REGULAMENTO TÉCNICO

COPA INLINE FREESTYLE DE FARO

PATINAGEM INLINE FREESTYLE

e-mail:
iceshowassociacaofreestyle@hotmail.com

ÍNDICE

1. **REGRAS DE COMPETIÇÃO**
1.1. Disciplinas de competição
1.2. Áreas de competição e colocação de cones
1.3. Regras de segurança
1.4. Área de aquecimento
1.5. Patins permitidos
1.6. Cones oficiais de competição
1.7. Antidoping
1.8. Reclamações e responsáveis da competição.
1.9. Recursos humanos

2. **CLASSIC SLALOM**
2.1. Área de competição
2.2. Desenvolvimento da prova
2.3. Requisitos de tempo (duração da ronda)
2.4. Roupa desportiva
2.5. Comportamento durante a prova
2.6. Estrutura da pontuação
2.7. Pontuação
2.8. Penalizações
2.9. Apanha cones

3. **CLASSIC SLALOM PAIRS**
3.1. Área de competição
3.2. Desenvolvimento da prova
3,3. Requisitos de tempo (duração da ronda)
3.4. Roupa desportiva
3.5. Comportamento durante as rondas
3.6. Estrutura da pontuação
3.7. Pontuação
3,8. Penalizações
3,9. Apanha cones
3.10. Classificação

4. **SPEED SLALOM**
4.1. Área de competição
4.2. Equipamento tecnológico
4.3. Desenvolvimento da prova
4,4. Requisitos
4.5. Penalizações
4.6. Modo sem cronômetro
4.7. Apanha cones

5. **TEAM SPEED SLALOM**
5.1. Área de competição
5.2. Equipamento tecnológico
5.3. Desenvolvimento da prova
5.4. Requisitos
5.5. Penalizações
5.6. Modo sem cronômetro
5.7. Apanha cones

6. BATTLE SLALOM
6.1. Área de competição
6.2. Composição dos grupos
6.3. Desenvolvimento da prova
6.4. Best Trick e Last Trick
6.5. Requisitos técnicos
6.6. Penalizações
6.7. Apanha cones
6.8. Classificação

7. SLIDES (DERRAPES)
7.1. Área de competição
7.2. Composição dos grupos
7.3. Desenvolvimento da prova
7.4. Melhor derrape
7.5. Requisitos técnicos
7.6. Penalizações
7.7. Classificação

8. FREE JUMP
8.1. Área de competição
8.2. Desenvolvimento da prova
8.3. Requisitos de salto
8.4. Penalizações

ANEXO A: PLANO E MARCAÇÕES

O presente regulamento desta prova segue as normas internacionais da modalidade, extraídas de forma directa do Rulebook Inline Freestyle na sua mais recente versão (de 2020).

Para qualquer questão não abrangida no presente regulamento, deve recorrer-se ao documento acima referido.

1. REGRAS DE COMPETIÇÃO

1.2. ÁREA DE COMPETIÇÃO E COLOCAÇÃO DE CONES

1.2.1. A área de competição deverá ter umas dimensões mínimas 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. A primeira linha, 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. A segunda linha, com uma separação de oitenta (80) centímetros entre cones, deverá estar situada a uma distância de dois (2) metros em relação à primeira linha. A terceira linha, 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. A quarta linha, com uma separação de oitenta (80) cm entre cones, deverá estar situada a uma distância de um (1) metro em relação à terceira linha. A quinta linha, 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, dever-se-á procurar que exista uma distância entre dois (2) e três (3) metros entre a quinta linha e o final da zona de competição.

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

1.2.3.3. A linha de cones com separação de cinquenta (50) centímetros (primeira linha na secção 1.2.3.1) será formada por vinte (20) cones. A primeira e a segunda linha com uma separação de oitenta (80) centímetros (segunda e quarta linha na secção 1.2.3.1) serão formadas por vinte (20) cones. A linha de cones com separação de cento e vinte (120) centímetros (terceira linha na secção 1.2.3.1) será formada por catorze (14) cones. A última linha com separação entre cones de oitenta (80) centímetros (quinta linha na secção 1.2.3.1) será formada por dez (10) cones.

1.2.3.4. Cada cone será marcado delimitando a sua área com uma fita adesiva de sete vírgula sete (7,7) centímetros de diâmetro e com um círculo concêntrico de zero vírgula sete (0,7) centímetros de diâmetro.
1.2.3.5. No Anexo A pode comprovar-se o plano 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 arranjar/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 ou em rodas paralelas) para a competição.

1.5.2. Os atletas serão os únicos responsáveis por verificar que os seus patins estão em condições e que 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 virgula cinco (2,5) e dois virgula 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. ANTIDOPING

Os atletas podem ser submetidos a controlo antidopagem dentro das competições da FPP e fora, em qualquer momento e lugar. Os atletas são obrigados a submeter-se ao dito controlo se forem chamados pelo pessoal responsável. A FPP segue a normativa antidopagem da World Skate (WS), de World Slalom Skaters Association (WSSA) e da Agência Mundial Antidopagem (WADA-AMA).

1.8. RECLAMAÇÕES E RESPONSÁVEL DA COMPETIÇÃO

1.9.1. O responsável da competição é a pessoa responsável pelo bom funcionamento e pelo desenvolvimento da competição, pelo que terá competências para tomar as medidas necessárias, intervindo quando as circunstâncias o exigirem.

1.9.2. No decorrer de uma prova ou competição, o delegado tem direito a consultar com o responsável da competição qualquer dúvida que tenha relativa ao decorrer da prova. No entanto, não poderá dirigir-se a nenhum juiz nem voluntario, se não for com a autorização e presença do responsável da competição.

1.9.3. O responsável da competição receberá todas as reclamações (produzidas durante a competição e deve cumprir o mencionado na secção 1.9.4 quanto ao registo escrito e ao pagamento). Em relação a esta matéria, será levada ao juiz principal, ao CNIF (Comité Nacional do Inline Freestyle) ou, este por sua vez, a resolverá se for possível.

1.9.4. Os delegados podem formular reclamações. Esta reclamação será feita na ata da competição pelos motivos que se considerem justos e convenientes, para isso se limitará a assinar dita ata depois de colocar a palavra "PROTESTO". Neste caso, deve-se especificar os motivos do "PROTESTO" mediante registo escrito devidamente assinado e selado pelo delegado correspondente e com a licença em vigor, com forma de contacto (correio eletrónico e/ou morada), dirigido ao Comité Nacional de Inline Freestyle da FPP nas 48 horas seguintes ao final da prova, juntando um comprovativo do pagamento de uma taxa de 100€ na conta da FPP e as provas e evidencias que sirvam de apoio à reclamação. No caso da ausência de algum dos requisitos (falta de pagamento da taxa, ausência de meios de prova, etc.), solicitar-se-ão ao reclamante, a descrição do Comité Nacional, para que o aporte/contributo no prazo de 24h advertindo de que em ausência de resposta se considerará a desistência da reclamação. Se a reclamação do solicitante é reconhecida, devolve-se a taxa da reclamação e se é rejeitada, a importância reverterá para a federação nacional se for uma prova nacional.

1.9. RECURSOS

Além dos juízes indicados neste Regulamento, pode-se contar com os do CIF (Comité do Inline Freestyle), com juízes anotadores que gerem a documentação da prova e os resultados, cronometristas que se encarregam do cronómetro e coordenadores de provas; assim como outras figuras que sejam necessárias para que a competição se realize.

2. 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, separados 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 vinte (120) centímetros. Estas linhas correspondem à primeira, segunda e terceira linha mencionada e na secção 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.

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

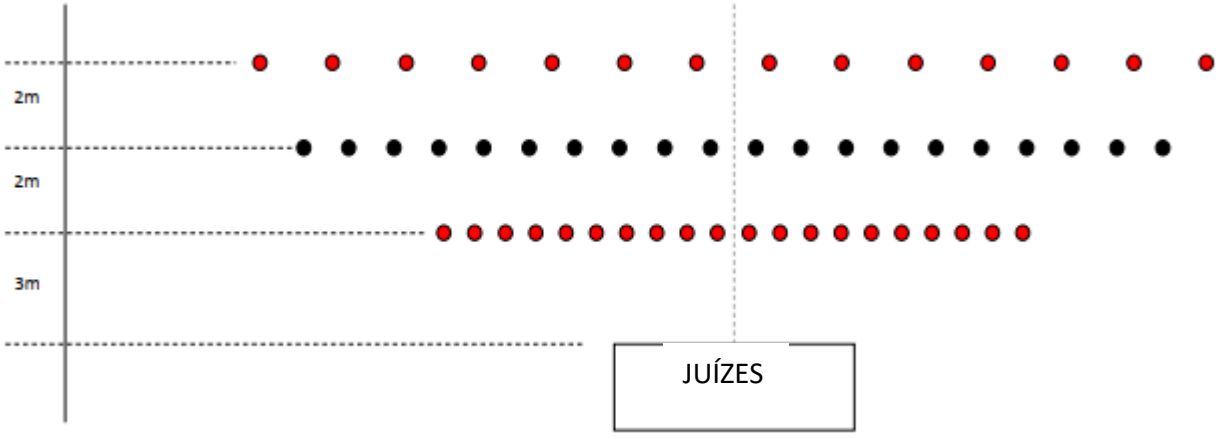


FIGURA 2.a: VISÃO GERAL ORIENTATIVA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

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. 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 "double judging", de modo que cada classificatória seja ajuizada por uma equipa de juízes e a participação dos patinadores seja ajuizada alternando entre um grupo classificatório e o outro.

2.2.3. Os patinadores serão nomeados 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 desportista, 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 juízes deliberam sobre a atuação do último atleta. No momento que os juízes 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 "double judging" especificado no 2.2.1.4. não existirá o tempo de aquecimento enquanto os juízes 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 DURAÇÃO DA PASSAGEM (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 no 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 canções que apelem a estes temas. 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. Em particular, 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 no caso de 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 na secção 2.8.6. 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 na secção 2.8.6.

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 estes juízos ser executados 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 seu entorno com o fim de 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.)

- Mantêm-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 elegida. 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 a princípio ou ao 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 comentados na secção 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 tocando o chão manter-se dentro da linha de cones durante a execução do truque.

2.7.2.4. Figuras lineais: 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 comummente denominadas como figuras de elasticidade.

2.8. PENALIZAÇÕES

As penalizações podem ser aplicadas pelo juiz de penalizações (PEN) ou pelo juiz de pontuação (PUN). Nas seguintes secções, 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 a secção 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 (PUN). 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, podendo tomar valores inteiros entre ambas as cotas.
2.8.5. Interrupção durante a ronda (PEN).

2.8.5.1. Se o patinador parara 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 for recebida antes da reunião de delegados, treinadores ou líderes de equipa ou, em caso de que esta não seja feita, 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 a secção 2.8.6.2.

2.8.7. Insuficiência de truques e famílias (PON).

2.8.7.1. Se o patinador valide 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 como 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 com 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 levar patins quando estão a realizar o seu trabalho.

3. CASSIC 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 (veja-se 2.1).

3.2. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

3.2.1. Á parte da ordem de participação, o desenvolvimento da prova é o mesmo que para o Classic Slalom (veja-se 2.2).

3.2.2. A ordem de participação baseia-se no último ranking nacional FPP 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. REQUISITOS DE TEMPO (DURAÇÃO DA RONDA)

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 (veja-se 2.3).

3.3.2Aduraçãoudaronda 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 (veja-se 2.4).

3.5. COMPORTAMEMTO DURANTE A RONDA

As normas de comportamento durante a ronda são as mesmas que para o Classic Slalom (veja-se 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 (veja-se 2.6.1.).

3.6.2. Pontuação artística.
A estrutura da pontuação referente à artística é a mesma que para o Classic Slalom (veja-se 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 por ambos 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

A normativa referente a penalizações é a mesma que para o Classic Slalom (veja-se 2.8).

3.9. APANHA CONES

A normativa referente aos “Apanha-cones” é a mesma que para o Classic Slalom (veja-se 2.9).

3.10. CLASSIFICAÇÃO

O ranking final calcula-se da mesma maneira que no Classic Slalom.

3.10.1. Se os componentes 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 temporada.

4. SPEED SLALOM (SLALOM VELOCIDADE)

Os atletas aceleram durante doze (12) metros e passam por uma linha de cones separada oitenta (80) centímetros, o mais rápido possível, 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 (v. fig. 4.a.), correspondem à segunda e quarta linha mencionadas na secção 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.

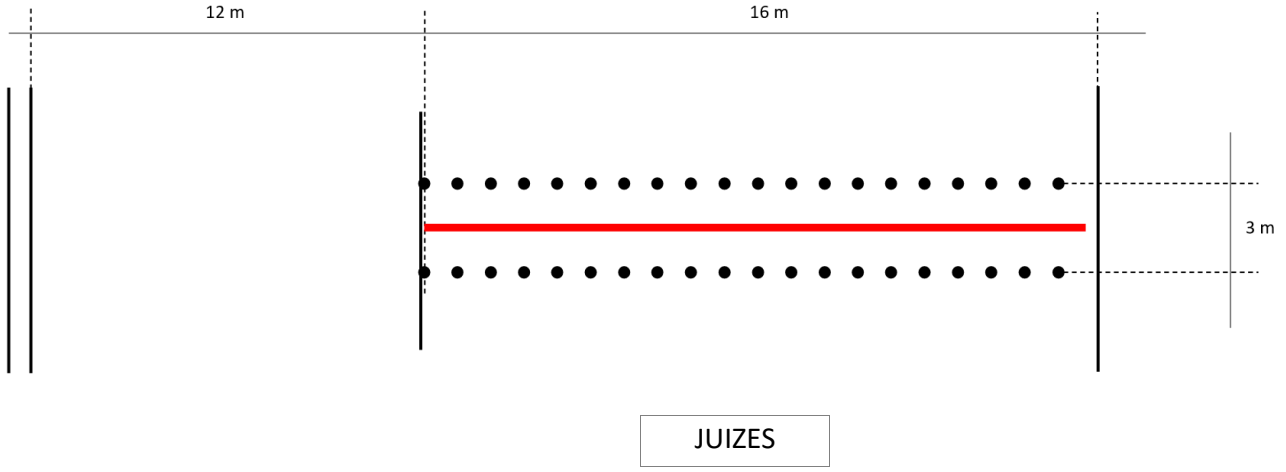


FIGURA 4.a: VISÃO GERAL ORIENTATIVA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

4.2. EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO

4.2.1. Deve-se utilizar 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-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 a meta. Também deve colocar-se um sensor na linha de chegada a vinte (20) centímetros de altura, com uma variabilidade de mais ou mesmos dois (±2) centímetros que pare o tempo no momento de ser cortada a meta.

4.2.3. Na fase final, não há sensores na linha de saída e unicamente haverá sensores na linha final 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 o cronómetro descrita na secção 4.6.

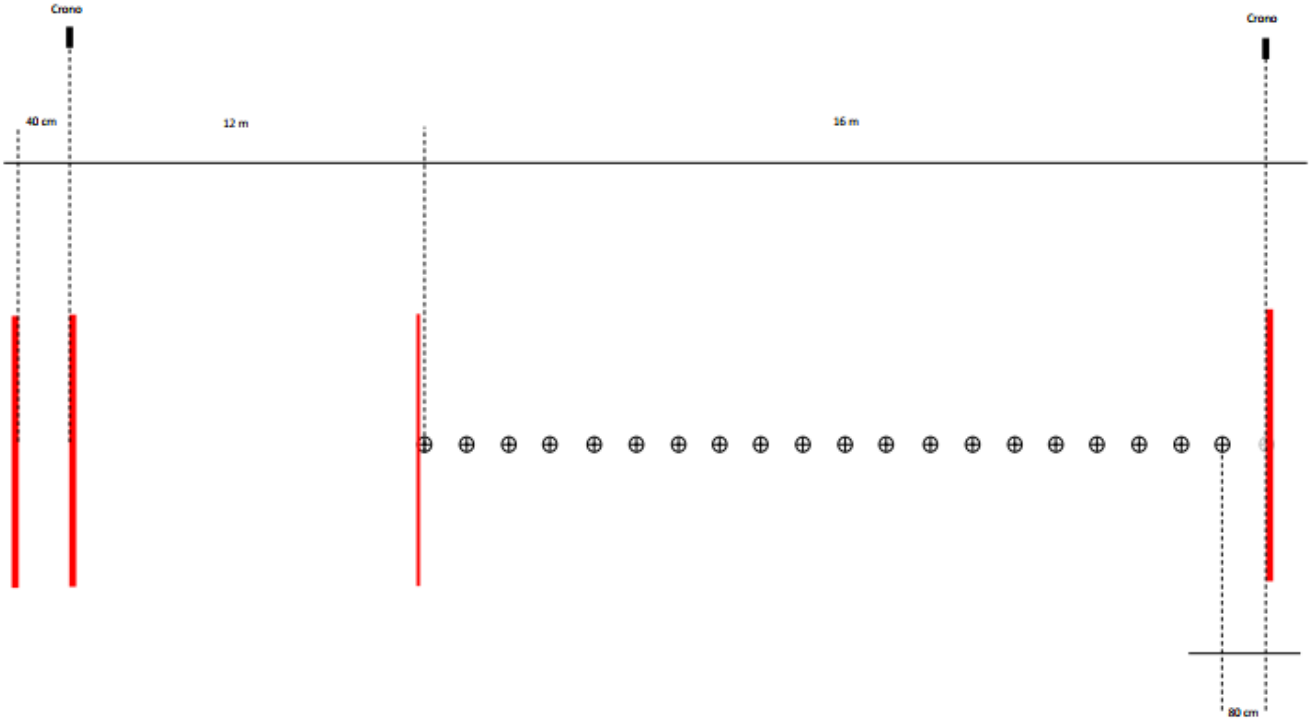


FIGURA 4.b: COLOCAÇÃO DO EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO NA FASE DE CLASSIFICAÇÃO

4.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

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

4.3.1. Fase de classificação. Os patinadores terão duas (2) passadas com saída livre onde unicamente a melhor passada de ambas será tida em conta para a classificação final desta primeira fase. Um número determinado de patinadores, determinado por ou juiz principal ao início da prova, passarão à fase final.

4.3.1.1. A ordem de participação será baseada no ranking nacional FPP de speed Slalom em primeira instância, começando pelo que tenha o pior ranking. Se o patinador não dispuser de ranking nacional FPP, ordena-se pelo último ranking mundial 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 da segunda passada dos patinadores será baseada no tempo obtido na primeira passada, começando pelo que tenha o pior tempo. No caso em que haja patinadores que não marcaram tempo na primeira passagem, 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 penúltimo classificado, etc. (confrontar figuras 4.c e 4.d).

FASE FINAL COM 8 EQUIPAS:

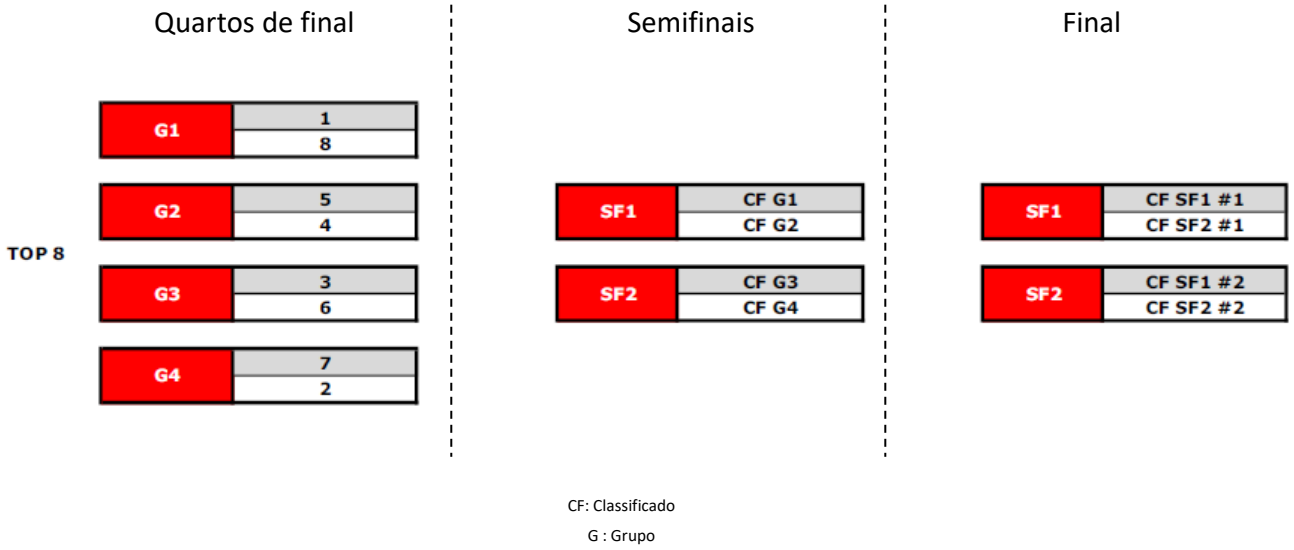


FIGURA 4.c: FASE FINAL, ESQUEMA COM OITO (8) PATINADORES

FASE FINAL COM 16 EQUIPAS:

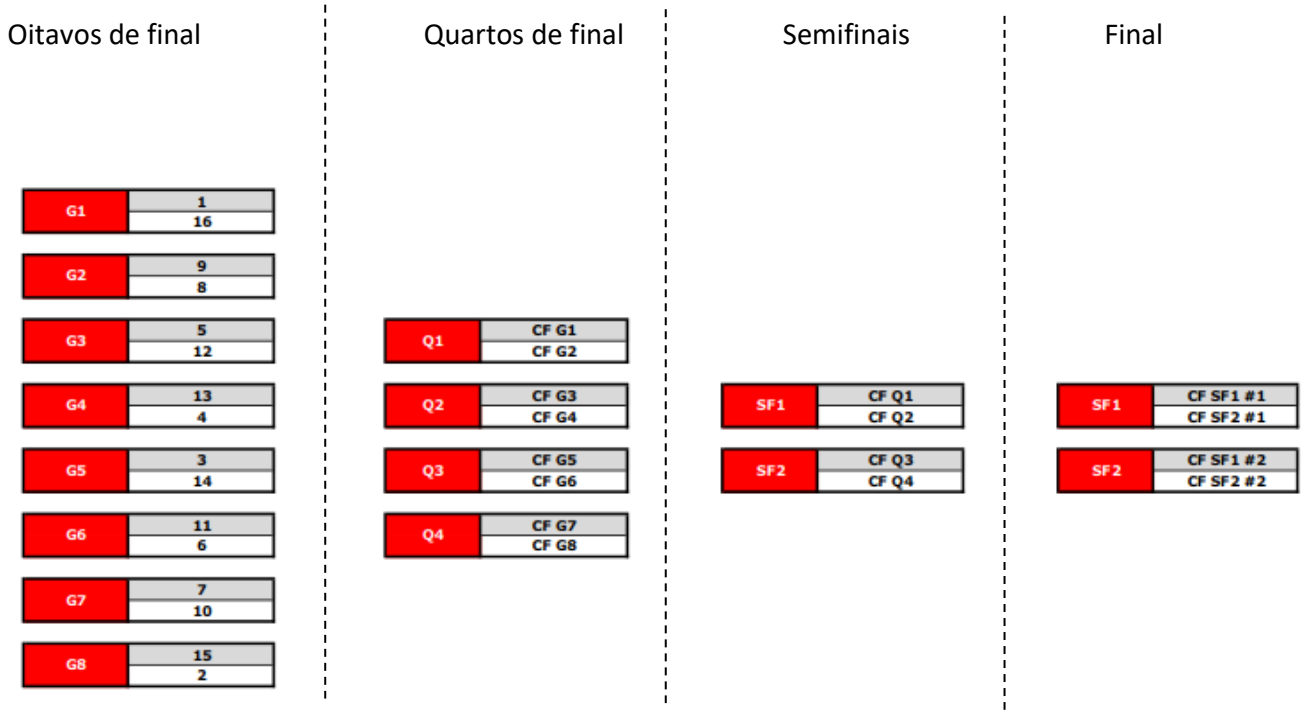


FIGURA 4.d: FASE FINAL, ESQUEMA COM DEZASSEIS (16) PATINADORES

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

4.3.2.2.1. Um patinador ganha uma corrida quando o seu tempo somado às penalizações acrescentadas é rigorosamente menor que o tempo do seu adversário com penalizações acrescentadas.

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

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 dos confrontos de semifinal, os dois (2) vencedores dos respetivos confrontos competirão pelo primeiro e segundo lugar na final e, 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 duelo.

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, incluídas as rodas, podem tocar 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 da saída.

4.4.1.1.5. O primeiro movimento (de qualquer de ambos os patins) em frente 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.

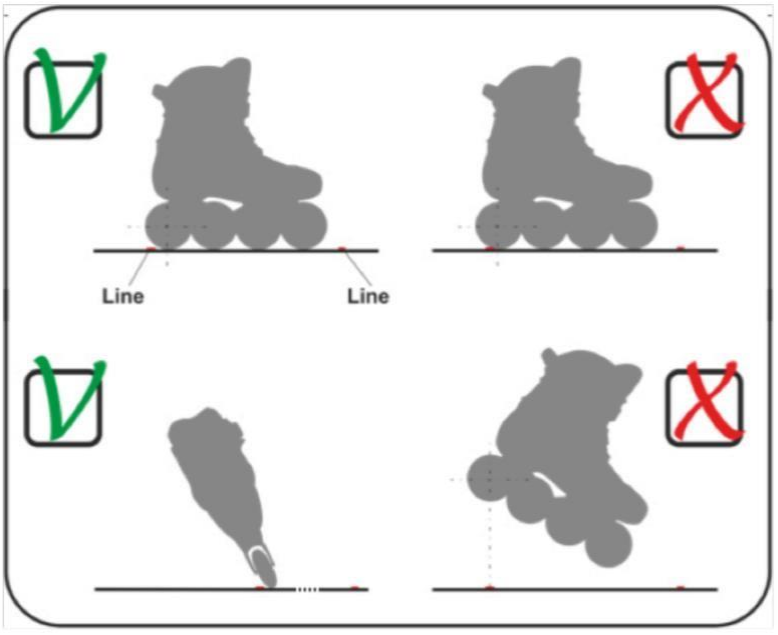


FIGURA 4.e: PÉ FRONTAL Do PATINADOR NA LINHA DE PARTIDA

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: “OnYour 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 seguintes três (3) segundos.

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 dita linha. Pelo menos, uma parte de cada patim deverá estar em contacto 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 contacto com o chão durante toda a zona de Slalom.

4.4.3. Linha final

4.4.3.1. Os patinadores têm que cruzar alinha 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 na secção 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 passada, se dará aquela passada como perdida.

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 a secção 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 se consideram como não passados e recebe-se duas penalizações como indica a secção 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 por 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 contacto 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 se se pode ver o círculo central do adesivo.

4.4.5.1.2. Não se penaliza o caso especial de 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 na secção 4.3.

4.6.2. A fase de classificação pode-se realizar mediante um cronómetro de mão ou não realizar e passar diretamente à secção 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 na secção 4.4.1.2. Como se utilizará um cronómetro de mão, o juiz se situará na linha final e dará 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 na secção 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 à discrição do juiz principal.

4.6.3. Durante a fase final.

4.6.3.1. Ganhará a passada aquele patinador que chegue antes da linha final sempre e quando seja cometido três (3) ou menos penalizações na zona de Slalom.

4.6.3.2. No caso em que ambos 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. No caso em que ambos os participantes realizem uma passada nula, repete-se a corrida.

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

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 corridas até definir um vencedor.

4.7. RECOLHE CONES

4.7.1. Os apanha cones devem esperar a instrução do juiz seguidor antes de colocar os cones.
4.7.2. Os apanha cones devem realizar a sua tarefa sem patins.

5. TEAM SPEED SLALOM (SLALOM VELOCIDADE POR EQUIPAS)

Os competidores 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) para equipas.

5.1. ÁREA DA COMPETIÇÃO

A área de competição é a mesma especificada na prova de slalom de velocidade (seção 4.1.).

5.2. EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO

O equipamento tecnológico necessário é o mesmo utilizado na prova de slalom de velocidade (secção 4.2.).

5.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

O evento de slalom de velocidade por equipas está estruturado em duas fases:
uma fase de qualificação, baseada em contra relógio individual, e;
uma fase final (sistema eliminatório), baseado 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 discrição 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 slalom de velocidade (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.

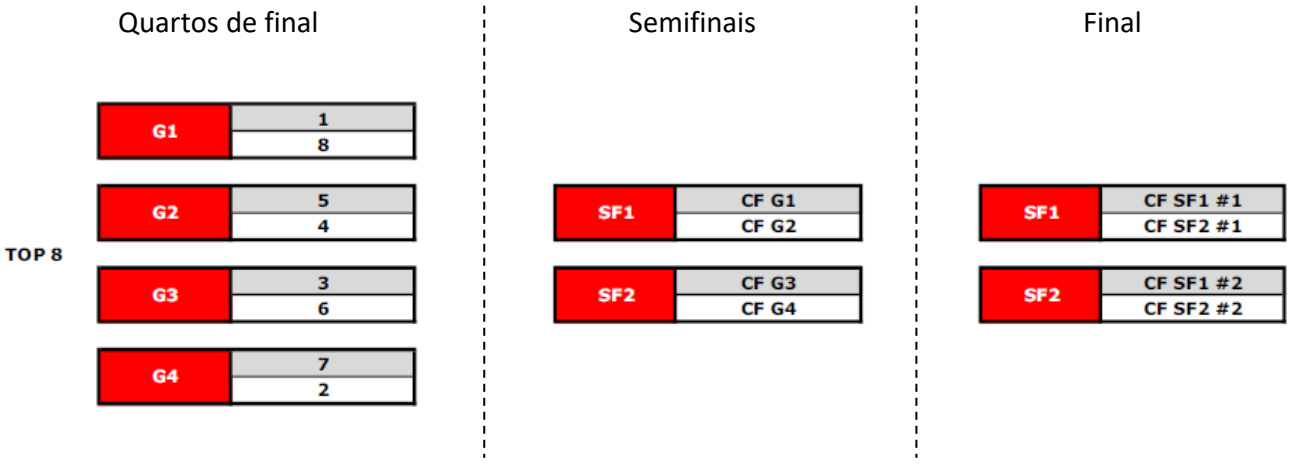
5.3.2.2. Dependendo do número de Equipas e da escolha do juiz principal, quatro serão classificadas (4) ou oito (8) Equipas para a fase final.

5.3.2.3. No caso de realização da prova de slalom de velocidade 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:



CF: Classificado

G: Grupo

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

SEQUENCIA DE CONFRONTOS DAS EQUIPAS

EQUIPAS	FEP	FREESTYLE
MEMBROS DA EQUIPA	A B C	1 2 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: SEQUENCIA 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 da 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 demais provas seguintes.

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

5.3.3.3.1. Um patinador vence uma corrida 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, uma situação de empate ser alcançada, partidas de desempate serão disputadas. Antes de iniciar os jogos de desempate, as equipas escolherão a ordem de seus participantes nessas passagens (rondas). No momento em que uma equipa vence uma partida, a partida é considerada encerrada.

5.3.3.6. As equipas manterão a mesma fileira 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 velocidade slalom (seção 4.4.).

5.5. PENALIDADES

As penalidades são as mesmas que as mencionadas na prova de slalom de velocidade (seção 4.5.).

5.6. MODO SEM CRONÓMETRO

A modalidade sem cronómetro realizar-se-á da mesma forma que na prova de speed slalom (seção 4.6.). adaptado ao formato de competição especificado na seção 5.3.

5.7. COLETORES DE CONES

Os coletores de cone devem cumprir as mesmas regulamentações do teste de velocidade de slalom (seção 4.7.).

5.8. CLASSIFICAÇÃO

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. Em caso de empate entre duas ou mais equipas, os critérios de desempate serão os seguintes e na seguinte ordem:

1) Considera-se a equipa com o menor número de passes nulos durante toda a fase de qualificação.
2) Considera-se a equipa com menos penalidades durante toda a fase de qualificação.
3) Considera-se a equipa que tem o patinador com melhor tempo.
4) 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 passagem (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.

6. BATTLE SLALOM (BATALHA de SLALOM)

Os patinadores competem em grupos de três (3) ou quatro (4) e têm um determinado número de passagem (ronda)s 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. ESPAÇO DA COMPETIÇÃO

6.1.1. Haverá quatro (4) linhas de cones, separadas a 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 na seção 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.

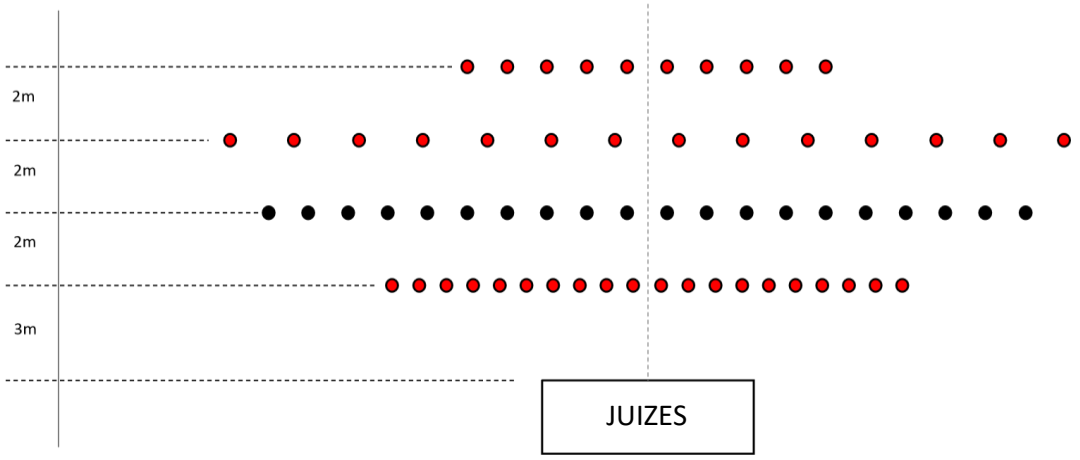


FIGURA 6.a: VISÃO ORIENTATIVA DO ESPAÇO DE COMPETIÇÃO

6.2. COMPOSIÇÃO DO GRUPO

6.2.1. Os grupos são calculados de acordo com o último ranking de slalom de batalha nacional FPP. Se o patinador não tiver uma classificação FPP nacional, será classificado pelo ranking mundial de slalom de batalha da WSSA. 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 titular.

6.2.3. Cada grupo deve ter no mínimo três (3) patinadores e no máximo quatro (4). No caso de turmas de pré-qualificação, excecionalmente, o juiz principal poderá decidir formar uma turma 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. DESENRROLAR DA PROVA

6.3.1. Os patinadores em grupo têm o mesmo número de passagens (ronda), 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 em um 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) passagem (ronda)s cada. Na final, os patinadores têm três (3) passagem (ronda)s e uma (1) último truque cada (ver 6.4).

6.3.1.2. Nas categorias juvenil e infantil (sub14), os patinadores terão duas (2) passagem (ronda)s cada uma até as semifinais (incluídas). Na final, eles terão duas (2) passagem (ronda)s e uma (1) último truque cada (ver 6.4).

6.3.2. Antes de começarem as passagens (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 sua ordem de participação dentro do grupo.

6.3.2.2. Os patinadores devem esperar que o locutor os autorize para iniciar a passagem (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 passagens.

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 competidores em uma tela.
Caso não seja mostrado, o Speaker deverá informar aos patinadores o tempo restante em quinze (15) segundos e em cinco (5) segundos. Finalmente, ele deverá indicar o término da passagem (ronda).

ESQUEMA DE COMPETIÇÃO: 16 PATINADORES

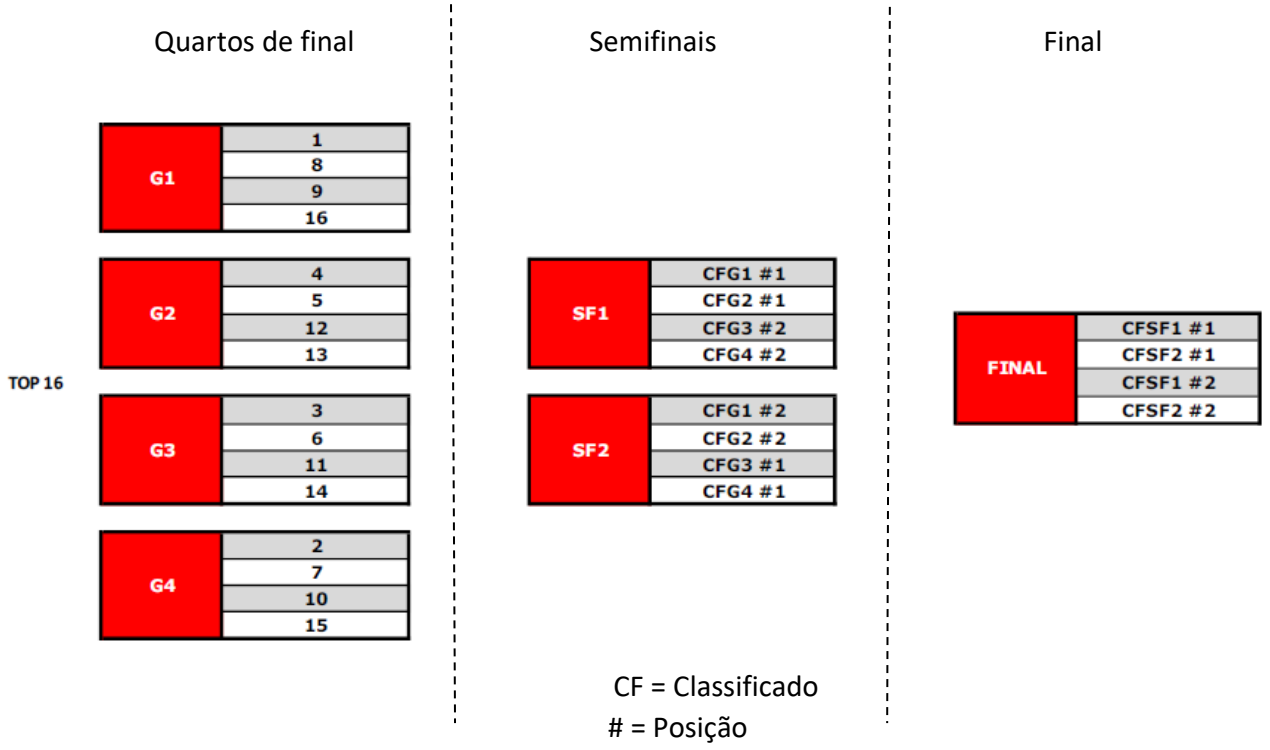
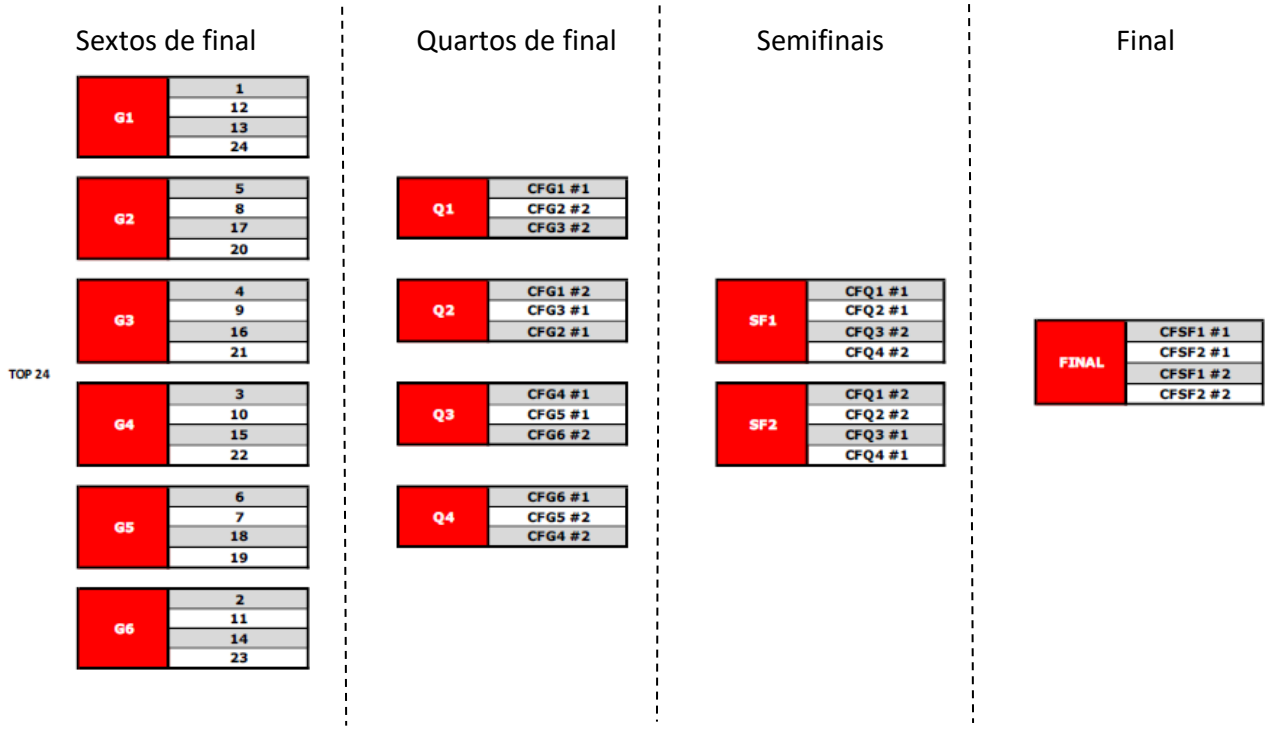


FIGURA 6.b: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UN MÁXIMO DE DEZASSEIS (16) PATINADORES

ESQUEMA DE COMPETICÃO: 24 PATINADORES



CF = Classificado
# = Posição

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

6.3.4. Após a conclusão de todas as passagens (rondas).

6.3.4.1. A equipa de juízes deliberará levando em consideração apenas o que foi feito naquela fase da competição, em nenhum caso, os desempenhos das passagens (rondas) em fases anteriores serão levados 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 julgamento 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, ele 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.
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.

6.3.6. No caso de um grande volume 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 em (1) um 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 passagens (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 trinta (30) segundos. Caso a primeira tentativa ultrapasse dez (10) segundos, o patinador não terá uma segunda chance.
Se (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 se aproximará da mesa dos juízes e entregará 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 em (1) um 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 passagem (ronda)s 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 de no máximo trinta (30) segundos. Caso a primeira tentativa ultrapasse dez (10) segundos, o patinador não terá uma segunda chance. 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 válida 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, eles podem ser ignorados ou considerados 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 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 com uma partida dominada será preferida 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 executados 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 demonstra 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 tocando o solo 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 frente ou para trás, dentro da linha de cones e com pelo menos uma roda em contato com o solo.

6.5.3.4. **Outras figuras**: o patinador executa um movimento que não está incluído na família das figuras lineares, voltas, saltos ou sentado. 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 em 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. CLASSIFICAÇÃO

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.

7. SLIDES (DERRAPES)

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 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.

7.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

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

7.1.2. A mesa dos juízes será posicionada em frente à área de execução a pelo menos 1 (um) metro do seu limite.

7.1.3. A área de competição deve ter pelo menos quarenta (40) metros de comprimento e cinco (5) metros de largura. Dependendo da necessidade, a largura pode ser reduzida para três (3) metros. A área de competição deve incluir:

7.1.3.1. 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.

7.1.3.2. 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 do deslizamento.

7.1.3.3. O início e o fim da área de atuação devem ser claramente marcados com uma linha no solo e com um sinal lateral. Além disso, a cada cinco (5) metros, um crachá lateral deve ser colocado.

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

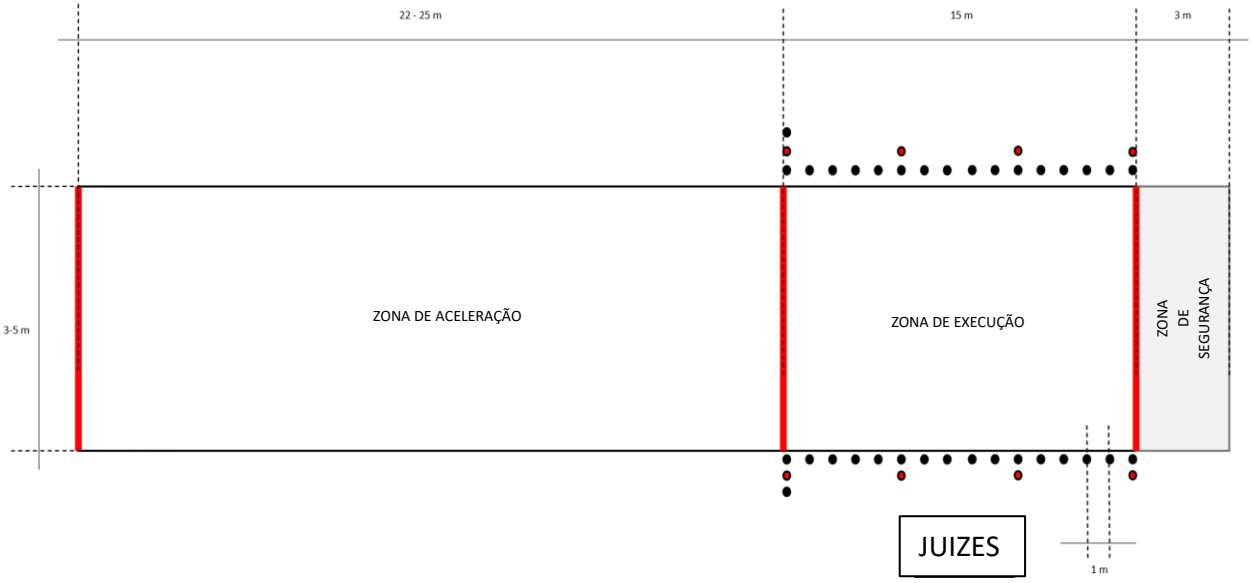


FIGURA 7.a: VISÃO GERAL ORIENTADORA DUMA ÁREA DE COMPETICÃO

7.2. COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS

7.2.1. Os grupos são calculados de acordo com a última classificação nacional de slides da FPP. Se o patinador não tiver classificação FPP nacional, seria classificado pelo ranking mundial de slides da WSSA. Patinadores não classificados são adicionados aleatoriamente ao final da lista.

7.2.2. 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 titular.

7.2.3. Cada grupo deve ter no mínimo três (3) patinadores e no máximo quatro (4). No caso de turmas de pré-qualificação, excecionalmente, o juiz principal poderá decidir formar uma turma com 5 (cinco) participantes.

7.2.4. 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 7.b. Pode ver-se o esquema de competição para um volume entre doze (12) e dezasseis (16) patinadores.
Na figura 7.c. pode ver-se um esquema de competição para um volume entre dezassete (17) e vinte e quatro (24) patinadores.

7.2.5. 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.

7.3. DESENROLAR DA PROVA

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

7.3.1.1. O número de passagens (rondas) num grupo varia de acordo com a fase da competição:
Os patinadores têm quatro (4) passagens (rondas) cada até a semifinal (incluída).
Na final, os patinadores têm cinco (5) passagens (rondas) cada.

7.3.2. Antes de começar a passagem (ronda):

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

7.3.2.2. Os patinadores devem esperar que o speaker os autorize para iniciar a passagem (ronda).

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

7.3.3. Durante as passagens (rondas):

7.3.3.1. Os patinadores podem realizar derrapagens simples ou combinações sem qualquer restrição (ver 7.5.).

ESQUEMA DE COMPETIÇÃO: 16 PATINADORES

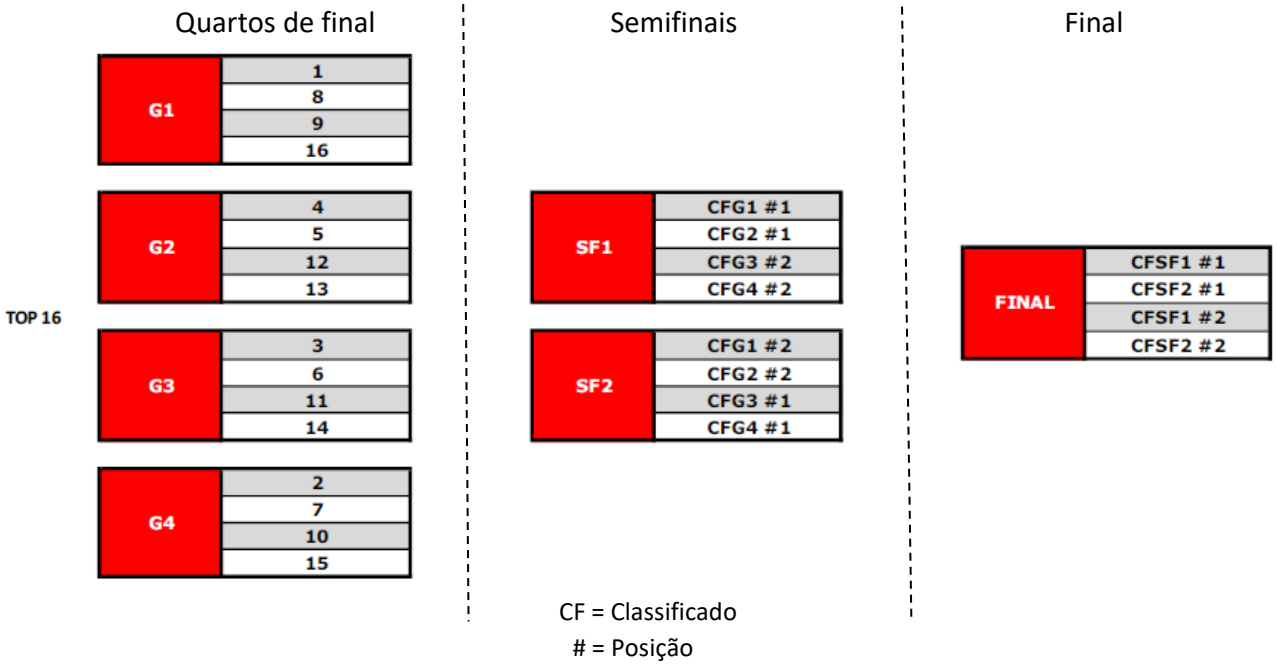
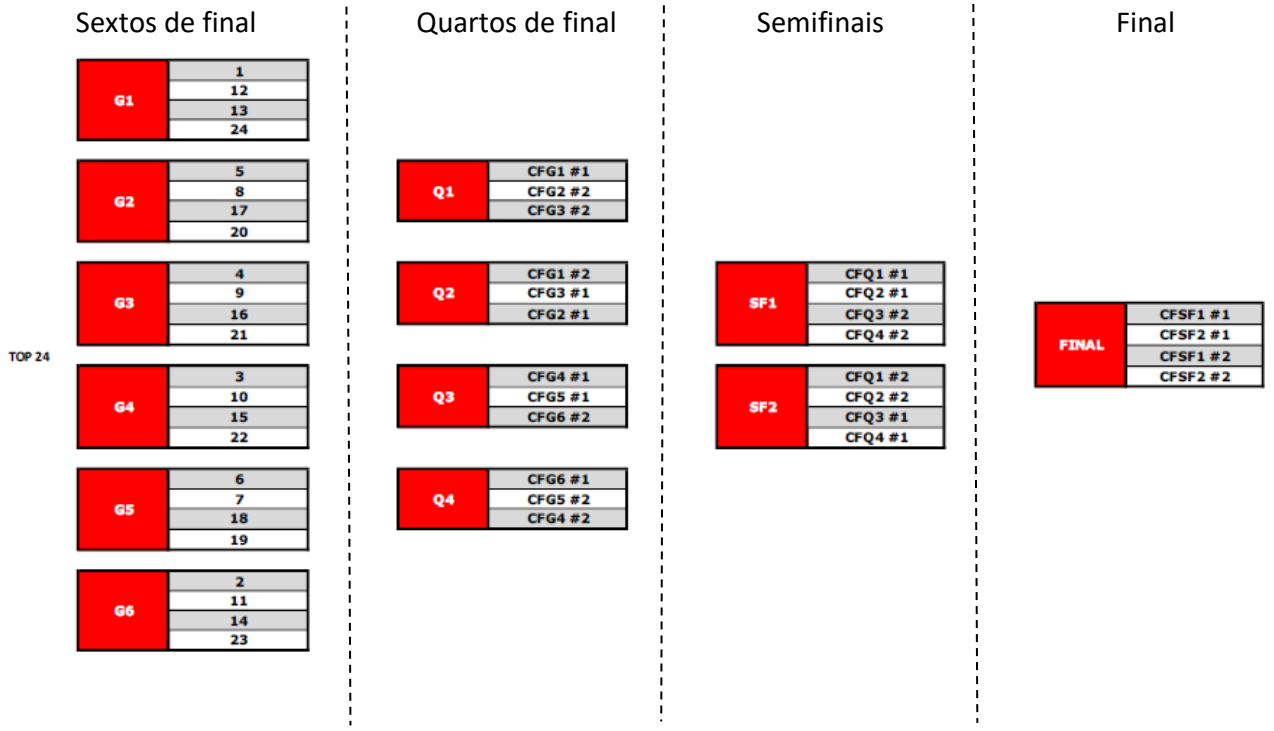


FIGURA 7.b: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE DEZASSEIS (16) PATINADORES

ESQUEMA DE COMPETIÇÃO: 24 PATINADORES



CF = Classificado
# = Posição

FIGURA 7.c: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE VINTE E QUATRO (24) PATINADORES

7.3.3.2. Apenas os tempos feitos dentro da área de execução serão levados em consideração. Consequentemente, apenas a distância percorrida na referida área será considerada. Caso a patinadora realize uma figura que ultrapasse o limite estabelecido, o júri pode degradar o valor técnico.

7.3.4. Após a conclusão de todas as passagens (rondas).

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

7.3.4.2. Para deliberação, serão consideradas as melhores três (3) passagens (rondas) de quatro (4) até as semifinais (inclusive) e serão consideradas as melhores quatro (4) passagens (rondas) de cinco (5) na final. Em caso de dúvida entre duas patinadoras, os juízes podem usar a passagem (ronda) descartada como desempate.

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

7.3.4.4. Enquanto a equipa de juízes delibera, o palestrante chama os patinadores do próximo grupo para se aquecerem na área de competição.

7.3.4.5. Assim que o palestrante souber os resultados, ele deve interromper o aquecimento e anunciar os resultados.

7.3.4.6. Os resultados devem ser apresentados conforme especificado abaixo:

7.3.4.6.1. No caso de quatro (4) patinadoras do grupo e duas (2) patinadoras passarem à fase seguinte, serão anunciadas da seguinte forma: a primeira classificada, a quarta classificada, a segunda classificada e a terceira classificada.

7.3.4.6.2. No caso de três (3) patinadoras do grupo e duas (2) patinadoras passarem à fase seguinte, serão anunciadas da seguinte forma: a primeira classificada, a segunda classificada e a terceira classificada.

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

7.3.4.7. No caso de empate entre duas (2) patinadoras, o “best slide” será realizado (ver 7.4.).

7.3.5. 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 um (1) dos dois (2) posições livres. Finalmente, o restante lugar será concedido ao quarto patinador.

7.4. O “best slide” (melhor derrape)

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

7.4.1.1. A melhor derrape é uma derrape único ou uma combinação figuras de derrapes (ver 7.5).

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

7.4.2. O “best slide” tem o seguinte procedimento:

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

7.4.2.2. Cada patinador tem um máximo de duas (2) tentativas consecutivas. Se (2) duas tentativas forem feitas, apenas a melhor de ambas será levada em consideração.

7.4.2.3. 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 sua decisão individualmente. O patinador que obtiver mais votos irá para a próxima passagem (ronda).

7.5. REQUISITOS TÉCNICOS

7.5.1. Dicas e requisitos gerais:

7.5.1.1. O comprimento mínimo de uma figura (derrape) a ser considerado pelo júri deve ser de dois (2) metros.

7.5.1.2. 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.

7.5.1.3. Todas as figuras e transições devem ser executadas de forma clara e precisa. Caso contrário, eles podem não ser levados em consideração.

7.5.2. 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 sua classificação nos seguintes critérios:

7.5.2.1. **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.

7.5.2.2. **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.

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

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

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

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

7.6. PENALIZAÇÕES

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

7.6.2. Se uma ou ambas as mãos do patinador tocarem o solo, a derrapagem será considerada nula.

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

7.7. CLASSIFICAÇÃO

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

7.7.1.1. Se após avaliação individual, todos os juízes concordarem com a classificação do grupo, o resultado é validado sem deliberação e anunciado pelo speaker (ver 7.3.4.6).

7.7.1.2. 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.

7.7.1.3. 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 7.4).

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

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

7.7.2.2. Do quinto (5) ao oitavo (8) 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.

7.7.2.3. 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.

8. SALTOS LIVRES

Os competidores saltam uma barra como uma fita, que aumenta de altura conforme a competição avança.

8.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

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

8.1.2 A mesa dos juízes será colocada em frente à área de salto a pelo menos 1 (um) metro de seu limite.

8.1.3. A área de competição deve ter pelo menos quinze (15) metros de comprimento e quatro (4) metros de largura. A área de competição deve incluir:

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

8.1.3.2. Uma zona de validação de cinco (5) metros de comprimento entre a estrutura de salto e a linha final da zona de validação. O final da área de validação deve ser claramente marcado com uma linha no solo e com uma marcação lateral.

8.1.3.3. A estrutura de salto deve ser graduada de pelo menos quarenta (40) centímetros a cento e setenta (170) centímetros. Em circunstâncias excecionais, uma estrutura com uma altura máxima inferior pode estar disponível.

8.1.3.4. A vareta horizontal

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

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

8.1.3.4.3. Deve apresentar listas de pelo menos (2) duas cores diferentes para sua correta visualização. Recomendado branco e vermelho ou preto e amarelo.

8.1.3.4.4. Será necessário ter barras de reposição todas com estas características semelhantes.

8.2. 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 alguns lugares no pódio e podem decidir a altura para saltar.

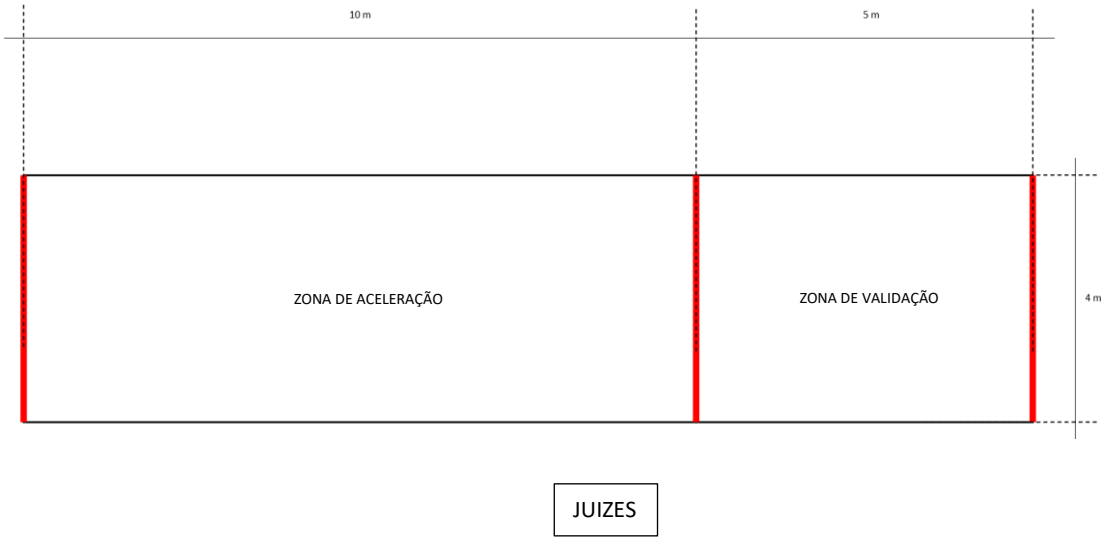


FIGURA 8.a.: VISÃO GERAL ORIENTADORA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

8.2.1. Nomenclatura.

8.2.1.1. **Passar:**
O patinador pode indicar que não vai saltar uma certa altura ficando na área de partida e fazendo um "X" com os braços para o juiz de mesa, atestando que foi visto.

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

8.2.1.2.1. **O salto será válido** caso não haja violação de nenhum dos pontos especificados na seção 8.5.1.

8.2.1.2.2. **O salto será anulado** no caso de violação de qualquer um dos pontos especificados na seção 8.5.1.

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

8.2.3. Fase de qualificação.

8.2.3.1. Os competidores terão duas (2) tentativas para superar cada altura da barra.

8.2.3.2 Alturas iniciais mínimas:

Para as **categorias juvenil e infantil (sub14)**, a altura inicial mínima será de sessenta (60) centímetros para o gênero masculino e feminino.

Para as **categorias juvenil e júnior (sub19)**, a altura mínima inicial para o gênero feminino será de setenta (70) centímetros e oitenta (80) centímetros para o gênero masculino.

Para as **categorias absolutas**, a altura mínima inicial para o gênero feminino será de oitenta (80) a altura mínima inicial para o gênero masculino será de 1 metro, cem (100) centímetros.

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

8.2.3.3. 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.

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

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

8.2.4. Fase final.

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

8.2.4.2. **Os competidores finalistas decidirão quanto aumentar a altura por consenso**. Caso não haja consenso, será colocada a menor altura solicitada.

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

8.2.4.4. **Os competidores terão três (3) tentativas para superar cada altura**.

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

8.2.4.6. **Quando restar apenas um competidor**, ele poderá continuar a solicitar aumento de altura para salto, com os mesmos requisitos mencionados acima, a fim de homologar melhores marcas e / ou recordes.

8.3. REQUISITOS DE SALTO

8.3.1. **Área de partida**:
O competidor será chamado pelo nome e sobrenome. A partir daí, pode saltar ou passar.

8.3.2. **Área de validação**:
Com início na linha imaginária paralela à barra de salto horizontal, a uma distância de cinco (5) metros e com a mesma largura da barra, haverá uma linha demarcada no solo que delimitará esta área.

8.3.2.1. Os competidores devem cruzar a linha que delimita o final da área de validação sem tocar o solo com nenhuma parte do corpo que não seja o skate.

8.3.3. O competidor pode aproximar-se da barra e fazer referência à altura da barra em 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.

8.4. PENALIZAÇÕES

8.4.1. Salto nulo.

8.4.1.1. Será considerado um salto sem efeito se o competidor não passar a barra, jogá-la ou passar por baixo dela. Além disso, se a zona de validação tocar o solo com qualquer parte do corpo que não seja o skate.

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

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

8.4.1.3. Quando um competidor é chamado para saltar, ele terá dez (10) segundos para iniciar o salto. Após este tempo, o salto será dado como nulo.

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

8.5. CLASSIFICAÇÃO

8.5.1. A classificação final será baseada na melhor altura válida de cada patinador. As patinadoras serão ordenadas da altura mais alta para a mais baixa seguindo os critérios de desempate, se necessário.

8.5.2 Empates.

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

8.5.2.1.1. A melhor colocação será atribuída ao competidor com o menor número de saltos para uma mesma altura "h" em que ocorreu o empate.

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

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

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

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

8.5.2.1.4.2. Se na mesma jogada, um competidor consegue um salto válido e o outro não, não haverá mais saltos e o competidor que validou o salto obterá a posição mais alta.

8.5.2.1.4.3. Caso ambas as patinadoras validem o salto, a barra será elevada dois (2) centímetros.

8.5.2.1.4.4. Caso as duas patinadoras não validem o salto, a altura da barra será diminuída em dois (2) centímetros.

8.5.2.1.4.5. Os competidores devem pular todas as alturas, a opção de passar não é permitida.

8.5.2.2. No momento de preenchimento de **posições não vinculadas ao pódio**, os mesmos serão resolvidos seguindo os seguintes critérios na ordem indicada.

8.5.2.2.1. A melhor colocação será atribuída ao competidor com o menor número de saltos para a mesma altura "h" em que ocorreu o empate.

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

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

8.5.2.2.4. Se o empate persistir, os competidores serão considerados igualmente e ficarão empatados no ranking.

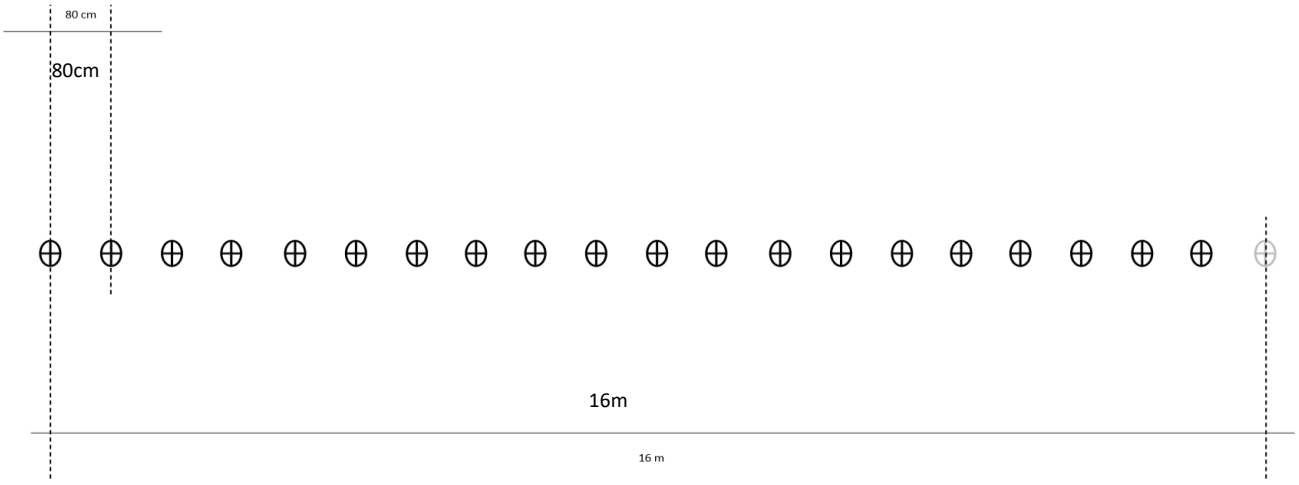
ANEXOS

Anexo A: Projeções e marcações

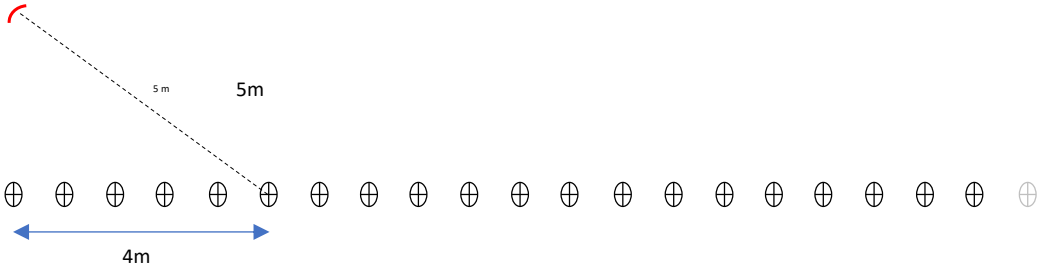
ANEXO A - Projeções e marcações

As primeiras linhas a serem marcadas devem ser as que serão usadas na prova de speed slalom.
O processo de marcação é explicado abaixo.

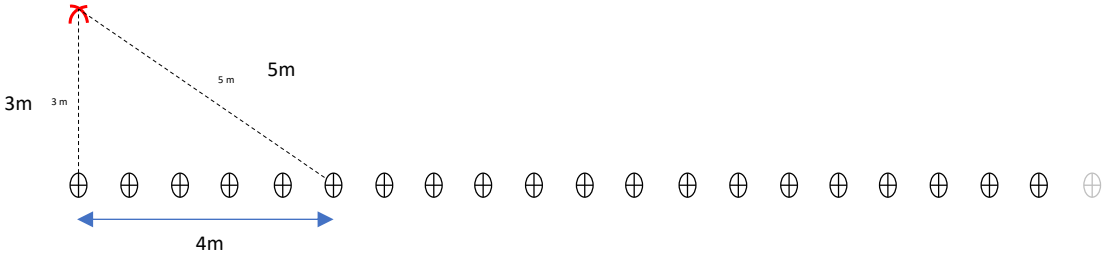
1) Desenhe a primeira linha de marcas (um ponto central) com oitenta (80) centímetros de distância a uma distância de cinco (5) metros da mesa dos juízes. Devem ser colocadas vinte e uma (21) marcas.



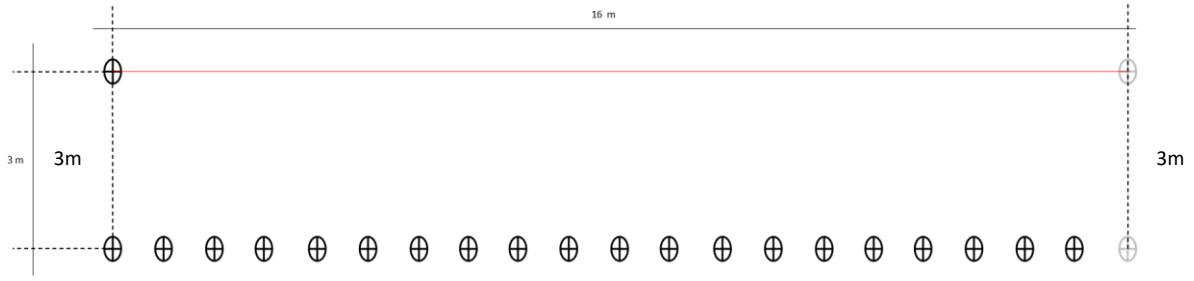
2) Do centro da sexta marca, localizado a quatro (4) metros de distância, desenhe um arco a cinco (5) metros de distância.



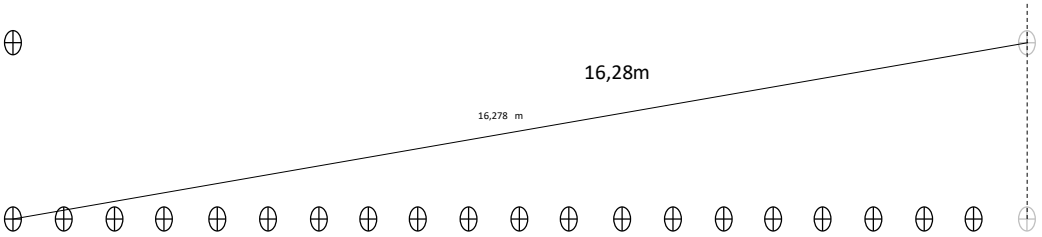
3) Do centro do primeiro ponto, desenhe um arco a três (3) metros de distância para encontrar a interseção com o arco desenhado anteriormente no ponto 2. Esta interseção irá determinar o centro do primeiro ponto da segunda linha de cones com separação oitenta (80) centímetros.



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 de a primeira marca.

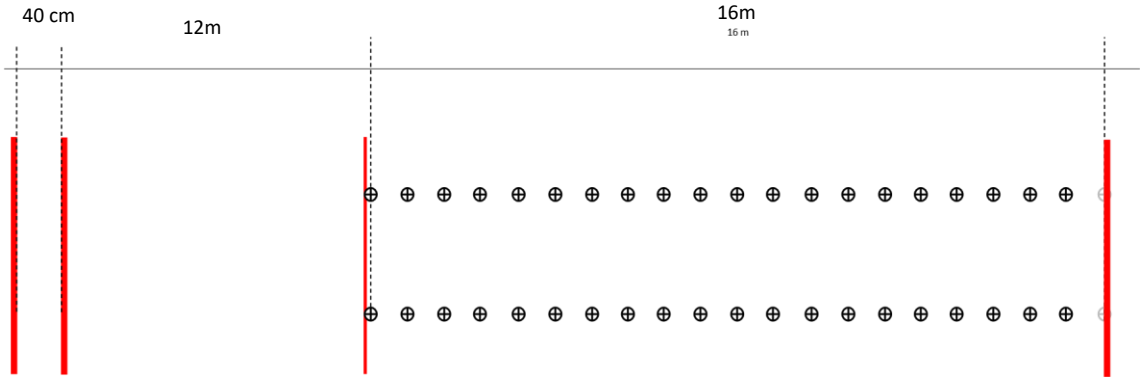


5) Verifique se a diagonal entre o centro da primeira marca na primeira linha e o centro da última marca na segunda linha está localizada a uma distância de dezasseis vinte e oito (16,28) metros.



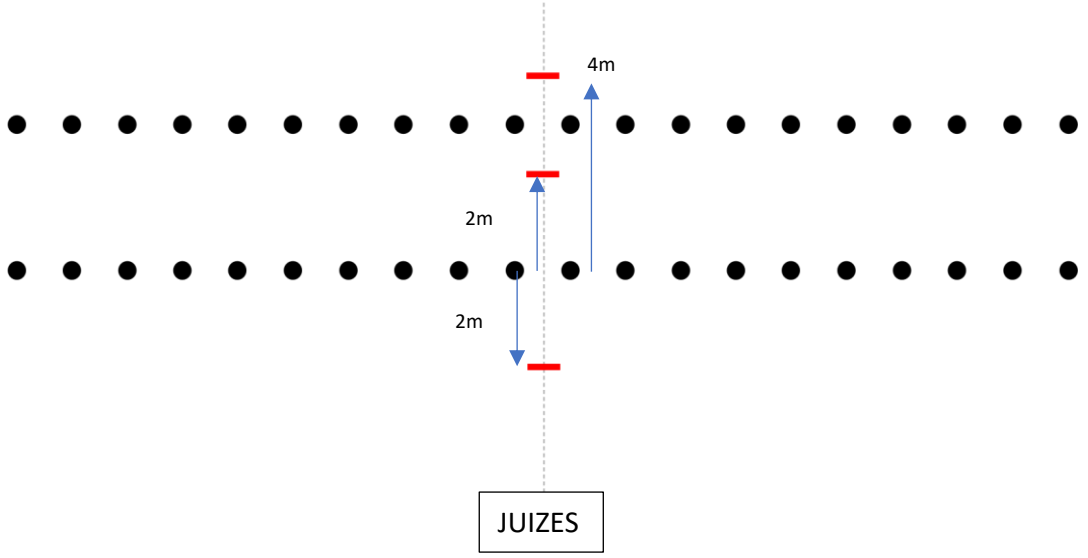
6) Marque os pontos a oitenta (80) centímetros de distância da segunda linha.

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.

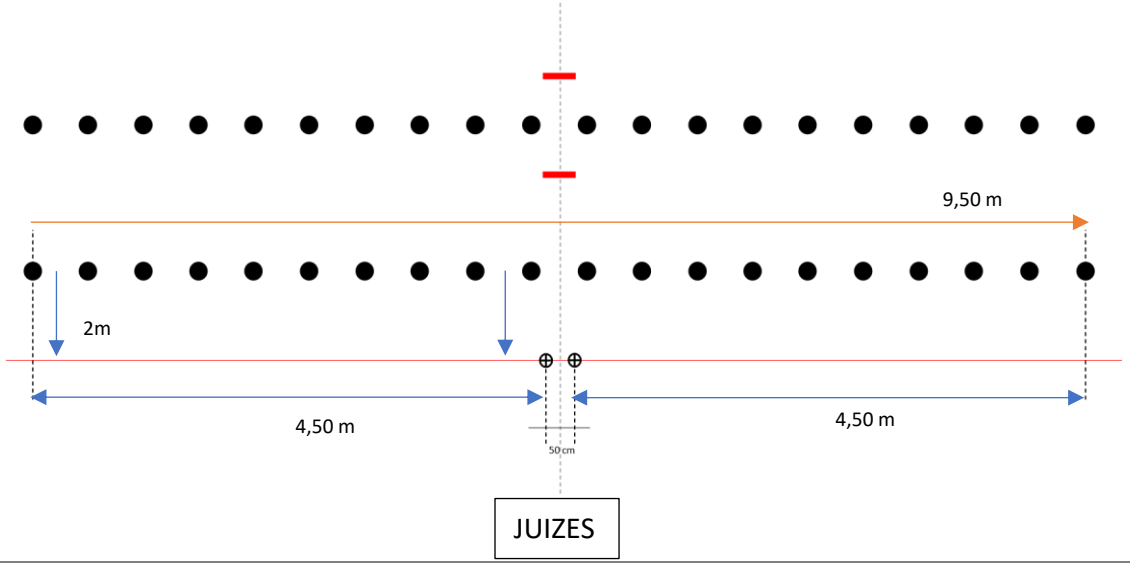


Depois, as linhas de cones das provas de Classic slalom, Classic slalom clássico a pares e Battle slalom deverão ser marcadas em seguida.

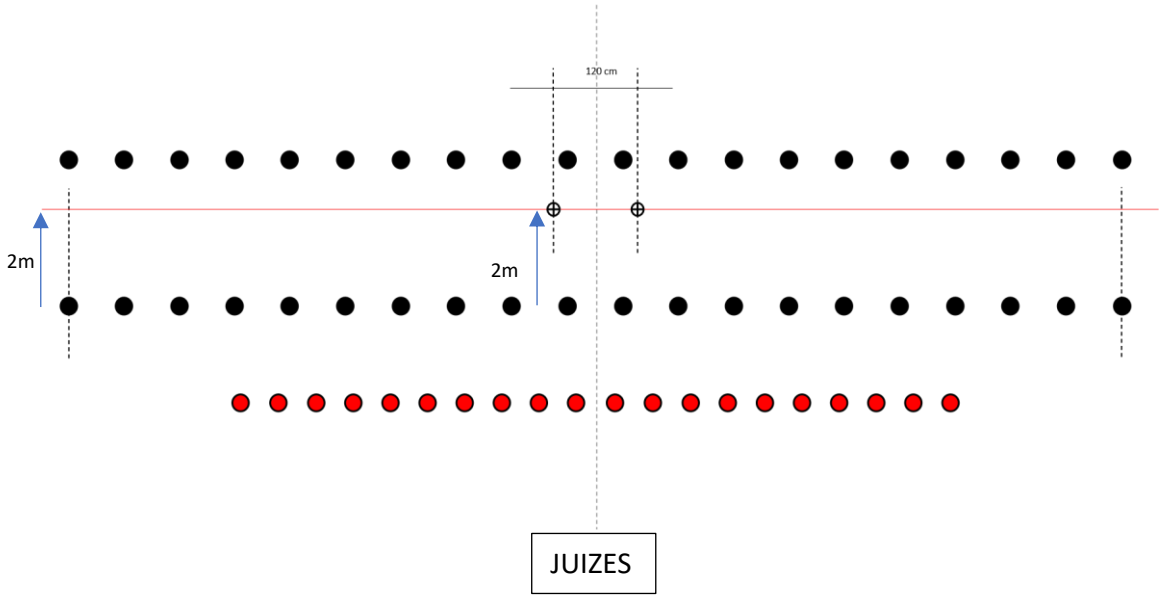
1) Encontre o centro da primeira linha marcado com uma separação de oitenta (80) centímetros entre os cones e faça:
   a) uma marca em linha reta dois (2) metros na direção da mesa dos juízes;
   b) uma marca em linha reta de dois (2) metros de distância em direção oposta da mesa de juízes e;
   c) uma marca de quatro (4) metros de distância em direção oposta da mesa de juízes.



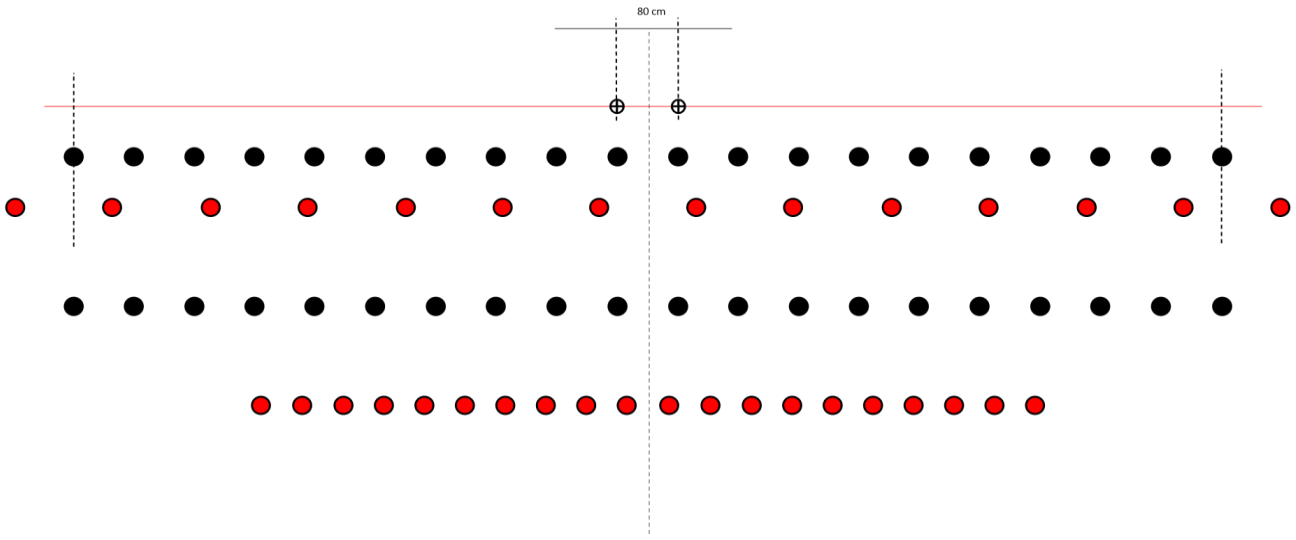
2) **Para marcar a linha com a separação de cinquenta (50) centímetros**, a primeira e a última marca da primeira linha de oitenta centímetros (80) deve ser tomada como referência e fazer uma marca a dois (2) metros de distância na direção da mesa de juízes. Esta marca deve ser alinhada com a marca feita 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 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.



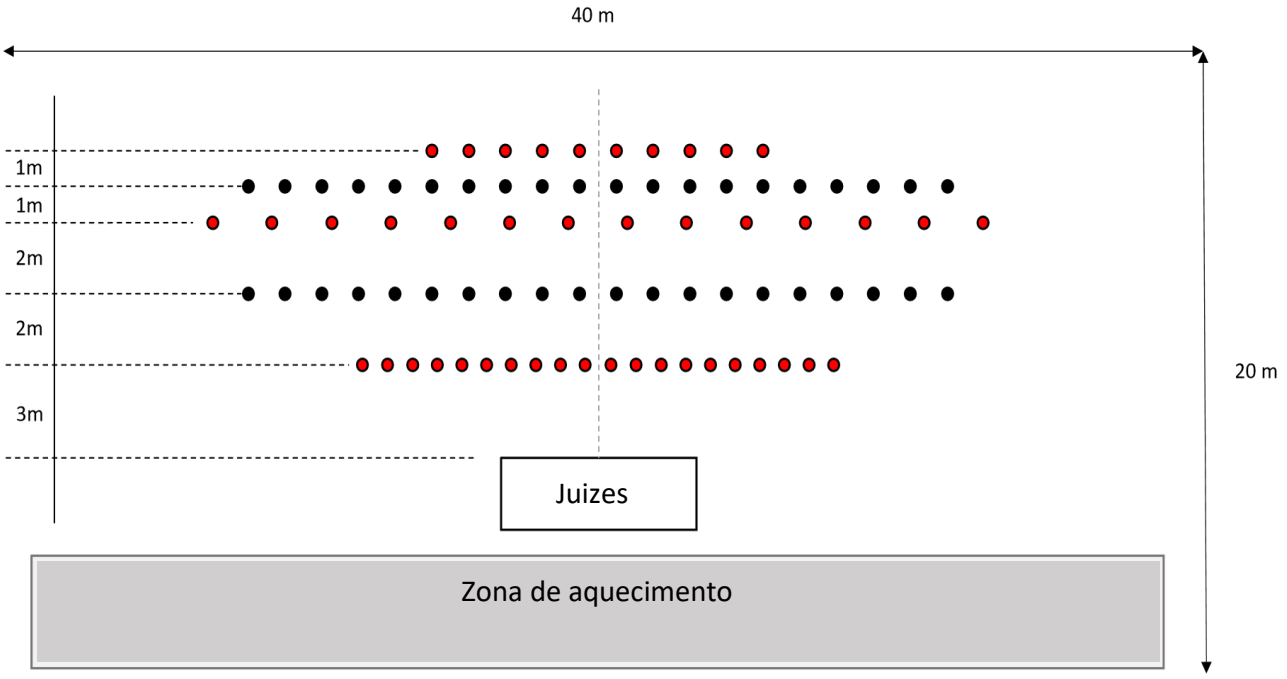
3) **Para marcar a linha com a separação de cento e vinte (120) centímetros**, a primeira e última marca da primeira linha de oitenta centímetros (80) deve ser tomada como referência e fazer uma marca a dois (2) metros de distância na direção oposta à mesa dos juízes. Esta marca deve ser alinhada com 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.

Índice

1. REGRAS DE COMPETIÇÃO 4
1.2. ÁREA DE COMPETIÇÃO E COLOCAÇÃO DE CONES 4
1.3. REGRAS DE SEGURANÇA 4
1.4. ÁREA DE AQUECIMENTO 4
1.5. PATINS PERMITIDOS 5
1.6. CONES OFICIAIS DE COMPETIÇÃO 5
1.7. ANTIDOPING 5
1.8. RECLAMAÇÕES E RESPONSÁVEL DA COMPETIÇÃO 5
1.9. RECURSOS 6
2. CLASSIC SLALOM (SLALOM CLÁSSICO) 7
2.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO 7
FIGURA 2.a: VISÃO GERAL ORIENTATIVA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO 7
2.2. DESENVOLVIMENTO DA PROVA 7
2.3. REQUISITOS DE TEMPO DURAÇÃO DA PASSAGEM (RONDA) 8
2.4. A ROUPA 8
2.5. COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA 9
2.6. ESTRUTURA DA PONTUAÇÃO 9
2.7. PONTUAÇÃO 11
2.8. PENALIZAÇÕES 12
2.8.8. Tabela de referência para o juiz de penalizações (PEN): 14
2.8.9. Tabela de referência para o juiz de pontuação (PON): 15
2.9. APANHA CONES 15
3. CASSIC SLALOM PARES (SLALOM CLÁSSICO PARES) 16
3.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO 16
3.2. DESENVOLVIMENTO DA PROVA 16
3.3. REQUISITOS DE TEMPO (DURAÇÃO DA RONDA) 16
3.4. ROUPA 16
3.5. COMPORTAMEMTO DURANTE A RONDA 16
3.6. ESTRUTURA DA PONTUAÇÃO 16
3.7. PONTUAÇÃO 17
3.8. PENALIZAÇÕES 17
3.9. APANHA CONES 17

3.10. CLASSIFICAÇÃO 17
4. SPEED SLALOM (SLALOM VELOCIDADE) 19
4.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO 19
4.2. EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO 19
4.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA 20
FIGURA 4.c: FASE FINAL, ESQUEMA COM OITO (8) PATINADORES 21
FIGURA 4.d: FASE FINAL, ESQUEMA COM DEZASSEIS (16) PATINADORES 22
4.4. REQUISITOS 23
FIGURA 4.e: PÉ FRONTAL Do PATINADOR NA LINHA DE PARTIDA 23
4.5. PENALIZAÇÕES 24
4.6. MODALIDADE SEM CRONÓMETRO 26
4.7. RECOLHE CONES 26
5. TEAM SPEED SLALOM (SLALOM VELOCIDADE POR EQUIPAS) 27
5.1. ÁREA DA COMPETIÇÃO 27
5.2. EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO 27
5.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA 27
FIGURA 5.b: SEQUENCIA DE CONFRONTOS 28
6. BATTLE SLALOM (BATALHA de SLALOM) 31
6.1. ESPAÇO DA COMPETIÇÃO 31
6.2. COMPOSIÇÃO DO GRUPO 32
6.3. DESENRROLAR DA PROVA 32
ESQUEMA DE COMPETIÇÃO: 16 PATINADORES 33
FIGURA 6.b: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UN MÁXIMO DE DEZASSEIS (16) PATINADORES 33
ESQUEMA DE COMPETICÃO: 24 PATINADORES 34
FIGURA 6.c: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE VINTE E QUATRO (24) PATINADORES 34
6.4. “BEST TRICK” E “LAST TRICK” 35
6.5. REQUISITOS TÉCNICOS 36
6.6. PENALIZAÇÕES 38
6.7 APANHA CONES 39
6.8. CLASSIFICAÇÃO 39
7. SLIDES (DERRAPES) 40
7.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO 40
7.2. COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS 41
7.3. DESENROLAR DA PROVA 42

FIGURA 7.b: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE DEZASSEIS (16) PATINADORES 42
FIGURA 7.c: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE VINTE E QUATRO (24) PATINADORES 43
7.4. O “best slide” (melhor derrape) 44
7.5. REQUISITOS TÉCNICOS 45
7.6. PENALIZAÇÕES 46
7.7. CLASSIFICAÇÃO 46
8. SALTOS LIVRES 47
8.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO 47
8.1.3.4. A vareta horizontal 47
8.2. DESENVOLVIMENTO DA PROVA 48
FIGURA 8.a.: VISÃO GERAL ORIENTADORA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO 48
8.2.1. Nomenclatura. 48
8.3. REQUISITOS DE SALTO 50
8.4. PENALIZAÇÕES 50
8.5. CLASSIFICAÇÃO 50
ANEXO A - Projeções e marcações 53