



Game of SKATE

REGOLAMENTO

PREMESSA

Il Game of SKATE è un torneo ad eliminazione diretta con sfide testa-testa tra skaters. Si svolge con la propria tavola da skateboard, sopra un pavimento liscio privo di ostacoli (rampe) diviso in corsie da circa 25x5m. Su ogni corsia è presente un giudice-segnapunti ed i due sfidanti.

CHI PUÒ PARTECIPARE?

Qualunque skaters è libero di partecipare al torneo previa compilazione del modulo di iscrizione (gratuita) e della dichiarazione di assunzione di responsabilità.

ORDINE DI PARTENZA E TABELLONE

La struttura del tabellone e gli accoppiamenti di partenza saranno estratti a caso con l'ausilio di un apposito software per la gestione di tornei il giorno stesso dell'evento appena dichiarate chiuse le iscrizioni.

REGOLE DI GARA

Un giocatore (**attaccante**) propone una manovra, se portata a termine l'avversario (**difensore**) deve ripetere la stessa manovra. L'attaccante che ha chiuso la manovra deve continuare a proporre manovre e quando sbaglia i ruoli si invertono.

In difesa viene attribuita una **lettera di penalità** per ogni trick errato o non validato dal giudice.

La prima lettera attribuita è "S," la seconda lettera è "K", raggiunta la parola "SKATE" si viene eliminati definitivamente dal torneo. Il vincitore della sfida si qualifica per il turno (e sfida) successivo.

CHI INIZIA LA SFIDA?

La partenza si stabilisce con il lancio della moneta che identifica quale giocatore è attaccante.

MANOVRE (TRICKS)

Per correttezza nei confronti dell'avversario l'attaccante deve annunciare il trick che sta per provare. Perché i tricks siano validi la tavola deve sollevarsi da terra, bisogna atterrare su tutte e quattro le ruote con ambedue i piedi. Non è valido nessun atterraggio con tavola all'incontrario (con carrelli verso l'alto), a coltello, in manual, non è valido atterrare con piedi a terra. Niente mani sulla tavola. Nessuna mano a terra, prima o dopo il trick. Quindi non sono validi trick come beneless, no comply, grab, slide. Sono validi anche i trick revertati, gli shove-it non poppati.

In **attacco** (quando si propone il trick) ogni manovra deve essere eseguita ed atterrata in modo completamente pulito. Lo skater deve muoversi con entrambi i piedi solidi sulla tavola. Lo skater deve scorrere via in modo pulito e fluido.

In **difesa** (quando il trick è ripetuto dall'avversario) gli atterraggi possono essere meno puliti. Tale decisione spetterà agli skaters ed ai giudici-segnapunti, ma è un giudizio oggettivo: il trick è stato o non è stato atterrato correttamente.

RESPONSABILITÀ

Blue Distribution, Associazione Sportiva Pattinodromo e Comune di Forlì non saranno responsabili per ferite o infortuni accaduti durante il torneo ÉS Game of SKATE.

