

FESTIVAL DEI GIOVANI TROFEO CONI 2014



PATTINAGGIO VELOCITA'
REGOLE DI GARA



FESTIVAL DEI GIOVANI

TROFEO CONI 2014

o modalità di svolgimento	pag. 2
o periodo di svolgimento	pag. 2
o tabella sinottica delle prove	pag. 2
o punteggi delle prove e della classifica finale unica	pag. 2
o prove sprint ability e long ability	pag. 3
o prova di destrezza	pag. 3
o prova di 2 + 2 giri con abilità	pag. 4
o prova di staffetta a squadre	pag. 5
o appendice	pag. 7

FESTIVAL DEI GIOVANI - TROFEO CONI 2014

MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. Ogni società può far partecipare e schierare tutti i suoi atleti delle categorie Giovanissimi 8 e 9 anni, Esordienti 10 e 11 anni, Ragazzi 12 e 13 anni.

PERIODO

1. Il trofeo si svolge in due fasi:
 - a. Fase regionale: entro il mese di luglio,
 - b. Fase nazionale: nei mesi di settembre/ottobre.

PROVE

1. Le prove si svolgono con categorie separate, come tabella che segue, e con femmine e maschi abbinati.
2. Le prove previste sono le seguenti:

CATEGORIE	PROVE
RAGAZZI 12 - 13 anni	2+2 giri con prova di abilità m. 3000 staffetta
ESORDIENTI 11 anni	Long ability Destrezza 3 giri
ESORDIENTI 10 anni	Long ability Destrezza 3 giri
GIOVANISSIMI 9 anni	Sprint ability Destrezza 2 giri
GIOVANISSIMI 8 anni	Sprint ability Destrezza 2 giri

PUNTEGGI DELLE PROVE E DELLA CLASSIFICA FINALE UNICA

1. Ciascuna prova determina un punteggio che è pari alla posizione acquisita in classifica (ad esempio: 1° classificato = 1 punto, 2° classificato = 2 punti e così via fino all'ultimo atleta in classifica).
2. La somma dei punteggi acquisiti in ciascuna prova determina la classifica finale unica della categoria.
3. Viene dichiarato vincitore il concorrente che ha totalizzato il punteggio più basso.
4. In caso di parità di punteggio viene data precedenza al concorrente con le migliori posizioni in classifica.
5. In caso di ulteriore parità viene dichiarato l'ex aequo.
6. Per la categoria Ragazzi, il punteggio acquisito dagli atleti nella prova a staffetta a squadre viene sommato al punteggio acquisito nella prova individuale (ad esempio: 1^ squadra classificata = 1 punto a ciascun atleta della squadra).

PROVE SPRINT ABILITY E LONG ABILITY

1. Sono prove a tempo che si effettuano in pista piana su percorsi che presentano difficoltà tecniche diversificate.

2. Le categorie Giovanissimi 8 e 9 anni effettuano la prova Sprint ability, le categorie Esordienti 10 e 11 anni la prova Long ability.

REGOLAMENTO

1. Le prove si svolgono su due tracciati paralleli contrapposti, come da planimetria in Appendice.
2. Le gare si svolgono a tempo.
3. Le composizioni di tutte le batterie delle prove vengono sorteggiate.
4. Le batterie devono essere composte distribuendo equamente gli atleti appartenenti alla stessa società ed assicurando il miglior equilibrio numerico possibile.
5. Viene chiamato alla partenza un numero massimo di due atleti per volta. Il Giudice di Partenza (Starter), o il Controstarter, ove convocato, chiama gli atleti in base alla successione predisposta dalla Segreteria e li invita a posizionarsi dietro la linea di partenza del percorso assegnato, in attesa del comando "ATLETI A POSTO".
Con il comando "ATLETI A POSTO" gli atleti assumono la posizione di partenza.
Ad atleti fermi il Giudice, collocato in posizione idonea a vedere ambedue gli atleti, segnala con il fischietto la partenza.
6. Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule collegate con apparecchio scrivente, azionato manualmente a mezzo pulsante al segnale di partenza, dato in simultanea ad entrambi i concorrenti.
7. Il tempo realizzato da ogni concorrente deve essere reso noto subito dopo l'arrivo.
8. La classifica finale viene redatta in base al tempo impiegato nella prova.
9. Viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo impiegato.
10. Gli atleti ritirati che non completano la prova vengono classificati dopo quanti l'abbiano conclusa.
11. In caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova solo gli atleti per i quali non è stato possibile rilevare il tempo impiegato. A costoro viene attribuito il tempo dell'ultima prova effettuata.

PENALITA'

1. L'atleta che, durante l'esecuzione della prova, sposta il birillo per 3 volte oltre la sua sede regolamentare oppure non percorre le traiettorie del tracciato, viene eliminato e classificato dopo coloro che l'hanno conclusa regolarmente.

PROVA DI DESTREZZA

1. E' una prova a tempo che si effettua in pista piana su un percorso che presenta difficoltà tecniche diversificate e con un numero limitato di atleti.
2. Il percorso è caratterizzato, oltre che dai quattro birilli previsti dal regolamento tecnico per le gare in pista piana, da un quinto birillo collocato al centro del tracciato.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. La prova si svolge, come da planimetria in Appendice:
 - a. su due giri del tracciato, per le categorie Giovanissimi 8 e 9 anni
 - b. su tre giri del tracciato per le categorie 10 e 11 anni.

REGOLAMENTO

1. La prova si svolge in una prova unica a tempo.
2. Le composizioni di tutte le batterie vengono sorteggiate.
3. Le batterie devono essere composte distribuendo equamente gli atleti appartenenti alla stessa società ed assicurando il miglior equilibrio numerico possibile.
4. Viene chiamato alla partenza un numero massimo di tre atleti per volta, che si posizionano dietro gli spazi determinati dalle caselle 2, 4 e 6, la cui scelta è libera. Il Giudice di Partenza (Starter), o il Controstarter, ove convocato, chiama gli atleti in

base alla successione predisposta dalla Segreteria e li invita a posizionarsi dietro la linea di partenza all'interno delle caselle, in attesa del comando "ATLETI A POSTO".

Con il comando "ATLETI A POSTO" gli atleti assumono la posizione di partenza.

Ad atleti fermi il Giudice, collocato in posizione idonea a vedere ambedue gli atleti, segnala con il fischietto la partenza.

5. Il tempo realizzato da ogni concorrente deve essere reso noto subito dopo ciascun arrivo.
6. La classifica finale viene redatta in base al tempo impiegato.
7. Viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo impiegato.
8. Gli atleti ritirati che non completano la prova vengono classificati dopo quanti l'abbiano conclusa.
9. In caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova solo gli atleti per i quali non è stato possibile rilevare il tempo impiegato. A costoro viene attribuito il tempo dell'ultima prova effettuata.

PENALITA'

1. L'atleta che, durante l'esecuzione della prova, sposta il birillo per 3 volte oltre la sua sede regolamentare oppure non percorre le traiettorie del tracciato, viene eliminato e classificato dopo coloro che l'hanno conclusa regolarmente.

PROVA DI 2 + 2 GIRI CON ABILITA'

1. E' una prova a tempo che la categoria Ragazzi effettua, su pista o su circuito stradale, su un percorso che presenta abilità tecniche diversificate e con un numero limitato di atleti.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. La prova si svolge, come da planimetria in Appendice:
 - a. effettuando due giri del percorso in senso orario, contrario a quello di corsa standard,
 - b. raggiungendo, al termine dei due giri, una stazione fuori del percorso e lanciando cinque palline in un foro di cm. 50, posizionato su un pannello eretto a tre metri dal lanciatore,
 - c. effettuando, subito dopo aver ultimato il lancio delle palline, ulteriori due giri del percorso in senso antiorario.

REGOLAMENTO

1. La prova si svolge in una fase unica a tempo.
2. Le composizioni di tutte le batterie vengono sorteggiate.
3. Le batterie devono essere composte distribuendo equamente gli atleti appartenenti alla stessa società ed assicurando il miglior equilibrio numerico possibile.
4. Viene chiamato alla partenza un numero massimo di quattro atleti per volta. Il Giudice di Partenza (Starter), o il Controstarter, ove convocato, chiama gli atleti in base alla successione predisposta dalla Segreteria e li invita a posizionarsi dietro la linea di partenza, in attesa del comando "ATLETI A POSTO".
Con il comando "ATLETI A POSTO" gli atleti assumono la posizione di partenza.
Ad atleti fermi il Giudice, collocato in posizione idonea a vedere tutti gli atleti, segnala con un colpo di pistola la partenza.
5. Il tempo realizzato da ogni concorrente deve essere reso noto subito dopo ciascun arrivo.
6. La classifica finale viene redatta in base al tempo impiegato.
7. Viene dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo impiegato.

8. Gli atleti ritirati che non completano la prova vengono classificati dopo quanti l'abbiano conclusa.
9. In caso di mancato funzionamento delle fotocellule devono ripetere la prova solo gli atleti per i quali non è stato possibile rilevare il tempo impiegato. A costoro viene attribuito il tempo dell'ultima prova effettuata.

PENALITA'

1. Per ogni foro non centrato durante l'esecuzione del lancio delle palline, l'atleta riceve una penalizzazione di 5 decimi di secondo da detrarre dal tempo finale realizzato.

PROVA DI STAFFETTA A SQUADRE

1. E' una prova, su pista o su circuito stradale, che si effettua a squadre composte da tre atleti della categoria Ragazzi della stessa società.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

1. Ciascuna società può partecipare alla prova con una sola squadra.
2. La società conferma la partecipazione della squadra all'atto della conferma presenza-atleti. I nominativi dei componenti la squadra (3 titolari+1 riserva) devono essere comunicati al Giudice addetto ai concorrenti al momento dell'appello della squadra, prima della partenza della prova.
3. Alla composizione della squadra devono partecipare gli atleti della sola categoria Ragazzi.
4. Le società che partecipano alla Fase nazionale del Trofeo CONI possono variare la formazione rispetto alla Fase regionale.
5. La composizione della squadra può essere modificata ad ogni turno di qualificazione, scegliendo tra i quattro atleti della società comunicati al Giudice addetto ai concorrenti al momento dell'appello.
6. Gli atleti partecipanti alla prova di staffetta a squadre hanno l'obbligo di gareggiare nella prova individuale.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1. Gli atleti, dandosi il cambio liberamente in un punto o in una zona determinati tramite il passaggio di un testimone in gomma, devono coprire l'intera distanza prestabilita.
2. Al fine di consentire l'esatta individuazione delle squadre all'arrivo, i componenti di ciascuna squadra devono essere dotati dello stesso numero di gara, avente identiche caratteristiche.

ZONE E PUNTI DETERMINATI DEL PERCORSO

1. Settore di lancio
 - a) E' l'area individuata sul percorso di gara, che precede il settore di cambio.
 - b) L'atleta si muove dal settore di lancio per andare a ricevere il cambio, nello specifico settore, dell'atleta frazionista che sopraggiunge.
2. Settore di cambio
 - a) E' l'area individuata sul percorso di gara, compresa tra l'uscita dell'ultima curva e l'intero rettilineo che segue, termine ultimo della zona di cambio.
 - b) La zona di cambio è indicata da apposito segnale e posizionata, su decisione del Giudice Arbitro, in base alla struttura del percorso.
 - c) L'atleta che si è immesso nel settore di cambio non può più sospendere tale fase.

3. Cambio

- a) Il cambio deve essere effettuato mediante consegna di un testimone in gomma della lunghezza massima di cm. 30. Il semplice tocco o trascinarsi dell'atleta che riceve il cambio comporta l'eliminazione della squadra.
- b) Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato.
- c) L'atleta che inizia la prova al colpo di pistola del Giudice Starter può dare il cambio prima di aver completato un giro del percorso.
- d) L'ultimo cambio deve essere effettuato prima dell'ultimo giro.
- e) Tutti i componenti della squadra devono dare almeno un cambio.
- f) Le fasi di lancio, di cambio e di rientro non devono arrecare danno agli atleti delle altre squadre partecipanti alla prova.
- g) Nel caso in cui l'atleta, in attesa all'interno del settore individuato, non riceva il cambio con la modalità descritta, la squadra viene eliminata.
- h) In caso di squalifica di un componente della squadra, si intende squalificata l'intera squadra.

COMPOSIZIONE DELLE BATTERIE

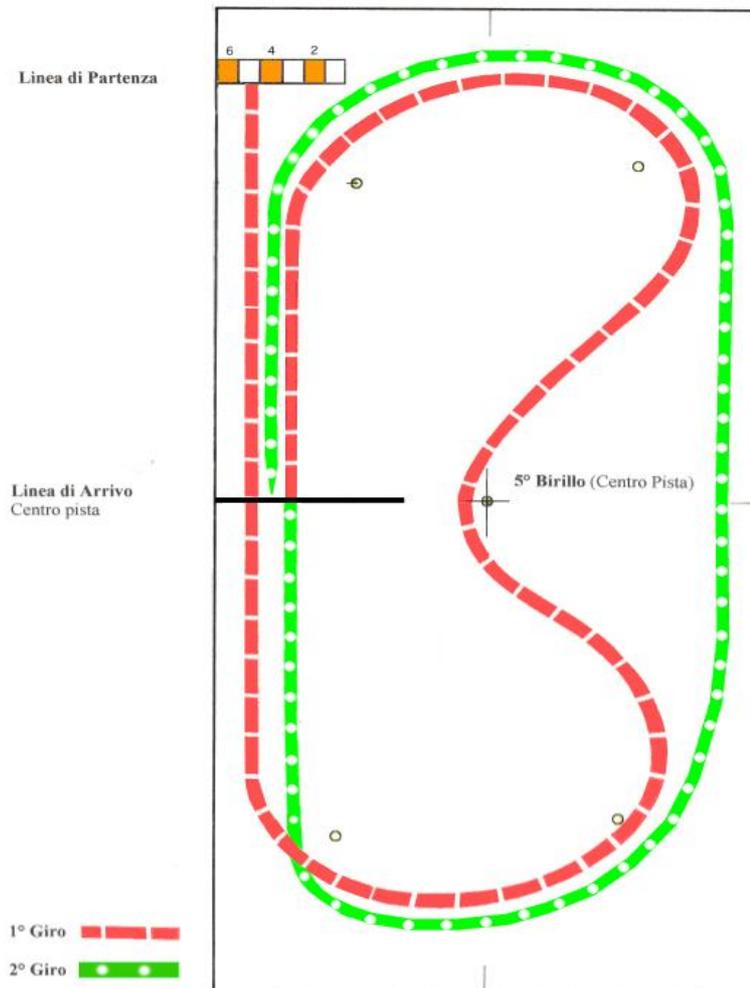
1. La composizione delle batterie di qualificazione viene effettuata per sorteggio.
2. Il numero massimo di squadre partenti per ciascuna batteria è 6.

REGOLAMENTO

1. In ciascuna prova ogni squadra effettua la prova a tempo.
2. Se alla partenza di una prova è presente una sola squadra, la prova viene effettuata a cronometro.
3. Il tempo viene rilevato tramite l'utilizzo di fotocellule collegate con apparecchio scrivente, azionato elettronicamente al segnale di partenza, dato in simultanea a tutte le squadre partecipanti alla prova.
4. Il tempo realizzato da ogni squadra deve essere reso noto subito dopo l'arrivo.
5. Dopo la prima fase, accedono direttamente alla finale i 6 migliori tempi, che eseguono la prova nel seguente ordine:
6^a - 5^a - 4^a classificata, 3^a - 2^a - 1^a classificata.
6. Viene dichiarata vincitrice la squadra con il miglior tempo realizzato nella prova finale.
7. La classifica finale viene redatta in base ai tempi realizzati nell'ultima fase di gara.

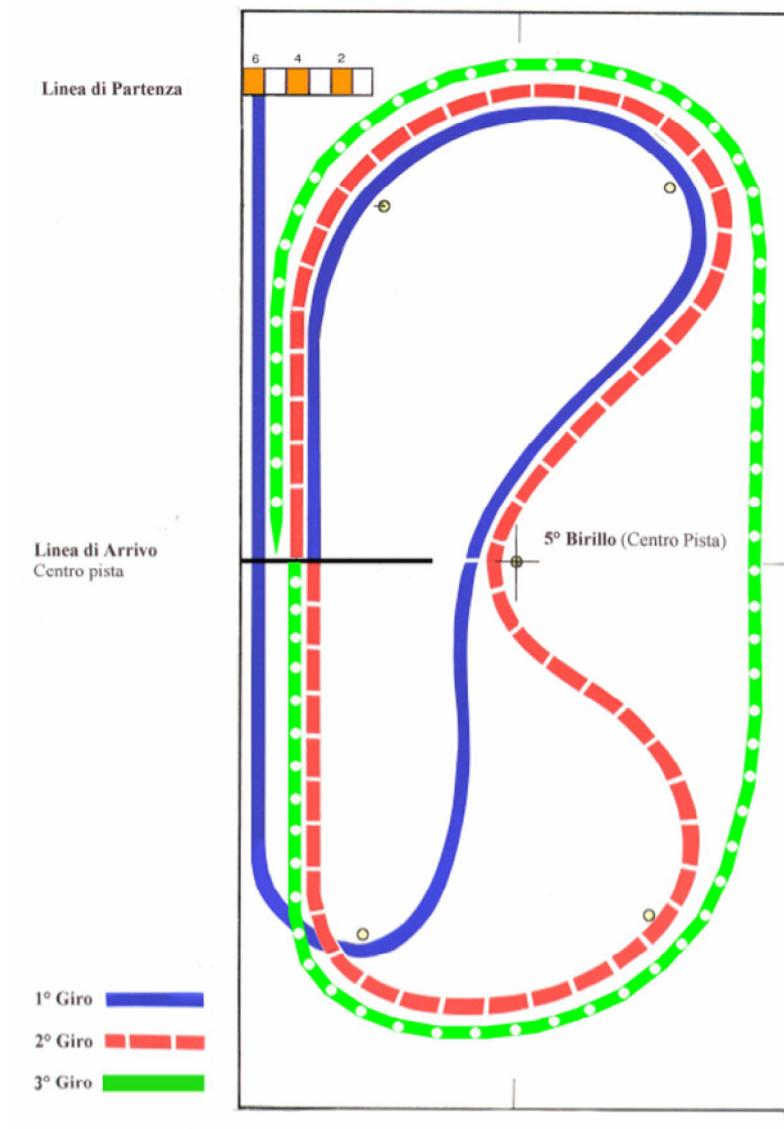
APPENDICE

PROVA DI DESTREZZA GIOVANISSIMI 8 – 9 ANNI



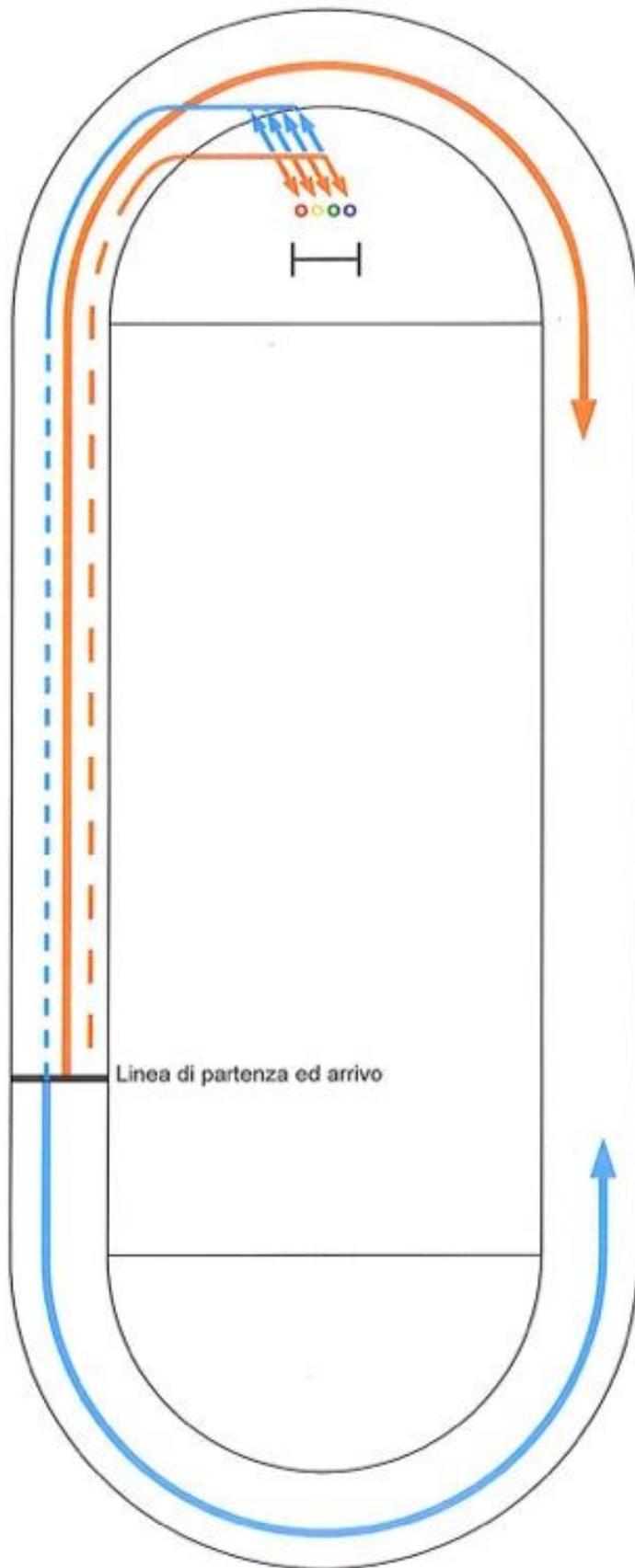
(disegno di F. Sabatini)

PROVA DI DESTREZZA ESORDIENTI 10 - 11 ANNI



(disegno di F. Sabatini)

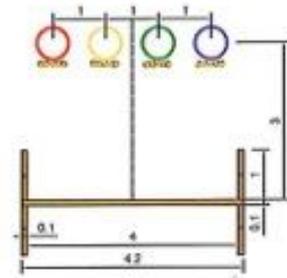
PROVA 2 + 2 GIRI CON ABILITA'



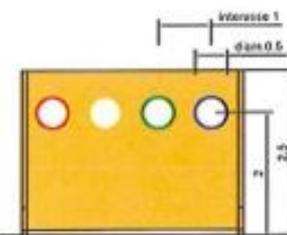
LEGENDA

-  A) Primi 2 Giri - Direzione oraria
-  B) Fase di decelerazione
-  C) Stazione per la fase di lancio delle palline nel foro
-  D) Fase di accelerazione
-  E) 2 Giri - Direzione antioraria

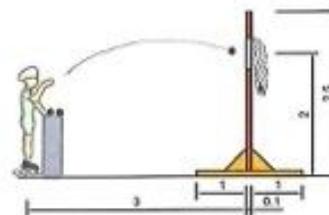
STAZIONE



Pianta



Prospetto



Sezione

Disegno di F. Sabatini