | GPGP | 18 | 20 | 3 / 6 | 12 / 24 | + 10" SECONDI | - 10" SECONDI |

(J)
APPLICAZIONE RESIDUALE E PROTOCOLLI SANITARI

53. Per quanto non previsto, richiamato e/o derogato dal presente REGOLAMENTO trovano applicazione residuale le norme ed i principi previsti dal regolamento nazionale del Settore Pattinaggio Freestyle.
54. Il presente REGOLAMENTO può essere temporaneamente sospeso e/o derogato, in tutto od in parte, dai Protocolli adottati dall'AICS in materia sanitaria ("PROTOCOLLI"), nella misura necessaria per l'applicazione di questi ultimi, oltretché dalle misure prevalenti che fossero emanate nel tempo dalle Autorità Pubbliche nella medesima materia.

(K)
AFFIDAMENTO OPERATIVO TEMPORANEO PER SINGOLI EVENTI

55. La titolarità dell'attività sportiva svolta sotto l'egida dell'AICS rimane in capo all'Ente anche nei casi di affidamento operativo temporaneo per singoli eventi in favore delle SOCIETÀ affiliate. A chiarimento di quanto sopra le SOCIETÀ, in quanto affiliate ad AICS, prendono atto e specificamente accettano ed approvano che le GARE da queste organizzate, anche se da loro promosse e proposte all'AICS per la prima volta, sono e restano di titolarità sportiva dell'AICS e che, una volta inserita la GARA nel CALENDARIO AICS, la GARA viene automaticamente assegnata dall'AICS alla SOCIETÀ organizzatrice che tale GARA s'impegna ad organizzare e svolgere in conformità ai Regolamenti AICS. Resta inteso che tutte le responsabilità comunque connesse all'organizzazione ed allo svolgimento delle GARE come sopra assegnate, tanto nel periodo di vigenza dell'affidamento, quanto successivamente, rimangono a carico integrale delle sole SOCIETÀ organizzatrici. Le SOCIETÀ organizzatrici prendono altresì atto e specificamente accettano ed approvano che tutte le somme da queste ricevute, incamerate od altrimenti acquisite per effetto od in occasione dell'organizzazione e svolgimento delle GARE (a titolo indicativo, quote di iscrizione, sponsorizzazioni e similari) restano acquisite alle SOCIETÀ medesime a titolo definitivo ed a tacitazione, oltretché compensazione integrale, di ogni e qualsiasi spesa, tassa, onere e/o costo da esse sostenuto o da sostenersi per effetto dell'organizzazione e/o svolgimento delle GARE medesime e, comunque, con espressa rinuncia ad ogni e qualsiasi pretesa nei confronti dell'AICS, quand'anche le somme come sopra ricevute non coprissero tutte le spese, le tasse, gli oneri e/o i costi sostenuti e/o da sostenersi per effetto e/o comunque in relazione alle GARE. In ogni caso le SOCIETÀ organizzatrici saranno tenute ad applicare alle somme come sopra ricevute gli inerenti trattamenti fiscali conformemente a quanto previsto dalle vigenti norme di legge ed a corrispondere all'Ente i diritti di segreteria previsti in merito alle GARE nonché i rimborsi dovuti in favore degli UG chiamati ad officiare le GARE conformemente a quanto deliberato di anno in anno dalla Commissione Nazionale Ufficiali di Gara Settore. Le SOCIETÀ organizzatrici prendono infine atto ed accettano che, qualora, per qualsiasi motivo, esse non fossero in grado di organizzare le GARE di cui siano risultate affidatarie, l'AICS potrà disporre l'assegnazione temporanea, sentito il SETTORE ed il Comitato Provinciale / Regionale di appartenenza, ad altre SOCIETÀ, mantenendone, per quanto possibile, l'originaria collocazione territoriale.

Il presente REGOLAMENTO è stata approvato dall'AICS nella data riportata in prima pagina.