



FPP

REGULAMENTO TÉCNICO DO
INLINE FREESTYLE
2024



ÍNDICE

PARTE I. Regras de Competição.....	4
1.1. Provas de competição.....	4
1.2. Área de competição e colocação de cones.....	4
1.3. Regras de segurança.....	5
1.4. Área de aquecimento.....	5
1.5. Patins permitidos.....	5
1.6. Cones oficiais de competição.....	5
1.7. Número de registo (Dorsal).....	5
PARTE II. Classic Slalom (Slalom Clássico)	6
2.1. Área de competição.....	6
2.2. Desenvolvimento da prova.....	6
2.3. Requisitos de tempo e duração da ronda.....	7
2.4. A roupa.....	8
2.5. Comportamento durante a prova.....	8
2.6. Estrutura da pontuação.....	8
2.7. Pontuação.....	10
2.8. Penalizações.....	11
2.9. Apanha cones.....	14
2.10. Ranking.....	14
PARTE III. Classic Slalom Pares (Slalom Clássico Pares).....	15
3.1. Área de competição.....	15
3.2. Desenvolvimento da prova.....	15
3.3. Duração da prova.....	15
3.4. Roupa.....	15
3.5. Comportamento durante a prova.....	15
3.6. Estrutura da pontuação.....	16
3.7. Pontuação.....	16
3.8. Penalizações.....	17
3.9. Apanha cones.....	17
3.10. Ranking.....	17
PARTE IV. Speed Slalom	18
4.1. Área de competição.....	18
4.2. Equipamento tecnológico.....	18
4.3. Desenvolvimento da prova.....	19
4.4. Requisitos.....	21
4.5. Penalizações.....	23
4.6. Modalidade sem cronómetro.....	24
4.7. Apanha cones.....	25
4.8. Ranking.....	25
PARTE V. Team Speed Slalom (Speed Slalom Por Equipas).....	26
5.1. Área de competição.....	26
5.2. Equipamento tecnológico.....	26
5.3. Desenvolvimento da Prova.....	26
5.4. Requisitos.....	28



5.5. Penalidades	28
5.6. Modo sem cronómetro	28
5.7. Apanha cones.....	29
5.8. Ranking.....	29
PARTE VI. Battle Slalom.....	30
6.1. Área de competição.....	30
6.2. Composição do grupo	30
6.3. Desenvolvimento da prova	31
6.4. “Best Trick” e “Last Trick”	34
6.5. Requisitos Técnicos	35
6.6. Penalizações.....	36
6.7. Apanha Cones.....	37
6.8. Ranking.....	37
PARTE VII. Battle Slalom Por Equipas (Team Battle Slalom)	38
7.1. Área de competição.....	38
7.2. Composição das equipas	38
7.3. Desenvolvimento da prova	38
7.4. “Best Trick” e “Last Trick”	40
7.5. Requisitos Técnicos	41
7.6. Penalizações.....	41
7.7. Apanha Cones.....	41
7.8. Ranking.....	41
PARTE VIII. Slides (Derrapagens)	42
8.1. Área de competição.....	42
8.2. Composição de grupos.....	43
8.3. Desenvolvimento da prova	44
8.4.O “Best Slide” (melhor derrapagem).....	46
8.5. Requisitos Técnicos	47
8.6. Penalizações.....	48
8.7. Ranking.....	48
PARTE IX. Saltos Livres.....	49
9.1. Área de competição.....	49
9.2. Desenvolvimento da prova	50
9.3. Requisitos do salto.....	52
9.4. Penalizações.....	52
9.5. Ranking.....	53
PARTE X. RollerCross.....	55
10.1. Área de competição	55
10.2. Equipamento tecnológico	56
10.3. Desenvolvimento da prova.....	56
10.4. Requisitos.....	58
10.5. Penalizações	60
10.6. Proteções	60
10.7. Ranking	61
PARTE XI. ANEXOS	62
ANEXO A - PROJEÇÕES E MARCAÇÕES	62



ANEXO B - MATRIZ DE CLASSIC SLALOM E CLASSIC SLALOM PAIRS	67
ANEXO C - SISTEMA DE PONTOS PARA A VITÓRIA EM CLASSIC SLALOM.....	68
ANEXO D - MATRIZ DE SLIDES	70

PARTE I. REGRAS DE COMPETIÇÃO

1.1. PROVAS DE COMPETIÇÃO

As provas de competição na disciplina do Inline Freestyle dividem-se em dois tipos (ou especialidades): Freestyle Slalom e Freeskate (urbano). As provas que pertencem à modalidade do Freestyle Slalom são: Classic Slalom (Slalom clássico), Classic Slalom Pairs (Slalom clássico em pares), Speed Slalom, Team Speed Slalom (Speed Slalom por equipas) e Battle. As provas que pertencem à modalidade do Freestyle de Freeskate são: Free Jump (Salto Livre), Slides (Derrapagens) e Roller Cross.

1.2. ÁREA DE COMPETIÇÃO E COLOCAÇÃO DE CONES

1.2.1. A área de competição deverá ter a dimensão mínima de quarenta (40) metros de largura por vinte (20) metros de comprimento.

1.2.2. O piso da competição deverá ser apropriado para a prática de desporto: ausência de gretas, protuberâncias, nivelado e com boa aderência.

1.2.3. Devem marcar-se 5 linhas de cones, dispostas da seguinte maneira e as necessárias consoante a prova.

1.2.3.1. O centro de cada linha deverá coincidir com o centro da mesa de juízes.

1.2.3.2. A primeira linha, formada por vinte (20) cones, com uma separação de cinquenta (50) centímetros entre cones, deverá estar situada a uma distância de entre dois (2) e três (3) metros em relação à mesa dos juízes.

1.2.3.3. A segunda linha, formada por vinte (20) cones, com uma separação de oitenta (80) centímetros entre cones, deverá estar situada a uma distância de dois (2) metros em relação à primeira linha.

1.2.3.4. A terceira linha, formada por catorze (14) cones, com uma separação de cento e vinte (120) centímetros entre cones, deverá estar situada a uma distância de dois (2) metros em relação à segunda linha.

1.2.3.5. A quarta linha, formada por vinte (20) cones, com uma separação de oitenta (80) centímetros entre cones, deverá estar situada a uma distância de um (1) metro em relação à terceira linha.

1.2.3.6. A quinta linha, formada por dez (10) cones, com uma separação de oitenta (80) centímetros entre cones, deverá estar situada a uma distância de um (1) metro em relação à quarta linha. Além disso, deverá existir uma distância entre dois (2) e três (3) metros entre esta quinta linha e o final da zona de competição.

1.2.3.7. Cada cone será marcado delimitando a sua área com um autocolante de sete vírgula sete (7,7) centímetros de diâmetro e com um círculo concêntrico de zero vírgula sete (0,7) centímetros de diâmetro.

1.2.3.8. No Anexo A pode ver-se a disposição e as marcações da zona de competição.

1.3. REGRAS DE SEGURANÇA

A área de competição deverá ser segura para os atletas.

1.4. ÁREA DE AQUECIMENTO

Se o lugar de competição permitir, deve-se preparar uma área de aquecimento para os atletas, cujo piso deverá ser parecido ao da área de competição.

1.5. PATINS PERMITIDOS

1.5.1. Os atletas poderão levar qualquer tipo de patins em linha para a competição.

1.5.2. Os atletas serão os únicos responsáveis por verificar se os seus patins estão em condições e se a sua utilização é segura.

1.5.3. O **Juiz Principal** tem o poder de proibir o uso dos patins que considere que não são seguros, que dão vantagens a quem os utiliza, ou que possam danificar o piso.

1.6. CONES OFICIAIS DE COMPETIÇÃO

1.6.1. As dimensões dos cones oficiais de competição devem ter uma altura entre sete vírgula seis (7,6) e oito (8) centímetros, um diâmetro na base entre sete vírgula dois (7,2) e sete vírgula cinco (7,5) centímetros e um diâmetro superior compreendido entre dois vírgula cinco (2,5) e dois vírgula sete (2,7) centímetros.

1.6.2. O juiz principal tem o poder para autorizar outras dimensões diferentes das referidas na secção caso seja necessário.

1.6.3. A base do cone deve ser de um material suficientemente duro para evitar que as rodas parem quando se bate no cone.

1.7. NÚMERO DE REGISTO (DORSAL)

1.7.1. O número de registo/Dorsal deve ser dado pelo organizador do evento.

1.7.2. Os dorsais devem apresentar as medidas máximas de vinte e um (21) centímetros de largo e quinze (15) centímetros de altura.

1.7.3. A identificação por participante deve ser única por categoria e por género. A identificação dada será útil para toda as provas.

1.7.4. O juiz principal especificará onde e quando devem os atletas mostrar o dorsal, dependendo da distribuição da área de competição.

1.7.5. Não são permitidas alterações ao dorsal.

PARTE II. CLASSIC SLALOM (SLALOM CLÁSSICO)

Os patinadores preparam uma coreografia com uma música à sua escolha, a qual executam durante a competição tendo em conta os limites de tempo estabelecidos. A pontuação baseia-se numa parte técnica e uma parte artística.

2.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

2.1.1. Existirão três (3) linhas de cones, separadas dois (2) metros entre si.

2.1.1.1. A ordem das linhas será, começando pela que está mais perto dos juízes, a seguinte: cinquenta (50) centímetros, oitenta (80) centímetros e cento e vinte (120) centímetros. Estas linhas correspondem à primeira, segunda e terceira linha mencionadas no ponto 1.2.3.1.

2.1.1.2. As linhas de cones com uma separação de cinquenta (50) centímetros e oitenta (80) centímetros serão formadas por vinte (20) cones cada uma. A linha de cones com separação de cento e vinte (120) centímetros será formada por catorze (14) cones.

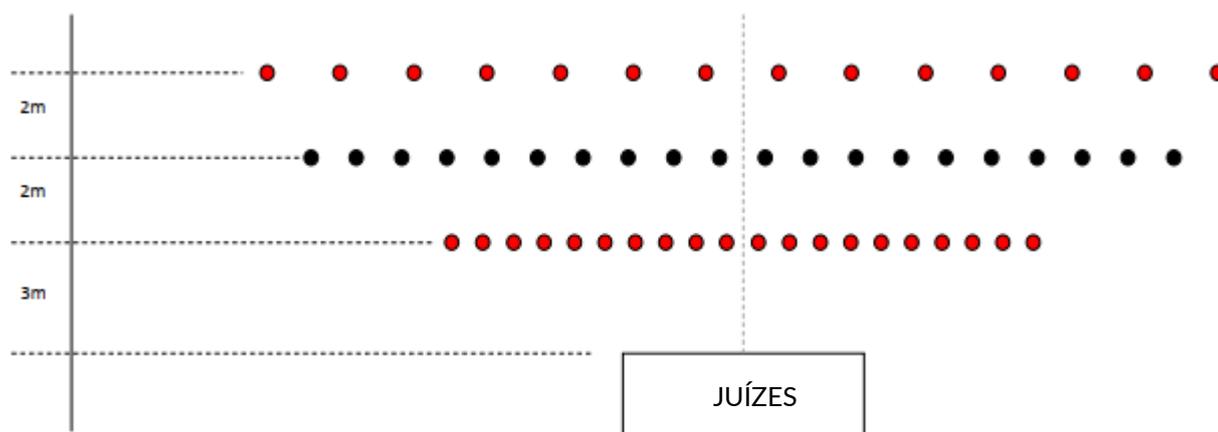


FIGURA 2.a: VISÃO GERAL ORIENTATIVA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

2.2. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

2.2.1. Dependendo do número de patinadores poderá realizar-se uma única volta final ou uma volta classificatória e uma ronda final.

2.2.1.1. No caso de se realizar uma ronda classificatória e uma ronda final, o juiz principal decidirá o número de patinadores diretamente classificados e aqueles que devem realizar a classificatória. Esta atribuição de patinadores realiza-se mediante o ranking dos participantes. Os patinadores que tenham que realizar a ronda classificatória dividem-se em determinado número de grupos seguidos em fila indiana alinhados dentro de cada

grupo desde o patinador menos valorizado no início até ao mais valorizado no final, e seguindo a mesma ordem que o especificado no ponto 2.2.2. O número de patinadores que passarão à ronda final será determinado pelo juiz principal antes da realização da prova.

2.2.1.2. A ronda de classificação rege-se pela mesma normativa sobre pontuação e requisitos da ronda final.

2.2.1.3. A ronda final incluirá os melhores patinadores pré classificados e os patinadores classificados na ronda de classificação.

2.2.1.4. Nas rondas classificatórias, pode-se usar o sistema de juiz duplo “doublejudging”, de modo que cada classificatória seja ajuizada por uma equipa de juizes e a participação dos patinadores seja ajuizada alternando entre um grupo classificatório e o outro.

2.2.2. A ordem de participação baseia-se no último ranking nacional F.P.P. de Slalom clássico em primeira instância, começando pelo que tenha o pior ranking. Se o patinador não tiver ranking nacional, a ordem será pelo ranking mundial da WS de Slalom Classic. Se existirem patinadores sem ranking junta-se ao princípio da lista por ordem aleatória, antes dos patinadores com pior ranking.

2.2.3. Os patinadores serão chamados para entrar na pista. Depois, comprovam e validam que a música a reproduzir pelo DJ corresponde à enviada. Posteriormente, com a aprovação do júri e do patinador, começará a ronda.

2.2.4. Depois da atuação de cada patinador, chama-se o seguinte patinador para que aqueça na zona de competição enquanto os juizes deliberam sobre a atuação do último atleta. No momento que os juizes tenham deliberado, e antes de começar a ronda do patinador que espera na zona de competição, o speaker anunciará o resultado provisório do patinador anterior. No caso de usar o sistema “doublejudging” especificado no ponto 2.2.1.4. não existirá o tempo de aquecimento enquanto os juizes deliberam.

2.2.5. Treinadores e líderes da equipa podem acompanhar os seus respetivos patinadores na área de resultados (se houver) enquanto esperam a pontuação.

2.3. REQUISITOS DE TEMPO E DURAÇÃO DA RONDA

2.3.1. A duração de uma ronda deverá ser entre os cento e cinco (105) e cento e vinte (120) segundos. Isto é, entre um (1) minuto e quarenta e cinco (45) segundos e dois (2) minutos.

2.3.1.1. O tempo começa a contar quando iniciar a reprodução da música.

2.3.1.2. O tempo finaliza quando o patinador indicar a finalização da sua atuação ou quando a música parar.

2.4. A ROUPA

2.4.1. A roupa pode refletir o carácter da música sempre e quando seja digna e apropriada para patinar.

2.4.1.1. A roupa deve ser discreta, respeitando a moral e os bons costumes.

2.4.2. Acessórios e outros objetos não são permitidos, salvo autorização do juiz principal.

2.4.2.1. Se parte da vestimenta for posta, tirada ou atirada intencionalmente ao chão então considera-se um acessório.

2.4.2.2 As decisões sobre se a vestimenta é ou não adequada recai sobre o juiz principal.

2.4.2.3. Usar uma máscara ou pintura facial que não seja maquilhagem habitual não é permitido.

2.5. COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA

2.5.1. Os movimentos ou gestos de falta de respeito (sexuais, violentos, insultuosos, etc.), especialmente dirigidos aos juízes, não são permitidos, sendo motivo de penalização a desqualificação.

2.5.2. É totalmente proibido o uso de canções racistas, políticas, violentas ou grosseiras. Os patinadores que violem estas normas são desqualificados. Além disso, se se receber qualquer queixa depois da competição de terceiros, poderão ser tomadas as mesmas ações disciplinares contra o patinador.

2.6. ESTRUTURA DA PONTUAÇÃO

A pontuação final da prova de um patinador baseia-se em dois tipos de pontuação: pontuação técnica e pontuação artística. A pontuação artística depende parcialmente da pontuação técnica.

2.6.1. **Pontuação técnica.** A pontuação técnica é baseada nos seguintes pontos:

2.6.1.1. Define-se figura ou truque como um exercício que segue um padrão que se distingue e repete em diferentes ciclos. Define-se como footwork (trabalho de pés), o conjunto de movimentos que não seguem um padrão repetitivo e que complementam as figuras ou truques.

2.6.1.2. **Dificuldade das figuras** (confrontar anexo B). As pontuações marcadas na matriz (anexo B) serão aplicadas pelos juízes nos casos em que os truques sejam executados de maneira correta, isto é, com velocidade média, na linha de oitenta (80) centímetros e num mínimo de quatro (4) Cones ou três (3) voltas para truques de voltas (spins). No caso de se realizar as figuras no mínimo de cones ou voltas estabelecidas, denominar-se-á a figura como válida. No caso em que a figura esteja válida mas a execução não seja a correta, a pontuação técnica da figura diminuirá.

2.6.1.3. **Variedade:** Os patinadores deverão executar e validar pelo menos uma figura das diferentes famílias presentes na matriz (confrontar anexo B). Caso contrário, o juiz de pontuação aplicará a penalização marcada no ponto 2.8.7. Além disso, os patinadores devem mostrar no mínimo oito (8) figuras válidas (de diferentes famílias e em qualquer proporção). Se o patinador valida menos de oito (8) figuras, será penalizado pelo juiz de pontuação tal e como indicado no ponto 2.8.7.

2.6.1.4. **Continuidade:** o patinador deve mostrar fluidez e continuidade nos seus movimentos.

2.6.1.5. **Velocidade e ritmo:** a velocidade das figuras executadas pelo patinador diz respeito à dificuldade técnica da sua ronda. Mudanças controladas de figuras mantendo a velocidade mostram um bom controlo das figuras. Figuras executadas ao ritmo da música também mostram um alto nível técnico.

2.6.1.6. **Footwork:** A dificuldade, a velocidade e a variedade no Footwork executado poderá aumentar a pontuação técnica. Pelo contrário, um Footwork simples ou básico poderá diminuir essa pontuação.

2.6.1.7. **Limpeza:** Deverá ajuizar-se a execução das figuras de forma exaustiva, devendo estas ser executadas de uma forma clara e precisa. Defeitos de execução (qualidade da execução, trajetórias mal feitas, demasiado impulso, saltos não limpos, etc.), implicarão um truque inválido ou só parcialmente válido.

2.6.2. **Pontuação artística:** A pontuação artística baseia-se naquelas sensações que transmite o patinador. Isto é, a habilidade pessoal para fazer uma atuação completa com uma boa combinação de movimentos corporais, música e potencia, de maneira natural e lógica. A pontuação artística está relacionada com a pontuação técnica de modo que pode ser dez (10) pontos para cima ou dez (10) pontos abaixo do valor técnico fixado. Este valor cotado, em ± 10 pontos, vem definido pelos seguintes três grandes aspetos: expressão corporal, expressão musical e gestão de ronda.

2.6.2.1. **Expressão corporal:** os patinadores deverão mostrar as suas habilidades para adaptar/misturar os movimentos do tronco superior à sua patinagem. Mais concretamente, o júri prestará atenção ao tronco, braços, mãos e expressões faciais. A seguir, identificam-se alguns dos pontos que poderão ser considerados pelos juízes para determinar a sua pontuação:

- Existência de contacto visual entre o patinador e o que está à sua volta para transmitir sensações.
- Expressão no rosto e no tronco de acordo com a música.
- Posições e expressões forçadas nas mãos e rosto na execução de figuras.
- Naturalidade nos movimentos de tronco e braços.

Deste modo, a pontuação atribuída na expressão corporal:

- Diminui muito se o patinador não controla o seu corpo durante os truques e as transições ou o seu corpo está forçado a seguir a patinagem de uma forma antinatural.
- Diminui se o patinador realiza movimentos expressivos ou de baile não conectados com a patinagem (durante as paragens, fora da linha de cones, etc.)
- Mantém-se neutra se o patinador realiza movimentos com sincronização e certa lógica, ainda que talvez pouco expressivos ou acompanhados de pequenos erros.
- Aumenta se o patinador apresenta movimentos expressivos, com sincronização entre corpo e pernas e com lógica.
- Aumenta muito se o patinador apresenta uma boa expressão corporal, com uma coesão clara entre os movimentos e a música, com coreografias trabalhadas e com harmonia e uma lógica argumentativa.

2.6.2.2. Expressão musical: os patinadores devem mostrar a sua habilidade de adaptar a patinagem e sensações com a música escolhida. A seguir, identificam-se alguns dos pontos que poderão ser considerados pelos juízes para determinar a sua pontuação:

- Coordenação entre o ritmo da música, a patinagem e a sua velocidade.
- Execução de figuras técnicas e footwork em padrões musicais adequados.

2.6.2.3. Gestão de ronda: os patinadores devem mostrar a sua habilidade para seguir a sequência da música. A seguir, identificam-se alguns dos pontos que poderão ser considerados pelos juízes para determinar a sua pontuação:

- Capacidade de encaixar a sequência da música com as entradas e saída nas linhas de cones.
- Gerir corretamente a distribuição técnica dentro das linhas de cones de modo que a sua execução não seja unicamente no princípio ou no fim.

Distribuição do tempo de ronda: comparação entre o tempo usado na patinagem nas linhas de cones e fora delas. Este aspeto penalizará aqueles patinadores que empreguem demasiado tempo fora.

2.7. PONTUAÇÃO

A pontuação total máxima é de cento e trinta (130) pontos. Esta pontuação será composta por duas componentes: pontuação técnica, distribuída entre dez (10) e sessenta (60) pontos, e

pontuação artística, distribuída entre zero (0) e setenta (70) pontos. A pontuação final aproxima-se ao número inteiro mais próximo para determinar o resultado.

2.7.1. Valorização padrão “standard” de figuras e os requisitos gerais.

2.7.1.1. A valorização de figuras realiza-se de acordo com os requisitos referidos no ponto 2.6.1.

2.7.1.2. Permite-se as transições (ou mudanças de pé) entre figuras da mesma família ou transições (ou mudanças de pé) entre figuras de diferentes famílias. Tais transições devem executar-se sem pausas.

2.7.1.3. Os truques e transições devem ser realizados pelo patinador de forma clara e precisa. Se o juiz tem dúvidas sobre a execução da figura ou transição (padrão, qualidade, número de cones ou voltas, trajetória, etc.), poderá receber uma dedução técnica ou inclusive ser invalidada.

2.7.2. Famílias de figuras e requisitos específicos.

2.7.2.1. **Figuras sentadas:** o patinador realiza um movimento em posição sentada, com a anca por baixo do nível do joelho, em todo o momento, enquanto o truque se executa na linha de cones.

2.7.2.2. **Figuras de salto:** o patinador realiza um movimento que contém saltos o qual deve manter ambos os pés no ar em algum momento da execução.

2.7.2.3. **Figuras de rotação (spins):** o patinador realiza um movimento de rotação (em qualquer sentido) e deve manter pelo menos uma roda em contacto com o chão e manter-se dentro da linha de cones durante a execução do truque.

2.7.2.4. **Figuras lineares:** o patinador realiza movimentos executados em linha reta, seja para a frente ou para trás, dentro da linha de cones e com pelo menos uma roda em contacto com o chão.

2.7.2.5. **Outras figuras:** o patinador realiza um movimento que não se inclui na família de linhas, rotações, saltos ou sentados. Em geral, esta família contém uma ampla variedade de figuras comumente denominadas como figuras de elasticidade.

2.8. PENALIZAÇÕES

As penalizações podem ser aplicadas pelo juiz de penalizações (PEN) ou pelo juiz de pontuação (PON). Nos pontos seguintes, especifica-se que tipologia de juiz aplica a penalização.

2.8.1. Penalização por tempo (PEN). Se o patinador acaba a sua ronda antes dos cento e cinco (105) segundos ou depois dos cento e vinte (120) segundos, receberá uma penalização de dez (10) pontos.

2.8.2. Penalização por cones movidos ou intervalos de cones não executados (PEN).

2.8.2.1. O patinador recebe uma penalização de um (1) ponto por cada cone caído ou movimentado do seu lugar o suficiente para que se veja o círculo central.

2.8.2.1.1. Não se penaliza se um patinador bate num cone, este sai do seu lugar e, em seguida, regressa ao sítio.

2.8.2.1.2. Um cone atingido que golpeie outros cones supõe um (1) ponto para cada cone caído ou golpeado que fique deslocado para fora da sua marca, tal e como indica o ponto 2.8.2.1.

2.8.2.2. Se no global de toda a ronda, o patinador deixa por cruzar mais de cinco (5) intervalos de cones, receberá uma penalização de cinco (5) Pontos. Os intervalos que se devem cruzar são aqueles que pertencem a cada uma das três (3) linhas de cones.

2.8.3. Penalização por desequilíbrios (PON). As perdas de equilíbrio serão penalizadas com uma pontuação entre zero vírgula cinco (0,5) e um vírgula cinco (1,5) Pontos.

2.8.4. Penalização por quedas (PEN). As quedas serão penalizadas com uma pontuação entre dois (2) e cinco (5) Pontos.

2.8.5. Interrupção durante a ronda (PEN).

2.8.5.1. Se o patinador parar a sua atuação devido a uma interrupção externa não haverá penalização para repetir a atuação. Além disso, a segunda atuação deverá começar do princípio e será ajuizada/avaliada a partir do ponto de interrupção da primeira atuação, sempre que for possível determiná-lo.

2.8.5.2. Se o patinador parar a sua atuação devido a uma interrupção interna, haverá uma penalização de cinco (5) Pontos caso decida repetir a sua atuação. Além disso, a segunda atuação deverá começar do princípio e será ajuizada/avaliada a partir do ponto de interrupção da primeira atuação.

2.8.6. Música recebida fora de prazo (PEN).

2.8.6.1. Se a música de um patinador for recebida depois do prazo estabelecido, penaliza-se o patinador com dez (10) Pontos.

2.8.6.2. Se a música de um patinador não for recebida antes da reunião de delegados, treinadores ou líderes de equipa ou, no caso de esta não ter lugar, antes das seis (6) da tarde (hora local) do dia anterior à competição, o patinador será desqualificado.

2.8.6.3. No caso de que, na validação da música, o patinador não reconheça a música reproduzida como a música da sua atuação, não será permitido restabelecer a música assim sendo aplica-se o ponto 2.8.6.2.

2.8.7. Insuficiência de truques e famílias (PON).

2.8.7.1. Se o patinador valida menos de oito (8) truques, receberá uma dedução na sua pontuação técnica de variedade de dois (2) Pontos por cada truque que não se realize com êxito até chegar aos oito (8) requeridos.

2.8.7.2. Se o patinador não valida pelo menos (1) um truque de cada uma das famílias descritas na secção 2.7.2, receberá uma penalização de três (3) Pontos por cada família que não tenha realizado com êxito.

2.8.8. TABELA DE REFERÊNCIA PARA O JUIZ DE PENALIZAÇÕES(PEN):

TIPO DE ERRO	PONTOS DE PENALIZAÇÃO	DESCRIÇÃO
Queda	Entre dois (2) e cinco (5) Pontos	Quedas leves receberão uma penalização de dois (2) Pontos. Quedas violentas receberão uma penalização de cinco (5) Pontos. Outras quedas receberão um valor contido nesse intervalo.
Tempo de atuação	Dez (10) Pontos	Atuação que termina antes de cento e cinco (105) segundos ou depois de cento e vinte (120) segundos.
Interrupção interna durante a ronda	Cinco (5) Pontos	Atuação interrompida pelo patinador. (Consultar o juiz principal)
Cones	Um (1) ponto	Por cada cone movimentado do seu sítio original de tal maneira que se observe o círculo central.
Intervalos não passados	Cinco (5) Pontos	Se existem mais de cinco (5) intervalos não passados no fim da ronda.
Queda de roupa	Dois (2) Pontos	Roupa, chapéus, óculos.
Utilização de acessórios	Desqualificação	Usar roupa ou outros objetos como um acessório. (Consultar o juiz principal)
Música fora de prazo	Dez (10) Pontos	Atraso no envio da música.

2.8.9. TABELA DE REFERÊNCIA PARA O JUIZ DE PONTUAÇÃO (PON):

TIPO DE ERRO	PONTOS DE PENALIZAÇÃO	DESCRIÇÃO
Desequilíbrio	Entre zero vírgula cinco (0,5) e um Vírgula cinco (1,5) Pontos	Desequilíbrios durante a execução da ronda.
Insuficiência de truques	Dois (2) Pontos	Penalização por cada truque não validado até chegar ao mínimo de oito (8) estabelecidos.
Insuficiência de famílias	Três (3) Pontos	Penalização por cada família não validada.

2.9. APANHA CONES

2.9.1. Os apanha cones devem esperar a instrução do juiz de penalizações antes de recolocar os cones movidos depois do final da atuação.

2.9.2. Os apanha cones não podem estar de patins quando estão a realizar o seu trabalho.

2.10. RANKING

2.10.1. O ranking final baseia-se na comparação entre o ranking pessoal de cada juiz. O sistema utilizado é conhecido como sistema de Pontos para a vitória (Ver o anexo C).

2.10.2. A pontuação individual de cada juiz de pontuação é baseada na soma da pontuação técnica e a pontuação artística menos a soma total das penalizações proporcionada pelo juiz de penalização.

2.10.3. A ordem que se gera segundo a pontuação final de cada juiz de pontuação determina o ranking individual de cada um deles.

PARTE III. CLASSIC SLALOM PARES (SLALOM CLÁSSICO PARES)

Dois patinadores preparam uma coreografia com uma música à sua escolha, a qual executam durante a competição tendo em conta os limites de tempo estabelecidos. A pontuação baseia-se numa parte técnica, uma parte artística e uma parte de sincronização.

3.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição é a mesma que a prova de Slalom Clássico (ver 2.1).

3.2. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

3.2.1. Além da ordem de participação, o desenvolvimento da prova é o mesmo do Classic Slalom (ver 2.2).

3.2.2. A ordem de participação baseia-se no último ranking nacional F.P.P. de Classic Slalom Pares em primeira instância, começando pelo par com pior ranking. Se os patinadores não dispuserem de ranking nacional FPP, ordena-se pelo ranking mundial WSSA de Classic Slalom Pares. No caso de não dispor de ranking WSSA soma-se os rankings de Classic Slalom dos dois patinadores de cada par (pegando-se no último ranking FPP do ano anterior e em falta do último WSSA). A dita soma dará uma orientação do nível dos patinadores por separado, de modo que uma soma menor tenha melhor ranking que uma soma de maior valor. Se, ainda assim, não se definir um ranking para referência, ordenar-se-á aleatoriamente.

3.3. DURAÇÃO DA PROVA

3.3.1. Com a exceção da duração da ronda, as normas para estabelecer/calcular os tempos são os mesmos que para o Slalom Clássico (ver 2.3).

3.3.2 A duração da ronda de Classic Slalom Pares deve estar compreendida entre cento e sessenta (160) e cento e oitenta (180) segundos. Isto é, entre dois (2) minutos e quarenta (40) segundos e três (3) minutos.

3.4. ROUPA

As normas de roupa são as mesmas que para o Classic Slalom (ver 2.4).

3.5. COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA

As normas de comportamento durante a ronda são as mesmas que para o Classic Slalom (ver 2.5).

3.6. ESTRUTURA DA PONTUAÇÃO

A pontuação final da ronda de um par baseia-se entre tipos de pontuação: pontuação técnica, pontuação artística e pontuação de sincronização. Em particular, a pontuação artística e a pontuação de sincronização dependem parcialmente da pontuação técnica.

3.6.1. Pontuação técnica.

A estrutura da pontuação referente à técnica é a mesma que para Classic Slalom (ver 2.6.1.).

3.6.2. Pontuação artística.

A estrutura da pontuação referente à artística é a mesma que para o Classic Slalom (ver 2.6.2.).

3.6.3. Sincronização. A pontuação de sincronização está relacionada com a pontuação técnica de modo que pode tomar dez (10) Pontos acima ou (10) dez Pontos abaixo do valor técnico fixado. Este valor cotado, em ± 10 Pontos, baseia-se nos seguintes aspetos:

3.6.3.1. O rendimento dos dois patinadores deve ter a mesma coordenação e sincronização do corpo, realizando os mesmos movimentos na mesma direção.

3.6.3.2. O efeito espelho, que se produz no momento que dois patinadores realizam a mesma coreografia, mas em sentidos opostos, será ajuizado na parte artística.

3.6.3.3. A distância entre os dois patinadores tem-se em conta para estabelecer a pontuação. A pontuação será mais alta para os patinadores que patinam mais perto uns dos outros durante toda a sua atuação.

3.7. PONTUAÇÃO

A pontuação máxima em Classic Slalom Pares é de duzentos (200) Pontos obtida como soma de três componentes: a pontuação técnica, distribuída entre os dez (10) e sessenta (60) Pontos, a pontuação artística, distribuída entre o zero (0) e setenta (70) Pontos, e a pontuação de sincronização, distribuída entre o zero (0) e os setenta (70) Pontos. A pontuação final aproxima-se ao número inteiro mais próximo para determinar o resultado final.

3.7.1. Para que a técnica seja validada, as figuras devem ser validadas pelos dois patinadores. Claramente, o valor técnico será maior se as duas figuras são executadas de forma síncrona, caso contrário, o valor será reduzido.



3.7.2. Permite-se a variação (em figuras) de pernas (direita/esquerda), de sentido (de frente/de costas) e de rodas (ponta/calcanhar).

3.7.3. No caso de os patinadores realizarem figuras diferentes, ter-se-á em conta aquela que requeira menor habilidade.

3.8. PENALIZAÇÕES

As regras referentes a penalizações são as mesmas que para o Classic Slalom (ver 2.8).

3.9. APANHA CONES

As regras referentes aos “Apanha-cones” são as mesmas que para o Classic Slalom (ver 2.9).

3.10. RANKING

O ranking final calcula-se da mesma maneira que no Classic Slalom (ver 2.10).

3.10.1. Se os elementos do par pertencem a categorias diferentes, o ranking conjunto contará para a categoria mais alta.

3.10.2. Não se permite a troca de par durante a época.

PARTE IV. SPEED SLALOM

Os atletas partem o mais rápido possível passando por uma linha de cones e fazendo “zig-zag” com um só pé. A competição divide-se em duas fases: uma fase de classificação (saída livre) e uma fase final (sistema KO).

4.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

4.1.1. Haverá duas (2) linhas de vinte (20) cones, separados entre si por uma distância de oitenta (80) centímetros. Estas linhas, separadas entre si por 3 metros (ver fig. 4.a.), correspondem à segunda e quarta linha mencionadas no ponto 1.2.3.1.

4.1.2. Será marcada uma caixa de saída para cada fila de cones, na qual a primeira linha estará situada a doze (12) metros em relação à marca central do primeiro cone e a segunda linha estará situada a quarenta (40) centímetros da primeira. A largura mínima de cada caixa será de três (3) metros.

4.1.3. Será marcada uma linha final situada a oitenta (80) centímetros em relação à marca central do último cone.

4.1.4. Deverá haver um separador colocado a igual distância entre as duas (2) linhas de cones com uma longitude mínima de quinze vírgula dois (15,2) metros e altura entre quinze (15) e vinte (20) centímetros.

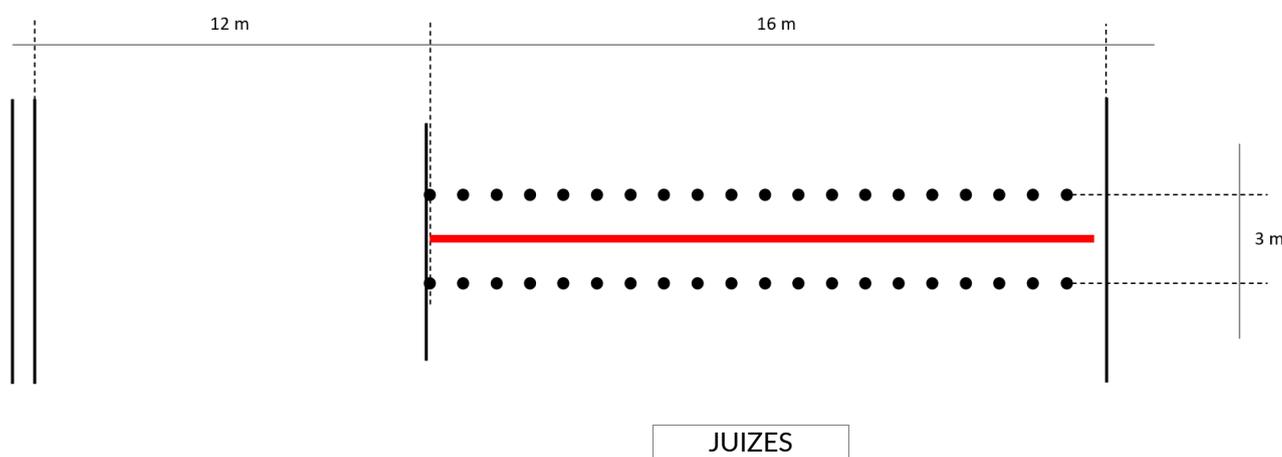


FIGURA 4.a: VISÃO GERAL ORIENTATIVA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

4.2. EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO

4.2.1. Deve utilizar-se um cronómetro eletrónico, tanto para a fase de classificação como para a fase final, que garanta um erro máximo na contagem de tempos de um (1) milésimo de segundo.

4.2.2. Na fase classificatória, deve colocar-se um sensor na linha de saída a quarenta (40) centímetros de altura, com uma variabilidade de mais ou menos dois (± 2) centímetros em relação

ao chão, que acione o tempo no momento de ser cortada a meta. Também se deve colocar um sensor na linha de chegada a vinte (20) centímetros de altura, com uma variabilidade de mais ou menos dois (± 2) centímetros, que pare o tempo no momento em que a meta é cortada.

4.2.3. Na fase final, não há sensores na linha de saída apenas na linha final e com as mesmas características que a fase classificatória.

4.2.4. No caso de não se dispor de equipamento tecnológico, por problemas técnicos ou por indicação do juiz principal, procede-se à modalidade sem cronómetro descrita no ponto 4.6.

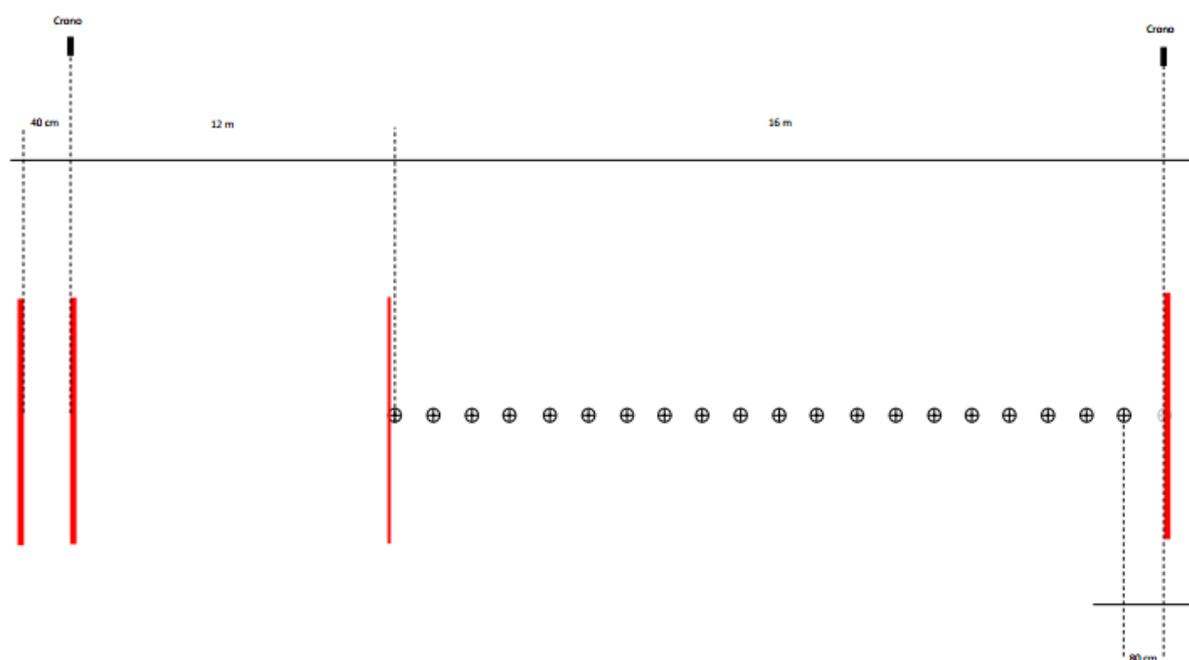


FIGURA 4.b: COLOCAÇÃO DO EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO NA FASE DE CLASSIFICAÇÃO

4.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

A prova de Speed Slalom está estruturada em duas fases: uma fase de classificação, provas individuais de tempo, e uma fase final (sistema KO, Knock-Out), grupos de dois (2) patinadores que se enfrentam.

4.3.1. **Fase de classificação:** Os patinadores terão duas (2) rondas com saída livre onde a melhor ronda será tida em conta para a classificação final desta primeira fase. Um número de patinadores, determinado pelo juiz principal ao início da prova, passará à fase final.

4.3.1.1. A ordem de participação será baseada no ranking nacional de Speed Slalom da FPP, começando pelo que tenha o pior ranking. Se o patinador não dispuser de ranking nacional da FPP, ordena-se pelo último ranking mundial da WSSA. Se houver patinadores sem ranking juntam-se ao princípio da lista por ordem aleatória, antes dos patinadores com pior ranking.

4.3.1.2. A ordem de participação dos patinadores na segunda ronda será baseada no tempo obtido na primeira ronda, começando pelo que tenha o pior tempo. No caso em que haja patinadores que não marcaram tempo na primeira ronda, serão colocados antes do atleta com pior tempo seguindo o critério especificado em 4.3.1.1.

4.3.1.3. Dependendo do número de patinadores e daquilo que indique o juiz principal, serão classificados quatro (4), oito (8) ou dezasseis (16) patinadores na fase final. Se houver menos de quatro (4) patinadores numa categoria, realiza-se diretamente a final.

4.3.2. Fase final (sistema KO)

4.3.2.1. Os patinadores classificados são agrupados em grupos de dois da seguinte forma: o primeiro classificado contra o último classificado, o segundo classificado contra o penúltimo classificado, etc. (ver figuras 4.c e 4.d).

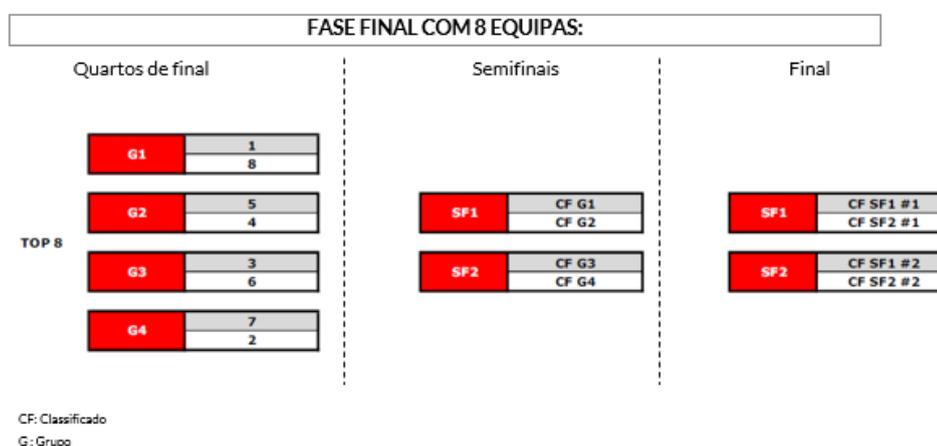


FIGURA 4.c: FASE FINAL, ESQUEMA COM OITO (8) PATINADORES

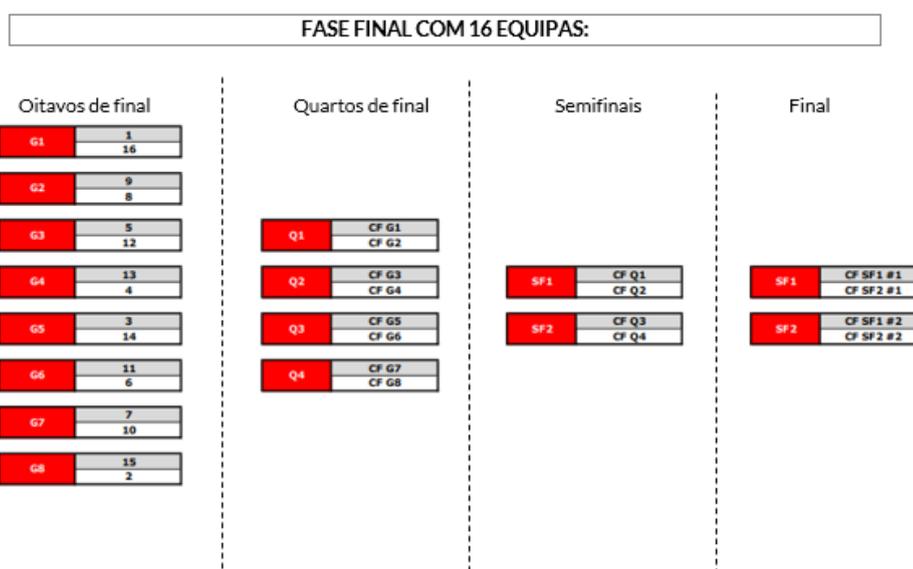


FIGURA 4.d: FASE FINAL, ESQUEMA COM DEZASSEIS (16) PATINADORES

4.3.2.2. O primeiro patinador que ganhe duas (2) rondas avança para a seguinte eliminatória, o outro fica de fora.

4.3.2.2.1. Um patinador ganha uma ronda quando o seu tempo, somado com as penalizações, é menor que o tempo do seu adversário com penalizações.

4.3.2.3. Os patinadores mudarão de fila de cones em cada ronda.

4.3.2.4. Se um patinador classificado se dá por vencido sem uma razão válida, o resultado é de corrida nula e o patinador restante do grupo passa à seguinte eliminatória.

4.3.2.5. Se depois de cinco (5) corridas não houver vencedor, o patinador com melhor tempo nas classificatórias é declarado vencedor e passa à seguinte fase.

4.3.2.6. Depois da semifinal, os dois (2) vencedores competirão pelo primeiro e segundo lugar na final enquanto os outros dois (2) patinadores, competirão pelo terceiro e quarto lugar na final de consolação.

4.3.2.6.1. A final de consolação deverá realizar-se sempre antes da final.

4.3.2.7. Cada patinador pode pedir um tempo morto de quinze (15) segundos antes de cada ronda.

4.4. REQUISITOS

4.4.1. Zona de saída

4.4.1.1. Fase de classificação

4.4.1.1.1. Os sinais de saída para a fase de classificação (saída livre) serão: "Aos seus lugares", "Preparados". Os sinais de saída podem dar-se em inglês, nesse caso serão: "On Your Marks", "Ready".

4.4.1.1.2. O patinador tem que começar a sua ronda dentro de cinco (5) segundos depois do sinal "Preparados".

4.4.1.1.3 O patim da frente deverá estar integralmente dentro da caixa de saída e nenhuma parte deste, incluindo as rodas, podem tocar em nenhuma das linhas marcadas (ver figura 4.e). O patim traseiro pode pisar a linha traseira. Pelo menos, uma parte de cada patim deverá estar em contacto com o chão antes do primeiro movimento que corte a fotocélula.

4.4.1.1.4. Será permitida a oscilação do corpo durante o momento de saída.

4.4.1.1.5. O primeiro movimento (de qualquer dos patins) deverá cruzar a linha frontal de saída.

4.4.1.1.6. O tempo começa quando qualquer parte do corpo do patinador corta a fotocélula.

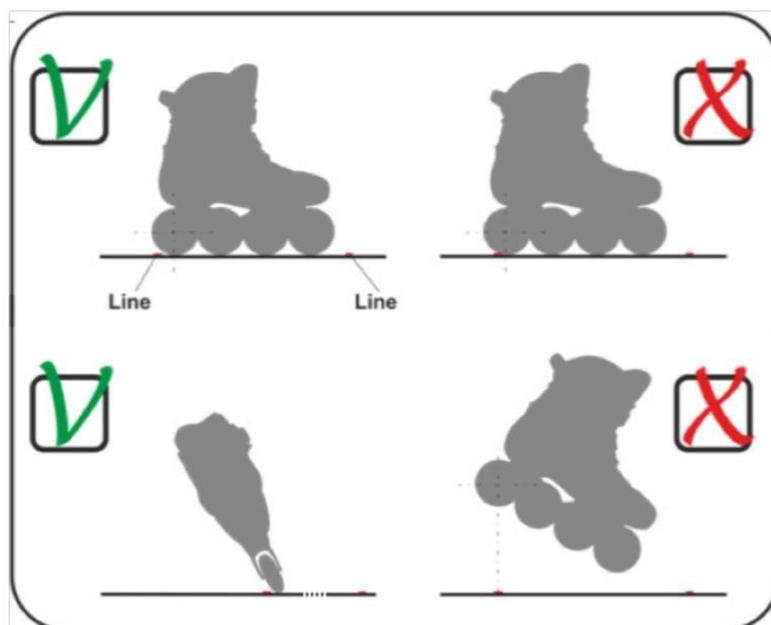


FIGURA 4.e: PÉ FRONTAL DO PATINADOR NA LINHA DE PARTIDA

4.4.1.2. Fase final (sistema KO)

4.4.1.2.1. Os sinais de saída para a fase final serão: "Aos seus lugares", "Preparados", "Beep". Os sinais de saída podem dar-se em inglês, nesse caso serão: "On Your Marks", "Set", "Beep".

4.4.1.2.1.1. A partir do sinal, "Aos seus lugares", os patinadores deverão preparar-se e tomar uma postura de saída dentro dos três (3) segundos seguintes.

4.4.1.2.1.2. No momento que soe o sinal, "Preparados", os patinadores deverão estar já totalmente congelados, não se permitirá nenhum movimento ou oscilação do corpo. Deverão manter-se nesta posição até ao sinal de saída "Beep".

4.4.1.2.1.3. No momento que soe o sinal, "Beep", os patinadores poderão iniciar a sua passada.

4.4.1.2.2 Ambos os patins deverão estar atrás da linha frontal de saída e nenhuma das rodas poderá tocar (nem estar em cima) da linha. Pelo menos, uma parte de cada patim deverá estar em contato com o chão e não poderá mover-se.

4.4.2. Zona de Slalom.

4.4.2.1. Uma linha perpendicular aos cones e que cruza o primeiro cone no seu bordo mais próximo à caixa de saída marcará o final da zona de aceleração e o começo da zona de Slalom.

4.4.2.2. Os patinadores devem entrar na linha de cones num pé e manter-se com pelo menos uma das rodas em contato com o chão durante toda a zona de Slalom.

4.4.3. Linha final

4.4.3.1. Os patinadores têm que cruzar a linha final com o pé de apoio ou com pelo menos uma roda tocando o chão.

4.5. PENALIZAÇÕES

4.5.1. Penalizações na zona de saída

4.5.1.1. Se os patinadores não cumprem os requisitos indicados no ponto 4.4.1.1. e 4.4.1.2. será assinalada saída falsa.

4.5.1.2. No caso em que um patinador realize duas saídas falsas numa mesma ronda, a ronda será nula.

4.5.2. Penalizações no início da zona de Slalom

4.5.2.1. Se um patinador não está a um pé ao passar o primeiro cone da zona de Slalom, o primeiro cone considera-se cone não passado e recebe-se uma penalização como indica o ponto 4.5.5.

4.5.2.2. Se um patinador não está a um pé ao passar o segundo cone da zona de Slalom, o primeiro e o segundo cone consideram-se como não passados e recebe-se duas penalizações como indica o ponto 4.5.5.

4.5.2.3. Se um patinador não está a um pé ao passar o terceiro cone da zona de Slalom, a passada será considerada nula e não se dará nenhum tempo.

4.5.2.4. No caso de cair ou movimentar o primeiro cone de modo que se veja o círculo central, a penalização será dada unicamente pelo cone movimentado.

4.5.3. Penalizações na zona de Slalom

4.5.3.1. Se um patinador muda de pé ou se o pé livre toca o chão antes da linha final, a passada será considerada nula e não se dará nenhum tempo.

4.5.4. Penalizações da linha final

4.5.4.1. Se a linha final não se cruza em primeiro lugar pelo pé de apoio, a passada será considerada nula e não se dará nenhum tempo.

4.5.4.2. É permitido saltar no trecho entre o último cone e a linha de chegada sempre e quando o pé aterre antes da linha de chegada com pelo menos uma roda em contato com o chão. Se não for assim, a ronda será considerada nula e não se dará nenhum tempo.

4.5.5. Penalizações de cones

4.5.5.1. Cada espaço não passado, cone caído ou cone deslocado, receberá uma penalização de zero vírgula dois (0,2) segundos que se acrescentará ao tempo obtido.

4.5.5.1.1. Um cone será considerado deslocado quando se vê o círculo central do adesivo.

4.4.5.1.2. Não se penaliza o caso especial em que um cone deslocado volte ao seu sítio e cubra o círculo central.

4.4.5.1.3. Um cone golpeado que golpeie outros cones supõe uma penalização por cada um dos cones caídos ou deslocados que sejam deslocados para fora da sua marcação.

4.4.5.2. Se um patinador tem mais de quatro (4) penalizações na zona de Slalom, a ronda será considerada nula e não se dará nenhum tempo.

4.4.5.2.1. Em competições de menor categoria nacional ou regional, o número de penalizações de cones que leva à desclassificação da ronda pode-se modificar por indicação do juiz principal.

4.6. MODALIDADE SEM CRONÓMETRO

No caso de não dispor de cronómetro, por problemas técnicos ou por indicação do juiz principal, realiza-se a modalidade sem cronómetro.

4.6.1. O Desenvolvimento da prova seguirá o mesmo esquema que o indicado no ponto 4.3.

4.6.2. A fase de classificação pode-se realizar mediante um cronómetro de mão ou não realizar e passar diretamente ao ponto 4.6.3.

4.6.2.1. No caso de se realizar a fase de classificação, os sinais de saída serão os mesmos que os indicados no ponto 4.4.1.2. Como se utilizará um cronómetro de mão, o juiz posiciona-se na linha final e dando o sinal de saída “Beep” com um apito. Os outros sinais de saída serão indicados pelo *speaker (microfone)*.

4.6.2.2. No caso de não se realizar a fase de classificação, os patinadores serão distribuídos em esquema correspondente usando os critérios especificados no ponto 4.3.1.1.

4.6.2.2.1. Se os patinadores não encaixam perfeitamente num esquema de quatro (4), oito (8) ou dezasseis (16), poderão realizar-se classificatórias prévias.

4.6.3. Durante a fase final.

4.6.3.1. Ganhará a ronda o patinador que chegar antes da linha final sempre e quando sejam cometidas três (3) ou menos penalizações na zona de Slalom.

4.6.3.2. Caso os patinadores cometam quatro (4) ou mais penalizações, ganhará o patinador que derrube menos cones independentemente da sua posição de chegada à linha final.

4.6.3.3. Caso os patinadores realizem uma ronda nula, repete-se a corrida.

4.6.3.4. O primeiro patinador que ganhe duas rondas passará à ronda seguinte.

4.6.3.5. No caso em que se tenham realizado cinco (5) eliminatórias e não se tenha cumprido o requisito 4.6.3.4, passa-se à seguinte ronda o primeiro patinador que tenha conseguido uma vitória. Se não houver, realizam-se rondas até definir um vencedor.

4.7. APANHA CONES

4.7.1. Os apanha cones devem esperar a instrução do juiz principal antes de colocar os cones.

4.7.2. Os apanha cones devem realizar a sua tarefa sem patins.

4.8. RANKING

4.8.1. Fase de classificação

4.8.1.1. O ranking final da fase de classificações será baseado no melhor tempo entre as duas rondas realizadas.

4.8.1.2. No caso de empate entre dois ou mais patinadores, os critérios de desempate serão os seguintes e na seguinte ordem:

1. O segundo tempo.
2. O ranking FPP.
3. O ranking WSSA.
4. Lançando uma moeda.

4.8.2. Fase final (sistema KO)

4.8.2.1. Os lugares um (1) e dois (2) serão decididos de acordo com os resultados da eliminatória final.

4.8.2.2. Os lugares três (3) e quatro (4) serão decididos de acordo com os resultados da final de consolação.

4.8.2.3. Os lugares entre cinco (5) a oito (8) serão decididos segundo 4.8.1. entre os patinadores que cheguem aos quartos de final (no caso de se realizarem).

4.8.2.4. Os lugares entre nove (9) a dezasseis (16) decidirão segundo 4.8.1. entre os patinadores que cheguem aos oitavos de final (no caso de se realizarem).

4.8.2.5. Em qualquer outro caso, as posições serão atribuídas segundo 4.8.1.

4.8.2.6. Na tabela de classificação final os resultados dos patinadores que se classificaram para a fase final serão indicados com os seus melhores tempos, tanto da fase de classificação como da fase final. Os patinadores que não se classificaram para a fase final serão indicados como seu melhor tempo de classificação.

PARTE V. TEAM SPEED SLALOM (SPEED SLALOM POR EQUIPAS)

Os patinadores aceleram ao longo de doze (12) metros e passam por uma linha de cones separados por oitenta (80) centímetros, o mais rápido possível, ziguezagueando entre cada cone em apenas um pé. A competição é dividida em duas fases: uma fase de qualificação individual (início livre) e uma fase final (sistema eliminatório) por equipas.

5.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição é a mesma especificada na prova de *Speed Slalom* (ponto 4.1.).

5.2. EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO

O equipamento tecnológico necessário é o mesmo utilizado na prova de *Speed Slalom* (ponto 4.2.).

5.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

A prova de *Speed Slalom* por equipas está estruturada em duas fases: uma fase de qualificação, baseada em contrarrelógio individual; uma fase final (sistema eliminatório), baseada em equipas de três (3) patinadores frente a frente.

5.3.1. Equipas.

5.3.1.1. As Equipas devem ser compostas por três (3) patinadores e devem ser formadas antes da qualificação. Um (1) patinador de reserva pode ser inscrito, mas não pode fazer parte de nenhuma outra equipa.

5.3.1.2. As Equipas serão capazes de estabelecer um nome para a equipa, sempre mantendo a discricção e o moral comum. O uso de nomes racistas, políticos, violentos, rudes ou que apelem a essas questões será motivo de desqualificação.

5.3.2. Fase de qualificação. Com exceção do número de Equipas que se classificam para a fase final, a fase de qualificação é conduzida da mesma forma que a prova de *Speed Slalom* (ver 4.3.1.).

5.3.2.1. Todos os patinadores titulares de cada equipa devem completar a fase de qualificação. O patinador reserva não realizará a fase de qualificação.

5.3.2.2. Dependendo do número de Equipas e da escolha do juiz principal, quatro serão classificadas (4) ou oito (8) Equipas para a fase final.

5.3.2.3. No caso de realização da prova de *Speed Slalom* singles no mesmo evento, os tempos de qualificação desta prova poderão ser considerados conforme critério do juiz principal.

5.3.3. Fase final.

5.3.3.1. As equipas classificadas serão agrupadas em confrontos da seguinte forma: a primeira equipa classificada contra a última, a segunda equipa classificada contra a penúltima, etc. (ver figura 5.a.).

FASE FINAL COM 8 EQUIPAS:

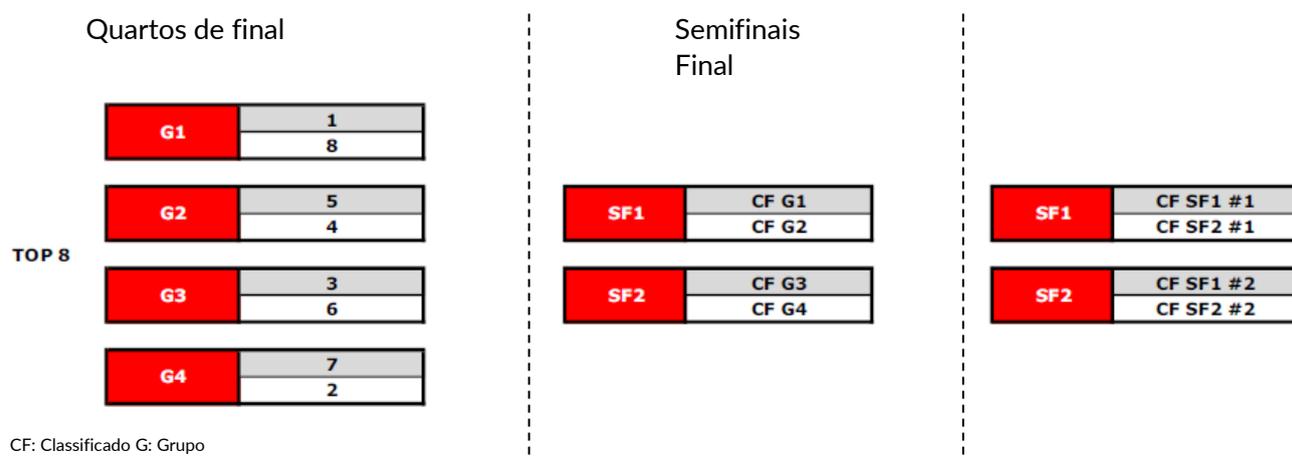


FIGURA 5.a: FASE FINAL, ESQUEMA COM OITO (8) EQUIPAS

SEQUÊNCIA DE CONFRONTOS DASEQUIPAS

EQUIPAS	FEP	FREESTYLE
MEMBROS DA EQUIPA	A	1
	B	2
	C	3
CONFRONTOS	FEP	FREESTYLE
E-1	C	3
E-2	B	1
E-3	A	2
E-4	C	1
E-5	A	3
E-6	B	2
E-7	A	1
E-8	C	2
E-9	B	3

FIGURA 5.b: SEQUÊNCIA DE CONFRONTOS

5.3.3.2. Em cada partida, os patinadores enfrentar-se-ão dois a dois, para que no máximo todos os membros de uma equipa possam competir contra todos os membros da outra equipa. Os emparelhamentos são realizados conforme indicado na figura 5.b.

5.3.3.2.1. O patinador reserva pode ser trocado por qualquer um dos patinadores iniciais, antes de cada partida.

5.3.3.2.2. Se um membro da equipa não puder participar na fase final e a equipa não tiver um patinador de reserva, as provas desse membro contra a outra equipa serão consideradas perdidas e iniciar-se-ão as provas seguintes.

5.3.3.3. Os confrontos serão apenas numa única ronda. O patinador que vencer a ronda marcará um ponto para a sua equipa. Se ambos os patinadores fizerem uma ronda nula sem efeito, eles irão para o próximo confronto e nenhum ponto será gerado ou acrescentado no placard.

5.3.3.3.1. Um patinador vence uma ronda quando o seu tempo com as penalidades adicionais é estritamente menor do que o tempo de seu oponente com as penalidades adicionais.

5.3.3.4. A equipa que obtiver cinco (5) vitórias vencerá a partida. Quando uma equipa vence, a partida acaba.

5.3.3.5. No caso de, ao final de nove (9) partidas regulamentares, se houver uma situação de empate, disputada-se o desempate. Antes de iniciar os jogos de desempate, as equipas escolherão a ordem dos seus participantes nessas rondas. No momento em que uma equipa vence uma partida, a partida é considerada encerrada.

5.3.3.6. As equipas manterão a mesma linha de cones durante todas as partidas.

5.3.3.7. Nas semifinais, as equipas vencedoras das respetivas partidas, disputarão o primeiro e o segundo lugar da final. As outras duas equipas vão disputar o terceiro e o quarto lugar na final de consolação.

5.4. REQUISITOS

Os requisitos são os mesmos mencionados na prova de *Speed Slalom* (ponto 4.4.).

5.5. PENALIDADES

As penalidades são as mesmas que as mencionadas na prova de *Speed Slalom* (ponto 4.5.).

5.6. MODO SEM CRONÓMETRO

A modalidade sem cronómetro realizar-se-á da mesma forma que na prova de *Speed Slalom* (ponto 4.6.). Adaptado ao formato de competição especificado no ponto 5.3.

5.7. APANHA CONES

Os apanha cones devem cumprir as mesmas regulamentações do Speed Slalom (ver 4.7.).

5.8. RANKING

5.8.1. Fase de qualificação.

5.8.1.1. A classificação final por equipas na fase de qualificação será determinada pela soma do melhor tempo obtido por cada patinador titular.

5.8.1.1.1. Caso um patinador da equipa não obtenha nenhum tempo, será concedido um tempo de dez (10) segundos.

5.8.1.2. No caso de empate entre duas ou mais equipas, os critérios de desempate serão os seguintes e por esta ordem:

- Considera-se a equipa com o menor número de passes nulos durante toda a fase de qualificação.
- Considera-se a equipa com menos penalidades durante toda a fase de qualificação.
- Considera-se a equipa que tem o patinador com melhor tempo.
- Atira-se uma moeda ao ar.

5.8.2. Fase final (sistema eliminatório ou KO).

5.8.2.1. Os lugares um (1) e dois (2), serão decididos de acordo com os resultados da ronda final.

5.8.2.2. Os lugares três (3) e quatro (4) serão decididos de acordo com o resultado da final de consolação.

5.8.2.3. As vagas entre cinco (5) a oito (8) serão decididas de acordo com 5.8.1. entre as equipas que chegam aos quartos de final (caso seja feito).

5.8.2.4. Posições entre nove (9) a dezasseis (16) serão decididas de acordo com 5.8.1. entre as equipas que chegarem aos oitavos de final (caso seja feito).

5.8.2.5. Em qualquer outro caso, as posições serão atribuídas de acordo com 5.8.1.

PARTE VI. BATTLE SLALOM

Os patinadores competem em grupos de três (3) ou quatro (4) e têm um determinado número de rondas para mostrar que são melhores que os oponentes do mesmo grupo. A avaliação entre patinadores é feita por comparação direta e apenas um (1) ou dois (2) patinadores passam para a próxima fase.

6.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

6.1.1. Haverá quatro (4) linhas de cones, separadas dois (2) metros uma da outra.

6.1.1.1. A ordem das linhas será, a partir da mais próxima dos juízes, a seguinte: cinquenta (50) centímetros, oitenta (80) centímetros, cento e vinte (120) centímetros e oitenta (80) centímetros. Essas linhas correspondem à primeira, segunda, terceira e quinta linhas mencionadas no ponto 1.2.3.1.

6.1.1.2. A linha de cones espaçados em cinquenta (50) centímetros e a primeira linha de cones espaçados em oitenta (80) centímetros será composta por vinte (20) cones cada. A linha de cones com separação de cento e vinte (120) centímetros será formada por quatorze (14) cones. A última linha de cones espaçados a oitenta (80) centímetros será composta por dez (10) cones.

6.1.1.3. O centro de cada linha deve coincidir com o centro da mesa dos juízes.

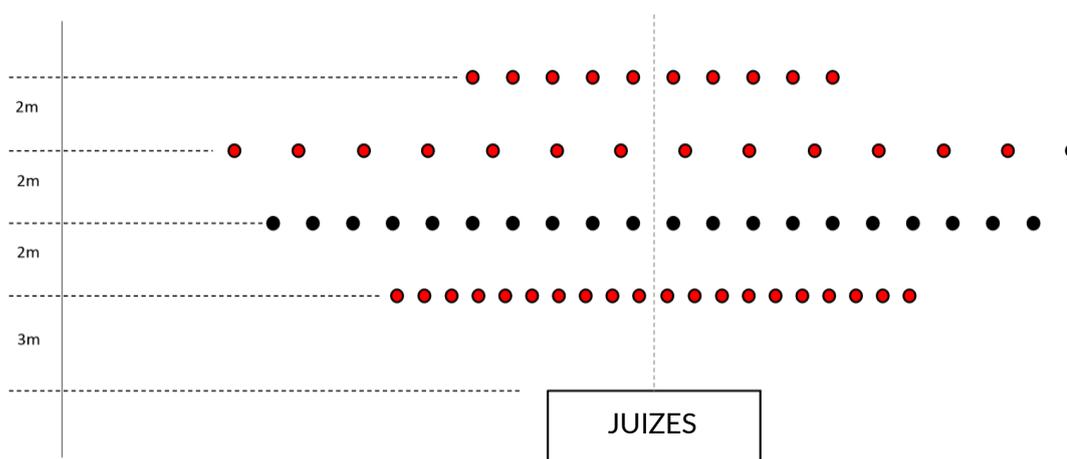


FIGURA 6.a: VISÃO ORIENTATIVA DO ESPAÇO DE COMPETIÇÃO

6.2. COMPOSIÇÃO DO GRUPO

6.2.1. Os grupos são calculados de acordo com o último ranking de Battle F.P.P. Se o patinador não tiver uma classificação F.P.P., será classificado pelo ranking mundial de Battle da WS. Patinadores não classificados são adicionados aleatoriamente ao final da lista.

6.2.2. Caso o número de patinadores inscritos não permita a criação de grupos de três (3) ou quatro (4) patinadores, ou para reduzir o tempo de competição, poderão ser organizados grupos de pré-qualificação de acordo com a decisão do juiz principal.

6.2.3. Cada grupo deve ter no mínimo três (3) patinadores e no máximo quatro (4). No caso de grupos de pré-qualificação, excepcionalmente, o juiz principal poderá decidir formar um grupo com 5 (cinco) participantes.

6.2.4. O número de grupos e o esquema de competição dependerá do número de patinadores e será feito no esquema serpentino. A escolha do esquema de competição cabe ao juiz principal. Na figura 6.b. pode ver-se o esquema de competição para um volume entre doze (12) e dezasseis (16) patinadores. Na figura 6.c. pode ver-se um esquema de competição para um volume entre dezassete (17) e vinte e quatro (24) patinadores.

6.2.5. Assim que os grupos forem validados pelo juiz principal e publicados, se algum patinador cancelar a inscrição, os grupos não serão refeitos, o grupo em questão será composto por um patinador a menos.

6.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

6.3.1. Os patinadores em grupo têm o mesmo número de rondas, sempre de trinta (30) segundos e são realizadas individualmente. A contagem regressiva e o início da avaliação começam quando o patinador entra no primeiro cone. O término do tempo e da avaliação ocorrerá exatamente após trinta (30) segundos.

6.3.1.1. O número de voltas num grupo varia de acordo com a fase da competição: até aos quartos de final (inclusive) os patinadores têm duas (2) voltas. Nas semifinais, os patinadores têm três (3) rondas cada. Na final, os patinadores têm três (3) rondas e um (1) último truque cada (ver 6.4).

6.3.1.2. Nas categorias sub.11, sub.13 e sub.15, os patinadores terão duas (2) rondas cada um até às semifinais (incluídas). Na final, eles terão duas (2) rondas e um (1) último truque cada (ver 6.4).

6.3.2. Antes de começarem as rondas.

6.3.2.1. Os patinadores serão chamados para aquecimento na área de competição. Na ocasião, o Speaker terá a oportunidade de apresentar os patinadores e especificar a sua ordem de participação dentro do grupo.

6.3.2.2. Os patinadores devem esperar que o speaker os autorize para iniciar a ronda.

6.3.2.3. O Speaker/DJ é o responsável pela música e os patinadores não podem escolher a sua música.

6.3.3. Durante as rondas.

6.3.3.1. Os patinadores podem fazer o que quiserem, não há obrigação de movimentos, “tricks” ou exercícios a usar.

6.3.3.2. É necessário que o tempo seja mostrado aos patinadores num ecrã.

Caso não seja mostrado, o Speaker deverá informar os patinadores do tempo restante em quinze (15) segundos e em cinco (5) segundos. Finalmente, deverá indicar-se o término da passagem (ronda).

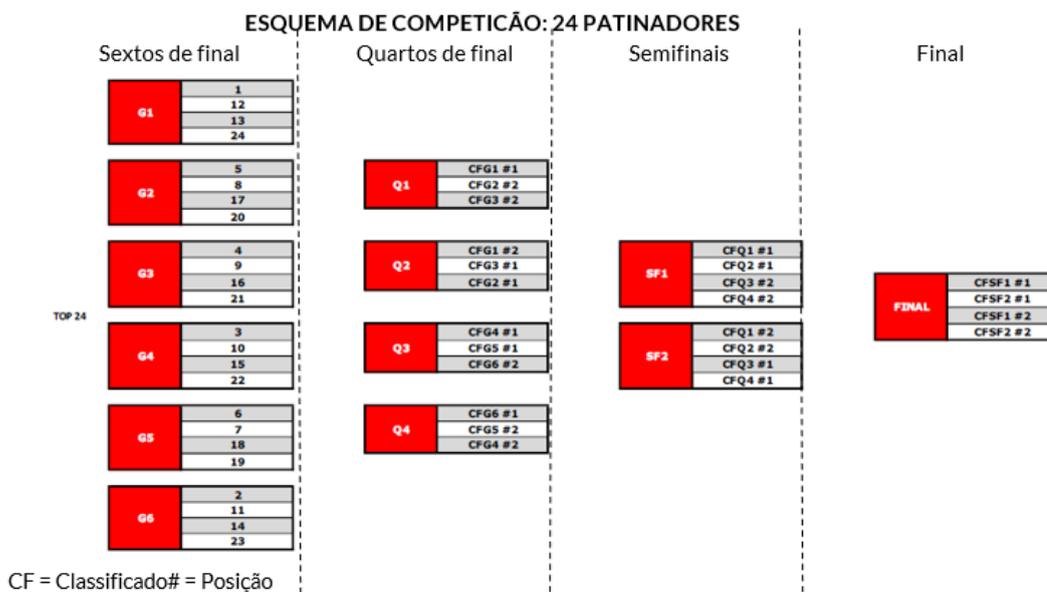


FIGURA 6.b: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE DEZASSEIS (16) PATINADORES

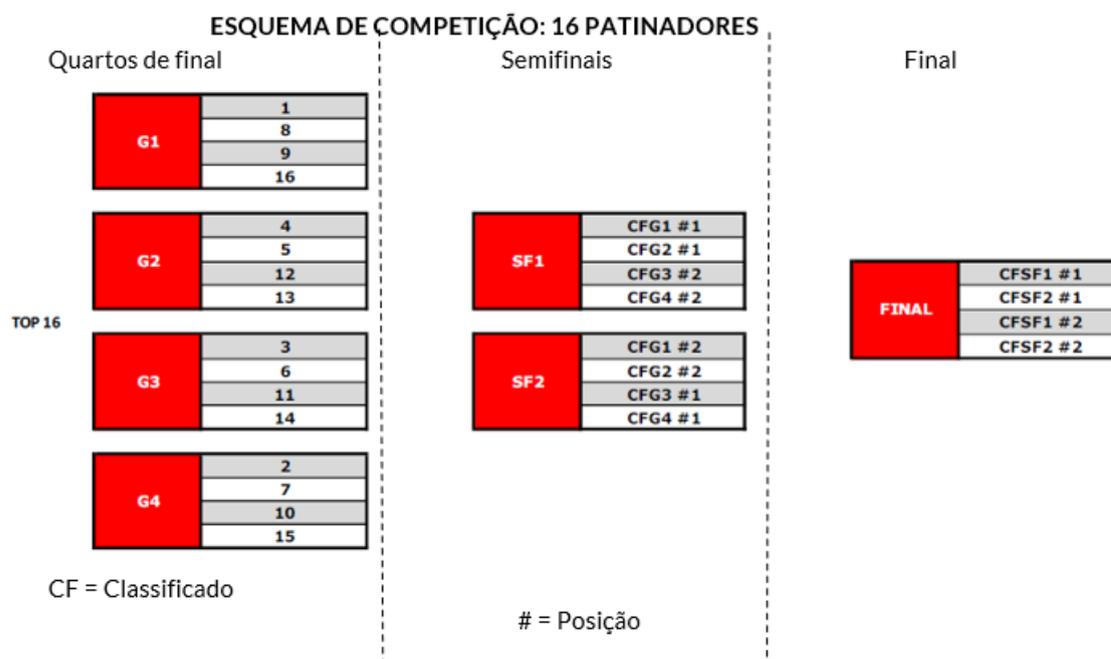


FIGURA 6.c: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE VINTE E QUATRO (24) PATINADORES

6.3.4. Após a conclusão de todas as rondas.

6.3.4.1. A equipa de juízes decidirá tendo em consideração apenas o que foi feito naquela fase da competição, em nenhum caso, os desempenhos das rondas anteriores serão tidas em consideração.

6.3.4.2. Os patinadores devem aguardar o resultado na área de resultados (se houver).

6.3.4.3. Enquanto a equipa de juízes delibera, o *speaker* chama os patinadores do próximo grupo para aquecerem na área de competição.

6.3.4.4. Assim que o *speaker* souber os resultados, deve interromper o aquecimento e anunciar os resultados.

6.3.4.5. Os resultados devem ser apresentados conforme especificado abaixo:

6.3.4.5.1. No caso de existirem quatro (4) patinadores no grupo e dois (2) patinadores passarem à fase seguinte, os resultados serão anunciados da seguinte forma:

O primeiro classificado, o quarto classificado, o segundo classificado e o terceiro classificado.

6.3.4.5.2. No caso de existirem três (3) patinadores no grupo e dois (2) patinadores passarem à fase seguinte, os resultados serão anunciados da seguinte forma:

O primeiro classificado, o segundo classificado e o terceiro classificado.

6.3.4.5.3. No caso de apenas 1 (um) patinador passar para a próxima fase ou, no caso de apresentação de resultados de uma final, independentemente do número de patinadores do grupo, os resultados serão divulgados na ordem inversa, começando pelo último classificado no grupo e terminando pelo primeiro classificado do grupo.

6.3.4.6. No caso de empate entre dois (2) patinadores, será realizado um BEST TRICK (melhor manobra) a repetir, (ver 6.4.).

6.3.5. Na final, os patinadores poderão escolher a ordem de partida da seguinte forma e na seguinte ordem:

- Primeiro, o patinador com melhor classificação escolherá uma (1) das quatro (4) posições livres.
- Em seguida, o segundo patinador com melhor classificação escolherá uma (1) das três (3) posições livres.
- Depois, o terceiro patinador com melhor classificação escolherá uma (1) das duas (2) posições livres.
- Finalmente, o restante lugar será concedido ao quarto patinador.

6.3.6. No caso de um grande número de patinadores, a competição pode ser desenvolvida com o sistema de duplo julgamento, onde (2) duas equipas de juízes avaliarão os diferentes grupos alternadamente. Nesse caso, os patinadores não terão tempo de aquecimento na área de competição entre grupos diferentes.

6.4. “BEST TRICK” E “LAST TRICK”

6.4.1. Quando: Em qualquer fase da competição, exceto na final, em caso de empate entre dois patinadores, os juízes podem solicitar um BEST TRICK.

6.4.1.1. **Definição:** Consiste num único truque repetido tantas vezes quanto possível.

6.4.1.2. A decisão final dos juízes será baseada, unicamente, na execução deste melhor truque, independentemente do que foi executado durante as rondas daquele grupo.

6.4.2. O procedimento do BEST TRICK é o seguinte:

6.4.2.1. A ordem de execução será decidida lançando uma moeda pelo juiz principal ou pelo *speaker*. O vencedor do sorteio decide a ordem de partida.

6.4.2.2. Cada patinador tem um máximo de duas (2) tentativas consecutivas com um máximo de trinta (30) segundos. Caso a primeira tentativa ultrapasse dez (10) segundos, o patinador não terá uma segunda oportunidade. Se as (2) duas tentativas forem feitas, apenas o melhor de ambas será levado em consideração.

6.4.2.3. No momento em que os *best trick* se executarem, o *speaker* aproxima-se da mesa dos juízes e entrega o microfone a cada juiz para que comuniquem a sua decisão individualmente.

O patinador que obtiver mais votos irá para a próxima eliminatória.

6.4.3. Last Trick

- LAST TRICK ou última manobra: é uma última passagem (ronda) adicional com uma única técnica (trick), na final.

6.4.3.1. Um LAST TRICK consiste num único truque repetido tantas vezes quanto possível.

6.4.3.2. A execução desta manobra será levada em consideração pelo júri ao decidir a classificação.

À priori, a execução desta manobra não tem maior ou menor valorização do que o resto das passagens ou rondas executadas nesta fase da competição.

6.4.4. O procedimento do LAST TRICK é o seguinte:

6.4.4.1. A ordem de execução será a mesma que foi executada durante a final.

6.4.4.2. Cada patinador tem um máximo de duas (2) tentativas consecutivas no máximo trinta (30) segundos. Caso a primeira tentativa ultrapasse dez (10) segundos, o patinador não terá uma segunda oportunidade. Se (2) duas tentativas forem feitas, apenas a melhor de ambas será levada em consideração.

6.5. REQUISITOS TÉCNICOS

6.5.1. Dicas e requisitos gerais:

6.5.1.1. **Figura ou truque** é definido como aquele exercício que segue um padrão distinguível que se repete em diferentes ciclos.

O **footwork** é definido como o conjunto de movimentos que não seguem um padrão repetitivo e que complementam as figuras ou manobras.

Os truques serão executados em qualquer número de cones, mas **o número mínimo de cones para que um truque seja considerado válido por um juiz sem penalidades será de quatro (4) cones ou três (3) giros.**

6.5.1.2. Transições, mudanças de pé ou mudanças de direção de um truque para outro da mesma família ou de uma família diferente são permitidas. No entanto, a transição deve ser feita sem pausa.

6.5.1.3. Todas as figuras e transições devem ser executadas de forma clara e precisa. Caso contrário, podem ser ignoradas ou consideradas de forma negativa.

6.5.1.4. Uma figura é considerada dentro da linha se a roda cruzar qualquer uma das linhas imaginárias paralelas às bordas dos cones.

6.5.2. Os desempenhos dos patinadores do mesmo grupo não serão pontuados numericamente, mas serão classificados por comparação direta. O resultado dado será a decisão comum de toda a equipa de juízes. Os juízes basearão a sua classificação nos seguintes critérios:

6.5.2.1. **Quantidade e qualidade:**

A dificuldade da figura será avaliada em função do número de repetições e da qualidade de execução do início ao fim da manobra. Como critério geral, a qualidade é preferível à quantidade, ou seja, uma manobra com menos repetições e com uma partida controlada é preferível a uma manobra mais longa cuja saída do patinador seja um desequilíbrio ou queda. Além disso, o domínio e o controle do corpo serão avaliados positivamente.

6.5.2.2. **Continuidade, fluidez e velocidade:**

As figuras ou transições devem começar e terminar de forma controlada. Além disso, devem ser executadas com fluência e rapidez. Velocidade mais alta será avaliada como um valor técnico mais alto.

6.5.2.3. **Variedade:**

Quanto maior o número de figuras de diferentes famílias e habilidades, maior o valor técnico que será considerado.

6.5.2.4. **Footwork, Links and Transitions:**

Integrar um truque ao *footwork* mostra uma realização técnica maior do truque em si do que fazer o mesmo truque isoladamente. Da mesma forma, a realização de figuras técnicas vinculadas demonstram um maior controle dos movimentos.

6.5.3. **Famílias de truques** também serão consideradas pelos juízes. Não é obrigatório para o patinador usar todas as famílias de manobras, mas os juízes irão comparar não apenas a qualidade, duração, velocidade e limpeza das manobras, mas também a variedade de manobras.

As famílias de truques são as seguintes:

6.5.3.1. **Sentado:** O patinador executa um movimento na posição de agachamento, com os quadris abaixo do nível do joelho o tempo todo, enquanto a manobra é executada na linha do cone.

6.5.3.2. **Salto:** o patinador realiza um movimento que contém saltos que devem manter os dois pés no ar em algum momento da performance.

6.5.3.3. **Giro:** o patinador realiza um movimento de giro (em qualquer direção) e deve manter pelo menos uma roda a tocar o chão e ficar dentro da linha do cone durante a execução da manobra.

6.5.3.3. **Figuras lineares:** o patinador realiza movimentos executados em linha reta, para a frente ou para trás, dentro da linha de cones e com pelo menos uma roda em contato com o chão.

6.5.3.4. **Outras figuras:** o patinador executa um movimento que não está incluído na família das figuras lineares, voltas, saltos ou sentados. Em geral, essa família contém uma grande variedade de formas comumente chamadas de figuras de elasticidade.

6.6. PENALIZAÇÕES

6.6.1. **Não haverá penalidade numérica por não realizar corretamente uma manobra, lançar cones, perder o equilíbrio ou cair.** No entanto, a qualidade técnica do desempenho do patinador será degradada e será levada em consideração para a classificação final.

6.6.2. Cones lançados, deslocados ou não ultrapassados.

6.6.2.1. Os cones lançados, deslocados ou não passados durante uma manobra são levados em consideração diminuindo o comprimento total da figura, ou seja, uma manobra realizada em oito (8) cones com (2) dois cones lançados será semelhante à mesma manobra com comprimento de seis (6) cones.

6.6.2.2. Figuras feitas em cones que foram lançados ou deslocados anteriormente não serão levadas em consideração. Ou seja, uma figura de comprimento de seis (6) cones

realizada num fragmento da linha do cone onde havia um cone movido em uma passada anterior, será semelhante à mesma manobra com comprimento de cinco (5) cones.

6.6.3. Em caso de queda, será considerada apenas a manobra realizada até a perda de equilíbrio do patinador.

6.6.4. Se um patinador executar a mesma manobra várias vezes na mesma fase de competição (no mesmo grupo), apenas a melhor tentativa será considerada. Da mesma forma, se o patinador demonstrar figuras de habilidades muito semelhantes, a apreciação pela variedade diminui.

6.7. APANHA CONES

6.7.1. Os apanha cones devem reposicionar todos os cones nas suas marcas após cada passagem (ronda).

6.7.2. Os apanha cones devem garantir que a área esteja limpa antes e durante cada passagem (ronda).

6.7.3. Os apanha cones não podem usar patins durante o trabalho.

6.8. RANKING

6.8.1. A classificação de cada grupo é feita por decisão comum dos juízes.

6.8.1.1. Se, após avaliação individual, todos os juízes concordarem com a classificação do grupo, o resultado é validado sem deliberação e anunciado pelo *speaker* (ver 6.3.4.5).

6.8.1.2. Se após avaliação individual o resultado dos juízes não coincidir, eles deliberam até chegar a um acordo comum. No caso de não haver acordo, será dado o resultado da maioria dos juízes e será especificado pelo *speaker* no momento da divulgação dos resultados.

6.8.1.3. No caso de os juízes não poderem decidir em conjunto o resultado entre dois patinadores, eles podem pedir um *best trick* (ver 6.4).

6.8.2. A classificação final da competição será feita da seguinte forma:

6.8.2.1. Do primeiro (1º) ao quarto (4º) lugar, eles serão premiados de acordo com os resultados da final.

6.8.2.2. Do quinto (5º) ao oitavo (8º) lugar, serão atribuídos de forma que os dois (2) terceiros classificados da semifinal obtenham a quinta posição e os dois (2) quartos classificados da semifinal obterão a sétima posição.

6.8.2.3. A partir deste ponto, o esquema da competição irá avançar de forma crescente e todas os patinadores que obtiverem o mesmo resultado na mesma fase de

competição receberão a mesma classificação final. Por exemplo, no caso de quartos de final com dezasseis (16) patinadores, os quatro (4) terceiros classificados receberão a nona posição e os quatro (4) classificados em quarto lugar receberão a décima terceira posição.

PARTE VII. BATTLE SLALOM POR EQUIPAS (TEAM BATTLE SLALOM)

Os patinadores de cada equipa competem num sistema de confronto direto e no qual tem um número determinado de rondas individuais para demonstrar que são melhores que a equipa adversária. A avaliação entre as equipas realiza-se de forma direta e unicamente uma equipa passa à fase seguinte.

7.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição deverá cumprir a mesma norma que regula a prova de Battle Slalom (ponto 6.1).

7.2. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS

7.2.1. Cada equipa deve ter no mínimo três (3) patinadores. Pode inscrever-se um (1) patinador de reserva, que não pode fazer parte de nenhuma outra equipa.

7.2.2 As equipas podem escolher o seu nome, mas mantendo sempre a discrição e a moral comum. Será motivo de desclassificação a utilização de nomes racistas, políticos, violentos, grosseiros ou que apelem a estes temas.

7.2.3 O ranking das equipas será calculado de acordo com o último ranking de Battle F.P.P. Se algum patinador não tiver uma classificação F.P.P., será classificado pelo ranking mundial de Battle da WS. Aos patinadores que não disponham de ranking, será dado um ranking de 1000 posições mais elevado que o ranking do patinador com melhor ranking.

7.2.4. O ranking de cada equipa será a soma dos rankings dos seus patinadores. Deste modo, a equipa com uma soma menor será a equipa designada com o número 1.

7.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

7.3.1. Os patinadores em equipa serão agrupados na competição tendo em conta o ranking da seguinte maneira: a primeira equipa contra a última, a segunda contra a penúltima etc. (ver figura 7.a).

7.3.2. As equipas têm o mesmo número de rondas, sempre de trinta (30) segundos e realizam-se de forma individual. A contagem regressiva e o início da avaliação começam

quando o patinador entra no primeiro cone. A finalização do tempo e o final da avaliação será iniciado exatamente depois dos (30) segundos.

7.3.2.1. O número de rondas por equipas, varia segundo a fase da competição: até às semifinais (incluídas), as equipas dispõem de (3) rondas cada uma. Na final, as equipas dispõem de três (3) rondas e um (1) *last trick* cada uma(ver 7.4).

7.3.2.2. Cada ronda deverá ser efetuada por um patinador diferente da equipa. Num mesmo confronto, um patinador não pode realizar mais de uma ronda exceto na final, e na qual se inclui o *last trick*. Neste caso, o último truque pode ser efetuado por qualquer dos patinadores da equipa.

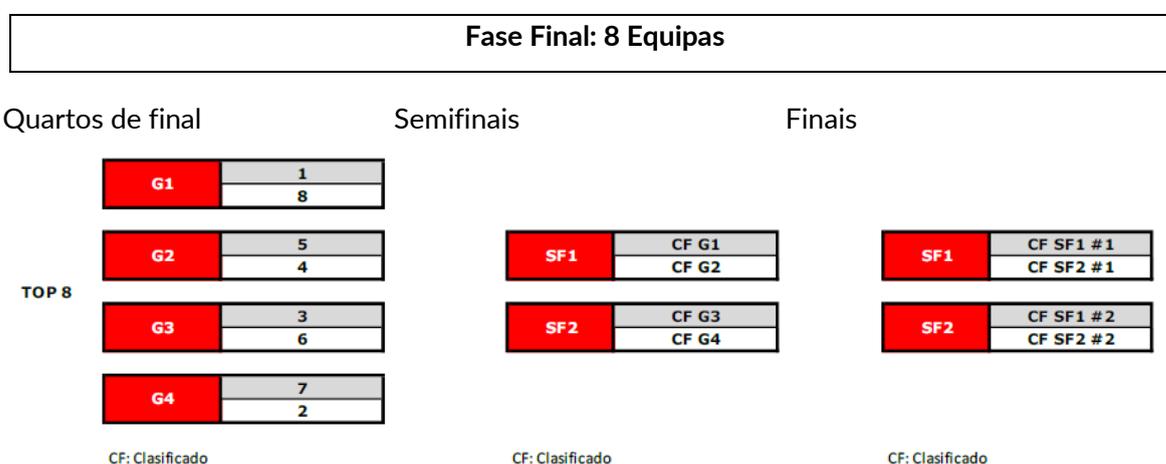


FIGURA 7.a: FASE DE ELIMINAÇÃO, ESQUEMA COM OITO (8) EQUIPAS

7.3.2.3. Se um patinador de uma equipa não pode participar no confronto e a equipa não dispõe de um patinador de reserva, considera-se a ronda em branco e passa-se à ronda da equipa contrária.

7.3.3. Antes de iniciar a ronda

7.3.3.1. As equipas são chamadas para o aquecimento na área de competição. Nesse momento, o *Speaker* aproveita para apresentar os patinadores.

7.3.3.2. É o treinador quem decide a ordem de participação dos seus patinadores no decorrer da ronda.

7.3.3.3. Os patinadores devem esperar que o *Speaker* os autorize a iniciar a ronda.

7.3.3.4. O DJ/*Speaker* está a cargo da música e os patinadores não podem escolher a música.

7.3.4. Durante as rondas.

7.3.4.1. Cada patinador pode fazer o que quiser, não há obrigação de movimentos, “tricks” ou exercícios a usar.

7.3.4.2. É necessário que o tempo seja mostrado aos patinadores num ecrã e que se reproduza um som quando o tempo que falta seja de quinze (15) segundos, de cinco (5) segundos e de zero (0) segundos. Caso não seja mostrado, o *Speaker* deverá informar os patinadores sobre o tempo que falta.

7.3.5. Após a conclusão de todas as rondas.

7.3.5.1. A equipa de juízes deliberará tendo em consideração apenas o que foi feito naquela fase da competição, em nenhum caso, os desempenhos das rondas anteriores serão levados em consideração.

7.3.5.1.1. Esta deliberação é tomada a partir da atuação global da equipa tendo em conta os requisitos técnicos especificados em 7.5

7.3.5.2. As equipas devem aguardar o resultado na área de resultados (se houver).

7.3.5.3. Enquanto a equipa de juízes delibera, o *speaker* chama as equipas do próximo grupo para aquecerem na área de competição.

7.3.5.4. Assim que o *speaker* souber os resultados, deve interromper o aquecimento e anunciar os resultados.

7.3.5.5. Em caso de empate entre duas (2) equipas, realiza-se um *Best Trick* (ver 7.4.).

7.4. “BEST TRICK” E “LAST TRICK”

7.4.1. *Best Trick*: Em qualquer fase da competição, exceto na final, em caso de empate entre duas equipas, os juízes podem solicitar um *Best Trick*.

7.4.1.1. Um *Best Trick* consiste num (1) único truque repetido tantas vezes quanto possível.

7.4.1.2. A decisão final dos juízes será baseada, unicamente, na execução deste melhor truque, independentemente do que foi executado durante as rondas daquele grupo.

7.4.2. O procedimento do *Best Trick* é o seguinte:

7.4.2.1. O treinador decidirá qual dos patinadores que tenham participado no confronto vai realizar o *best trick*.

7.4.2.2. A ordem de execução será decidida lançando uma moeda pelo juiz principal ou pelo *speaker*. O vencedor do sorteio decide a ordem de partida.

7.4.2.3. Cada equipa tem um máximo de duas (2) tentativas consecutivas com um máximo de trinta (30) segundos. Caso a primeira tentativa ultrapasse os dez (10) segundos, o patinador da equipa não terá uma segunda oportunidade. Se as (2) duas tentativas forem feitas, apenas a melhor de ambas será levada em consideração.

7.4.2.4. No momento em que os *best tricks* se executarem, o *speaker* aproxima-se da mesa dos juízes e entrega o microfone a cada juiz para que comunique a sua decisão individualmente.

O patinador que obtiver mais votos irá para a próxima eliminatória.

7.4.3. Last Trick: o *last trick* é uma última ronda adicional à final.

7.4.3.1. Um *last trick* consiste num (1) único truque repetido tantas vezes quanto possível.

7.4.3.2. A execução deste truque será levada em consideração pelo júri ao decidir a classificação.

A execução deste truque não tem maior ou menor valorização do que o resto das rondas executadas nesta fase da competição.

7.4.4. O procedimento do *last trick* é o seguinte:

7.4.4.1. O treinador decidirá qual dos patinadores da equipa vai realizar o *last trick*.

7.4.4.2. A ordem de execução será a mesma que foi executada durante a final.

7.4.4.3. Cada equipa tem um máximo de duas (2) tentativas consecutivas no máximo trinta (30) segundos. Caso a primeira tentativa ultrapasse os dez (10) segundos, o patinador não terá uma segunda oportunidade. Se as (2) duas tentativas forem feitas, apenas a melhor de ambas será levada em consideração.

7.5. REQUISITOS TÉCNICOS

Os requisitos técnicos deverão cumprir as mesmas regras da prova de Battle Slalom (ver 6.5).

7.6. PENALIZAÇÕES

As penalizações deverão cumprir as mesmas regras da prova de Battle Slalom (ver 6.6).

7.7. APANHA CONES

Os apanha cones deverão cumprir as mesmas regras da prova de Battle Slalom (ver 6.7).

7.8. RANKING

7.8.1. O *ranking* de cada confronto é feito por decisão comum dos juízes.

7.8.1.1. Se, após avaliação individual, todos os juízes concordarem com a classificação da equipa, o resultado é validado sem deliberação e anunciado pelo *speaker*.

7.8.1.2. Se após avaliação individual o resultado dos juízes não coincidir, eles deliberam até chegar a um acordo comum. No caso de não haver acordo, será dado o resultado da

maioria dos juízes e será especificado pelo *speaker* no momento da divulgação dos resultados.

7.8.1.3. No caso de os juízes não poderem decidir em conjunto o resultado entre os patinadores, eles podem pedir um best trick (ver 7.4).

7.8.2. O ranking final da competição será feito da seguinte forma:

7.8.2.1. O primeiro (1º) e o segundo (2º) lugar, serão atribuídos de acordo com os resultados da final.

7.8.2.2. O terceiro (3º) e o quarto (4º) lugar, serão atribuídos de acordo com os resultados da final de consolação.

7.8.2.3. Para atribuição do quinto (5º) lugar até ao oitavo (8º) lugar as quatro (4) equipas que foram eliminadas nos quartos de final agrupam-se num único confronto e disputarão um desempate a três (3) rondas.

PARTE VIII. SLIDES (DERRAPAGENS)

Os patinadores competem em grupos de três (3) ou quatro (4) e têm um determinado número de derrapagens para mostrar que são melhores do que os adversários do mesmo grupo. A avaliação entre patinadores é feita por comparação direta e apenas um (1) ou dois (2) patinadores passam para a próxima fase.

8.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

8.1.1. A superfície da área de competição deve ser adequada à derrapagem, ou seja, plana, lisa, sem buracos ou solavancos.

8.1.2. A área de competição deve ter pelo menos quarenta (40) metros de comprimento e três (3) metros de largura.

8.1.2.1. Por decisão do juiz principal a largura da zona de execução pode ser menor à mencionada em 8.1.2.

8.1.3. A área de competição deve incluir:

8.1.3.1. Uma zona de aceleração entre vinte e dois (22) e vinte e cinco (25) metros de extensão entre a linha que marca o início da zona de aceleração até o início da linha que delimita a zona de execução.

8.1.3.2. Uma zona de derrapagem com quinze (15) metros de comprimento delimitada em ambos os lados por linhas de cones, distantes um (1) metro uma da outra para indicar o comprimento da derrapagem.

8.1.3.3. O início e o fim da área de execução devem ser claramente marcados com uma linha no chão e com um sinal lateral. Além disso, a cada cinco (5) metros, um cone deve ser colocado na lateral.

8.1.3.4. Deve haver uma zona de segurança após a zona de execução de no mínimo três (3) metros de comprimento.

8.1.4 A mesa de juízes coloca-se em frente à zona de execução no mínimo a três (3) metros e centrada de acordo com a zona de execução.

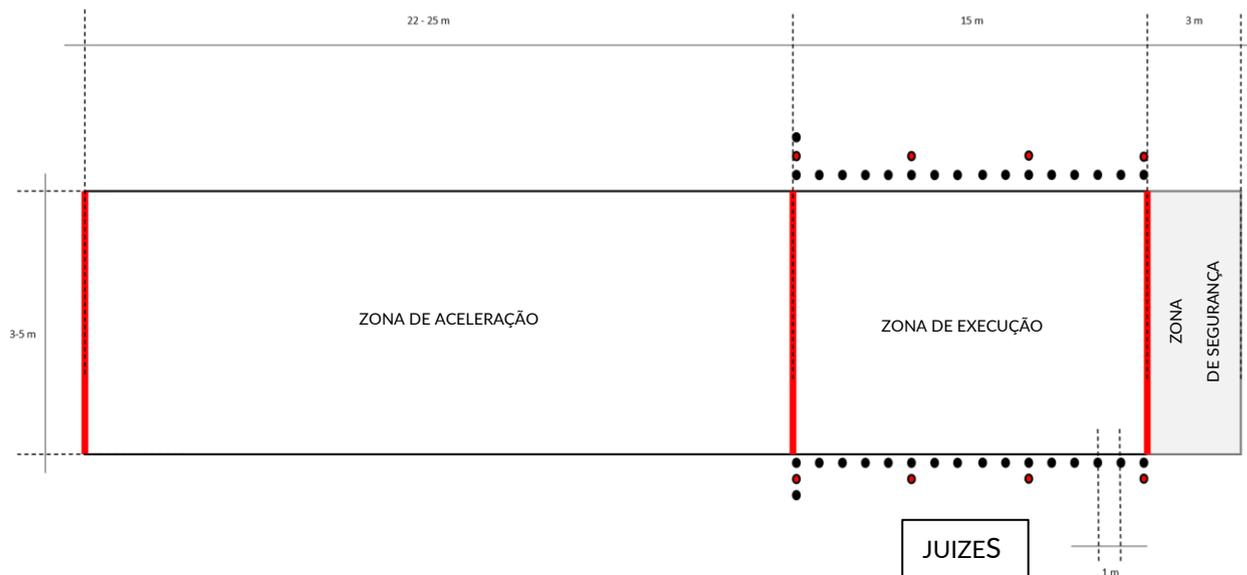


FIGURA 8.a: VISÃO GERAL ORIENTADORA DUMA ÁREA DE COMPETIÇÃO

8.2. COMPOSIÇÃO DE GRUPOS

8.2.1. Os grupos são calculados de acordo com a última classificação nacional de slides da F.P.P. Se o patinador não tiver classificação nacional, será classificado pelo ranking mundial de slides da WS. Patinadores não classificados são adicionados aleatoriamente ao final da lista.

8.2.2. Caso o número de patinadores inscritos não permita a criação de grupos de três (3) ou quatro (4) patinadores, ou para reduzir o tempo de competição, poderão ser organizados grupos de pré-qualificação de acordo com a decisão do juiz principal.

8.2.3. Cada grupo deve ter no mínimo três (3) patinadores e no máximo quatro (4). No caso de grupos de pré-qualificação, excepcionalmente, o juiz principal poderá decidir formar um grupo com 5 (cinco) participantes.

8.2.4. O número de grupos e o esquema de competição dependerá do número de patinadores e será feito no esquema serpentino. A escolha do esquema de competição cabe ao juiz principal. Na figura 8.b. pode ver-se o esquema de competição para um volume entre



doze (12) e dezasseis (16) patinadores. Na figura 8.c. pode ver-se um esquema de competição para um volume entre dezassete (17) e vinte e quatro (24) patinadores.

8.2.5. Assim que os grupos forem validados pelo juiz principal e publicados, se algum patinador cancelar a inscrição, os grupos não serão refeitos, o grupo em questão será composto por um patinador a menos.

8.2.5.1 Caso haja uma grande baixa de patinadores e caso se aplique o ponto 8.2.5 e se tenha um grupo de dois (2) ou menos patinadores o juiz principal pode decidir refazer os grupos.

8.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

8.3.1. Os patinadores de um grupo têm direito a fazer o mesmo número de rondas e fazem a sua execução individualmente.

8.3.1.1. O número de rondas num grupo varia de acordo com a fase da competição:

- Os patinadores têm quatro (4) rondas cada até à semifinal (incluída).
- Na final, os patinadores têm cinco (5) rondas cada.

8.3.2. Antes de começar a ronda:

8.3.2.1. Os patinadores serão chamados para aquecimento na área de competição. Na ocasião, o *speaker* terá a oportunidade de apresentar os patinadores e especificar a sua ordem de participação dentro do grupo.

8.3.2.1.1. Na final os patinadores podem escolher a ordem de saída da seguinte forma. Primeiro o patinador com melhor ranking escolhe uma (1) das quatro (4) posições livres. Depois o segundo patinador com melhor ranking escolhe uma (1) das três (3) posições livres. Seguidamente o terceiro patinador com melhor ranking escolhe uma (1) das duas (2) posições livres. Finalmente atribui-se o lugar restante ao quarto (4) patinador.

8.3.2.2. Os patinadores devem esperar que o *speaker* os autorize para iniciar a ronda.

8.3.2.3. O *speaker*/DJ é o responsável pela música e os patinadores não podem escolher a sua música.

8.3.3. Durante as rondas:

8.3.3.1. Os patinadores podem realizar derrapagens simples ou combinações sem qualquer restrição (ver 8.5.).

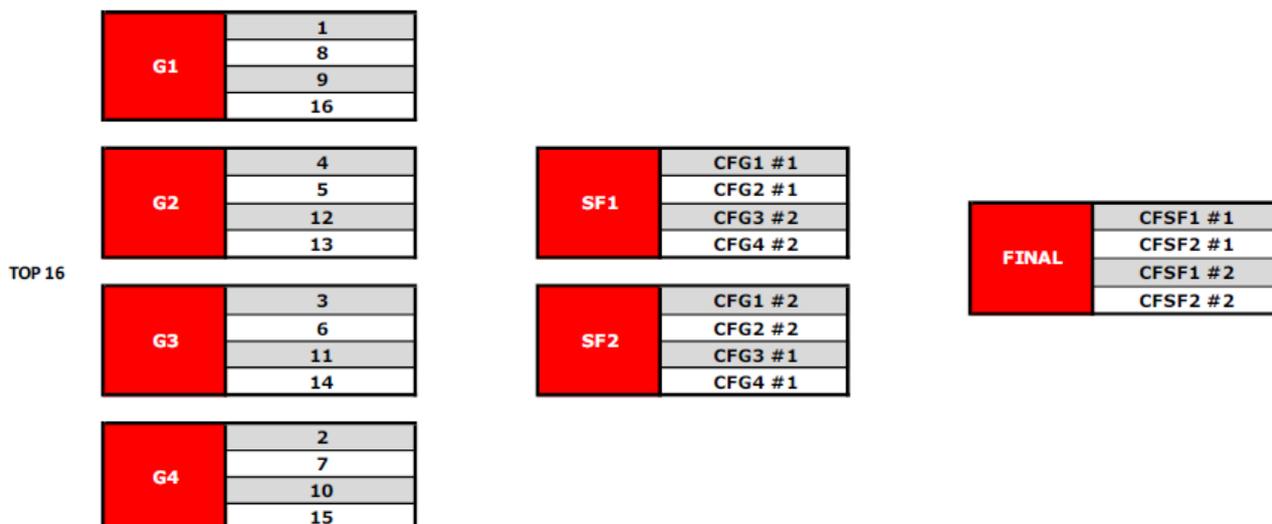
ESQUEMA DE COMPETIÇÃO: 16 PATINADORES

Quartos de final

Semifinais

Final

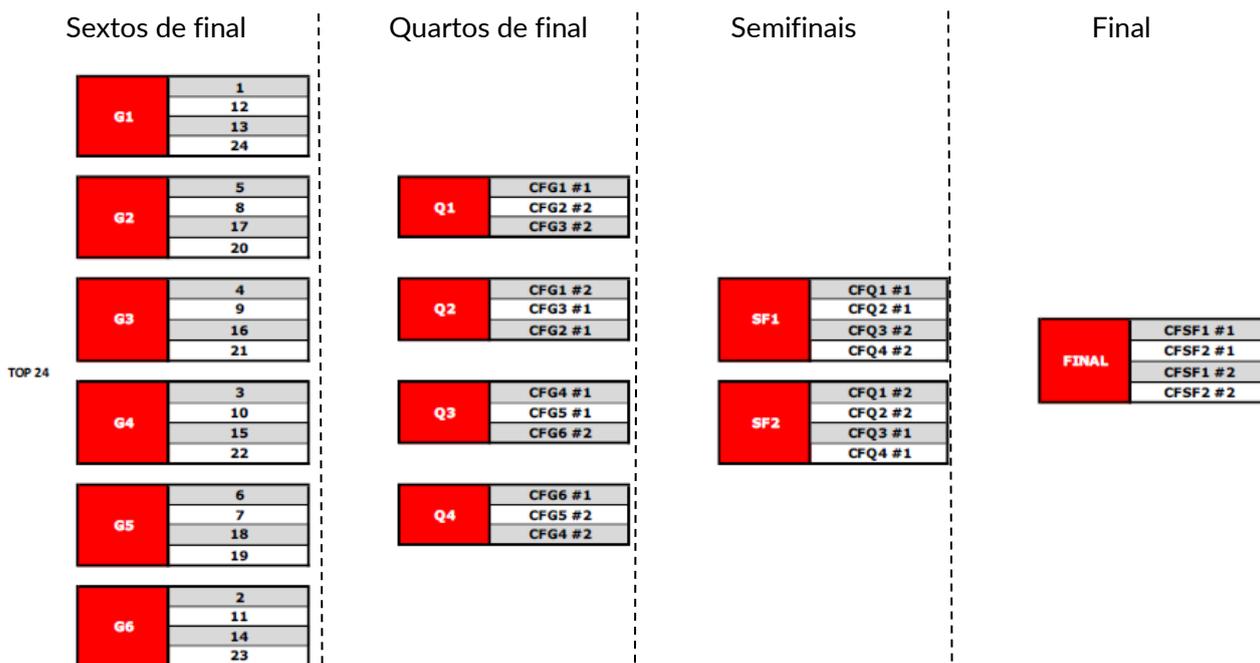




CF = Classificado # = Posição

FIGURA 8.b: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE DEZASSEIS (16) PATINADORES

ESQUEMA DE COMPETIÇÃO: 24 PATINADORES



CF = Classificado # = Posição

FIGURA 8.c: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE VINTE E QUATRO (24) PATINADORES

8.3.3.2. Dentro da área de execução os patinadores poderão realizar uma única tentativa de derrape ou combinado.

8.3.4. Após a conclusão de todas as rondas.

8.3.4.1. A equipa de juízes deliberará levando em consideração apenas o que foi feito naquela fase da competição, em nenhum caso, os desempenhos das rondas anteriores serão levados em consideração.

8.3.4.2. Para deliberação, serão consideradas as melhores três (3) rondas de quatro (4) até às semifinais (inclusive) e serão consideradas as melhores quatro (4) rondas de cinco (5) na final.

8.3.4.3. Os patinadores devem aguardar o resultado na área de resultados (se houver).

8.3.4.4. Enquanto a equipa de juízes delibera, o *speaker* chama os patinadores do próximo grupo para aquecerem na área de competição.

8.3.4.5. Assim que o *speaker* souber os resultados, ele deve interromper o aquecimento e anunciar os resultados.

8.3.4.6. Os resultados devem ser apresentados conforme especificado abaixo:

8.3.4.6.1. No caso de quatro (4) patinadores do grupo e dois (2) patinadores passarem à fase seguinte, serão anunciados da seguinte forma: o primeiro classificado, o quarto classificado, o segundo classificado e o terceiro classificado.

8.3.4.6.2. No caso de três (3) patinadores do grupo e dois (2) patinadores passarem à fase seguinte, serão anunciados da seguinte forma: o primeiro classificado, o segundo classificado e o terceiro classificado.

8.3.4.6.3. No caso de apenas 1 (um) patinador passar para a próxima fase ou no caso de apresentação dos resultados da final, independentemente do número de patinadores do grupo, os resultados serão divulgados na ordem inversa, começando pelo último classificado no grupo e terminando no primeiro classificado do grupo.

8.3.4.7. No caso de empate entre dois (2) patinadores, será realizado o “*best slide*” (ver 8.4.).

8.3.5. Na final, os patinadores poderão escolher a ordem de partida da seguinte forma e na seguinte ordem. Primeiro, o patinador com melhor classificação escolherá uma (1) das quatro (4) posições livres. Em seguida, o segundo patinador com melhor classificação escolherá uma (1) das três (3) posições livres. Em seguida, o terceiro patinador com melhor classificação escolherá uma (1) das duas (2) posições livres. Finalmente, o restante lugar será concedido ao quarto patinador.

8.4.O “BEST SLIDE” (MELHOR DERRAPAGEM)

8.4.1. Em qualquer fase da competição, em caso de empate entre dois patinadores, os juízes poderão solicitar um “*best slide*”.

8.4.1.1. A melhor derrapagem é uma derrapagem única ou uma combinação de figuras de Derrapagens (ver 8.5).

8.4.1.2. A decisão final dos juízes será baseada unicamente na execução deste “*best slide*”, independentemente do que foi executado durante as rondas daquele grupo.

8.4.2. O “*best slide*” tem o seguinte procedimento:

8.4.2.1. A ordem de execução será decidida lançando uma moeda pelo juiz principal ou pelo *speaker*. O vencedor do sorteio decide a ordem de partida.

8.4.2.2. Cada patinador tem um máximo de duas (2) tentativas consecutivas. Se as (2) duas tentativas forem feitas, apenas a melhor de ambas será considerada.

8.4.2.3. No momento em que os melhores slides forem executados, o *speaker* aproximar-se-á da mesa dos juízes e entregará o microfone a cada um para que eles possam anunciar a sua decisão individualmente. O patinador que obtiver mais votos irá para a próxima ronda.

8.5. REQUISITOS TÉCNICOS

8.5.1. Dicas e requisitos gerais:

8.5.1.1. O comprimento mínimo, de uma derrapagem, a ser considerado pelo júri deve ser de dois (2) metros. As figuras que não cheguem ao mínimo de distância estabelecida não serão validadas.

8.5.1.2. São permitidas transições ou mudanças de pé de um truque para outro da mesma família ou de uma família diferente. No entanto, a transição deve ser feita sem pausa. No caso de fazer uma transição ou mudança de pé, o comprimento de cada figura deve ser de pelo menos dois (2) metros e a transição entre cada par de figuras não pode exceder um (1) metro de comprimento.

8.5.1.3. Todas as figuras e transições devem ser executadas de forma clara e precisa. Caso contrário, podem não ser considerados.

8.5.1.4. Só serão tidas em conta as figuras realizadas dentro da área de execução. Consequentemente, só se terá em conta a distância executada dentro da respetiva área. No caso do patinador realizar uma figura que ultrapasse o limite estabelecido, o juiz pode descontar no valor técnico.

8.5.1.4.1. As derrapagens realizadas antes da zona de execução, podem ser desclassificadas na vertente técnica.

8.5.2. Os desempenhos dos patinadores do mesmo grupo não serão pontuados numericamente, mas serão classificados por comparação direta. O resultado dado será a

decisão comum de toda a equipa de juizes. Os juizes basearão a sua classificação nos seguintes critérios:

8.5.2.1. **Dificuldade, duração e qualidade:** A dificuldade técnica da figura (ver anexo D) será avaliada em conformidade, tendo em conta a duração e a qualidade da execução do início ao fim. Como critério geral, a qualidade é preferível à quantidade. Além disso, o domínio e o controle do corpo serão avaliados positivamente.

8.5.2.2. **Continuidade, fluidez e velocidade:** As figuras ou transições devem começar e terminar de forma controlada. Além disso, devem ser executados com fluência e rapidez. Velocidade mais alta será avaliada como um valor técnico mais alto.

8.5.2.3. **Variedade:** Quanto maior o número de figuras de diferentes famílias e habilidades, maior será o valor técnico considerado.

8.5.2.3.1. Os patinadores devem executar corretamente **no mínimo duas (2) famílias diferentes.**

8.5.2.4. **Links e transições:** a realização de figuras técnicas vinculadas demonstra maior controle técnico do que realizá-las isoladamente.

8.5.2.5. **Finalização:** o final da paragem, bem como a marcação no final da figura, demonstram uma maior habilidade e controle.

8.6. PENALIZAÇÕES

8.6.1. Em caso de tropeçar ou queda, a derrapagem será considerada nula.

8.6.2. Se uma ou ambas as mãos do patinador tocarem no chão, a derrapagem será considerada nula.

8.6.3. Se o patinador repetir a mesma derrapagem várias vezes durante uma prova, apenas a melhor tentativa será levada em consideração.

8.6.4. No caso de existir um patinador que não cumpra o requisito do ponto 8.3.3.2., considera-se apenas a primeira tentativa.

8.6.5. No caso de o patinador não cumprir o requisito do ponto 8.5.2.3.1. o patinador será colocado no último lugar do grupo. Se existir mais do que um patinador que não cumpra o requisito, serão comparados diretamente para definir as posições finais.

8.7. RANKING

8.7.1. A classificação de cada grupo é feita por decisão comum dos juizes.

8.7.1.1. Se após avaliação individual, todos os juizes concordarem com a classificação do grupo, o resultado é validado sem deliberação e anunciado pelo speaker (ver 8.3.4.6).

8.7.1.2. Se após avaliação individual o resultado dos juízes não coincidir, eles deliberam até chegar a um acordo comum. No caso de não haver acordo, será dado o resultado da maioria dos juízes e será especificado pelo *speaker* no momento da divulgação dos resultados.

8.7.1.3. No caso em que os juízes não conseguem chegar a acordo conjunto sobre o resultado entre dois patinadores, eles podem pedir um “*best slide*” (ver 8.4).

8.7.2. A classificação final da competição será feita da seguinte forma:

8.7.2.1. Do primeiro (1º) ao quarto (4º) lugar, serão premiados de acordo com os resultados da final.

8.7.2.2. Do quinto (5º) ao oitavo (8º) lugar, serão atribuídos de forma a que: os segundos (2º) e (3º) terceiros classificados da semifinal obtenham a quinta posição (5ª) e os segundos (2º) e quartos (4º) classificados da semifinal obterão a sétima posição.

8.7.2.3. A partir deste ponto, o esquema de competição irá avançar de forma crescente e todas os patinadores que obtiveram o mesmo resultado na mesma fase de competição receberão a mesma classificação final.

PARTE IX. SALTOS LIVRES

Os atletas saltam uma barra, que aumenta de altura conforme a prova avança.

9.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

9.1.1. A superfície da área de competição deve ser adequada ao salto, ou seja, plana, lisa, sem irregularidades que provoquem solavancos e sem buracos.

9.1.2 A mesa dos juízes será colocada em frente à área de salto a pelo menos 3 (três) metros do seu limite.

9.1.3. A área de competição deve ter pelo menos vinte (20) metros de comprimento e seis (6) metros de largura. A área de competição deve incluir:

9.1.3.1. Uma zona de aceleração de dez (10) metros de comprimento entre a linha que marca o início da zona de aceleração até à vara de salto.

9.1.3.2. Uma zona de validação de cinco (5) metros de comprimento entre a vara de salto e a linha final da zona de validação. O final da área de validação deve ser claramente marcada com uma linha no chão e com uma marcação lateral.

9.1.3.3. A estrutura de salto deve ser graduada de pelo menos quarenta (40) centímetros a cento e oitenta (180) centímetros. Em circunstâncias excecionais, uma estrutura com uma altura máxima inferior pode estar disponível.

9.1.3.4. Barra horizontal

9.1.3.4.1. O comprimento deve ser igual ou superior a três (3) metros e com um diâmetro mínimo de dois centímetros e meio (2,50)

9.1.3.4.2. Deve ter uma base plana nas extremidades e não deve flexionar (fazendo um vão) quando colocada nos suportes da estrutura.

9.1.3.4.3. Deve apresentar riscas de pelo menos (2) duas cores diferentes para a sua correta visualização. (Recomenda-se branco e vermelho ou preto e amarelo.)

9.1.3.4.4. Será necessário ter barras de reposição, todas com características semelhantes.

9.2. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

A prova de salto livre está estruturada em duas fases: uma fase classificatória, onde a altura da barra horizontal será aumentada por defeito, e uma fase final, onde os patinadores vão lutar por um lugar no pódio e podem decidir a altura para saltar.

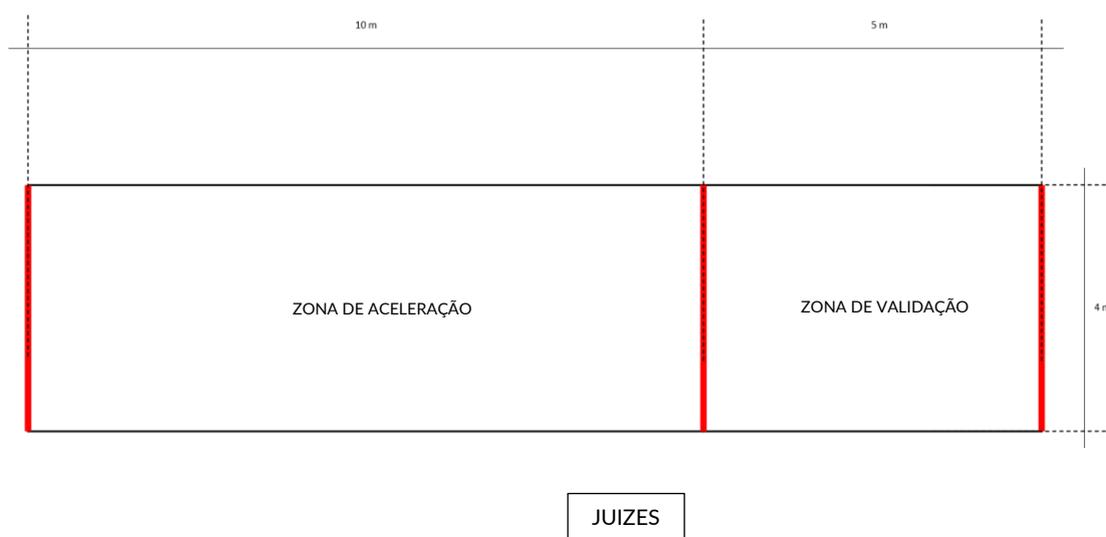


FIGURA 9.a.: VISÃO GERAL ORIENTADORA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

9.2.1. Nomenclatura

9.2.1.1. Passar:

O patinador pode indicar que não vai saltar uma certa altura aproximando-se da linha de início e fazendo um “X” com os braços para a mesa de juizes, confirmando que foi visto.

9.2.1.2. **Salto:** No momento em que o patinador cruza a linha de partida, é considerado um salto.

9.2.1.2.1. **O salto será válido** caso não haja violação de nenhum dos pontos especificados no ponto 9.4.1.

9.2.1.2.2. **O salto será anulado** no caso de violação de qualquer um dos pontos especificados no ponto 9.4.1.

9.2.2. A **ordem de participação**, constrói-se com os melhores patinadores começando pelo último mais abaixo na lista. Terá como base o ranking nacional da F.P.P. de salto livre em primeira instância, começando pelo pior classificado em ordem crescente. Se o patinador não tiver posição no ranking da F.P.P., será ordenado pelo último ranking mundial da WS. Se houver patinadores sem classificação, serão adicionados no princípio da lista em ordem aleatória, antes dos patinadores com a classificação mais baixa.

9.2.3. Fase de qualificação.

9.2.3.1. Os patinadores terão duas (2) tentativas para superar cada altura da barra.

9.2.3.2 Alturas iniciais mínimas:

Para as **categorias juvenil e infantil**, a altura inicial mínima será de cinquenta (50) centímetros para o género masculino e feminino.

Para as **categorias juvenil e júnior**, a altura mínima inicial para o género feminino será de sessenta (60) centímetros e setenta (70) centímetros para o género masculino.

Para as **categorias absolutas**, a altura mínima inicial para o género feminino será de setenta (70) a altura mínima inicial para o género masculino será de noventa (90) centímetros.

9.2.3.2.1. O juiz principal pode decidir a altura da primeira posição da barra de acordo com o contexto da competição.

9.2.3.3. Para todas as provas, a altura mínima de início será de (50) centímetros, tanto para o género masculino como para o feminino.

9.2.3.4. Haverá sempre duas subidas de dez (10) centímetros desde a altura inicial. Posteriormente, as subidas serão de cinco (5) centímetros, até atingir a fase final.

9.2.3.5. Os patinadores podem decidir não saltar uma altura e passar. Nesse caso, se o patinador não conseguir superar a nova altura, a sua nota para a classificação final refletirá o último salto válido.

9.2.3.5.1. Na primeira altura da barra não se pode “passar” e todos os participantes devem saltar.

9.2.4. Fase final.

9.2.4.1. A fase final começa quando houver três (3) ou menos patinadores para disputar o pódio na competição.

9.2.4.2. Os patinadores finalistas decidirão quanto aumentar a altura por consenso. Caso não haja consenso, será colocada a menor altura solicitada.

9.2.4.3. O aumento mínimo entre as alturas deve ser de dois (2) centímetros.

9.2.4.4. Os patinadores terão três (3) tentativas para superar cada altura.

9.2.4.5. Os patinadores podem decidir não saltar uma altura e “passar”. Nesse caso, se o patinador não conseguir superar a nova altura, a sua nota no ranking refletirá o último salto válido.

9.2.4.6. Quando sobrar apenas um patinador, ele poderá continuar a solicitar aumento de altura para salto, com os mesmos requisitos mencionados acima, a fim de homologar melhores resultados e / ou recordes.

9.3. REQUISITOS DO SALTO

9.3.1. Área de partida:

9.3.1.1 O patinador será chamado pelo nome e apelido.

9.3.1.2 O patinador deve aproximar-se da linha de saída. A partir daí, pode saltar ou passar.

9.3.2. Área de validação:

Com início na linha imaginária paralela à barra de salto horizontal, a uma distância de cinco (5) metros e com uma largura de quatro (4) metros haverá uma linha marcada no chão que delimitará esta área.

9.3.2.1. Os patinadores devem cruzar a linha que delimita o final da área de validação sem tocar o chão com nenhuma parte do corpo que não seja o patim.

9.3.3. O patinador pode aproximar-se da barra e fazer referência à altura da barra com o seu corpo no momento em que a barra é preparada para o salto. Não será permitida a referência da altura ao seu corpo no momento em que um participante já tenha sido chamado.

9.4. PENALIZAÇÕES

9.4.1. Salto nulo.

9.4.1.1. Será considerado um salto sem efeito se o patinador não passar a barra, derrubá-la ou passar por baixo. Além disso, se na zona de validação tocar no chão com qualquer parte do seu corpo que não seja o patim.

9.4.1.1.1. Se a barra cair após o patinador cruzar a área de validação, o salto será anulado.

9.4.1.2. Considera-se o salto nulo se o patinador não inicia a corrida parado na linha de saída.

9.4.1.3. Se um patinador cruzar as linhas laterais da área de validação antes de cruzar a linha de chegada (paralela à barra horizontal), o salto será considerado nulo.

9.4.1.4. Quando um patinador é chamado para saltar, tem dez (10) segundos para iniciar o salto e quinze (15) segundos para validar-lo desde o momento em que cruze a linha inicial. Após este tempo, o salto será considerado nulo.

9.4.1.5. Se um patinador cruzar a linha de partida e se dirigir à estrutura sem ser chamado, o salto será considerado nulo.

9.5. RANKING

9.5.1. A classificação final será baseada na melhor altura válida de cada patinador. Os patinadores serão ordenados da altura mais alta para a mais baixa seguindo os critérios de desempate, se necessário.

9.5.2. Empates.

9.5.2.1. No momento do **preenchimento dos pódios**, serão seguidos os seguintes critérios na ordem indicada.

9.5.2.1.1. A melhor colocação será atribuída ao patinador com o menor número de saltos para uma mesma altura “h” em que ocorreu o empate.

9.5.2.1.2. Se ainda houver empate, a melhor colocação será atribuída ao patinador com o menor número de saltos durante toda a competição.

9.5.2.1.3. Se ainda houver empate, a melhor posição será atribuída ao patinador que fizer o primeiro salto nulo a uma altura superior.

9.5.2.1.4. Se o empate persistir, os patinadores devem continuar a saltar. O primeiro salto que eles devem fazer consiste em reduzir a altura que eles não puderam validar em dois (2) centímetros.

9.5.2.1.4.1. Cada um tem um máximo de três (3) tentativas.

9.5.2.1.4.2. Se na mesma ronda, um patinador consegue um salto válido e o outro não, não haverá mais saltos e o patinador que validou o salto obterá a posição mais alta.



9.5.2.1.4.3. Caso ambos os patinadores validem o salto, a barra será elevada dois (2) centímetros.

9.5.2.1.4.4. Caso os dois patinadores não validem o salto, a altura da barra será diminuída em dois (2) centímetros.

9.5.2.1.4.5. Os patinadores devem saltar todas as alturas, a opção de passar não é permitida.

9.5.2.2. No momento de preenchimento de **posições não vinculadas ao pódio**, as mesmas serão resolvidas seguindo critérios abaixo na ordem indicada.

9.5.2.2.1. A melhor colocação será atribuída ao patinador com o menor número de saltos para a mesma altura “h” em que ocorreu o empate.

9.5.2.2.2. Se ainda houver empate, a melhor colocação será atribuída ao patinador com o menor número de saltos durante toda a competição.

9.5.2.2.3. Se ainda houver empate, a melhor colocação será atribuída ao patinador que fizer o primeiro salto nulo em altura superior.

9.5.2.2.4. Se o empate persistir, os patinadores serão considerados igualmente e ficarão empatados no ranking.

PARTE X. ROLLER CROSS

Os patinadores confrontam-se num circuito de diferentes obstáculos que devem superar até chegarem à meta. A competição divide-se em duas fases: uma fase de classificação e uma fase final.

10.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

10.1.1. A zona de competição deve ter umas dimensões mínimas de quarenta (40) metros de comprimento por vinte (20) de largura.

10.1.2. A superfície da zona de competição deverá ser apropriada para patinar, isto é, lisa, com boa aderência, sem buracos nem lombas.

10.1.3. Nenhuma parte do circuito deverá ter uma largura menor a um vírgula cinco (1,5) metros.

10.1.4. Para a fase de classificação, será marcada uma caixa de saída com duas (2) linhas onde a segunda estará situada a quarenta (40) centímetros da primeira. Para a fase final, divide-se o espaço compreendido entre as duas (2) linhas em quatro (4) caixas de um (1) metro cada uma, no mínimo.

10.1.5. Tanto para a fase de classificação como para a fase final.

10.1.5.1. A zona de saída deverá ter no mínimo quatro (4) metros de largura.

10.1.5.2. A largura mínima de quatro (4) metros deverá ser mantida no mínimo durante dez (10) metros a partir da linha de saída.

10.1.5.3. Deve-se delimitar claramente uma linha final (linha da meta).

10.1.5.4. Antes da linha final, a largura do circuito deverá ter um mínimo de quatro (4) metros e deve-se prolongar no mínimo durante dez (10) metros.

10.1.6. A área de competição pode ter certos desníveis, rampas e outros obstáculos simples. Os elementos que se podem dispor são os seguintes: cones, rampas, retas de uma altura máxima de setenta (70) centímetros, estruturas para passar por baixo de uma altura mínima de noventa (90) centímetros, estruturas para passar por cima de uma altura máxima de sessenta (60) centímetros, etc.

10.1.6.1. A zona de competição pode-se adaptar segundo a categoria.

10.1.6.2. Perante obstáculos complicados, pode-se propor uma alternativa.

10.1.6.3. Pode-se propor e dispor outros obstáculos sempre e quando seja seguro para a prática desportiva.

10.2. EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO

10.2.1. Deve-se utilizar um cronómetro eletrónico numa fase de classificação que garanta um erro máximo na toma de tempos de uma (1) milésima de segundo.

10.2.2. Na fase classificatória, deve-se colocar um sensor na linha de saída a quarenta (40) centímetros de altura, com uma variabilidade de mais ou menos dois (± 2) centímetros em relação ao chão que acione o tempo no momento de ser cortada. Também deverá colocar-se um sensor na linha de chegada a vinte (20) centímetros de altura, com uma variabilidade de mais ou menos dois (± 2) centímetros que pare o tempo no momento de ser cortada (chegada).

10.2.3. Na fase final, não há sensores na linha de saída nem na linha final e deve-se dispor de dois dispositivos capazes de gravar e reproduzir em câmara lenta.

10.2.4. No caso de não se dispor de equipamento tecnológico por problemas técnicos ou indicação do juiz principal, pode-se utilizar cronómetros manuais na fase de classificação.

10.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

A prova de Roller Cross está estruturada em duas fases: uma fase de classificação, baseada em provas individuais de tempo, e uma fase final, baseada no agrupamento de três (3) ou quatro (4) patinadores que se defrontam diretamente.

10.3.1. Fase de classificação. Os patinadores terão duas (2) rondas com saída livre onde unicamente a melhor ronda de ambas será tida em conta para a classificação final desta primeira fase. Um número determinado de patinadores, determinado por um juiz principal no início da prova, passará à fase final.

10.3.1.1. A ordem de participação será baseada no ranking nacional F.P.P. de Roller Cross em primeira instância, começando pelo que tenha o pior ranking. Se o patinador não dispuser de ranking nacional F.P.P., ordena-se pelo último ranking mundial WS. Se houver patinadores sem ranking juntam-se ao princípio da lista em ordem aleatória, antes dos patinadores com pior ranking.

10.3.1.2. A ordem de participação da segunda ronda de patinadores está baseada no tempo obtido na primeira ronda, começando pelo que tenha o pior tempo. No caso de haver patinadores que não marcaram tempo na primeira ronda, juntam-se antes do patinador com pior tempo seguindo o critério especificado em 10.3.1.1.

10.3.1.3. Dependendo do número de patinadores e do que decida o juiz principal, classifica-se utilizando um esquema de competição ou outro. Se houver menos de quatro (4) patinadores numa categoria, realiza-se diretamente a final.

10.3.2. Fase final.

10.3.2.1. O número de grupos e o esquema de competição dependerá do número de patinadores classificados e será realizado utilizando o esquema da serpente. Na figura 10.a. pode ver-se o esquema da competição para um volume entre doze (12) e dezasseis (16) patinadores. Na figura 10.b. pode ver-se um esquema de competição para um volume entre vinte e quatro (24) e trinta e dois (32) patinadores.

10.3.2.2. No momento em que os grupos se tenham validado por um juiz principal e se tenham publicado, se algum patinador faltar, será substituído pelo primeiro participante que não passou à fase final.

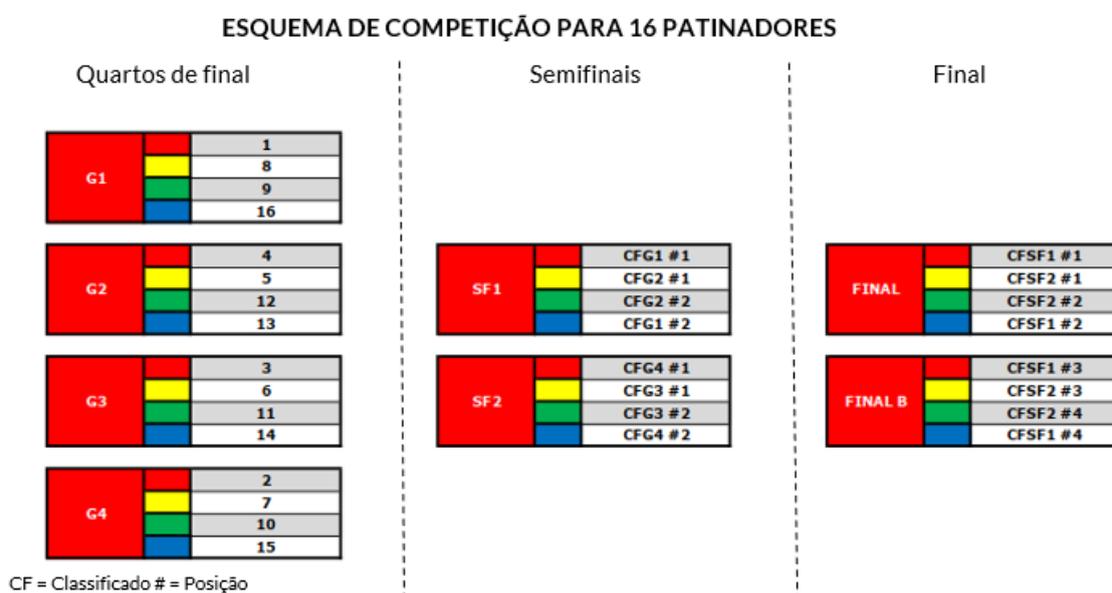
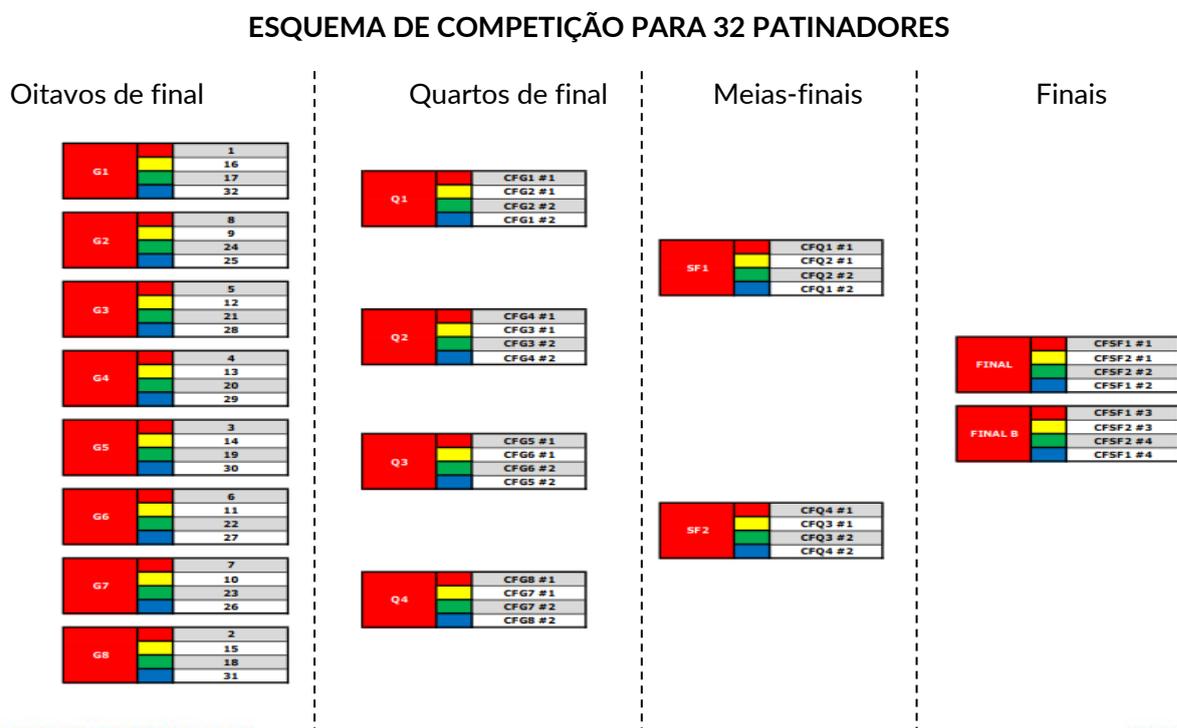


FIGURA 10.a.: FASE FINAL: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE DEZASSEIS (16) PATINADORES



CF = Classificado # = Posição

FIGURA 10.b.: FASE FINAL: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE TRINTA E DOIS (32) PATINADORES

10.3.2.3. Na primeira ronda, o patinador com melhor tempo de um grupo levará o distintivo **vermelho** e poderá escolher a linha de partida de entre os quatro (4) possíveis. O segundo patinador com melhor tempo dentro do grupo levará o distintivo **amarelo** e poderá escolher a linha de partida de entre os três (3) restantes. O terceiro patinador com melhor tempo no grupo levará o distintivo **verde** e poderá escolher a linha de partida de entre os dois (2) restantes. O quarto patinador do grupo levará o distintivo **azul** e entrega-se a linha de partida que resta.

10.3.2.4. Em rondas posteriores, os distintivos e escolhas dependem das posições obtidas na ronda anterior.

10.3.2.5. Os confrontos realizam-se numa única ronda.

10.3.2.6. O primeiro e segundo classificado de cada confronto passa à seguinte ronda. No caso de se realizar algum confronto classificatório poderá passar à seguinte ronda unicamente o melhor classificado.

10.3.2.7. As posições dos confrontos estabelecem-se segundo a ordem de chegada à linha da meta sempre e quando não haja nenhuma penalização (ver 10.5.).

10.3.2.8. Depois dos confrontos de semifinais, os dois (2) primeiros classificados dos respetivos confrontos obterá um lugar na final e, os outros quatro (4) patinadores restantes competirão na final de consolação.

10.3.2.8.1. A final de consolação deverá realizar-se sempre antes da final.

10.4. REQUISITOS

10.4.1. Zona de saída.

10.4.1.1. Fase de classificação.

10.4.1.1.1. Os sinais de saída para a fase de classificação (saída livre) serão: "Aos seus lugares", "Preparados". Os sinais de saída podem dar-se em inglês, nesse caso serão: "OnYour Marks", "Ready".

10.4.1.1.2. O patinador tem que começar a sua ronda dentro de cinco (5) segundos depois do sinal "Preparados".

10.4.1.1.3 O patim da frente deve estar integralmente dentro da linha de partida e nenhuma parte deste, incluindo as rodas, pode tocar nenhuma das linhas marcadas (ver figura 10.c). O patim traseiro pode pisar a linha traseira. Pelo menos, uma parte

de cada patim deverá estar em contacto com o chão antes do primeiro movimento que corte a fotocélula.

10.4.1.1.4. É permitida a oscilação do corpo durante o momento da partida.

10.4.1.1.5. O primeiro movimento (de qualquer dos dois patins) para a frente deverá cruzar a linha frontal de saída.

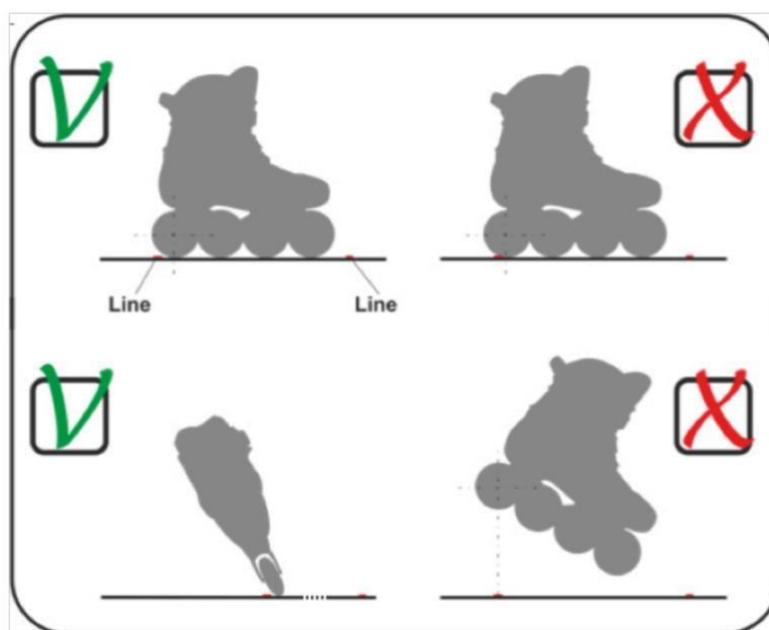


FIGURA 10.c: PÉ FRONTAL NA CAIXA DE SAÍDA

10.4.1.1.6. O tempo começa quando uma qualquer parte do corpo do patinador corta a fotocélula.

10.4.1.2. Fase final.

10.4.1.2.1. Os sinais de saída para a fase final serão: "Aos seus lugares", "Preparados". "Beep". Os sinais de saída podem dar-se em inglês, nesse caso serão: "OnYour Marks"; "Set", "Beep".

10.4.1.2.1.1. A partir do sinal, "Aos seus lugares", os patinadores devem preparar-se e tomar uma postura de saída dentro dos seguintes três (3) segundos.

10.4.1.2.1.2. No momento que soe o sinal de saída "Preparados", os patinadores devem estar já totalmente congelados, não será permitido nenhum movimento ou oscilação do corpo. Devem manter-se nesta posição até ao sinal de saída "Beep".

10.4.1.2.1.3. No momento que soa o sinal de saída "Beep", os patinadores podem iniciar a sua passada.

10.4.1.2.2 Ambos os patins devem estar atrás da linha frontal de saída e nenhuma das rodas poderá tocar (nem estar em cima) da dita linha. Pelo menos, uma parte de cada patim deve estar em contacto com o chão e não poderá mexer-se.

10.4.2. Linha da meta.

10.4.2.1. Na fase de classificação, os patinadores terão que cruzar a linha final com o seu pé de apoio com pelo menos uma roda a tocar o chão.

10.4.2.2. Na fase final, a ordem de entrada dos patinadores na meta será determinada pela primeira roda do patim que esteja em contacto com o chão.

10.5. PENALIZAÇÕES

10.5.1. Zona de saída.

10.5.1.1. Se os patinadores não cumprem os requisitos indicados na secção 10.4.1.1 e 10.4.1.2. marca-se uma saída falsa (falsa partida).

10.5.1.2. No caso em que um patinador realize duas saídas falsas numa mesma corrida ou passada, será desqualificado para aquela corrida ou passada.

10.5.2. Corrida.

10.5.2.1. Os patinadores poderão ser sancionados com perda de posições ou eliminados se infringirem qualquer das seguintes normas.

10.5.2.1.1. Agarrar voluntariamente um adversário ou a um elemento do circuito para obter uma vantagem.

10.5.2.1.2. Realizar uma carga indiscriminada contra um adversário

10.5.2.1.3. Sair do percurso ou saltar algum obstáculo voluntariamente para obter uma vantagem.

10.5.2.1.4. Apoiar-se sobre os adversários para obter uma vantagem.

10.5.2.1.5. Durante o sprint final, fechar a trajetória da meta de um adversário.

10.5.2.1.6. Desobedecer às ordens de um juiz, voluntário ou organizador da prova.

10.5.3. Linha da meta.

10.5.3.1. Se não se cumpre a norma especificada em 10.4.2.1., a corrida considera-se nula e não se obterá nenhum tempo.

10.6. PROTEÇÕES

10.6.1. Será obrigatório o uso de capacete, proteção de pulsos e joelheiras.

10.6.2. Serão permitidos outros tipos de proteções sempre e quando sejam seguras para o patinador e o resto dos patinadores.



10.7. RANKING

10.7.1. Fase de classificação.

10.7.1.1. O ranking final da fase de classificação será baseado no melhor tempo entre os dois tempos obtidos.

10.7.1.2. No caso em que haja empate entre dois ou mais patinadores, os critérios de desempate seriam os seguintes e pela seguinte ordem:

1. O segundo tempo.
2. O ranking F.P.P.
3. O ranking WS.
4. Lançando uma moeda.

10.7.2. Fase final.

10.7.2.1. As posições entre um (1) e quatro (4) serão atribuídas de acordo com os resultados da final.

10.7.2.2. As posições entre cinco (5) e oito (8) serão atribuídas de acordo com os resultados da final de consolação.

10.7.2.3. As posições entre nove (9) e doze (12) serão atribuídas com base no tempo obtido numa fase de classificação entre os patinadores que tenham ficado em terceira posição nos quartos de final. As posições entre treze (13) e dezasseis (16) serão atribuídas com base no tempo obtido numa fase de classificação entre os patinadores que tenham ficado em quarta posição nos quartos de final.

10.7.2.4. Se se realizarem mais eliminatórias na fase final, as posições atribuem-se com o mesmo método que o indicado em 10.7.2.3.

10.7.2.5. Para aqueles patinadores que não se classifiquem para a fase final, as posições serão atribuídas segundo o melhor tempo obtido numa fase de classificação resolvendo os empates em caso necessário segundo indica 10.7.1.2.



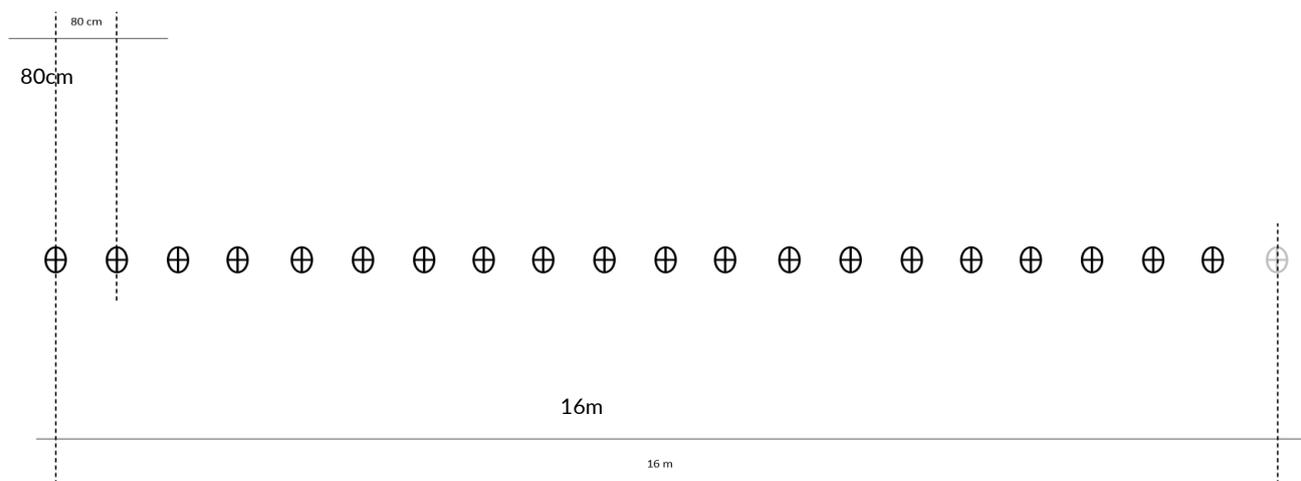
PARTE XI. ANEXOS

ANEXO A - PROJEÇÕES E MARCAÇÕES

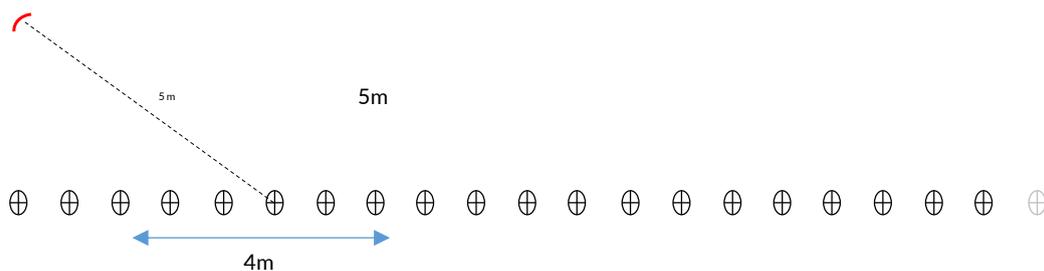
1) As primeiras linhas a serem marcadas devem ser as que serão usadas na prova de Speed Slalom.

O processo de marcação é explicado abaixo.

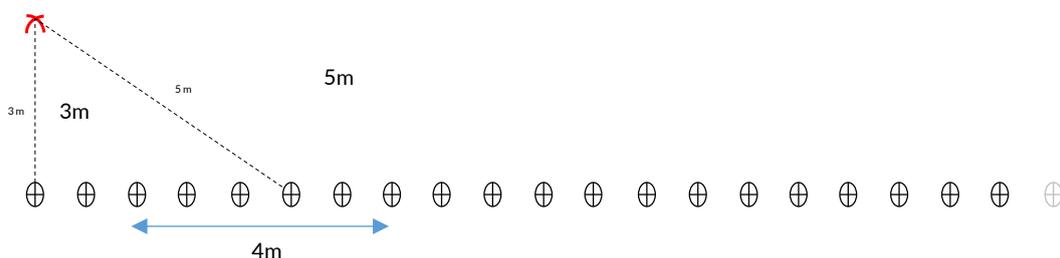
Desenhe a primeira linha de marcas (um ponto central) com oitenta (80) centímetros de distância a uma distância de cinco (5) metros da mesa dos juízes. Devem ser colocadas vinte e uma (21) marcas.



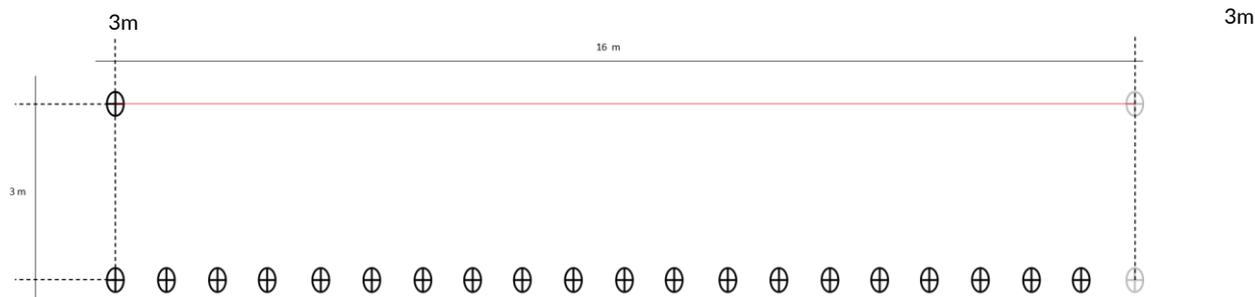
2) Do centro da sexta marca, localizado a quatro (4) metros de distância, desenhe um arco a cinco (5) metros de distância.



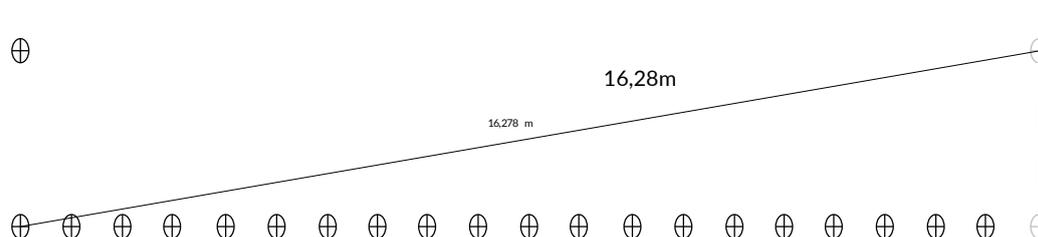
3) Do centro do primeiro ponto, desenhe um arco a três (3) metros de distância para encontrar a interseção com o arco desenhado anteriormente no ponto 2. Esta interseção irá determinar o centro do primeiro ponto da segunda linha de cones com uma separação de oitenta (80) centímetros.



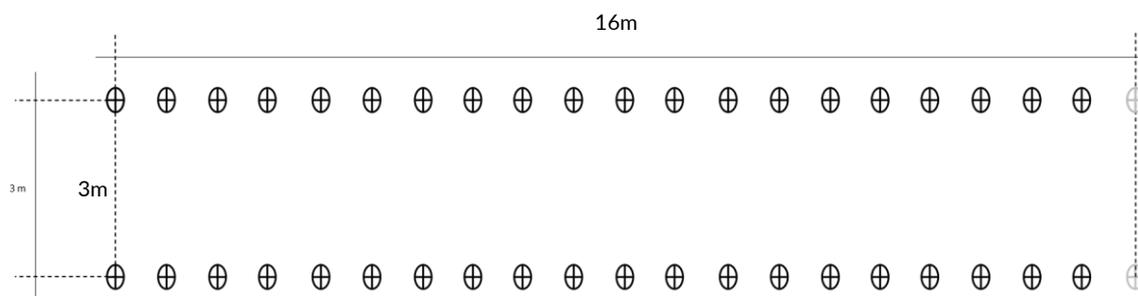
4) Para fazer as duas linhas completamente paralelas, a partir da última marca da primeira linha localizada a dezasseis (16) metros de distância, um ponto localizado a três (3) metros deve ser encontrado que determina uma interseção com a segunda linha a dezasseis (16) metros da primeira marca.



5) Verifique se a diagonal entre o centro da primeira marca na primeira linha e o centro da última marca na segunda linha está localizada a uma distância de dezasseis metros e vinte e oito (16,28) centímetros.

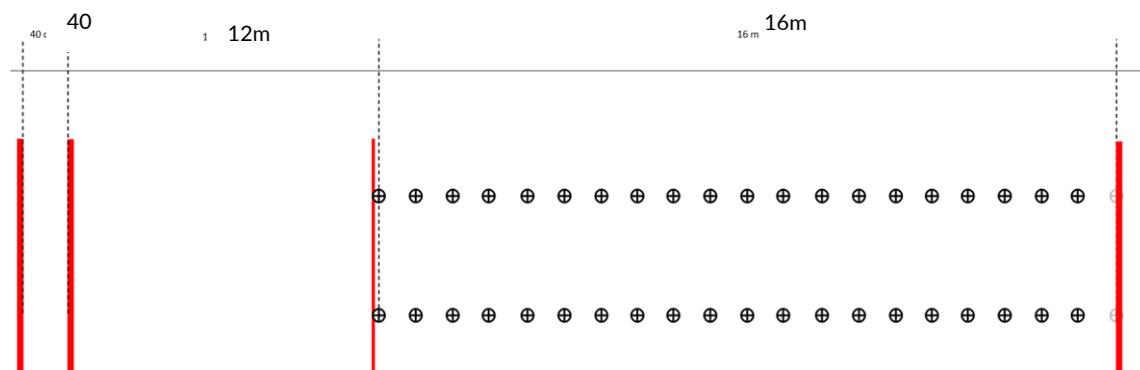


6) Marque os pontos a oitenta (80) centímetros de distância da segunda linha.

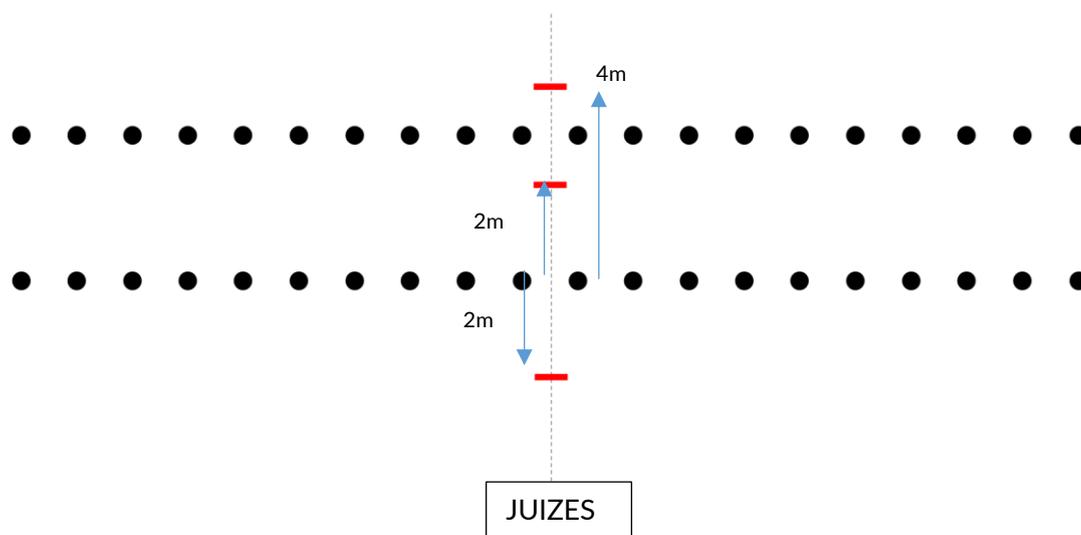


7) Antes da celebração da prova, desde o centro da primeira marca de cada linha para a esquerda, do ponto de vista da mesa de juízes, faça uma marca a doze (12) metros e outra marca

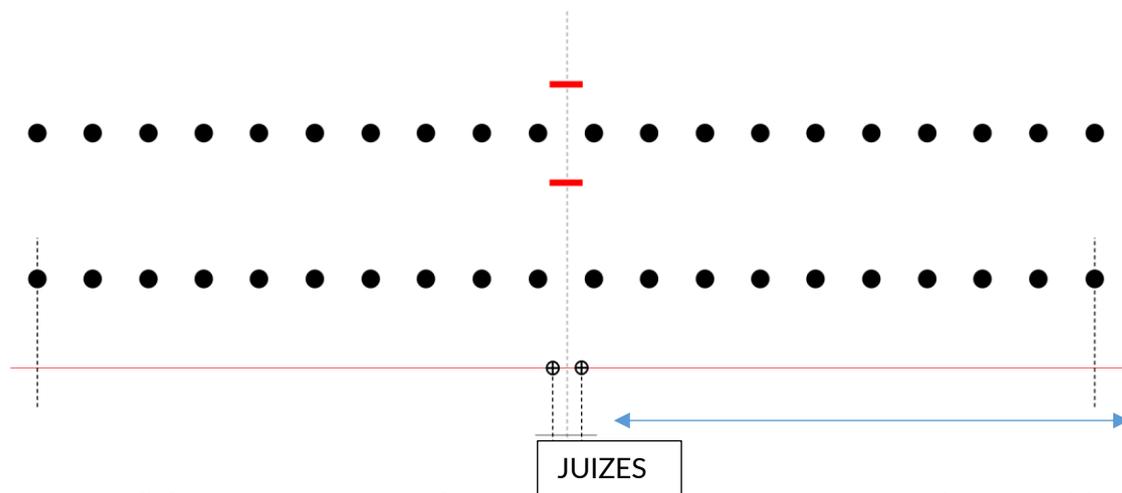
a doze metros e quarenta centímetros (12,40 m). A linha final e a linha pertencente ao primeiro cone também devem ser marcadas. Ver figura seguinte.



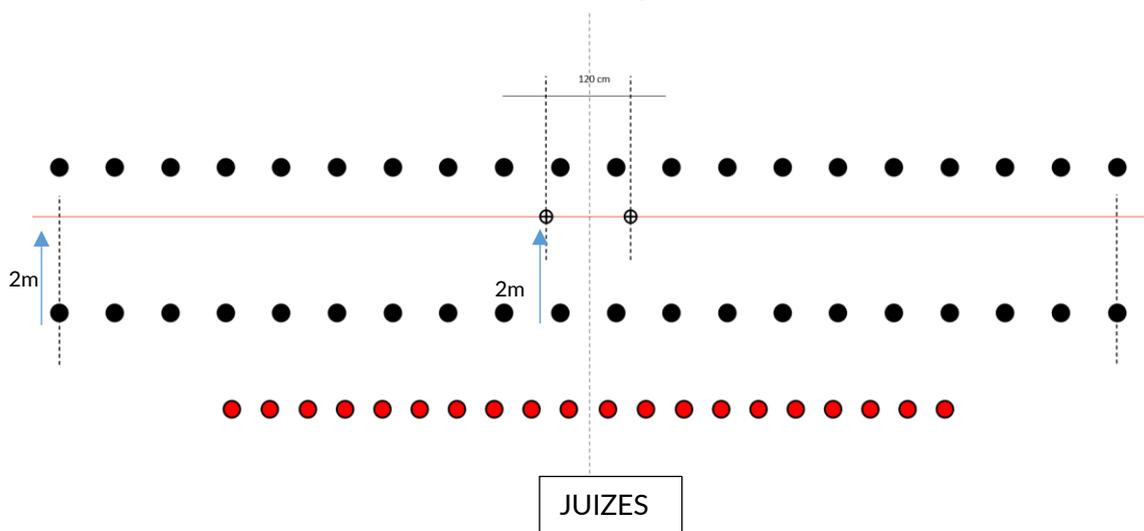
- 1) Depois, as linhas de cones das provas de Classic Slalom, Classic Slalom a pares e Battle Slalom deverão ser marcadas em seguida. Encontre o centro da primeira linha marcada com uma separação de oitenta (80) centímetros entre os cones e faça:
uma marca em linha reta de dois (2) metros na direção da mesa dos juizes;
uma marca em linha reta de dois (2) metros de distância em direção oposta à mesa de juizes
uma marca de quatro (4) metros de distância em direção oposta à mesa de juizes.



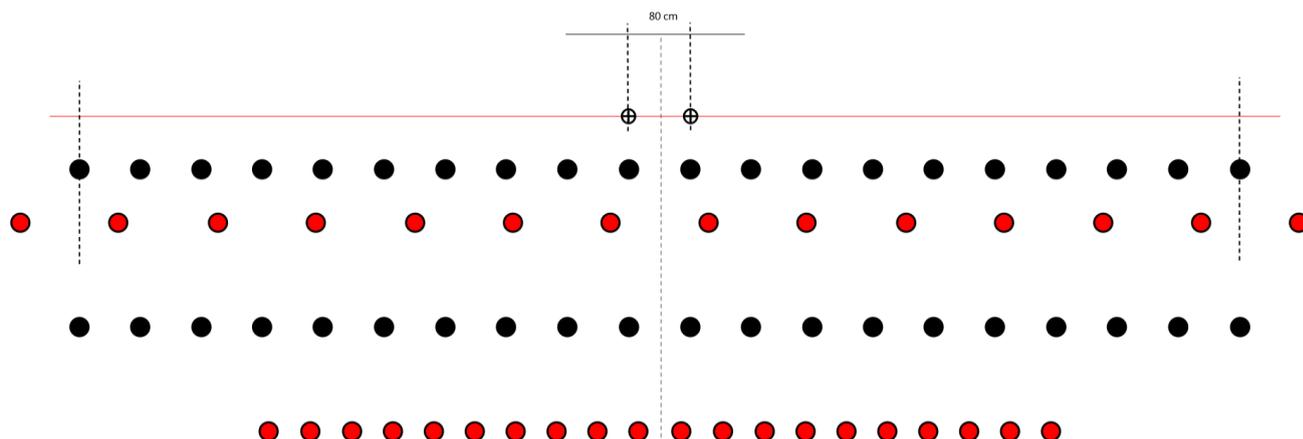
- 2) Para marcar a linha com a separação de cinquenta (50) centímetros, a primeira e a última marca da primeira linha de oitenta centímetros (80) deve ser tomada como referência e fazer uma marca a dois (2) metros de distância na direção da mesa de juizes. Esta marca deve ser alinhada com a marca feita anteriormente no centro.
Em seguida, estique a fita métrica entre o ponto inicial e o ponto final e combine a marca central com o valor de quatro metros e setenta e cinco centímetros. Faça duas marcas de vinte e cinco (25) centímetros de cada lado da marca central. A partir deste ponto, faça dez (10) marcas em cada lado.



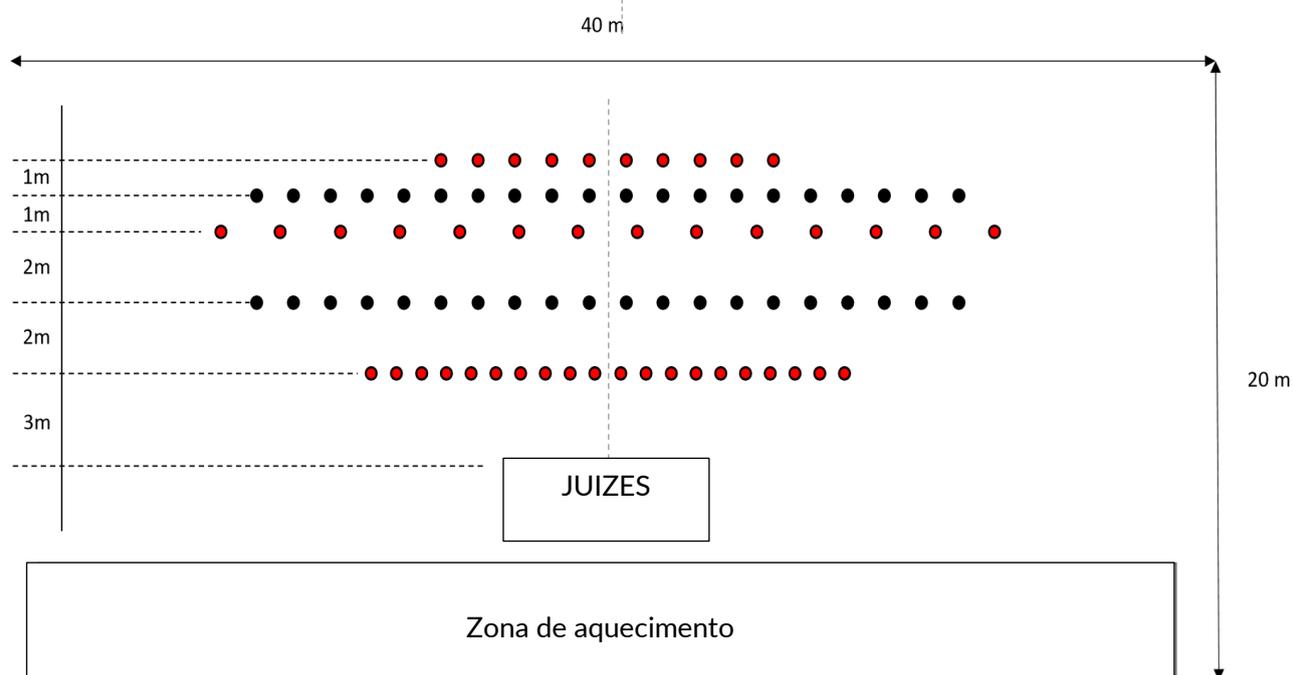
- 3) Para marcar a linha com a separação de cento e vinte (120) centímetros, a primeira e última marca da primeira linha de oitenta centímetros (80) deve ser tomada como referência e fazer uma marca a dois (2) metros de distância na direção oposta à mesa dos juízes. Esta marca deve ser alinhada com a marca feita anteriormente no centro. Em seguida, estique a fita métrica entre o ponto inicial e o ponto final e combine a marca central com o valor nove com sessenta (9,60) metros da fita métrica. Faça duas marcas de sessenta (60) centímetros de cada lado da marca central. A partir deste ponto, faça sete (7) marcas em cada lado.



- 4) Para marcar a segunda e última linha com uma separação de oitenta (80) centímetros, a primeira e última marca da segunda linha de oitenta centímetros (80) deve ser tomada como referência e fazer uma marca a um (1) metro de distância na direção oposta para a mesa dos juízes. Esta marca deve ser alinhada com a marca feita anteriormente no centro. Em seguida, estique a fita métrica entre o ponto inicial e o ponto final e combine a marca central com o valor nove com quarenta (9,40) metros da fita métrica. Faça duas marcas de quarenta (40) centímetros de cada lado da marca central. A partir deste ponto, faça cinco (5) marcas em cada lado.



5) Para terminar, a área de competição deve ser semelhante à mostrada abaixo.



Devido às condições do espaço da pista, a marcação pode variar ligeiramente conforme descrito neste anexo.



ANEXO B - MATRIZ DE CLASSIC SLALOM E CLASSIC SLALOM PAIRS

Matriz de Classic Slalom e Classic Slalom Pairs											
Famílias											
PN TS	+/-	#	Outros TRQ	Sentados	Saltos	LIN . (1 Roda)	GIROS	#	+/- L3	PNTS	
A 50 - 60	A+	10		<u>Toe Christie Back</u>			<u>Seven sitting back</u>	10	A+	A 50 - 60	
		9			<u>Toe Wiper</u>		<u>Chicken sitting back</u>	9			
		8		<u>Sitting Heel-Toe Back</u>				8			
		7		<u>Toe TeaPot Back</u>		<u>Toe Special</u>		7			
		6		<u>Superman Back</u>		<u>French Shift</u>	<u>Seven sitting</u>	6			
	A	5		<u>Toe Christie</u>	<u>Wiper frontside (1 wheel)</u>				5		A
		4							4		
		3	<u>Eagle Coreana/Butterfly</u>						3		
		2	<u>Korean Volt</u>						2		
		1							1		
B 40 - 50	B+	10		<u>Toe Footgun Back</u>		No Wiper internal frontside	<u>Toe Day&Night Back</u>	10	B+	B 40 - 50	
		9		<u>Corvo/Toe Footgun Back</u>		No Wiper external frontside		9			
		8					Seven - Chicken cone-cone	8			
		7	<u>Cobra Back</u>		<u>Footgun Footspin</u>		Seven - Chicken cone-space	7			
		6		<u>Toe Footgun</u>		Day Night (2+2); FishLeg(2+2); Rekil	<u>Seven - Chicken</u>	6			
	B	5		<u>Corvo/Toe Footgun</u>	<u>Kasakchok back</u>	<u>Flipping Shift</u>			5		B
		4					<u>Toe Day&Night</u>	4			
		3				<u>Machine</u>		3			
		2	<u>Cobra</u>					2			
		1		<u>Christie Back</u>		<u>Special (Backward Forward)</u>	Scargot Ext	1			
C 30 - 40	C+	10			<u>Kasakchok</u>		<u>Back Korean Volt</u>	10	C+	C 30 - 40	
		9				<u>Wheeling Special Forward Backward</u>		9			
		8	<u>Toe Reverse Eagle (2 wheels)</u>	<u>Footgun back</u>			<u>Korean Volt</u>	8			
		7				<u>Flat Shift ; Flat Fake</u>		7			
		6		<u>Christie</u>		<u>Wheeling back</u>		6			
	C	5	<u>Toe Wheeling Eagle</u>			<u>Flat Fake</u>	<u>Grande Cross compass</u>	5	C		
		4			<u>Wiper backside</u>		<u>Russian Volt</u>	4			
		3						3			
		2	<u>Z Eagle</u>					2			
		1		<u>Footgun</u>	<u>Wiper frontside</u>	<u>Wheeling</u>		1			
D 20 - 30	D+	10	<u>Special</u>			No wiper backside/Toe shift		10	D+	D 20 - 30	
		9				No wiper frontside	Cross compass 2	9			
		8	<u>Brush</u>			Day Night - FishLeg	<u>Fan Volt</u>	8			
		7	<u>4 Eagle Invertido</u>			Toss		7			
		6	<u>Eagle Cross</u>	Sitting Fish 2 wheels Back		<u>Heel-Toe Back</u>		6			
	D	5	<u>Eagle</u>			Cross back 2 wheels	<u>Total Cross</u>	5	D		
		4						4			
		3			<u>X Jump</u>	<u>Snake back 2 wheels</u>	<u>Gran Volt</u>	3			
		2						2			
		1		<u>Sitting Fish 2 wheels</u>		<u>Criss cross 2 wheels</u>	<u>Volt</u>	1			
E 10 - 20	E+	10	<u>Eight</u>					10	E+	E 10 - 20	
		9	<u>Crazy legs</u>		<u>Crab Cross</u>	<u>Snake 2 wheels</u>		9			
		8					<u>Crazy Sun</u>	8			
		7	<u>X</u>			<u>1 foot back</u>	<u>Italian</u>	7			
		6		<u>Sitting Fish/Moto</u>	<u>Tip-Tap Cross</u>		<u>Mexicana</u>	6			
	E	5	<u>Crazy legs</u>			1 foot		5	E		
		4	Double crazy - Mega			<u>Back Cross</u>	<u>Mabrouk</u>	4			
		3	<u>Nelson Forward</u>		<u>Tip-Tap</u>	<u>Criss Cross</u>	<u>Sun</u>	3			
		2	<u>Nelson snake</u>			<u>Snake</u>		2			
		1				<u>Fish</u>		1			



ANEXO C - SISTEMA DE PONTOS PARA A VITÓRIA EM CLASSIC SLALOM

A ideia principal deste sistema é calcular quantas vezes mais de metade dos juizes votaram (de acordo com suas classificações pessoais) num patinador em comparação com os outros patinadores.

Segue um exemplo:

Nome	Pen.	Juiz 1			Juiz 2			Juiz 3			Juiz 4			Juiz 5		
		Tec.	Art.	Tot.												
Patinador 1	1	42	43	84	43	43	85	41	43	83	42	42	83	41	42	82
Patinador 2	0	35	33	68	31	33	64	36	34	70	38	37	75	37	37	74
Patinador 3	2	36	39	73	33	27	58	34	30	62	33	32	63	36	35	69
Patinador 4	2	35	29	62	32	33	63	34	34	66	36	37	71	35	33	66
Patinador 5	0	31	33	64	33	34	67	31	31	62	31	32	63	33	34	67
Patinador 6	2	12	6	16	16	10	24	18	12	28	17	14	29	19	15	32
Patinador 7	2	21	18	37	15	10	23	15	13	26	20	19	37	15	10	23
Patinador 8	3	11	4	12	10	5	12	11	6	14	12	6	15	10	3	10

TABELA 1: PONTUAÇÕES DOS JUÍZES

Nome	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 4	Juiz 5
Patinador 1	1	1	1	1	1
Patinador 2	3	3	2	2	2
Patinador 3	2	5	4	4	3
Patinador 4	5	4	3	3	5
Patinador 5	4	2	4	4	4
Patinador 6	7	6	6	7	6
Patinador 7	6	7	7	6	7
Patinador 8	8	8	8	8	8

TABELA 2: RANKING DE CADA JUIZ DE PONTUAÇÃO

	Patinador 1	Patinador 2	Patinador 3	Patinador 4	Patinador 5	Patinador 6	Patinador 7	Patinador 8	Crítério 1:	Crítério 2:	Crítério 3:	Crítério 4:	Crítério 5:	Ranking
									Número de vitórias	Pontos de victoria parciais	Soma de pontuação técnica	Pontos de vitória total	Pontuação total	
Patinador 1		5	5	5	5	5	5	5	7					1
Patinador 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Patinador 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	172	21		3
Patinador 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	172	20		4
Patinador 5	0	1	2	3		5	5	5	4	5	159			5
Patinador 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Patinador 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Patinador 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8



TABELA 3: CRITÉRIOS E RANKING FINAL

A tabela de comparação de patinadores mostra o número de juizes que classificaram o patinador X em comparação com o patinador Y. No caso de um Juiz ter dois patinadores empatados, será contado como “meio Juiz”. Esses valores obtidos serão conhecidos como pontos de vitória.

Critério 1 (critério principal): número de vitórias contra todos os patinadores

Quando cada patinador é comparado com os outros patinadores, se os pontos de vitória do patinador X são maiores ou iguais a três (3) em relação ao patinador Y, um ponto é adicionado ao Critério 1. Esta comparação é feita para cada par de patinadores em ambos os sentidos. A classificação mais alta será dada ao patinador com a soma mais alta.

Critério 2: pontos totais para vitória

Se houver empate no Critério 1, os patinadores serão classificados levando em consideração apenas a soma dos pontos de vitória das comparações entre os patinadores.

Critério 3: Soma das pontuações técnicas

Se houver empate no Critério 2, os patinadores serão classificados de acordo com a soma das suas notas técnicas.

Critério 4: Soma dos pontos de vitória

Se houver empate no Critério 3, os patinadores serão classificados de acordo com a soma de todos os pontos de vitória.

Critério 5: Soma das pontuações totais

Se houver empate no Critério 4, os patinadores serão classificados de acordo com a soma da sua pontuação total.

Em caso de empate no Critério 5, ambas os patinadores obterão a mesma classificação.

ANEXO D - MATRIZ DE SLIDES

Dificuldade baseada em movimentos apresentados com fluidez, estabilidade, velocidade média e uma longitude de 2 metros					
	Família 1	Família 2	Família 3	Família 4	Família 5
A	V - toe toe	Cowboy heel heel	8 Cross heel heel		
		Cowboy toe toe	8 Cross toe toe		
		Cowboy heel toe	8 Cross toe heel		
		Cowboy toe heel			
			8 Cross 4 rodas 4 rodas		
	Cross Ern Sui heel heel	Cowboy 4 rodas 4 rodas	Cross UFO heel heel	Fastslide heel	
			Cross UFO toe toe	Fastslide toe	Super paralelo cruzado heel heel
	Cross Ern Sui heel toe	Backslide toe	Cross UFO toe heel		Paralelo cruzado heel heel
	Cross Ern Sui toe toe	Backslide heel	Cross UFO heel toe		Super paralelo cruzado toe heel
	Cross Ern Sui heel 4 rodas		Cross UFO 4 rodas 4 rodas		Paralelo cruzado toe heel
Cross Ern Sui toe 4 rodas				Super-paralelo cruzado toe toe	
				Paralelo cruzado toe toe	
B	Cross Ern Sui 4 rodas heel		Eagle toe toe		
	Cross Ern Sui 4 rodas toe		Eagle toe heel		
	Cross Ern Sui 4 rodas 4 rodas		Eagle heel heel		
			Eagle 4 rodas 4 rodas		
	Ern Sui heel heel		AntiUFO heel heel		Unity / Savannah heel heel
	Ern Sui toe heel		AntiUFO toe toe	Fastslide 4 rodas	Unity / Savannah toe toe
	Ern Sui heel toe		AntiUFO toe heel		Unity / Savannah heel toe
	Ern Sui toe toe		AntiUFO heel toe		Unity / Savannah toe heel
		Backslide 4 rodas	UFO toe toe		
			UFO toe heel	Magic toe toe	
			UFO heel toe	Magic heel heel	Super-paralelo cruzado 4 rodas 4 rodas
			UFO heel heel	Magic toe heel	Paralelo cruzado 4 rodas 4 rodas
			Magic heel toe		
		AntiUFO 4 rodas 4 rodas			
		UFO 4 rodas 4 rodas			
C	Ern Sui 4 rodas heel	Cross Acid toe heel			Paralelo toe toe
	Ern Sui 4 rodas toe	Cross Acid heel heel			Paralelo heel toe
	Ern Sui 4 rodas 4 rodas	Cross Acid heel toe			Paralelo heel heel
		Cross Acid toe toe		Soul heel heel	Unity / Savannah 4 rodas 4 rodas
				Soul toe toe	
				Soul toe heel	
			Soul heel toe		
D		Barrow heel toe			
	Soyale heel heel	Barrow toe heel			
	Soyale heel toe	Barrow 4 rodas toe			
	Soyale toe heel	Barrow 4 rodas heel			
	Soyale toe toe	Barrow heel 4 rodas			
	Soyale 4 rodas heel	Barrow toe 4 rodas			Paralelo 4 rodas 4 rodas
	Soyale 4 rodas toe	Cross Acid toe 4 rodas			
		Cross Acid heel 4 rodas			
		Acid heel heel			
		Acid toe heel			
	Soyale heel 4 rodas	Acid heel toe		Magic 4 rodas 4 rodas	
	Soyale toe 4 rodas	Acid toe toe		Soul 4 rodas heel	
	Acid 4 rodas heel		Soul 4 rodas toe		
	Acid 4 rodas toe				
E	Soyale 4 rodas 4 rodas	Barrow 4 rodas 4 rodas			
				Powerslide toe toe	
				Powerslide heel heel	
				Powerslide toe heel	
		Cross Acid 4 rodas 4 rodas		Powerslide heel toe	
				Soul toe 4 rodas	
				Soul heel 4 rodas	
		Acid toe 4 rodas		Soul 4 rodas 4 rodas	
		Acid heel 4 rodas			
		Acid 4 rodas 4 rodas		Powerslide toe 4 rodas	
			Powerslide heel 4 rodas		
			Powerslide		

Marcado a vermelho o pé que derrapa