



## JAZDA NA WROTKACH

### 1. PRZEPISY REGULUJĄCE

Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych obowiązują we wszystkich zawodach wrotkarskich rozgrywanych w ramach Olimpiad Specjalnych. Jako międzynarodowy program sportowy - Olimpiady Specjalne stworzyły te przepisy w oparciu o przepisy Międzynarodowej Federacji Jazdy na Wrotkach FIRS (Federation Internationale de Roller Skating) oraz Narodowego Związku Jazdy na Wrotkach. Podczas rozgrywania zawodów stosuje się regulaminy FIRS i Narodowego Związku Jazdy na Wrotkach za wyjątkiem przypadków, kiedy przepisy te kolidują z przepisami Olimpiad Specjalnych. W takich przypadkach stosować należy Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych zawarte w Artykule I.

### 2. OFICJALNE KONKURENCJE

Zakres oficjalnych konkurencji został pomyślany tak, by dać możliwość startu zawodnikom z każdego poziomu sprawności. Program opisuje proponowane konkurencje i, jeśli to potrzebne, zawiera wskazówki do ich przeprowadzania. Trenerzy są zobowiązani do dobrania odpowiedniej konkurencji oraz programu treningowego adekwatnie do możliwości oraz zaangażowania swoich zawodników.

Poniżej znajduje się lista oficjalnych konkurencji we wrotkarstwie rozgrywanych w ramach Olimpiad Specjalnych:

#### 2.2. Jazda szybka

Wyścig na 30 m po prostej

Slalom na 30 m

Wyścig na 100 m

Wyścig na 200 m

Wyścig na 300 m

Wyścig na 500 m

Wyścig na 700 m

Wyścig na 1000 m

Sztafeta 2 x 100 m

Sztafeta zunifikowana 2 x 100 m

Sztafeta 2 x 200 m

Sztafeta zunifikowana 2x 200 m

Sztafeta 4x100 m

Sztafeta zunifikowana 4x100 m



## 3. OBIEKTY SPORTOWE

### 3.2. Jazda szybka

- 3.2.1.1. Minimalna pozbawiona przeszkód powierzchnia do jazdy na wrotkach powinna mieć 70 m szerokości x 170 m długości, zawody oficjalne należy rozgrywać na torze o długości 100 metrów.
- 3.2.1.2. Tor 100-metrowy to standard, ale dopuszczalne są też tory o długości pośredniej pomiędzy 50 a 100 m. O ile uzyskane wyniki nie będą potrzebne do zgłoszenia na wyższy poziom rywalizacji, kierownik zawodów może zdecydować o modyfikacji dystansów np.: 90 m, 270 m, 450 m zamiast: 100, 300 i 500 m.
- 3.2.1.3. Tor powinien być wyznaczony przez ustawienie czterech 8-calowych „pachołków” lub innych znaczników, których podstawa jest ucięta więc nie wchodzi na tor jazdy. Dodatkowe oznaczenia mogą być użyte do wyznaczenia trasy.
- 3.2.1.4. Jeżeli otwory w poręczach lub barierkach znajdują się między narożnikiem drugim i trzecim oraz między narożnikiem czwartym i pierwszym – muszą one zostać zamknięte tak, aby powstała ciągła i gładka powierzchnia ciągnąca się od powierzchni toru do górnej krawędzi poręczy lub ściany barierki.
- 3.2.1.5. Jeżeli powierzchnia wrotkowiska nie jest otoczona żadną barierką, wówczas należy zachować przestrzeń o szerokości co najmniej 1,53 m licząc od zewnętrznej krawędzi toru, w której nie mogą się znajdować miejsca do siedzenia, trybuny, widzowie lub zawodnicy. Należy ją oznakować za pomocą taśmy, kredy, liny itp.
- 3.2.1.6. O ile tor właściwy nie znajduje się w odległości dalszej niż 9,15 m. od krawędzi wrotowiska, wówczas wszelkie fragmenty o nierównej powierzchni, elementy wystające i przeszkody przylegające do toru lub znajdujące się w odległości mniejszej niż 1,53 m, a pozbawione ochronnych barierek muszą być wyłożone matami.
- 3.2.1.7. Maty muszą mieć przynajmniej 5 cm grubości i sięgać na wysokość do 26 cm od powierzchni wrotowiska.

## 4. SPRZĘT

### 4.1. Wszystkie konkurencje

- 4.1.1. Zawodnicy mogą używać tradycyjnych wrotek z 4 kółkami osadzonymi na dwóch osiach równoległych, albo mających 2, 3, 4 lub 5 kółek osadzonych w jednej linii biegnącej centralnie pod podszwą stopy.

### 4.3. Jazda szybka

- 4.3.1. Zawodnicy powinni być ubrani: w szorty i koszulki z krótkim rękawem lub jednoczęściowe kostiumy z krótkim rękawem. Strój odsłaniający brzuch jest



zabroniony. W zawodach lokalnych mogą startować w dżinsach lub dresach. Wszyscy członkowie drużyny muszą mieć podobne stroje.

- 4.3.2. Podczas zawodów wrotkarze muszą mieć na sobie kaski zgodne z obowiązującymi normami bezpieczeństwa. Będzie sprawdzane prawidłowe i bezpieczne ułożenie kasku na głowie. Kaski nie muszą zakrywać tylnej części głowy, ważne żeby przednia część kasku znajdowała się powyżej linii brwi. Podczas gry kaski muszą być zapięte.
- 4.3.3. Zawodnicy powinni mieć numery startowe umieszczone na plecach. Członkowie sztafety dostają jeden taki sam numer dla całej drużyny. Kolorowe opaski na ręce lub kamizelki mogą być stosowane jako dodatek do numerów w celu łatwiejszej identyfikacji członków sztafety.
- 4.3.4. Starter powinien używać pistoletu startowego. Falstarty wymagają powtórzenia startu. Start może być niski lub wysoki. Jeżeli użycie pistoletu startowego jest niemożliwe, to w zawodach lokalnych może on zostać zastąpiony gwizdkiem. W procedurze startowej, starter wydaje komendę „Na miejsca!”. Kiedy wszyscy zawodnicy są gotowi na linii, można dać sygnał do startu. Dla zawodników niesłyszących sędzia oprócz wystrzału z pistoletu startowego powinien dać sygnał do startu ręką lub chorągiewką.
- 4.3.5. Zawodnik noszący okulary musi nosić je na opasce.
- 4.3.6. Noszenie gumowych ozdób oraz innej biżuterii na wrotowisku jest zakazane. Ochraniacze na nadgarstki i kolana nie są obowiązkowe jednak ze względu na bezpieczeństwo są zalecane.

## 5. OBSŁUGA ZAWODÓW

### 5.2. Jazda szybka

- 5.2.1. Na jednego uczestnika wyścigu przypada jeden sędzia mierzący czas.
- 5.2.2. Starter jest odpowiedzialny za rozpoczęcie wyścigu strzałem z pistoletu. Ostatnie okrążenie jest sygnalizowane dźwiękiem dzwonu, a chorągiewka sygnalizuje zakończenie wyścigu.
- 5.2.3. Na finiszu sędziowie odpowiedzialni są za odnotowanie zarówno miejsca, na którym dany zawodnik przekroczył linię mety jak i czasu w jakim ukończył on wyścig.



## 7. SPOSÓB PRZEPROWADZANIA ZAWODÓW – JAZDA SZYBKA

### 7.1. Zawody

7.1.1. Poza rundami obserwowanymi, wszystkie konkurencje są konkurencjami finałowymi.

### 7.2. Mierzenie czasu

7.2.1. Sędziowie włączają stopery w chwili wystrzału pistoletu. Stoper zatrzymuje się w chwili przekroczenia linii mety przez wrotkę danego zawodnika.

7.2.2. Podczas rundy obserwowanej, jeżeli wrotkarz upada sędzia mierzący czas zatrzymuje stoper, by uruchomić go ponownie w momencie dalszego ruszenia do przodu zawodnika.

### 7.3. Dyskwalifikacja

7.3.1. Zawodnicy będą karani dyskwalifikacją za następujące przewinienia:

7.3.1.1. Zamierzone blokowanie, uderzanie, popychanie lub przewracanie innego wrotkarza.

7.3.1.2. Wjechanie na słupek (kiedy wrotka ma kontakt z podłogą wewnątrz lub na zewnątrz słupka) lub przejechani nad nim „okrakiem”.

7.3.1.3. Upadek w miejscu, które ogranicza innemu wrotkarzowi możliwości ukończenia wyścigu i nie podnoszenie się. Jeśli wrotkarz upada w finałach i nie podnosi się.

7.3.1.4. Uszkodzenie wrotki tak, że niemożliwe staje się kontynuowanie wyścigu.

7.3.1.5. Otrzymanie fizycznego wsparcia po starcie.

### 7.4. Powierzchnia wrotkarska

7.4.1. Na powierzchni wrotowiska, wewnątrz toru, na wysokości linii mety znajduje się strefa (tzw. „boks”), która powinna być dostatecznie obszerna aby pomieścić wszystkich wrotkarzy oczekujących na bieg w sztafecie. Strefa ta ma zwykle wymiary 5m x 3 m.

7.4.2. Linia startowa jest wyznaczona prostą, szeroką na 5 cm linią. W odległości 60cm (mierzonej od zewnętrznej krawędzi linii do zewnętrznej krawędzi linii) powinna być narysowana druga, szeroka na 5 cm linia.

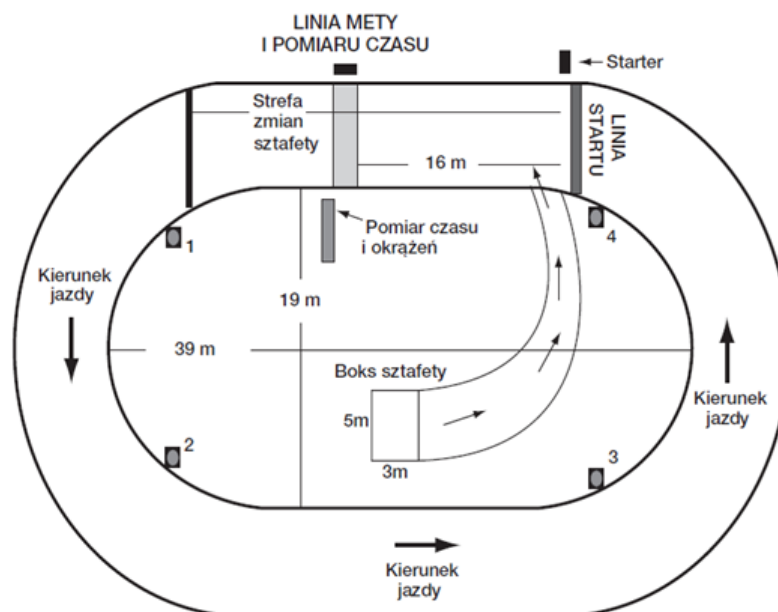
7.4.2.1. Każdy zawodnik powinien mieć do dyspozycji wyznaczone przez linie pole startowe o szerokości między 80 a 100 cm.

### 7.5. Zasady rozgrywania sztafet

7.5.1. W konkurencjach sztafetowych pierwszy zawodnik startuje z linii startu podczas gdy jego zmiennicy czekają w strefie zmian („boksie”). Po rozpoczęciu wyścigu sztafetowego zawodnik zmierza w kierunku strefy zmian między 4 i 1 pachołkiem starając się dopasować prędkość do kolegi z drużyny w momencie dotknięcia. Zawodnik musi dotknąć kolegi. Zawodnicy opuszczający strefę oczekiwania na zmianę nie mogą wjechać na tor w innym miejscu niż miejsce pomiędzy słupkami



- 4 i 1. Kiedy zmiana zostanie wykonana zawodnik musi pozostać na torze (jego końcu) nie opuszczając powierzchni jazdy.
- 7.5.2. Jeżeli zawodnik nie dotknie partnera, jest to podstawa do zdyskwalifikowania go. Zawodnik dotknięty przez partnera z drużyny, kieruje się do wydzielonej strefy i pozostaje tam do końca wyścigu.
- 7.5.3. Dyskwalifikacją mogą się zakończyć następujące sytuacje:
- 7.5.3.1. Nie dotknięcie partnera podczas zmiany.
  - 7.5.3.2. Popchnięcie partnera w czasie zmiany.
  - 7.5.3.3. Opuszczenie wyznaczonej strefy przez zmienionego zawodnika przed zakończeniem biegu.
  - 7.5.3.4. Zmieniony zawodnik wrócił do strefy zmian.
- 7.5.4. Drużyny sztafetowe mogą być męskie, żeńskie lub mieszane.



## 7.6. Zasady biegu na 30 m po prostej.

- 7.6.1. Zawodnicy osiągający na tym dystansie czas 15 sek. lub mniej powinni być przeniesieni do konkurencji wyższego poziomu – biegu na 100m, 200m, 300m, 500m, 700m lub 1000m.
- 7.6.2. Wyścig powinien się odbyć na prostej o długości 30 m z linią startu i mety o szerokości co najmniej 5 m.
- 7.6.3. Wszyscy wrotkarze muszą mieć kaski, a ochraniacze na kolana i nadgarstki są dozwolone. Zakazane jest noszenie biżuterii i żucie gumy.



- 7.6.4. Każdy zawodnik otrzyma 2 materiały z numery identyfikacyjnymi. Jeden numer należy umieścić na plecach, drugi na lewym biodrze. Oznakowanie na kasku zależy od decyzji Delegata Technicznego i Kierownika Zawodów.
- 7.6.5. Zawodnicy startują po gwizdku lub wystrzale z pistoletu startowego. W procedurze startowej, starter wydaje komendę „Na miejsca!”. Kiedy wszyscy zawodnicy są gotowi na linii, można dać sygnał do startu. Przy falstarcie start należy powtórzyć.
- 7.6.6. Zawodnikom nie wolno udzielać pomocy w pokonywaniu trasy wyścigu, ale mogą oni korzystać z balkoników, kul lub innych urządzeń nie-mechanicznych.
- 7.6.7. Jeden sędzia mierzący czas powinien przypadać na jednego zawodnika. Stopery są włączane po sygnale startowym z pistoletu startowego lub gwizdka, a zatrzymywane są w momencie, gdy wrotka danego zawodnika przekroczy linię mety.
- 7.6.8. Podczas preeliminacji, kiedy zawodnik przewróci się, sędzia mierzący czas przejazdu zatrzymuje stoper i włącza go dopiero po tym jak zawodnik podniesie się w celu kontynuowania jazdy.
- 7.6.9. Wszyscy zawodnicy w tym samym biegu startują równocześnie. Sędziowie odpowiedzialni za określenie kolejności, ustalają porządek w jakim zawodnicy przekroczyli metę.
- 7.6.10. Każdy zawodnik, który popycha, blokuje lub podstawia nogę innemu będzie zdyskwalifikowany.
- 7.7. Slalom na 30 metrów
- 7.7.1. Zawodnicy osiągający w tej konkurencji czas 15 sek. lub mniej powinni być przeniesieni do konkurencji wyższego poziomu – biegu na 100m, 200m, 300m, 500m, 700m lub 1000m.
- 7.7.2. Wyścig powinien być ustawiony na prostym odcinku 30 m z linią startu i mety o szerokości co najmniej pięciu metrów.
- 7.7.3. Wszyscy wrotkarze muszą mieć kaski. Ochraniacze na kolana i nadgarstki są dozwolone, a w niektórych przypadkach wskazane. Zakazane jest noszenie biżuterii i żucie gumy.
- 7.7.4. Każdy zawodnik musi mieć numer na plecach w celach identyfikacji.
- 7.7.5. Zawodnicy startują po gwizdku lub wystrzale z pistoletu startowego. W procedurze startowej, starter wydaje komendę „Na miejsca!”. Kiedy wszyscy zawodnicy są gotowi na linii, można dać sygnał do startu. Przy falstarcie start należy powtórzyć.
- 7.7.6. Zawodnikom nie wolno udzielać pomocy w pokonywaniu trasy wyścigu, ale mogą oni korzystać z balkoników, kul lub innych urządzeń nie-mechanicznych.



- 7.7.7. Slalom wyznaczony jest przez 5 "pachołków" (znaczników) w odległości 5 metrów jeden od drugiego. Odległość pierwszego „pachołka” od linii startowej wynosi 5 metrów. Zawodnicy mijają „pachołki” na przemian z prawej i lewej strony. Zawodnik może zaczynać slalom z dowolnej strony.
- 7.7.8. Za każdy słupek ("pachołek") ominięty lub przewrócony zawodnicy są karani przez dodanie 1 sek. do osiągniętego wyniku.
- 7.7.9. Sędzia włącza stoper na dźwięk gwizdka lub strzału a zatrzymuje, gdy wrotka zawodnika przekroczy linię mety.

## 9. SPORTY ZUNIFIKOWANE

### 9.2. Sztafety zunifikowane

- 9.2.1. Każda sztafeta zunifikowana składa się z jednakowej liczby zawodników oraz partnerów.
- 9.2.2. Członkowie sztafety zunifikowanej mogą brać udział w konkurencjach w dowolnej kolejności.