FEDERAZIONE ITALIANA PENTATHLON MODERNO

REGOLAMENTO TECNICO OSTACOLI SETTORE GIOVANILE

Art. 1 – Finalità

Il regolamento disciplina le attività OSTACOLI giovanili della FIPM, perseguendo i seguenti obiettivi:

- **Favorire la crescita** tecnica e motoria dei giovani secondo un principio di progressività;
- **Garantire uniformità** nell'organizzazione e nello svolgimento delle competizioni;
- **Valorizzare il fair play,** l'inclusione, il rispetto delle regole, degli avversari e degli ufficiali di gara;
- **Progressività** privilegiare, soprattutto nelle fasce di età più giovani, il gioco, il divertimento e l'apprendimento motorio rispetto alla mera esasperazione del risultato.

Art. 2 – Categorie di età

L’attività giovanile è articolata per fasce di età secondo le categorie federali di riferimento.

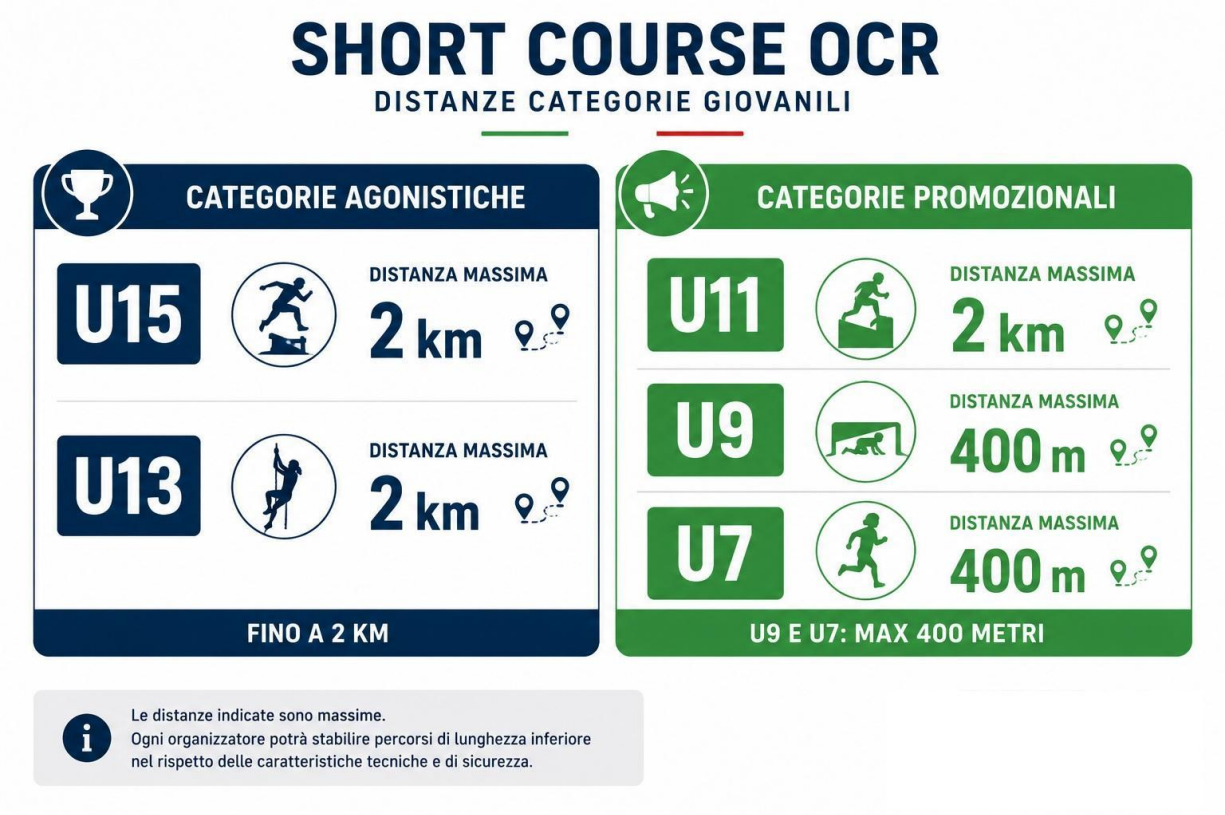


Art. 3 – Tipologia delle gare

Sprint



SHORT COURSE



Art. 5 – Numero degli ostacoli



Art. 6 – Tipologia degli ostacoli

Gli ostacoli sono ricondotti alle seguenti principali tipologie:

- ostacoli in sospensione;
- ostacoli di valicamento;
- ostacoli di precisione;
- ostacoli di trasporto;
- ostacoli di agilità.

In linea generale, le diverse tipologie possono essere proposte nelle varie fasce di età, modificando la complessità in funzione dello sviluppo tecnico e motorio. Per le categorie più giovani la sospensione deve essere introdotta con particolare gradualità.

Per U7 e U9 si propone, come criterio di lavoro, un numero molto limitato di ostacoli in sospensione, privilegiando l'apprendimento di schemi motori quali rotolamenti, capovolte, lanci, salti, slalom, agilità, equilibrio e coordinazione.

Gli ostacoli di trasporto possono essere eventualmente mantenuti con carichi estremamente contenuti e proporzionati all'età, anche con finalità prevalentemente ludico-motoria.

L’organizzatore deve perseguire l’accessibilità dell’ostacolo a tutti gli atleti, evitando che la difficoltà dipenda da caratteristiche fisiche non pertinenti alla capacità tecnica che l’ostacolo intende valutare.

Art. 7 – Requisiti tecnici e dimensionali degli ostacoli

Le strutture devono essere progettate e predisposte in modo da garantire la sicurezza degli atleti e la possibilità di un superamento autonomo dell’ostacolo.

Per gli ostacoli in sospensione, la bozza prevede, come riferimento tecnico, un’altezza massima delle prese pari a 220 cm e una lunghezza massima dell’ostacolo pari a 4 m.

La piattaforma di partenza può essere collocata in modo da consentire anche agli atleti di bassa statura di raggiungere autonomamente la prima presa. Non sono consentiti rialzi improvvisati.

Per gli ostacoli di valicamento sono stati individuati come riferimenti massimi 120 cm per le categorie sotto l’under 9, 150 cm per U11, 180 under 13e under 15 e categorie successive indicate nella bozza.

Gli elementi di equilibrio non devono essere collocati a quote elevate senza adeguate protezioni.

NOTA DA DEFINIRE: Uniformare le categorie indicate nei limiti dimensionali e predisporre una tabella tecnica unica nell’allegato ostacoli.

Art. 8 – Sicurezza

La sicurezza costituisce principio prioritario dell’attività OCR giovanile.

Ogni manifestazione deve prevedere una verifica preventiva del percorso e delle strutture, da parte di un giudice federale incaricato.

- presenza di almeno un giudice FIPM secondo quanto stabilito dall’organizzazione federale;
- verifica preventiva della stabilità degli ostacoli;
- controllo di altezze, prese e dimensioni;
- Controllo delle zone di caduta;
- presenza di personale sanitario secondo i requisiti della manifestazione;
- possibilità di modificare o sospendere il percorso in caso di condizioni meteorologiche non compatibili con la sicurezza;
- presidio dei tratti di percorso privi di ostacoli o comunque vi sia necessaria l’intera copertura visiva del percorso.
- presenza di giudici sugli ostacoli oppure un giudice per ogni giovane che lo segua in tutto il percorso

Art. 9 – Regole di superamento degli ostacoli

Il regolamento di gara deve indicare in modo univoco le modalità di superamento di ciascun ostacolo.

Un ostacolo si considera superato quando l'atleta completa la modalità prescritta, che può comprendere il tocco della campana, il superamento di una linea o il passaggio attraverso specifiche pedane o zone di entrata e uscita.

Il mancato completamento della procedura prescritta costituisce fallimento dell'ostacolo.

I tentativi devono essere di numero 2 negli ostacoli in sospensione e infiniti su tutti gli altri.

In caso di ostacolo in sospensione se l'atleta fallisce il primo tentativo per accedere al secondo tentativo dovrà percorrere l'intero ostacolo fino alla zona di uscita e tornare indietro esternamente all'ostacolo.

Art. 10 – Penalità ed esercizi sostitutivi

Il sistema delle penalità deve essere proporzionato all'età degli atleti e coerente con la finalità educativa dell'attività giovanile.

La penalità non deve determinare un carico fisico eccessivo né penalizzare in modo sproporzionato l'atleta, in particolare dopo il fallimento di un ostacolo in sospensione.

In caso di mancato superamento di un ostacolo o di esecuzione non conforme alle modalità previste dal regolamento, l'atleta sarà soggetto a una penalità.

L'organizzazione della gara potrà adottare, a propria discrezione, una delle seguenti modalità di penalizzazione, da comunicare preventivamente agli atleti prima dell'inizio della competizione.

1. Penalty Loop sul posto

L'atleta che fallisce un ostacolo dovrà effettuare un percorso di penalità (*Penalty Loop*) predisposto in prossimità dell'ostacolo stesso, secondo il tracciato e le modalità stabilite dall'organizzazione. Il completamento della penalità consentirà all'atleta di proseguire la gara.

2. Penalty Loop finale con recupero del braccialetto

L'atleta che fallisce un ostacolo perderà il braccialetto previsto dal regolamento di gara. Al termine del percorso, potrà accedere a un *Penalty Loop finale* dedicato, il cui completamento consentirà di recuperare un braccialetto, nel rispetto delle modalità e dei limiti stabiliti dall'organizzazione.

Modalità di penalty loop :

1. Penalty Loop – Passaggi nel copertone

Il partecipante dovrà effettuare una sequenza di 10 entrate e uscite all'interno di un copertone posizionato a terra.

Ogni entrata e uscita dovrà essere eseguita in modo controllato, senza saltare la sequenza prevista.

2. Penalty Loop – Corsa di 80 metri

Il partecipante dovrà percorrere una distanza di 80 metri lungo il tracciato indicato dall'organizzazione.

Per la categoria Under 13, l'organizzazione potrà prevedere, in alternativa o in aggiunta alla corsa libera, il trasporto di un carico leggero di 5 kg, per una distanza e con modalità definite preventivamente.

Art. 11 – Comportamento degli atleti

Gli atleti sono tenuti a:

- rispettare gli ufficiali di gara e il personale dell'organizzazione;
- rispettare gli altri concorrenti;
- non ostacolare volontariamente gli altri atleti;
- non ricevere aiuti esterni non consentiti;
- mantenere un comportamento corretto e conforme ai principi del fair play;
- rispettare le indicazioni impartite dai giudici e dagli addetti alla sicurezza.

  In caso di infrazione di questi regolamenti il giudice gara potrà decidere se comminare una penalità :

  1) Infrazione lieve (infrazione involontaria) da 0 o 1 min penalità
  2) Infrazione media (infrazione volontaria ma che non causa gravi danni o grave offesa a giudici concorrenti o organizzatori) 2min o 3min di penalità
  3) Infrazione grave (Infrazione volontaria che provochi danni o offesa a giudici concorrenti o organizzatori) 5 min penalità o squalifica.

Art. 12 – Equipaggiamento

L'equipaggiamento deve essere conforme alle disposizioni FIPM e, ove applicabile, alle disposizioni UIPM richiamate dalla Federazione.

Le scarpe devono rispettare il regolamento tecnico di riferimento.

I guanti sono ammessi secondo le disposizioni della manifestazione.

L'eventuale utilizzo della magnesite deve essere disciplinato in modo uniforme.

Art. 13 – Classifiche e premiazioni

Le modalità di classifica devono distinguere le finalità dell'attività agonistica da quelle dell'attività promozionale.

Per l'attività agonistica possono essere previste classifica individuale, classifica di società e ranking nazionale, secondo criteri federali.

Per le attività promozionali si propone di valorizzare la partecipazione, il completamento del percorso e il miglioramento individuale, evitando un'eccessiva esasperazione precoce della competizione.

Nelle categorie più giovani dovrebbe essere prevista la premiazione di tutti i partecipanti e una medaglia finisher nelle manifestazioni promozionali.

Le gare devono prevedere la classifica a squadre come sommando i punteggi individuali (tab1) a quelli della squadra più numerosa (tab2)



Tab1 : Punteggi individuali



Tab 2 : Squadra più numerosa

Art. 14 – Organizzazione delle gare

Gli organizzatori devono garantire almeno:

- area di partenza adeguatamente identificata;
- area di arrivo;
- Il sistema di cronometraggio va bene sia elettronico, sia semielettronico, sia manuale.
- giudici di ostacolo in numero adeguato al percorso (Un giudice su ogni ostacolo, o un giudice che segue l'atleta lungo tutto il percorso)
- presidi e procedure di sicurezza previste dalla manifestazione.

NOTA DA DEFINIRE: Definire la scala delle sanzioni e i casi che comportano automaticamente la squalifica.

Art. 15 – Allegati tecnici

Il regolamento può essere completato mediante allegati tecnici aggiornabili periodicamente, in modo da consentire l'adeguamento delle specifiche senza modificare l'impianto generale del regolamento.

Ninja

La disciplina Ninja si svolge attraverso percorsi o prove composti da ostacoli che richiedono, in misura differente, coordinazione, equilibrio, agilità, forza relativa, sospensione, presa, arrampicata e capacità di adattamento.

In funzione delle caratteristiche della manifestazione possono essere utilizzati differenti format competitivi.

I principali format utilizzabili per le categorie giovanili sono:

- **YOUTH Course** – premia la massima progressione consecutiva ottenuta con il minor numero di errori, nel minor tempo.
- **Skills** – competizioni composte da singole stazioni o abilità tecniche.

AREE DI SVILUPPO	DESCRIZIONE
Locomozione	Correre, saltare, spostarsi nello spazio in modo efficace e coordinato
Arrampicata e sospensione	Gestione del corpo in fase di trazione, presa e movimento sospeso
Equilibrio	Controllo del corpo in situazioni statiche e dinamiche
Coordinazione	Capacità di integrare movimenti diversi in modo fluido ed efficace
Forza relativa	Sviluppo della forza attraverso il controllo del proprio corpo
Percezione corpo-spazio	Consapevolezza del proprio corpo in relazione all'ambiente e agli ostacoli

MODALITA' DI GARA: COURSE

Ogni atleta appartenente alle categorie giovanili avrà a disposizione **2 tentativi** per ogni ostacolo.

Per ciascun ostacolo presente nel percorso:
L'atleta potrà effettuare un primo tentativo.
In caso di fallimento potrà effettuare immediatamente un secondo tentativo.

Indipendentemente dal risultato ottenuto, l'atleta proseguirà lungo il percorso affrontando tutti gli ostacoli previsti entro il tempo massimo assegnato.

Il Tempo di Gara sarà fermato al termine della prova (proseguirà quindi senza interruzioni anche in caso di errore da parte dell'Atleta durante l'intero percorso).

GESTIONE DEGLI ERRORI

In caso di fallimento di un ostacolo:
L'arbitro registrerà 1 errore nel modulo atleta.
Successivamente l'atleta effettuerà il secondo tentativo sul medesimo ostacolo.

Se il secondo tentativo viene superato:
Rimarrà registrato soltanto l'errore del primo tentativo.

Se il secondo tentativo viene fallito:
L'arbitro registrerà un secondo errore.
In entrambi i casi l'atleta continuerà regolarmente il percorso.

TEMPO LIMITE

Ogni percorso prevede un tempo massimo stabilito dall'organizzazione.
Qualora l'atleta esaurisca il tempo a disposizione prima di completare il percorso:

- Tutti gli ostacoli non affrontati verranno considerati come non superati;
- Verranno attribuiti due errori per ciascun ostacolo non completato.

Esempio: Percorso composto da 10 ostacoli.
L'atleta conclude il proprio tempo limite dopo aver terminato il 6° ostacolo.
Rimangono:
4 ostacoli non affrontati.
Poiché ogni ostacolo prevede 2 tentativi:
4 ostacoli × 2 errori = 8 errori aggiuntivi.
L'arbitro registrerà quindi 8 errori supplementari nel modulo atleta.

CLASSIFICA FINALE

La classifica sarà determinata in base al numero totale di errori commessi.

Criterio principale :

Verrà classificato in posizione superiore l'atleta che avrà totalizzato il minor numero di errori.

Criterio di spareggio:

In caso di parità nel numero di errori verrà preso in considerazione il tempo totale impiegato per completare il percorso.

L'atleta con il tempo inferiore sarà classificato nella posizione più alta.

OSTACOLI E PROGRESSIONI ESEMPI PRATICI:

OSTACOLO/ESERCIZIO	ETA'	ESECUZIONE	DA EVITARE
EQUILIBRI DINAMICI	Tutte le età	Percorsi in stabilità progressiva	Complessità precoce

OSTACOLO/ESERCIZIO	ETA'	ESECUZIONE	DA EVITARE
CLIMBING WALL	3- 5	Introduzione base : Bassa altezza	Altezza senza controllo

	6-8	Sviluppo Tecnica : Esplorazione	Movimenti forzati
	9.+	Avanzato : Tecnica	

OSTACOLO/ESERCIZIO	**ETA'**	**ESECUZIONE**	**DA EVITARE**
BALANCE BEAM	3- 5	Introduzione base : Asse/Trave larga e bassa	Altezza senza controllo Movimenti forzati
	6.-8	Sviluppo Tecnica : Balance Dinamico	
	9+	Avanzato : Precisione	

OSTACOLO/ESERCIZIO	**ETA'**	**ESECUZIONE**	**DA EVITARE**
ROPE CLIMB	6- 8	Introduzione base : Salita assistita/piedi a terra	Solo braccia sotto i 10-11 anni Lavoro a cedimento
	9- 11	Sviluppo Tecnica : Tecnica piedi + controllo	
	12.+	Avanzato : Salita completa	

OSTACOLO/ESERCIZIO	ETA'	ESECUZIONE	DA EVITARE
MONKEY BARS	6- 8	Introduzione base : Passaggi liberi, ritmo lento	Lavori lunghi di sospensione Volumi eccessivi
	9 - 11	Sviluppo Tecnica : Continuità	
	12+	Avanzato: Velocità e combinazioni	

OSTACOLO/ESERCIZIO	ETA'	ESECUZIONE	DA EVITARE
SUPERAMENTO MURI	6- 8	Introduzione base: Superamento Assistito	Altezze non adeguate Solo forza braccia
	9 - 11	Sviluppo Tecnica : Superamento tecnico, Lavoro tecnico gambe	
	12+	Avanzato : Superamento completo, progressione altezza, velocità di esecuzione	

OSTACOLO/ESERCIZIO	ETA'	ESECUZIONE	DA EVITARE

SOSPENSIONI SU PRESE	6- 8	Introduzione base :Prese grandi e materiali soft	Prese difficili precoci (Fino a 11 anni NO Crimp Grip e/o Fingerboard) Tenute statiche lunghe
	9 - 11	Sviluppo Tecnica : Prese grandi e medie,variazione materiali	
	12+	Avanzato : Prese grandi , medie, piccole Lavori in velocità, combinazione prese	

OSTACOLO/ESERCIZIO	**ETA'**	**ESECUZIONE**	**DA EVITARE**
GYM RINGS	6- 8	Introduzione base : Gioco	Esercizi statici avanzati precoci Carichi elevati di lavoro
	9 - 11	Sviluppo Tecnica : Controllo, lavoro su oscillazioni	
	12+	Avanzato : Controllo della forza, lavoro su oscillazioni e maggiori distanze	

OSTACOLO/ESERCIZIO	**ETA'**	**ESECUZIONE**	**DA EVITARE**

NINJA STEPS	6- 8	Introduzione base : Lavoro contatto e passi liberi	Velocità senza controllo
	9 - 11	Sviluppo Tecnica : Lavoro Dinamico/coordinazione	
	12+	Avanzato: Lavoro in velocità/coordinazione/Ritmo	

OSTACOLO/ESERCIZIO	**ETA'**	**ESECUZIONE**	**DA EVITARE**
TARZAN SWING	6- 8	Introduzione base : Lavoro Contatto e passaggio assistito su corde adiacenti, spessore grande	Lanci lunghi precoci Perdita controllo Lavoro su spessori piccoli
	9- 11	Sviluppo Tecnica : Lavoro su Swing controllato e tecnica Piedi / Corde Spessore Medio	
	12+	Avanzato : Combinazioni/ Progressione distanza Variazione Spessore / Lunghezza Corde	

OSTACOLO/ESERCIZIO	ETA'	ESECUZIONE	DA EVITARE
SALTI DA ALTEZZE	6- 8	Introduzione base : Molto Bassi su superfici sicure	Altezze elevate precoci Impatti ripetuti
	9 - 11	Sviluppo Tecnica : Salti controllati su superfici sicure	
	12+	Avanzato: Progressione altezza su superfici sicure	

Le altezze di lavoro devono essere sempre adattate al livello tecnico e alla capacità di controllo dell'atleta. L'utilizzo di superfici adeguate e la progressione graduale rappresentano elementi imprescindibili per la sicurezza e lo sviluppo corretto delle capacità di atterraggio.[*In riferimento alla Normativa: D.Lgs 81/2008 (Testo Unico sulla Salute e Sicurezza sul Lavoro)In Italia al di sopra di 2 metri di altezza si considera "lavoro in quota" → richiede sistemi di protezione adeguati*]

OSTACOLO/ESERCIZIO	ETA'	ESECUZIONE	DA EVITARE
WARPED WALL /HALF PIPE / NINJA WALL	9 - 11	Introduzione base : Rincorsa / Discesa controllata	Carichi aggiuntivi precoci Lavoro a esaurimento
		Sviluppo Tecnica : Rincorsa / Discesa controllata Progressione Altezza	
	12+	Avanzato: Rincorsa / Discesa Controllata Progressione altezza	

		Tecnica “Wall Climb Up”	

OSTACOLO/ESERCIZIO	**ETA'**	**ESECUZIONE**	**DA EVITARE**
FLYING MONKEY	12 - 13	Introduzione base : Progressione da swing controllato Lanci brevi e assistiti	Sotto 10–11 anni Lanci massimali
		Sviluppo Tecnica : Lanci Combinati Distanza progressiva	
	14+	Avanzato : Lanci Combinati con variazioni tecniche Lanci in Velocità / Rotazioni “Spin”	

OSTACOLO/ESERCIZIO	**ETA'**	**ESECUZIONE**	**DA EVITARE**

SALMON LADDER	14+	Avanzato: Eseguire solo dopo forza adeguata Progressione tecnica	Bambini Senza adeguata base di :Trazione / Sospensione /Oscillazione.

FALLIMENTO DELL'OSTACOLO

Costituisce fallimento quando l'atleta:

- Non completa l'ostacolo secondo il criterio previsto;
- Perde definitivamente il contatto richiesto;
- Cade secondo quanto previsto dalla specifica dell'ostacolo;
- Utilizza una parte non autorizzata dell'ostacolo quando tale utilizzo costituisce violazione;
- Ritorna volontariamente sulla piattaforma di partenza dopo aver iniziato il tentativo;
- Non rispetta una modalità specifica di superamento.

Il giudice deve segnalare il fallimento in modo immediatamente riconoscibile.

Si raccomanda il seguente sistema:

bandiera gialla = primo FAIL

bandiera rossa = secondo FAIL / STOP

Il giudice può utilizzare contemporaneamente una segnalazione verbale standardizzata: "FAIL" per il primo tentativo e "STOP" per il secondo.

RIPRESA DEL SECONDO TENTATIVO

Dopo un primo fallimento l'atleta deve completare la procedura di uscita dall'ostacolo prevista dalla configurazione.

Procedura di Uscita: L'atleta deve raggiungere la parte finale dell'ostacolo e aggirarlo successivamente dall'esterno per raggiungere nuovamente la zona di partenza.

Non è consentito attraversare l'ostacolo in senso contrario dall'interno, perché ciò può creare:

- Rischio per l'atleta;
- Interferenza con altri atleti;

- Vantaggio competitivo.

MODALITÀ DI GARA: SKILLS

La competizione Skills è composta da una serie di prove indipendenti, denominate **Skill**, ciascuna dedicata a una specifica capacità, ostacolo o sequenza di ostacoli.

Ogni competizione può prevedere da **4 a 12 Skill**.

Per categorie giovanili le skills avranno queste caratteristiche:

- **Tipologia**: Flow Skill oppure Challenge Skill;
- una selezione di **Categoria tra :**Timed Skill oppure Repetition Skill.

Le Skill possono quindi premiare, a seconda della prova prevista:

- il completamento nel minor tempo possibile;
- il mantenimento della prestazione per il maggior tempo possibile;
- il maggior numero di ripetizioni di un ostacolo o di una sequenza;
- il maggior numero di ripetizioni di uno specifico movimento.

Ogni Skill deve prevedere regole di partenza, completamento, punteggio e fallimento chiaramente definite e comunicate durante il briefing.

Gli elementi utilizzabili devono essere identificati come **IN PLAY**; tutti gli elementi non dichiarati utilizzabili sono considerati **OUT OF BOUNDS**.

FLOW SKILLS

Nelle Flow Skills l'atleta dispone di un singolo tentativo valido.

La prestazione prosegue fino a quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- fallimento della Skill;
- contatto con un elemento OUT OF BOUNDS;
- attivazione del Buzzer, quando previsto;
- scadenza del Tempo Limite.

In caso di fallimento o contatto OUT OF BOUNDS, il tentativo termina e non è consentito un nuovo tentativo.

La prestazione valida è determinata dal numero di punti o dalla progressione raggiunta fino al momento del fallimento.

GESTIONE DEGLI ERRORI

Flow Skill

Il primo fallimento valido o contatto OUT OF BOUNDS determina la conclusione del tentativo.
Non vengono attribuiti ulteriori tentativi.

Ai fini della classifica vengono considerati esclusivamente i punti, le ripetizioni o la progressione validamente acquisiti prima del fallimento.

TEMPO LIMITE

Il Tempo Limite termina al raggiungimento del tempo massimo previsto oppure al completamento della prova, quando il format lo prevede.
In tal caso il tentativo termina al verificarsi del primo tra:

- fallimento;
- contatto OUT OF BOUNDS;
- completamento;
- scadenza del Tempo Limite.

CLASSIFICA DELLA SINGOLA SKILL

Ogni Skill genera una propria classifica.
La classifica viene determinata in base alla tipologia della prova.

Fastest Completion

Prevale:

1. l'atleta che completa integralmente la Skill nel minor tempo;
2. se nessun atleta completa integralmente la Skill, prevale chi raggiunge la maggior progressione nel minor tempo.

Nelle Challenge Skills viene considerato il **miglior tentativo** effettuato dall'atleta.
In caso di parità può prevalere l'atleta che ha utilizzato il minor numero di tentativi.

Longest Time
Prevale l'atleta che mantiene validamente la prestazione per il maggior tempo.

Highest Repetition
Prevale l'atleta che realizza il maggior numero di ripetizioni valide dell'ostacolo, della sequenza o del movimento previsto.

CLASSIFICA SKILLS GENERALE

La Classifica Skills Generale è determinata sommando i piazzamenti ottenuti dall'atleta nelle singole Skill.

L'atleta con la **somma più bassa dei piazzamenti** viene classificato in posizione superiore.

Esempio:

- Skill 1 → 1° posto
- Skill 2 → 3° posto
- Skill 3 → 2° posto

Totale: **1 + 3 + 2 = 6 punti**

L'atleta con il totale più basso occupa la posizione migliore nella Classifica Skills Generale.

Qualora un atleta non partecipi a una Skill, riceve la posizione più bassa prevista per quella prova, a pari merito con l'ultimo atleta classificato.

CRITERIO DI COMPLETAMENTO

Ogni Skill deve avere un criterio di completamento chiaramente definito.
Ogni ostacolo deve prevedere un criterio di completamento chiaramente identificato e comunicato durante il Briefing.

Il completamento può avvenire, a seconda della configurazione, attraverso:

- raggiungimento di una Finish/Exit Platform;
- attivazione di un Buzzer;
- contatto con un Touch Point o campana (solo per Skills e per ostacolo finale Course);
- attraversamento di una linea o Point Zone (Skills);

- completamento della sequenza tecnica prevista.

Il criterio indicato deve essere applicato uniformemente a tutti gli atleti della stessa categoria.

ELEMENTI IN PLAY E OUT OF BOUNDS

Prima dell'inizio della competizione il Briefing deve identificare chiaramente gli elementi utilizzabili per l'esecuzione di ciascun ostacolo.

Gli elementi dichiarati utilizzabili sono considerati **IN PLAY**.

Gli elementi non dichiarati utilizzabili sono considerati **OUT OF BOUNDS**, salvo diversa specifica indicazione.

Il contatto con un elemento OUT OF BOUNDS determina il fallimento dell'ostacolo secondo le conseguenze previste dal format utilizzato.

PRINCIPIO DI UNIFORMITÀ

Tutti gli atleti appartenenti alla stessa categoria devono affrontare, salvo interventi necessari per ragioni di sicurezza:

- gli stessi ostacoli;
- la stessa configurazione;
- le stesse regole;
- le stesse condizioni di completamento;
- le medesime protezioni.

CODICE ETICO DI GENITORI E ACCOMPAGNATORI

I genitori rappresentano una parte fondamentale dell'esperienza sportiva dei giovani atleti.

Durante le competizioni si impegnano a:

- Sostenere il proprio figlio senza esercitare pressioni
- Rispettare le decisioni arbitrali
- Mantenere un linguaggio educato e costruttivo
- Evitare indicazioni tecniche durante la prova di gara
- Favorire il divertimento e la crescita personale prima del risultato

L'obiettivo è permettere ai bambini di vivere autonomamente la propria esperienza sportiva.

CODICE ETICO DEI TECNICI

I Tecnici e Istruttori devono:

- Garantire sicurezza e supervisione
- Promuovere una cultura sportiva positiva
- Rispettare i tempi di sviluppo del giovane atleta
- Evitare comportamenti intimidatori o umilianti
- Favorire il miglioramento tecnico nel lungo periodo

SICUREZZA E TUTELA DEI MINORI

La tutela dell'integrità fisica e psicologica dei minori rappresenta una priorità assoluta per la disciplina Ninja.

Ogni organizzatore deve adottare misure adeguate per garantire:

- Sicurezza strutturale
- Supervisione tecnica
- Gestione corretta delle emergenze
- Rispetto delle normative vigenti e dei Regolamenti di Gara.