FEDERAZIONE ITALIANA PENTATHLON MODERNO



REGOLAMENTO TECNICO OSTACOLI

1. ASPETTI GENERALI

a) Nel pieno rispetto dei regolamenti UIPM, la FIPM, al fine di promuovere e regolamentare le discipline a Ostacoli in Italia, definisce il regolamento delle gare di 70M, 100M, 400M, 3km, Standard, Ninja, determinandolo in base alle rispettive specificità.

b) Per le competizioni Spartan verrà pubblicato un apposito regolamento

c) CIRCUITO NAZIONALE FIPM

La FIPM organizza un circuito nazionale di gare di OCR e Ninja, che culminerà con i campionati italiani di ogni specialità eseguiti in finale unica, in luogo e data da destinarsi, sia di categoria che assoluti. Possono accedere ai campionati italiani tutti gli atleti tesserati alla FIPM con certificato medico riportante la dicitura "Pentathlon Moderno".

La novità nel 2027 è la creazione di un ranking gare per ogni specialità; il ranking sarà utile per formare le batterie di partenza nei Campionati Italiani, e a fine anno porterà a premiare i migliori tre uomini e donne assoluti per specialità.

La FIPM collaborerà anche con Spartan per le relative competizioni.

d) RAPPRESENTATIVE NAZIONALI

La FIPM prevede la possibilità di formare una squadra nazionale che partecipi ai Campionati Europei, Mondiali o ad altre gare internazionali, nonché la possibilità di organizzare stage di allenamento per gli atleti selezionati.

Le gare del Circuito Nazionale FIPM, con massima importanza data alle finali e alle gare obiettivo, saranno valide per la selezione degli atleti.

Gli atleti convocati dovranno essere in possesso di regolare tesseramento alla FIPM per l'anno agonistico in corso e avere la certificazione medico agonistica in corso di validità.

e) TESSERAMENTO E CERTIFICAZIONE MEDICA

Per la partecipazione alle tappe del Circuito Nazionale FIPM e ai campionati italiani di tutte le specialità, tutti gli atleti dovranno essere tassativamente tesserati per la Federazione Italiana Pentathlon Moderno, tramite società affiliate o aggregate, la cui lista è disponibile sul sito www.Fipm.it alla voce "elenco ASA affiliate o aggregate"

Per il tesseramento alla FIPM sarà necessario essere in possesso di un certificato medico agonistico in corso di validità riportante la specifica "Pentathlon Moderno".

2.1 CATEGORIE 70m,100m,400m

CATEGORIE AGONISTICHE

DIRETTIVE E CLASSIFICAZIONI OCR

TIPO CATEGORIA	FASCIA DI ETÀ / CLASSE
GIOVANILI	Under 13
GIOVANILI	Under 15
GIOVANILI	Under 17
GIOVANILI	Under 19
JUNIORES	Under 21
SENIORES	22 - 39 anni
MASTER	40+ anni

Tabella di Riferimento Categorie Agonistiche

2.2 CATEGORIE 3k, Standard

CATEGORIE AGONISTICHE

DIRETTIVE E CLASSIFICAZIONI OCR

TIPO CATEGORIA	FASCIA DI ETÀ / CLASSE
GIOVANILI	Under 13
GIOVANILI	Under 15
GIOVANILI	Under 17
GIOVANILI	Under 19
JUNIORES	Under 21
SENIORES	22 - 29 anni
MASTER	30 - 34 anni
MASTER	35 - 39 anni
MASTER	40 - 44 anni
MASTER	45 - 49 anni
MASTER	50 - 54 anni
MASTER	55 - 59 anni
MASTER	60+ anni

Tabella di Riferimento Categorie Agonistiche

N.b.: A discrezione del direttore tecnico alcuni atleti giovanili, particolarmente meritevoli, possono essere autorizzati a partecipare alle gare delle categorie superiori.

3. SPECIALITA' OSTACOLI



4. DISPOSIZIONI GENERALI 70m, 100m, 400m

Regolamento partenza
L'organizzazione gara prima dell'inizio dell'evento darà la possibilità agli atleti di prendere confidenza con gli ostacoli gara, con un tempo di riscaldamento annunciato prima dell'evento.
Prima della gara, gli atleti vengono chiamati da una persona addetta (Giudice, Speaker, Organizzatore) e invitati a prendere posizione vicino alla piattaforma di partenza o linea di partenza, a seconda della distanza e a seconda dell'evento.

Se un atleta non risponde al richiamo dello speaker all'orario assegnato per l'inizio dell'evento, il giudice alla partenza effettuerà due ulteriori chiamate a intervalli di un minuto. Un atleta che non si presenti alla terza chiamata sarà eliminato.

Al richiamo dello Starter, gli atleti devono salire sulla starting platform (o stare dietro la linea di partenza) e restarci finché non venga dato il via.

Su comando "Ai vostri posti" o in inglese "Take your marks" gli atleti assumono la posizione di partenza e devono rimanere fermi.

Quando sono pronti, lo Starter dà il segnale con uno dei seguenti mezzi (esplicitato dall'organizzazione):

-Pistola di partenza
-Fischietto
-Buzzer
-Comando vocale

Gli atleti partono dalla piattaforma di partenza o zona di entrata, nella posizione in piedi (su due appoggi) tipica dell'atletica leggera nelle specialità senza blocchi.

In caso di falsa partenza lo starter dovrà emettere il prima possibile un doppio segnale sonoro per avvisare gli atleti ~~e~~ intimare loro lo stop e per richiamarli sulla linea di partenza.
In caso di partenza anticipata di uno dei contendenti, il giudice potrà comminare diversi tipi di penalità:

- Ripetizione della partenza con penalizzazione di 5 secondi all'atleta che ha commesso l'errore, con squalifica in caso la falsa partenza si ripeta nel secondo start.
- Semplice ammonizione in caso vi sia solo un piccolo movimento anticipatario, o uno sbilanciamento del corpo involontario.

In caso di problemi strutturali di un ostacolo che rendano impossibile una regolamentare esecuzione dello stesso o comunque penalizzino l'atleta, dovrà essere permesso all'atleta di ripetere l'intero percorso.

Le Piattaforme di decollo o atterraggio
Le piattaforme non devono essere superfici improvvisate o temporanee: vanno costruite con materiali adeguati, resistenti e stabili, per sostenere gli atleti in movimento, durante i salti, le cadute, e carichi dinamici.
La superficie di appoggio (su cui si posano i piedi) deve essere antiscivolo e sicura, per evitare infortuni o scivolate.
Zone di arrivo/atterraggio al termine degli ostacoli ("landing platform" / "exit platform") devono avere tappetini o materassi di sicurezza attorno, per minimizzare impatti o cadute.

Posizione e direttive ostacoli
Gli ostacoli dovranno essere identici tra i diversi contendenti.
Gli ostacoli in sospensione dovranno essere delimitati da una zona di entrata sopraelevata dal terreno
(Start Platform o Entry Platform) e una chiara zona di uscita delimitata o da piattaforme di atterraggio (Landing Platform o Exit Platform) o da un campanello o linea nel terreno.

Regolamento ostacoli
Per ogni ostacolo è previsto un limite massimo di due tentativi (Salvo nelle categorie giovanili e promozionali, sotto i 15 anni, dove l'organizzatore dell'evento ha la facoltà di estenderne il limite).
Dopo un primo tentativo non riuscito, l'atleta deve continuare fino alla fine dell'ostacolo, girare attorno alla struttura verticale dell'ostacolo e ritornare all'inizio usando il lato esterno adiacente alla struttura.

Nel caso di ostacoli "di equilibrio" (es. scalini, balance-type), l'atleta deve prima raggiungere la fine dell'ostacolo e solo dopo tornare all'inizio tramite il lato esterno.

Se l'ostacolo ha elementi sospesi o dinamici che si muovono (es. ruote, traverse), e questi elementi sono ancora in movimento dopo il tentativo fallito, il giudice deve fermarli prima che l'atleta inizi il secondo tentativo.

Partenza sbagliata
Se l'atleta parte da un ostacolo (o tenta un ostacolo) e "stepping backwards" (vale a dire: fa un passo indietro) sulla "entry platform" (piattaforma di partenza) o sulla "start line" (linea di partenza), questo è considerato fallimento.

Atterraggio scorretto
L'ostacolo richiede che l'atleta percorra lo spazio tra "take-off platform" e "landing platform" e atterri (o finisca) in maniera conforme (superando la linea o suono della campana). Se, ad esempio, l'atleta non atterra correttamente, non atterra sulla landing platform, o non supera la distanza richiesta, è considerato ostacolo fallito.

Regolamento ostacoli in sospensione:
Se un atleta scivola, sfiora o striscia contro i materassi o le strutture verticali (*vertical trusses*) senza trarne alcun vantaggio, come ottenere slancio o recuperare l'equilibrio, ciò non sarà considerato un errore.
Se al contrario si trae vantaggio o si ostacola un avversario questo sarà causa di mancato superamento dell'ostacolo.

Comportamento in gara:
Comportamento scorretto o antisportivo:
alcune azioni vengono sanzionate come mancato superamento dell'ostacolo: ad esempio ostruire un altro atleta, il fallo è noto come *"Jostling"* (spingere, urtare, ostacolare fisicamente un altro atleta in modo scorretto durante la corsa o vicino a un ostacolo), correre su una corsia non assegnata, toccare attrezzature vietate, non attenersi alle istruzioni degli ufficiali.
Porta a squalifica invece mancare di rispetto a un giudice o un organizzatore, o un avversario con frasi ingiuriose o comportamenti violenti che violino i principi del fair play.

Violazioni e penalità
1) Violazione delle norme relative all'abbigliamento e/o all'equipaggiamento.
2) Modifica delle dimensioni dei numeri di gara.
3) Falsa partenza.
4) Abbandono deliberato lungo il percorso di qualsiasi indumento, attrezzatura o rifiuto.
Tutte queste infrazioni comportano una penalità aggiuntiva di 5 secondi sul tempo gara per OD e 100 m., e di 10" sul tempo gara della 400m.

Violazioni Gravi del regolamento:
1) Mancare di rispetto a un giudice, un avversario o un organizzatore in maniera offensiva e lesiva per l'onore.
2) Condotta violenta verso un avversario, un giudice o un organizzatore.
3) Tagliare il percorso.
4) Danneggiare volontariamente un avversario o la struttura dell'ostacolo.
5) Danneggiare volontariamente la segnaletica del percorso.

Tutti questi comportamenti portano all'esclusione immediata dell'atleta dalla competizione.

Regolamento abbigliamento:
1) Gli atleti devono gareggiare con scarpe da atletica senza chiodi, con suola in gomma.

2) Guanti, polsini, protezioni per i calli, manicotti compressivi e articoli simili non sono consentiti nelle gare dei 70m, 100 m e dei 400 m.
3) L'uso di nastro adesivo su polsi o mani è vietato, ad eccezione di motivi medici, nelle gare di 70m, 100 m e dei 400 m.

4) Orologi, collane, anelli, orecchini, bracciali, piercing e abbigliamento svolazzante o qualsiasi altro oggetto che possa impigliarsi in un ostacolo sono vietati. Anche cappelli o berretti non sono consentiti nelle gare di 70m, 100 m
5) Fasce per capelli, diademi e tiare non sono consentiti nelle gare dei 70m,100.
6) Occhiali da sole o da vista sono consentiti solo se fissati con appositi lacci di sicurezza nelle gare dei 70m, 100m e dei 400m.
7) Fotocamere, telefoni, radio, registratori o qualsiasi tipo di sistema di comunicazione sono vietati.

Regolamento Timing:
Il Tempo della gara può essere registrato:
- Tramite Cronometraggio Manuale
- Tramite Cronometraggio Automatico (es. fotocellule, o uso di Transponder, o sistema dotato di fotofinish).
- Tramite Cronometraggio Semiautomatico.

Indipendentemente dal fatto che venga usato o meno il sistema di cronometraggio automatico, devono esserci sempre almeno due cronometristi.

70 m e 100 m

La 70 metri è tipica del Pentathlon Moderno con 8 ostacoli, e la 100 metri con 12 ostacoli è tipica delle Obstacle Race.
La gara può prevedere fasi eliminatorie su più turni a seconda del numero dei partecipanti.
Il numero di partecipanti nella stessa batteria eliminatoria e nella finale può variare da 2 a 4 a seconda delle corsie presenti negli ostacoli; ogni partecipante dovrà avere la propria linea di partecipazione senza incrocio con altri avversari.
La scorrevolezza della gara è uno dei principi cardine di queste specialità.

Percorsi:
Seguendo le linee guide tracciate da UIPM nel 2025, le tipologie di percorso ammesse per una Sprint sono due:

1) percorso lineare con partenza e arrivo in un percorso rettilineo dove tutti gli atleti partono parallelamente sulla stessa linea e hanno un'identica linea d'arrivo;
2) percorso a U o ferro di cavallo, che prevede una parte curvilinea; in questo caso molto importante sarà il calcolo del decalage, per far sì che tutti gli atleti percorrano la stessa distanza. Dunque, gli atleti non potranno partire sulla stessa linea.

Finish Line o Arrivo:
Nelle gare sprint l'arrivo corrisponde con il superamento dell'ultimo ostacolo FINISH WALL noto comunemente come *"Quarter-Pipe"*. Al vertice del Pipe si trovano generalmente dei Buzz o Campanelle (che possono essere o meno collegate a un cronometraggio elettronico).
L'ostacolo dovrà essere di una dimensione di una larghezza minima di 1,70 metri per ogni atleta in gara contemporaneamente, in caso di gara a due corrisponde a un minimo di 3,40 metri per garantire a entrambi gli atleti una salita in sicurezza.

Giudice Finale:
- è responsabile della registrazione dell'ordine di arrivo degli atleti in caso di guasto del sistema di cronometraggio elettronico o se viene utilizzato il cronometraggio manuale;
- è responsabile del mantenimento dell'ordine nella parte superiore del Finish Wall, evitando che gli atleti invadano la corsia dell'avversario;

- Si occupa dell'apertura e della chiusura del cancello situato nella parte superiore del muro e garantisce che gli atleti siano in condizioni sicure per scendere dalla struttura del Finish Wall.

Ogni organizzatore ha la facoltà di aggiungere altre tipologie di ostacoli previo accordo con i responsabili di settore.

Turni di eliminazione modello Uipm 2025 (Modello di riferimento non obbligatorio)



L'organizzazione potrà far svolgere 1 o 2 prove di qualificazione a tempo sul percorso a tutti gli atleti, per poi prevedere un tabellone a eliminazione diretta con i migliori 16 atleti o con i migliori 8 atleti, con i migliori 4 atleti o direttamente con le finali per le singole posizioni.

400 METRI

Questa distanza è pensata per combinare velocità pura e abilità tecnica sugli ostacoli.
Si svolge generalmente sulla pista di atletica e svolge il normale percorso dei 400 metri; dunque, rispetto alla gara dei 100 metri non ha un percorso lineare ma è un tipo di percorso circolare.
La gara prevede il superamento di 12 ostacoli (6 in sospensione e 6 di agilità o valicamento/arrampicata) tutti ugualmente identici per gli atleti.
Gli organizzatori hanno la facoltà di predisporre un percorso fuori dalla pista di atletica, garantendo comunque a tutti gli atleti un'identica distanza di gara.

Regolamento Partenza
Prima della gara, gli atleti vengono chiamati da una persona addetta (Giudice, Speaker, organizzatore) e invitati a prendere posizione nella propria corsia, (a differenza dello sprint, gli atleti non saranno tutti sulla stessa linea).

Sono previste due possibilità:

a) Si utilizza il decalage dei 400 metri della pista di atletica: ogni atleta userà sempre la corsia assegnata nella parte di corsa, ogni corsia ha un differenziale aggiuntivo di circa 7 metri tra una corsia e l'altra
b) Si utilizza la tangente degli 800 metri di atletica dove gli atleti partono affiancati con la possibilità senza ostacolarsi di tagliare tutti verso la prima corsia, la precedenza sull'ostacolo più interno la tiene l'atleta che si trova davanti in quel determinato momento, gli altri dovranno affrontare gli ostacoli posizionati sulle altre corsie a secondo dell'ordine di gara.

Regolamento Arrivo:
L'ultimo ostacolo sarà posto a circa 50 metri prima del traguardo, che è rappresentato dalla normale linea di arrivo dei 400 metri in atletica leggera.
In caso di turni di qualificazione ove sia previsto il ripescaggio, in caso di parità di tempo con atleti di diverse batterie può essere previsto un turno di spareggio, ma rispettando almeno la distanza di almeno 45 minuti tra i diversi turni.

Turni di qualificazione Uipm 2025 (Modello di riferimento)

Semi-final A	Semi-final B
1st	2nd
4th	3rd
5th	6th
8th	7th

Prima delle semifinali in caso siano presenti più di 8 atleti, sarà necessario svolgere un turno di selezione a tempo, dove tutti gli atleti eseguiranno una prova e da questa verranno selezionati i migliori otto tempi

5. DISPOSIZIONI GENERALI 3Km, E STANDARD

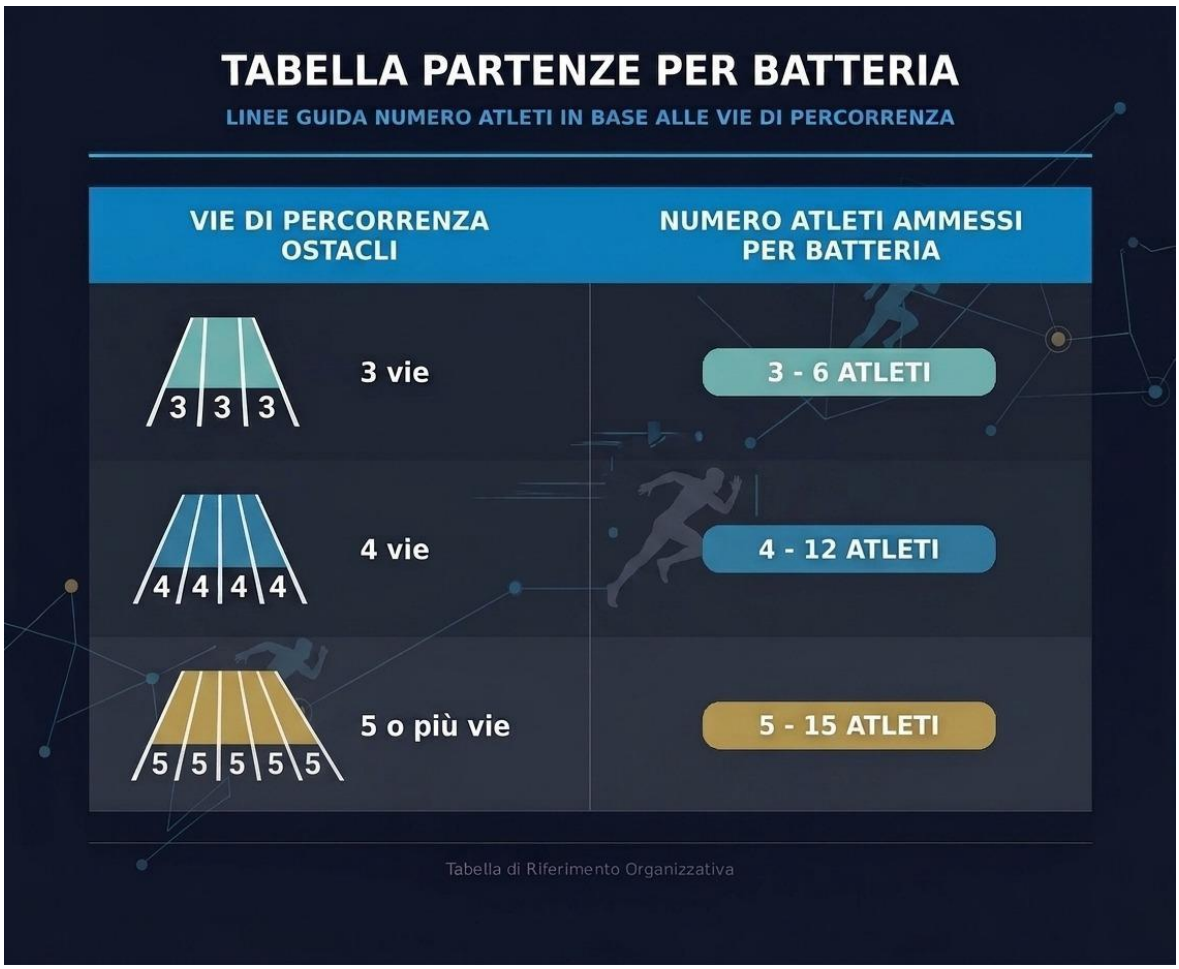
Le gare Short e Standard per concessione della società organizzatrice possono permettere agli atleti di provare gli ostacoli nei modi e tempi indicati dagli organizzatori.
La **3km** è la prima delle gare di resistenza, si può classificare come una middle distance rispetto alle gare più lunghe di resistenza della Standard Race.
La gara è standardizzata di 3 km in terreni misti, generalmente sterrati; il percorso può essere interamente in ambiente naturale senza per forza avere tratti in uno stadio, oppure avere solo piccoli tratti dentro uno stadio ma svolgersi per la maggior parte in un ambiente esterno, con un totale di 20 ostacoli da sorpassare. I tratti di corsa senza un ostacolo non potranno essere maggiori di 500 metri.

Standard Race

E una gara dove la resistenza accompagna l'abilità a superare gli ostacoli.
Le Standard Race codificate hanno lunghezza che varia tra gli 8 e i 12 km e un numero ostacoli artificiali che può variare tra un minimo di 25 a un numero massimo di 35.

8- 10 km = 25 →30 ostacoli
10- 12 km = 28 → 35 ostacoli

La partenza
Tutti gli atleti partecipanti alla gara verranno divisi in diverse batterie di partenza, generalmente abbinando gli atleti per livello, o per categorie di età.
Le batterie saranno composte come da tabella:



Gli atleti saranno dotati di quattro braccialetti in tyvek numerati con la cifra corrispondente al numero di pettorale di gara.
Prima della gara, gli atleti vengono chiamati da un addetto (Giudice, Speaker, organizzatore) e invitati a prendere posizione nella zona di partenza, generalmente delimitata.
Se un atleta non risponde al richiamo dello speaker all'orario assegnato per l'inizio dell'evento, il giudice alla partenza effettuerà due ulteriori chiamate a intervalli di un minuto. Un atleta che non si presenti alla terza chiamata sarà eliminato.
Nei bracciali in Tyvek apparirà lo stesso numero che all'atleta è segnato sul pettorale gara.

Il segnale di partenza per ogni batteria viene anticipato da un countdown partendo dai 10 secondi. Raggiunta la fine del conto alla rovescia lo Starter dà il segnale con uno dei seguenti mezzi (esplicitato dall'organizzazione):

-Pistola di partenza
-Fischietto
-Buzzer
-Comando vocale

Regolamento partenza
In caso di falsa partenza lo starter dovrà emettere il prima possibile un doppio segnale sonoro per avvisare gli atleti della partenza falsa per intimare loro lo stop e per richiamarli sulla linea di partenza
In caso di partenza anticipata di uno dei contendenti, il giudice potrà comminare diversi tipi di penalità:
-ripetizione della partenza con penalizzazione di 10 secondi verso l'atleta che ha commesso l'errore, con squalifica in caso la falsa partenza si ripeta nel secondo start.
-semplice ammonizione in caso vi sia solo un piccolo movimento anticipatario, o uno sbilanciamento del corpo involontario.

Posizione e direttive ostacoli
Gli ostacoli dovranno essere identici tra i diversi contendenti.
Gli ostacoli in sospensione dovranno essere delimitati da una stessa zona di entrata (Start Platform o Entry Platform) e una chiara zona di uscita delimitata o da piattaforme di atterraggio (Landing Platform o Exit Platform) o da un campanello.
La percorrenza dell'ostacolo si considera iniziata una volta preso il primo appiglio.

Gli ostacoli da un punto di vista regolamentare si dividono in tre grandi gruppi:
A) Ostacoli Naturali: Sono ostacoli che fanno generalmente parte del percorso esempio (attraversare un corso d'acqua, o un passaggio in mare) sono ostacoli obbligatori in quanto parte del percorso. Non entrano nel conteggio minimo degli ostacoli per una gara, che è riservato agli ostacoli artificiali.
B) Ostacoli Artificiali in sospensione
Ostacoli che devono essere superati senza contatto con il suolo (Multi rig, Low Rig, Monkey Bar, ecc…) questi ostacoli prevedono un massimo di due tentativi, in caso di doppio errore, l'ostacolo viene considerato fallito e all'atleta verrà tagliato un braccialetto.
In caso di caduta prima della fine dell'ostacolo al primo tentativo l'atleta dovrà percorrere a terra l'ostacolo fino alla fine il più velocemente possibile tornerà al punto di partenza dell'ostacolo passando lateralmente ad esso.
C) Ostacoli Artificiali multi-tentativo: Son tutti gli ostacoli che non rientrano nel gruppo B (Ostacoli da trasporto, Ostacoli di arrampicata o di valicamento, Ostacoli di agilità, etc.). L'atleta potrà svolgere un numero di tentativi infiniti, in caso non riesca a sorpassare l'ostacolo e si arrenda, l'atleta dovrà farsi tagliare un braccialetto.

Regolamento ostacoli naturali:
Gli ostacoli naturali, che sono parte del percorso e dunque un tragitto obbligato per gli atleti, devono essere posti in sicurezza:

- Percorsi in tratti di acqua in mare o piccoli torrenti dovranno essere presidiati da personale specializzato, e si prevede che in caso di pericolo vengano prontamente chiusi.
- Discese scoscese o passaggi insidiosi devono essere messi in sicurezza, esempio delle corde che favoriscano la discesa.
- Per i percorsi innevati (le gare Winter sono presenti nel panorama Ocr da tanti anni) è essenziale che lungo il percorso ci sia personale specializzato per il pronto soccorso in questi territori.

Regolamento ostacoli in sospensione:
Le gare devono garantire un minimo di tre corsie di percorrenza
che devono essere così composte:
3 Vie: 2 corsie per gli atleti al primo tentativo e 1 corsia per gli atleti al secondo tentativo.
4 o più vie: almeno 2 corsie saranno dedicate a chi si trova al secondo tentativo.
N.b.: Se non vi saranno atleti che dovranno ripetere il tentativo il giudice responsabile dell'ostacolo potrà decidere autonomamente di far utilizzare agli atleti al primo tentativo le corsie dedicate alla

ripetizione, questo si consiglia soprattutto in caso più di due atleti si presentassero allo stesso ostacolo nello stesso momento.
Dopo un primo tentativo non riuscito, l'atleta deve continuare fino alla fine dell'ostacolo, circondare la struttura verticale dell'ostacolo e ritornare all'inizio usando il lato esterno adiacente alla struttura.
Se un atleta scivola, sfiora o striscia contro i materassi o le strutture verticali (*vertical trusses*) senza trarne alcun vantaggio, come ottenere slancio o recuperare l'equilibrio, ciò non sarà considerato un fallimento.
Se al contrario si trae vantaggio o si ostacola un avversario questo sarà causa di mancato superamento dell'ostacolo.

Regolamento ostacoli multi tentativo
Possiamo dividerli in 5 macrogruppi per tipologia
Ostacoli da Valicamento: muri, travi da scavalcare, muri inversi, muri inclinati, muri con appigli, muri obliqui.
Ostacoli di Forza: tutti i tipi di trasporti (Atlas, Tronchi, Gomme, Palle mediche, Sacchi o SandBag etc.), tutti i tipi di traino (Slitta, Gomme, etc.), Ribaltamenti (Gomme di Tir o Trattore) .
Ostacoli di Equilibrio e agilità: Slack Line, Balance, Olympus, Z Wall, Ninja, etc.
Ostacoli di Lancio e Precisione: Giavellotto, Palle mediche, Tronchi, Martelli, etc.
Ostacoli Tecnici di abilità: Passo del leopardo sotto una rete o un filo spinato, Tire Agility, Vertical Rope, etc.

Tipologia	Percentuale sul Totale
Ostacoli in Sospensione	20- 30%
Ostacoli da Valicamento	15- 20%
Ostacoli di Forza	15-20%
Ostacoli di agilità ed equilibrio	15-25%
Ostacoli di lancio e precisione	10- 20%
Ostacoli Tecnici di abilità	10-20 %

Violazioni e penalità
1) Violazione delle norme relative all'abbigliamento e/o all'equipaggiamento.
2) Modifica delle dimensioni dei numeri di gara.
3) Falsa partenza.
4) Abbandono deliberato lungo il percorso di qualsiasi indumento, attrezzatura o rifiuto.
Tutte queste infrazioni comportano una penalità aggiuntiva di 1 minuto

Regolamento abbigliamento
1. Gli atleti devono gareggiare con scarpe da atletica senza chiodi, con suola in gomma.
2. Fotocamere, telefoni, radio, registratori o qualsiasi tipo di sistema di comunicazione sono vietati.

Regolamento Timing:
Il Tempo della gara può essere registrato:
- Tramite Cronometraggio Manuale
-

- Tramite Cronometraggio Automatico (es. fotocellule, o uso di Transponder, o sistema dotato di fotofinish).
- Tramite Cronometraggio Semiautomatico.

Indipendentemente dal fatto che venga usato o meno il sistema di cronometraggio automatico, devono esserci sempre almeno due cronometristi.

Violazioni Gravi del regolamento:
-Mancare di rispetto a un giudice o avversario o organizzatore in maniera offensiva e lesiva per l'onore
-Condotta violenta verso un avversario, giudice o organizzatore
-Tagliare il percorso
-Danneggiare volontariamente un avversario o la struttura dell'ostacolo.
-Danneggiare volontariamente la segnaletica del percorso
Tutti questi comportamenti portano all'esclusione immediata dell'atleta dalla classifica, e altre penalità qualora la giustizia sportiva ritenga di intervenire per regolamenti interni alla FIPM.

Divieto di accesso al percorso di gara
È fatto assoluto divieto a qualsiasi soggetto non autorizzato di accedere, attraversare o invadere il percorso di gara delimitato dalle apposite bandelle e/o transenne.
In particolare, è vietato l'accesso al percorso a spettatori, accompagnatori, tifosi, tecnici, fotografi, operatori media, volontari e qualsiasi altro soggetto estraneo alla competizione, salvo espressa autorizzazione dell'Organizzazione o degli ufficiali di gara.
L'accesso al percorso è consentito esclusivamente agli atleti in gara, al personale dell'Organizzazione, agli ufficiali di gara, ai soccorritori e agli altri soggetti espressamente autorizzati per esigenze di servizio o di sicurezza.

Regolamento Arrivo 3k e Standard Course
L'atleta prima del traguardo trova un primo check, se risulta che abbia perso uno o più braccialetti avrà la possibilità di recuperare uno solo dei braccialetti persi in gara tramite un penalty loop di 250 metri e una sandbag o sacco dal peso di 15 kg.
Anche l'atleta con zero bracciali avrà la possibilità di recuperare un bracciale e risultare così in classifica.

Procedura di controllo dei bracciali e arrivo degli atleti

A partire dal 2027, sarà possibile predisporre un canale di arrivo dedicato agli atleti che giungono al traguardo con quattro bracciali, al fine di consentire al pubblico di comprendere più facilmente la formazione del podio della gara.

1. Controllo prima del traguardo
Prima della linea del traguardo saranno presenti due giudici incaricati di verificare il numero di bracciali rimasti al polso degli atleti.
Qualora venga accertato che un atleta possiede tre o meno bracciali, i giudici lo indirizzeranno al *penalty loop*, secondo le modalità previste dal regolamento, per consentire il recupero di un braccialetto prima dell'arrivo ufficiale.

2. Verifica dopo il traguardo e registrazione dei dati
Dopo la linea del traguardo saranno presenti due giudici di arrivo. Potrà essere predisposto un canale obbligatorio a imbuto, delimitato mediante transenne, nastro o altre strutture idonee a indirizzare gli atleti verso l'area di verifica.

L’atleta dovrà mostrare al primo giudice il polso sul quale, prima della partenza, sono stati applicati e chiusi gli appositi bracciali obbligatori in Tyvek.
Il primo giudice leggerà ad alta voce il numero di gara dell’atleta e il numero di bracciali rimasti al polso.
Il secondo giudice, generalmente seduto su una sedia presso un tavolo appositamente predisposto, registrerà sull’apposito modulo regolamentare:

- la posizione di arrivo;
- il numero di gara dell’atleta;
- il numero di bracciali rimasti al polso dell’atleta.

3. Trasmissione dei dati e compilazione delle classifiche
Al termine della registrazione, il modulo sarà consegnato al giudice addetto al cronometraggio, che utilizzerà i dati raccolti per la compilazione delle classifiche ufficiali.

Per creare la classifica si tiene conto di due discriminanti:

a) **Il Numero di bracciali:** verranno segnati prima tutti gli atleti con 4 bracciali poi tutti quelli con 3, poi tutti quelli con 2, poi tutti quelli con 1. Gli atleti con nessun bracciale rientreranno comunque in classifica tutti con zero bracciali.
b) **Il Tempo:** a parità di bracciali il tempo è la seconda discriminante per formare la classifica.

Regolamento classifica a Squadra
Verrà calcolata la somma delle migliori 4 posizioni di una squadra utilizzando le classifiche maschili e femminili.
Nelle quattro migliori posizioni almeno un punteggio deve essere garantito o da una donna o da un uomo. Es:

Squadra	Componente	Posizione	Totale posizioni
Squadra A	Valeria	2° pos	Tot 20°
	Marco	2° pos	
	Laura	6° pos	
	Gabriele	10° pos	
Squadra B	Sara	1° pos	Tot 21°
	Marta	7° pos	
	Elisabetta	9° pos	
	Giulio	4° pos	
Squadra	Alessandro	3° pos	Tot 25°
	Bruno	9° pos	
	Michela	3° pos	
	Rossana	10° pos	

Regolamento bracciali in Partenza e in arrivo
Partenza: gli atleti dovranno esibire davanti al giudice di partenza tutti e quattro i bracciali prima di entrare nella zona di partenza. Gli atleti non potranno indossare nessun indumento sopra i 4 bracciali (Maglia, Orologio, Fascetta, etc.).

L’atleta non potrà indossare alcun altro bracciale di alcun tipo anche sul braccio dove non sono apposti i braccialetti.
I bracciali dovranno essere sempre nella disponibilità visiva di un giudice.
Durante la gara l’atleta non potrà negare di mostrare i bracciali o i polsi ai giudici di gara che potranno richiederne la verifica in qualsiasi momento.
Arrivo: L’atleta dovrà mostrare i polsi al giudice di arrivo, in caso sfugga volontariamente al controllo verrà segnato con zero bracciali.

Taglio bracciale per errore del giudice:
In caso un giudice si renda conto di avere sbagliato comminando la sanzione del taglio di un bracciale, deve segnalare alla direzione gara l’errore; può rendere anche il bracciale all’atleta in caso gli venga richiesto, ma fa fede sempre la segnalazione del giudice.

Errore conteggio bracciali all’arrivo:
In caso un atleta rilevi nella classifica finale un errore nell’assegnazione del numero di bracciali, l’atleta dovrà contattare l’organizzazione e segnalare l’errore; meglio se all’atto del ricorso si mostri una foto all’arrivo con i bracciali al polso. L’organizzazione potrà svolgere un ricontrollo sui bracciali tagliati e decidere se approvare o respingere il ricorso.
L’organizzatore è obbligato a pubblicare le classifiche almeno 20 minuti prima della premiazione, di modo che un atleta possa fare apposito ricorso in caso di errore.

Smarrimento bracciali in Tyvek
In caso un atleta smarrisca i braccialetti prima della partenza può chiedere all’organizzazione che gliene vengano assegnati altri.
L’organizzazione in caso ne possegga di riserva può consegnare e assegnare nuovamente i bracciali; l’operazione dovrà essere appuntata per un controllo sui bracciali portati all’arrivo dallo stesso atleta.
In caso un atleta porti al traguardo bracciali con diversi codici verrà squalificato e non apparirà nella classifica finale della gara.

Scambio Bracciali
Gli atleti non potranno in alcun modo scambiarsi né il numero gara né i bracciali in Tyvek, pena la squalifica di entrambi gli atleti.

Bracciale Check:
L'organizzazione potrà prevedere alla consegna di un bracciale di controllo lungo il percorso, in un punto che riterrà particolarmente vulnerabile con rischio di taglio percorso da parte dell’atleta.
Il check si effettua mediante bracciali in silicone o in gomma riconoscibili.
Gli atleti dovranno indossare il bracciale check indifferentemente sul polso destro o sinistro.

Accesso all’interno del percorso di gara e assistenza esterna
Ai fini del presente regolamento, per **“percorso di gara”** si intende l'intera area destinata allo svolgimento della competizione e al transito degli atleti, dall'inizio alla conclusione della prova. Durante lo svolgimento della competizione il percorso di gara è riservato esclusivamente agli atleti regolarmente iscritti e al personale autorizzato dall'organizzazione.
È vietato a qualsiasi persona non autorizzata accedere, entrare, attraversare o percorrere, anche solo parzialmente, il tracciato di gara o le aree tecniche riservate agli atleti.
In particolare, è vietato l'accesso al percorso di gara a:

- Pacemaker o accompagnatori che corrano, camminino o procedano lungo il tracciato a supporto di un atleta;
- tecnici, coach, personal trainer o preparatori atletici, salvo espressa autorizzazione dell'organizzazione;

- familiari, amici, tifosi e spettatori;
- fotografi, videomaker o altri operatori non accreditati dall'organizzazione;
- atleti non impegnati nella propria gara, salvo specifica autorizzazione;
- qualsiasi altra persona non espressamente autorizzata.

È vietato fornire agli atleti assistenza, accompagnamento o supporto dall'interno del percorso di gara, indipendentemente dalla modalità con cui tale assistenza viene prestata.
Sono altresì vietati il passaggio di materiali, attrezzature, alimenti, bevande o altri oggetti all'atleta dall'esterno del percorso, qualora tale condotta costituisca un vantaggio competitivo non previsto dal regolamento.
L'accesso al percorso da parte di personale tecnico o di servizio è consentito esclusivamente quando previsto dall'organizzazione e secondo le modalità stabilite dalla Direzione di Gara.

Interruzione, annullamento o sospensioni evento per condizioni climatiche avverse.
In caso di tuoni e fulmini nelle competizioni outdoor, tutte le attività devono essere immediatamente sospese;
in caso di pioggia, vento o altre condizioni meteorologiche avverse, oppure in circostanze eccezionali, l'organizzazione in accordo con i delegati federali possono:

- posticipare la competizione;
- escludere determinati ostacoli;
- ridurre il numero di elementi di un ostacolo;
- modificare le modalità di superamento di determinati ostacoli;
- adottare qualsiasi altra misura necessaria per garantire la sicurezza degli atleti

Interruzione, annullamento o sospensioni evento per condizioni sanitarie
La competizione può essere immediatamente sospesa in presenza di un'emergenza sanitaria che richieda l'intervento dei servizi medici o di emergenza e che renda necessario interrompere il normale svolgimento della gara.
Qualora un'emergenza sanitaria interessi un singolo atleta, la Direzione di Gara e il personale medico possono disporre l'interruzione o la sospensione della gara nell'area interessata, al fine di consentire l'intervento in condizioni di sicurezza.
Qualora l'emergenza sanitaria sia di natura collettiva o comporti un rischio per più partecipanti, la Direzione di Gara può disporre la sospensione dell'intera competizione.

DISPOSIZIONI GENERALI NINJA

1. Introduzione alla Disciplina Ninja

La disciplina Ninja nasce dall'unione tra agilità, forza, coordinazione e abilità tecnica su ostacoli sospesi e dinamici. È uno sport moderno, in continua evoluzione, che richiama principi di arrampicata, parkour e ginnastica, integrandoli in un format ad Ostacoli competitivo unico.
L'**obiettivo** della **Disciplina Ninja** è completare ostacoli e percorsi con *precisione, rapidità e controllo*, mantenendo sempre la massima *sicurezza*.

La Disciplina si basa su quattro valori fondamentali:

- **Tecnica**: ogni ostacolo richiede abilità specifiche.
- **Sicurezza**: è parte integrante del percorso di ogni atleta.
- **Inclusione**: bambini, adulti e atleti di ogni livello possono partecipare.
- **Trasparenza**: regolamenti chiari e uniformi, per affrontare gare, per palestre/campi di allenamento.

2. Categorie di Gara

2.1. Suddivisione per età

CATEGORIA	*ETÀ*
KID	6 – 8 ANNI
MATURE KID	9 – 10 ANNI
PRE-TEEN	11 – 12 ANNI
TEEN	13 – 14 ANNI
YOUNG ADULT	15 – 17 ANNI
ADULT	18 – 39 ANNI
MASTER	40+ ANNI
ELITE	13+ ANNI

2.2. Determinazione della categoria per età

La categoria è determinata in base all'età anagrafica posseduta al 1° gennaio dell'anno in cui si conclude la stagione sportiva. Per la stagione 2026/2027 si considera quindi l'età posseduta al 1° gennaio 2027. **La categoria così attribuita rimane valida per l'intera stagione sportiva**.

2.3. Suddivisione per livello

LIVELLO	*DESCRIZIONE*
ROOKIE (15+)	Livello dedicato a chi si avvicina allo sport
COMPETITIVE (15+)	Per atleti con esperienza sugli ostacoli, escluso il livello Elite
ELITE (13+)	Per atleti di alto Livello, secondo i requisiti previsti dalla specifica competizione.

La scelta del livello di gara deve rimanere invariata per l'intera stagione sportiva, salvo specifiche disposizioni della manifestazione o dell'organismo sportivo competente.

2.4. Genere e Partecipazione a fasce superiori

Le classificazioni possono essere Maschile, Femminile o Miste ove previsto dal Regolamento Particolare. La classificazione mista può essere prevista per categorie giovanili e Rookies. Un atleta può essere autorizzato a gareggiare in una categoria di età superiore, per un massimo di una fascia, purché siano rispettati i requisiti di tesseramento, partecipazione e sicurezza. Gli atleti Master possono, ove previsto, scegliere Master, Adult o Elite.

3. Formati di Gara Ninja

Ninja Italia prevede cinque principali format competitivi: **Flow Course, Full Course, Challenge Course, Skills e Head-to-Head**. Il format o i format della competizione devono essere definiti e comunicati preventivamente agli atleti.

3.1 Regole generali dei percorsi

- **Flow, Full e Challenge Course**: da 10 a 20 ostacoli; **Head-to-Head Flow/Challenge**: da 6 a 20 ostacoli.
- Il percorso deve includere prove che sollecitino coordinazione e forza degli arti inferiori e superiori.
- Gli ostacoli si affrontano nell'ordine previsto, salvo le specificità del Full Course.
- Non è consentito provare il percorso prima della competizione. Regole e dimostrazioni vengono fornite nel briefing ufficiale.

- Adattamenti per categoria sono ammessi purché applicati uniformemente a tutti gli atleti della stessa categoria.
- Il giudice definisce gli elementi IN PLAY; ciò che non è dichiarato IN PLAY è OUT OF BOUNDS.
- Salvo Head to Head o corsie completamente separate, un solo atleta alla volta può essere presente sul medesimo percorso.
- L'organizzazione può stabilire un Tempo Limite e un tempo massimo di riposo tra gli ostacoli; l'eventuale riposo non sospende il Tempo Limite complessivo.

4. BRIEFING

4.1. Briefing e Comunicazione pre-gara

Prima dell'inizio della competizione deve essere svolto un briefing ufficiale. Gli atleti non possono conoscere o provare il percorso prima della gara, salvo le modalità espressamente previste per dimostrazioni e controlli di altezza. Gli ostacoli vengono dimostrati da tester e le regole devono essere comunicate in modo uniforme per categoria.
Il briefing deve chiarire: struttura e format del percorso, ordine degli ostacoli, partenze e arrivi, elementi IN PLAY/OUT OF BOUNDS, Tempo Limite, Reset Pedana, procedure di Re-Run, eventuale conteggio degli errori e regole specifiche di categoria.

5. Partenza e interruzione della corsa

La partenza avviene secondo il segnale comunicato nel briefing e deve essere applicata uniformemente. Le false partenze sono valutate secondo il format utilizzato e le disposizioni della gara. Nei Course Format la conclusione completa del percorso è normalmente identificata dall'attivazione del Buzzer finale; per le Skills valgono le specifiche modalità di completamento previste dall'Art. 4. Quando è previsto un Tempo Limite, la prova termina allo scadere del tempo secondo le conseguenze proprie del format. Il giudice può interrompere la prova quando ricorrono condizioni di sicurezza, squalifica o altra causa prevista dal Regolamento.

6. Ostacoli

6.1. Principi generali e condizioni

Gli ostacoli devono essere progettati e installati in relazione alle caratteristiche della categoria, alle traiettorie previste e al livello della competizione. L'organizzazione deve garantire, per quanto ragionevolmente possibile, condizioni equivalenti e comparabili per gli atleti della medesima categoria, con particolare attenzione a configurazione, altezze e distanze, Reset, piattaforme, materassi/protezioni, condizioni delle prese e cronometraggio.
Se condizioni ambientali, meteorologiche o tecniche modificano significativamente il percorso, il Direttore di gara può sospendere la prova, ripristinare le condizioni, modificare/rimuovere l'ostacolo, applicare Re-Run o interrompere la competizione quando non siano più garantibili sicurezza ed equità.

6.2. Piattaforme per Ostacoli

Nei Flow, Full e Challenge Course ogni ostacolo deve prevedere una piattaforma o zona di partenza chiaramente identificata e, quando il completamento lo richiede, una piattaforma di arrivo/atterraggio. Nelle Skills o negli ostacoli con Touch Point/Point Zone la piattaforma di arrivo può essere sostituita dal sistema di completamento previsto.

- Le piattaforme devono essere stabili; linee o nastri a terra non costituiscono piattaforme accettabili.
- L'atleta deve iniziare dalla piattaforma designata; partire da altro punto determina il fallimento dell'ostacolo.
-

- La piattaforma di arrivo deve consentire adeguata distanza di arresto e controllo, soprattutto vicino a muri o barriere.
- Se la piattaforma di arrivo coincide con la partenza dell'ostacolo successivo, l'atleta deve rimanervi per iniziare il successivo ostacolo.
- Le piattaforme non possono essere definite "solo mani" o "solo piedi".
- Lo spostamento deliberato di una piattaforma per ottenere un vantaggio può comportare fallimento o squalifica.

Come riferimento progettuale **Ninja Italia** indica dimensioni circa *150 x 150 cm e altezza indicativa 20 cm*, salvo diversa configurazione. Tali valori non sono, da soli, garanzia di sicurezza: devono essere valutati insieme a categoria, statura, velocità, traiettoria, altezza, tipologia di ostacolo, spazio, protezioni e superficie sottostante. Per Youth/Kids si adottano criteri maggiormente conservativi.

6.3. Completamento di un ostacolo – 3 STEPS OBSTACLE

Un ostacolo con piattaforma di arrivo è completato quando, in questo ordine o simultaneamente, risultano soddisfatte tutte e tre le condizioni:

1. **L'atleta si sgancia / svincola dall'ostacolo;**
2. **Il corpo supera completamente il piano frontale della piattaforma di arrivo;**
3. **L'atleta tocca fisicamente la piattaforma di arrivo.**

Il contatto OUT OF BOUNDS prima del completamento delle tre condizioni determina fallimento. Se l'atleta oltrepassa la piattaforma senza toccarla, l'ostacolo non è completato. Se la piattaforma di arrivo coincide con la partenza successiva, deve essere mantenuta fino all'avvio del nuovo ostacolo.

Criterio interpretativo

Nei casi dubbi in cui l'atleta perda l'equilibrio immediatamente dopo il contatto, il giudice verifica che i tre requisiti siano stati soddisfatti e può considerare controllo corporeo, stabilità, direzione del movimento, contatto reale e non meramente accidentale, corretto utilizzo della piattaforma e assenza di supporto OUT OF BOUNDS. Questi elementi non costituiscono un quarto requisito.
Non è previsto un tempo minimo fisso di permanenza sulla piattaforma, salvo diversa regola della specifica prova.

6.4 Libertà di esecuzione e Point Zone

Il briefing definisce IN PLAY, OUT OF BOUNDS, partenza, arrivo, Touch Point, Point Zone ed eventuali limitazioni. Salvo regole specifiche della Skill o necessità oggettive di sicurezza/validazione, l'atleta mantiene libertà nella tecnica utilizzata. Nelle Skills una **Point Zone** attribuisce il punto quando il corpo dell'atleta attraversa completamente la zona; non è necessario un contatto fisico salvo diversa indicazione

7. Regole di Movimento e Reset

Salvo limitazioni specifiche dell'ostacolo, l'atleta può scegliere liberamente strategia, prese e direzione di movimento, anche tornando verso prese precedenti, purché non utilizzi elementi espressamente vietati.

7.1. RESET PEDANA – Ritorno alla pedana di Partenza

Il Reset Pedana è la possibilità concessa all'atleta, dopo aver iniziato validamente un ostacolo (e prima del fallimento), di ritornare sulla piattaforma di partenza e riposizionarsi per un nuovo ingresso nell'ostacolo stesso. Prima della competizione l'Organizzatore deve stabilire se il Reset Pedana sia **CONSENTITO** o **NON CONSENTITO** e comunicarlo nel briefing.

La scelta vale uniformemente per tutti gli ostacoli del percorso, per tutti gli atleti e per tutte le batterie della categoria. **Se consentito**, il ritorno è ammesso solo prima del fallimento, senza OUT OF BOUNDS o assistenza esterna, e non costituisce automaticamente un nuovo tentativo. **Se non consentito**, una volta ingaggiato l'ostacolo l'atleta non può tornare volontariamente sulla pedana per ricominciare.

7.2. RESET DELL'OSTACOLO

Il *Reset dell'Ostacolo* è il ripristino tecnico effettuato esclusivamente dallo staff autorizzato per riportare l'attrezzatura nella configurazione prevista dal briefing. Non attribuisce automaticamente il diritto a un nuovo tentativo; la ripetizione è ammessa solo quando prevista dal format, come nel Challenge Course, oppure quando viene concessa una Re-Run. Durante il Reset l'atleta attende l'indicazione del giudice.

8. Fuori dai limiti (Out of Bounds)

Tutto ciò che non è specificamente consentito come parte dell'ostacolo è OUT OF BOUNDS. Salvo esplicita autorizzazione, sono considerati OOB anche elementi di supporto quali moschettoni, bulloni a occhiello, catene, cinghie, cordini, strutture di supporto e materassi/protezioni.
Il contatto con un elemento OUT OF BOUNDS determina il fallimento dell'ostacolo interessato. Le conseguenze dipendono dal format: nel Flow termina la progressione valida; nel Full l'ostacolo vale 0 Difficulty Points e l'atleta prosegue; nel Challenge si applicano le regole Retry; nelle Skills si applicano le regole Flow/Challenge Skill; nell'Head to Head valgono le regole del format sottostante.

8.1. Regola del contatto accidentale

Il contatto accidentale può essere tollerato solo quando non aiuti l'atleta a completare o facilitare alcuna parte dell'ostacolo e non comprometta la sicurezza. Spetta all'arbitro valutare l'effetto del contatto.
Se il contatto, anche accidentale, fornisce un vantaggio funzionale, l'ostacolo è considerato fallito.

9. Categorie Giovanili e Livello Rookie

Per le categorie giovanili 6-14 anni e per il livello Rookie 15+ si applica una modalità dedicata finalizzata a favorire esperienza e continuità di gara.

- Ogni atleta dispone di 2 tentativi per ogni ostacolo.
- Indipendentemente dal completamento o fallimento, affronta tutti gli ostacoli entro il Tempo Limite.
- Ogni fallimento genera 1 errore. Dopo il primo fallimento viene effettuato il secondo tentativo dello stesso ostacolo.
- Se il secondo tentativo fallisce, viene registrato un secondo errore; se riesce, rimane il solo errore del primo tentativo.
- Allo scadere del Tempo Limite, per gli ostacoli non superati vengono conteggiati come errori entrambi i tentativi mancanti e viene attribuito il Tempo Limite massimo previsto.

Classifica: minor numero di errori; a parità di numero errori, minor tempo ufficiale.

10. TEAMS

Il format **Teams** utilizza una modalità **Relay/Staffetta** e segue il Flow Course. Ogni Team è composto da 2 a 4 atleti salvo diversa disposizione del Regolamento Particolare. La composizione deve essere comunicata prima della competizione; ordine degli atleti e assegnazione degli ostacoli sono liberamente determinabili salvo diversa indicazione nel briefing.
Il cambio avviene esclusivamente nella Zona Cambio prevista. Ogni atleta dispone di un solo tentativo per l'ostacolo assegnato. Il fallimento di un ostacolo conclude la prova dell'intero Team.

La classifica considera il maggior numero di ostacoli completati e, a parità, il minor tempo registrato all'ultimo ostacolo completato. Allo scadere del Tempo Limite si applicano gli stessi criteri.

11. Sicurezza, Incidenti, RE-RUN

11.1 Principio della Sicurezza

La tutela della salute degli atleti prevale sul regolare svolgimento della competizione. Direttore di gara, Giudice di Percorso o Responsabile della Sicurezza possono interrompere, sospendere o annullare una prova in presenza di condizioni di rischio. L'obiettivo è garantire sicurezza, uniformità delle decisioni, corretta gestione di incidenti/malfunzionamenti e raccolta di informazioni utili al miglioramento continuo.

11.2. Infortunio dell'atleta e intervento medico

Se un atleta subisce un infortunio e non può proseguire autonomamente, la prova termina. La prosecuzione in ulteriori prove o manche è consentita esclusivamente previa autorizzazione del personale sanitario presente. Il personale sanitario può interrompere la prova quando ritenga che la prosecuzione possa aggravare le condizioni cliniche. L'assistenza prestata per motivi medici o di emergenza non costituisce assistenza sportiva.

11.3. Assistenza esterna e sospensione

L'assistenza fisica di spettatori, allenatori, accompagnatori o altri atleti durante la prova comporta la conclusione della prestazione, salvo motivi di sicurezza o emergenza. La gara può essere sospesa per incidenti gravi, emergenze sanitarie, condizioni meteorologiche avverse, problemi strutturali, presenza non autorizzata sul percorso, problemi di ordine pubblico o altre condizioni che compromettano la sicurezza.

11.4. Rottura di ostacoli, malfunzionamenti del percorso e RE-RUN

Quando un ostacolo si rompe o non funziona correttamente e il malfunzionamento ha impatto diretto sulla prestazione dell'atleta, la corsa viene interrotta e può essere concessa una Re-Run completa. Rientrano, a titolo esemplificativo, reset non corretti, ostacoli rotti, malfunzionamento del cronometro, interferenze degli operatori, prese che si sganciano o configurazioni non conformi al briefing.

La Re-Run non viene concessa quando il malfunzionamento non influenza la prestazione, viene risolto prima che l'atleta raggiunga l'ostacolo interessato, oppure l'errore è esclusivamente imputabile all'atleta.

11.5. Procedura essenziale della Re-Run

L'atleta viene reinserito nell'ordine di partenza e deve disporre di un recupero ragionevole stabilito dalla Direzione di gara in funzione di durata e intensità della prova precedente, condizioni dell'atleta ed esigenze organizzative.

Il primo tentativo viene annullato e la nuova prova costituisce il risultato ufficiale.

La Re-Run non deve attribuire un vantaggio ingiustificato.

RINVIO AL REGOLAMENTO UFFICIALE COMPLETO

La presente versione sintetica non riproduce integralmente: esempi applicativi, casistiche di dettaglio del *Code of Conduct*, specifiche complete delle piattaforme, procedure amministrative, modalità di adesione al Network, modulistica*, Informativa Privacy*, *Incident Report Form e Near Miss Report Form*. Per tali aspetti, nonché per qualsiasi materia non espressamente disciplinata nel presente documento, si applica il **Regolamento Ufficiale Ninja Italia 2026/2027 - Versione 1.1 e i relativi allegati**. In presenza

di disposizioni federali o normative applicabili alla specifica manifestazione, tali disposizioni prevalgono nei limiti della loro applicabilità.

5. DISPOSIZIONI FINALI

Misure Antidoping:
Le gare devono rispettare le linee guida tracciate dal CIO e dal Coni, si fa riferimento a quanto dettato in materia di prevenzione al doping a quanto già scritto da **UIPM**:

https://www.uipmworld.org/medical-and-anti-doping-0?utm_source=chatgpt.com

e dalla **FIPM** nel regolamento atleti Articolo 6:

https://fipm.it/wp-content/uploads/2025/08/20250528-Regolamento-Atleti-e-Componenti-Settore-Tecnico-FIPM_del.83_18042025-1.pdf?utm_source=chatgpt.com

Le manifestazioni dovranno rispettare le sanzioni comminate dagli enti internazionali (WADA) e nazionali (Nado) in materia di antidoping.

Sicurezza ostacoli:
Responsabilità dell'organizzatore

- L'organizzazione delle singole manifestazioni è responsabile della sicurezza di tutti gli ostacoli, del percorso e delle aree di gara.
- Gli ostacoli devono essere progettati, installati e mantenuti in modo da minimizzare i rischi di infortunio per gli atleti e il pubblico.
- Parti potenzialmente pericolose degli ostacoli (spigoli, viti, bulloni, travi) devono essere coperti o arrotondati per ridurre il rischio di tagli o impatti.
- Superfici di contatto o punti di caduta devono essere antiscivolo o ammortizzati, se possibile, per ridurre il rischio di lesioni.

Deve essere redatta una valutazione dei rischi per ogni ostacolo, considerando:

- altezza e angolazione dell'ostacolo;
- superficie di atterraggio;
- possibilità di cadute o collisioni;
- livello tecnico degli atleti partecipanti.

Avverse condizioni Meteo
In caso di avverse condizioni meteo (pioggia abbondante, forte vento, temporale) che pregiudichino la sicurezza dei partecipanti o dei giudici, l'organizzazione può decidere di:
- Posticipare l'evento in caso di previsto miglioramento nelle ore successive, o rinviarlo a un'altra data in caso perduri il maltempo
- Annullare un evento in coordinazione con le autorità locali (Polizia Locale, Protezione Civile etc.).
- Ridurre gli elementi di un ostacolo, o eliminare certi ostacoli, o aumentare le misure antiscivolo lungo il percorso.

Servizio Sanitario
Ambulanze e Medici: Tutte le manifestazioni sportive dovranno prevedere un servizio sanitario con almeno un medico e mezzi di soccorso, il numero di operatori e mezzi sanitari sarà concordato mediante piano di sicurezza con le autorità locali (Sindaco, comune, Polizia locale etc.).

Fair Play e Integrità

- Competi sempre con onestà e correttezza.

- Rispetta le regole e lo spirito dello sport.
- Non manipolare risultati e non comportarti in modo sleale.
- Rispetta tutti: compagni, avversari, allenatori, giudici e pubblico.
- Nessuna discriminazione per genere, etnia, religione, orientamento sessuale o abilità fisica.
- Rispetta l'onorabilità di tutti gli enti sportivi preposti internazionali: CIO, UIPM, WADA e quelli nazionali : CONI, FIPM, EPS e NADO.
- Accettare le decisioni degli ufficiali con maturità, anche se non sempre favorevoli.
- Evitare comportamenti aggressivi, insulti o provocazioni durante allenamenti e competizioni.
- Rispetta le regolamentazioni sulla certificazione mediche
- Segui le regole antidoping e tutte le norme di tutela della salute.
- Non commettere azioni che possano compromettere la salute e la sicurezza tua o di altre persone durante un evento.
- Non accettare favori, denaro o regali che possano influenzare decisioni o risultati.
- Segnalare ogni situazione in cui la tua posizione o relazione possa influenzare la competizione in modo non etico.
- Segnala comportamenti scorretti o sospetti alle autorità : Organizzatori, giudici, Fipm, Coni..
- Promuovi valori positivi del Pentathlon Moderno e delle Obstacle Discipline
- Aiuta a diffondere lo sport in modo etico e rispettoso, evita comportamenti che possano danneggiare l'immagine dello sport
- Sostieni un ambiente inclusivo
- Cerca di mantenere una condotta esemplare anche fuori dal campo gara