



FPP

Reglamento Técnico

Inline Freestyle
2026

ÍNDICE

PARTE I. Das Disposições Gerais.....	4
1. Enquadramento Normativo.....	4
PARTE II. Regras da Competição.....	4
2.1. Provas de competição.....	4
2.2. Área de competição.....	4
2.3. Regras de segurança.....	5
2.4. Área de aquecimento.....	5
2.5. Patins permitidos.....	5
2.7. Número de registo (Dorsal).....	5
PARTE III. Classic Slalom.....	7
3.1. Área de competição.....	7
3.2. Desenvolvimento da prova.....	8
3.3. Requisitos de tempo.....	9
3.4. Vestuário.....	9
3.5. Comportamento durante a prova.....	10
3.6. Música.....	10
3.7. Requisitos de avaliação.....	10
3.8. Pontuação.....	14
3.9. Famílias de truques e requisitos específicos.....	14
3.10. Penalizações.....	15
3.11. Apanha cones.....	17
3.12. Ranking.....	17
PARTE IV. Classic Slalom Pairs.....	19
4.1. Área de competição.....	19
4.2. Desenvolvimento da prova.....	19
4.3. Duração da prova.....	19
4.4. Vestuário.....	19
4.5. Comportamento durante a prova.....	19
4.6. Música.....	20
4.7. Requisitos de avaliação.....	20
4.8. Pontuação.....	21
4.9. Penalizações.....	21



4.10. Apanha cones.....	21
4.11. Ranking.....	21
PARTE V. Speed Slalom	22
5.1. Área de competição.....	22
5.2. Desenvolvimento da prova	24
5.3. Requisitos Técnicos.....	26
5.4. Penalizações	27
5.5. Modo sem cronómetro	29
5.6. Apanha cones	30
5.7. Ranking.....	30
PARTE VI. Team Speed Slalom	33
6.1. Área de competição.....	33
6.2. Equipamento tecnológico.....	33
6.3. Desenvolvimento da Prova.....	33
6.4. Modo sem cronómetro	38
6.5. Apanha cones	38
6.6. Ranking.....	38
Parte VII. Battle Slalom	39
7.1. Área de competição.....	39
7.2. Composição dos grupos.....	40
7.3. Desenvolvimento da prova	42
7.4. Best Trick e Last Trick.....	44
7.5. Requisitos técnicos.....	45
7.6. Penalizações	47
7.7. Apanha Cones	47
7.8. Ranking.....	48
PARTE VIII. Slides.....	50
8.1. Área de competição.....	50
8.2. Composição de grupos.....	51
8.3. Desenvolvimento da prova	52
8.4. O Best Slide	55
8.5. Requisitos técnicos.....	55
8.6. Penalizações	57
8.7. Ranking.....	58



PARTE IX. Free Jump	59
9.1. Área de competição.....	59
9.2. Equipamento	60
9.3. Proteções.....	60
9.4. Desenvolvimento da prova	60
9.5. Ranking e Desempates	62
PARTE X. Roller Cross	64
10.1. Área de competição	64
10.2. Equipamento tecnológico	65
10.3. Desenvolvimento da prova.....	65
10.4. Requisitos técnicos	68
10.5. Penalizações.....	70
10.6. Proteções	71
10.7. Ranking.....	71
PARTE XI. MINI-FREESTYLERS	73
PARTE XII. ANEXOS	75
ANEXO A - ÁREA DE COMPETIÇÃO.....	75
ANEXO B - MATRIZ DE CLASSIC SLALOM E CLASSIC SLALOM PAIRS	76
ANEXO C - SISTEMA DE PONTOS PARA A VITÓRIA EM CLASSIC SLALOM.....	77
ANEXO D - MATRIZ DE SLIDES	80



PARTE I. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1. ENQUADRAMENTO NORMATIVO

O presente regulamento procede à estruturação e regulamentação técnica das provas do Inline Freestyle.

PARTE II. REGRAS DA COMPETIÇÃO

2.1. PROVAS DE COMPETIÇÃO

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

2.2. ÁREA DE COMPETIÇÃO

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

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

2.2.3. Devem marcar-se quatro (4) linhas de cones, dispostas da seguinte maneira e as necessárias consoante a prova.

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

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

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

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

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

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

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

2.3. REGRAS DE SEGURANÇA

A área de competição deve ser segura para os patinadores.

2.4. ÁREA DE AQUECIMENTO

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

2.5. PATINS PERMITIDOS

2.5.1. Os patinadores podem levar qualquer tipo de patins em linha para a competição.

2.5.2. Os patinadores são os únicos responsáveis por verificar se os seus patins estão em condições e se a sua utilização é segura.

2.5.3. 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.

2.7. NÚMERO DE REGISTO (DORSAL)

2.7.1. O número de registo/dorsal deve ser dado pelo organizador do evento.



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

2.7.3. A identificação por participante deve ser única por categoria, género e para todas as provas.

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

2.7.5. Não são permitidas alterações ao dorsal.

PARTE III. CLASSIC SLALOM

Os patinadores preparam uma coreografia com uma música à sua escolha, a qual executam tendo em conta os limites de tempo estabelecidos.

3.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

3.1.1. Existem três (3) linhas de cones com uma separação de dois (2) metros entre cada linha.

3.1.2. A ordem das linhas é a seguinte, desde a mesa de juízes: cinquenta (50) cm, oitenta (80) cm e cento e vinte (120) cm.

3.1.3. As linhas de cones de cinquenta (50) cm e de oitenta (80) cm são compostas por vinte (20) cones. A linha de cento e vinte (120) cm por catorze (14) cones.

3.1.4. O centro das linhas deve estar alinhado com a mesa de juízes.

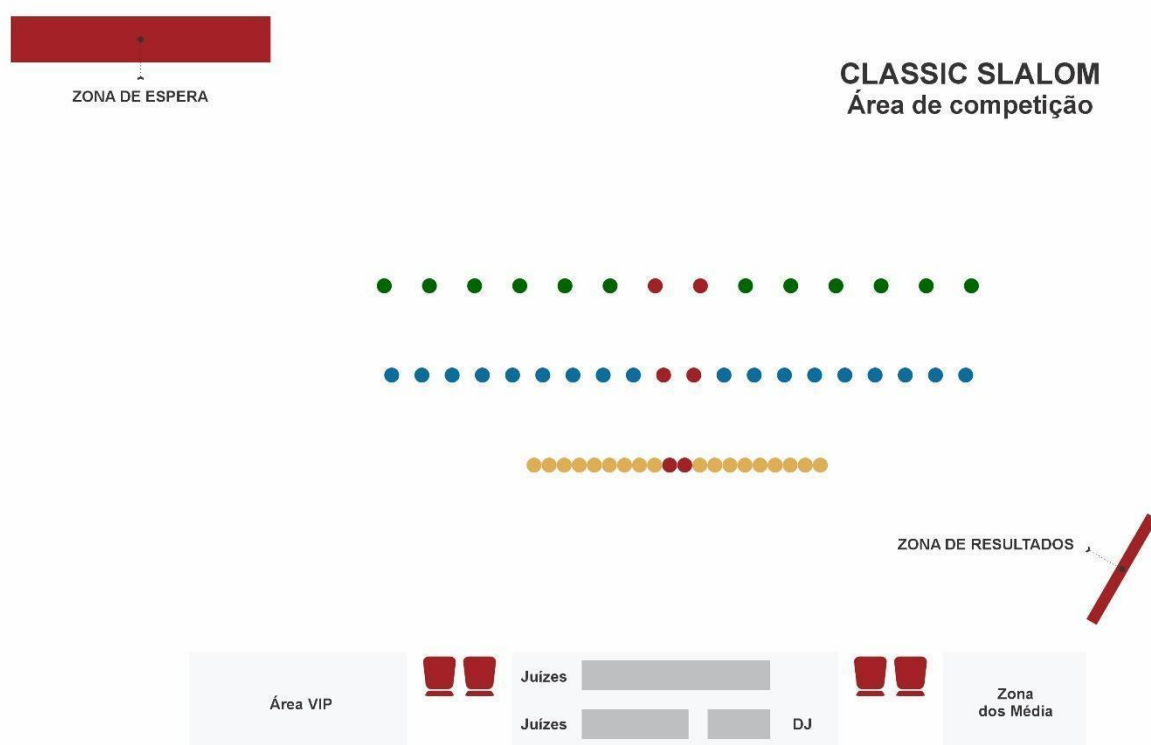


FIGURA 1: VISÃO GERAL ORIENTATIVA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

3.2. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

3.2.1. O Classic Slalom consiste numa só ronda, mas caso exista um número considerável de patinadores, podem ser efetuadas rondas de qualificação.

3.2.2. Para as rondas de qualificação, os patinadores com o ranking mais alto são pré-qualificados. Os restantes são divididos em grupos e o juiz principal decide o número de patinadores pré-qualificados, os grupos de qualificação, e o número de patinadores que vão à ronda final. O número de patinadores pré-qualificados deve ser, no mínimo, metade do número total de patinadores na ronda final. (*Exemplo*: se tivermos vinte [20] patinadores na final, no mínimo dez [10] patinadores serão pré-qualificados).

3.2.3. Os grupos da ronda de qualificação devem seguir o tipo de distribuição abaixo:

TOP 16			
+			
Q1	Q2	Q3	Q4
17	18	19	20
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	30	29
33	34	35	36
40	39	38	37

Este é um exemplo de distribuição de grupos de qualificação numa prova com quarenta (40) patinadores.

Os dezasseis (16) melhores são pré-qualificados para a Ronda Final, e os patinadores de dezassete (17) a quarenta (40) são distribuídos em vários grupos de qualificação (por exemplo, quatro [4]).

Apenas os primeiros (por exemplo, os dois [2] primeiros) de cada grupo de qualificação chegam à final (e fazem a sua ronda novamente). A Ronda Final incluirá os dezasseis (16) melhores e os patinadores qualificados (por exemplo, oito [8]), ou seja, $16+8=24$ patinadores.

FIGURA 2: EXEMPLO DE FORMAÇÃO DE GRUPOS DE QUALIFICAÇÃO DO CLASSIC SLALOM

As regras e os requisitos de desempenho da Ronda de Qualificação são os mesmos da Ronda Final. A Ronda Final incluirá os melhores patinadores pré-qualificados e os patinadores que se qualificarem.



3.2.4. A ordenação dos patinadores é baseada no último Ranking da World Skate (WS), começando pelo patinador com menor ranking. Os patinadores não classificados são adicionados aleatoriamente no início da lista e são os primeiros.

3.2.5. Durante a sua ronda, os patinadores devem usar as três (3) linhas de cones – de cinquenta (50) cm, oitenta (80) cm e cento e vinte (120) cm – e cruzar todos os intervalos dos cones.

3.2.6. Após um patinador terminar a sua apresentação, o próximo é chamado à área de competição para realizar o aquecimento, enquanto os juízes avaliam o patinador anterior.

3.2.7. Os treinadores e delegados podem acompanhar os seus patinadores à Área de Resultados enquanto aguardam que os mesmos sejam comunicados pelo *speaker*.

3.3. REQUISITOS DE TEMPO

3.3.1. O tempo para o Classic Slalom é de cento e cinco (105) a cento e vinte (120) segundos (um [1] minuto e quarenta e cinco [45] segundos – dois [2] minutos).

3.3.2. A música começa quando o patinador está pronto.

3.3.3. A apresentação termina quando o patinador indica que terminou ou quando a música pára.

3.4. VESTUÁRIO

3.4.1. O vestuário pode refletir o tema da música, desde que seja digno e apropriado para a patinagem.

3.4.2. O vestuário não deve ser excessivamente revelador ou de natureza sexual.

3.4.3. Acessórios e adereços, definidos como itens externos usados pelos patinadores durante a apresentação (por exemplo, objetos destinados a segurar com a mão), não são permitidos. O uso de tais itens resulta na desqualificação do patinador. Acessórios que são parte integrante do traje, como fitas de cabelo, pulseiras ou outros acessórios, são permitidos.

3.4.4. Se alguma parte do vestuário ou um acessório for removido ou atirado intencionalmente, durante a apresentação, passa a ser considerado um adereço, conseqüentemente resultará na desqualificação do patinador.

3.4.5. Não é permitido usar máscaras ou pinturas faciais além da maquilhagem.



3.4.6. Quaisquer questões pouco claras ou controversas relativas ao vestuário serão resolvidas pelo juiz principal, cuja decisão será definitiva.

3.5. COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA

3.5.1. Movimentos ou gestos desrespeitadores (por exemplo, sexuais, violentos, insultuosos), especialmente em relação aos juizes, não são apropriados e o patinador pode ser penalizado ou desclassificado.

3.6. MÚSICA

3.6.1. É estritamente proibido o uso de música com conteúdo racista, político, religioso, violento, homofóbico, sexista ou ofensivo. Isso inclui letras, temas ou associações que promovam ou glorifiquem tal conteúdo, seja de forma explícita ou implícita.

3.6.2. Todas as músicas utilizadas nas apresentações devem respeitar os princípios da *Carta Olímpica*, incluindo a *Regra nº 50*, que defende a neutralidade política e religiosa durante as competições e eventos. As músicas devem estar em conformidade com todos os requisitos de direitos autorais e licenciamento; os patinadores são responsáveis por garantir os direitos apropriados, para qualquer música utilizada.

3.6.3. A violação destas regras pode resultar em ação disciplinar, perda de pontos, diminuição na classificação, desqualificação e ainda em penalizações financeiras. Se forem recebidas reclamações de direitos autorais após a competição – seja de terceiros, detentores de direitos ou órgãos reguladores – as mesmas sanções podem ser aplicadas.

3.7. REQUISITOS DE AVALIAÇÃO

O resultado do desempenho de um patinador no Classic Slalom é baseado em dois tipos de avaliação: pontuação técnica e pontuação artística. A pontuação artística depende do nível de habilidade técnica.

3.7.1. Pontuação técnica

A pontuação técnica é baseada no seguinte:

3.7.1.1. **Dificuldade** da manobra de slalom (ver ANEXO B).

A pontuação técnica também é afetada pelo *footwork* realizado pelo patinador. A dificuldade, velocidade e variedade dos movimentos realizados levarão a uma pontuação técnica mais alta. O *footwork* básico ou simples levará a uma diminuição da pontuação técnica.

Os níveis dos truques da Matriz devem ser obrigatoriamente seguidos pelos juízes. Os truques executados devem atender aos critérios básicos de pontuação da tabela: velocidade média, linha de cones de oitenta (80) cm, mínimo de três (3) rotações para movimentos giratórios e quatro (4) cones para truques pertencentes às famílias de: Giros, “Sentados”, “Saltos”, “Lineares” e “Outros”.

3.7.1.2. **Variedade:** Os patinadores são incentivados a realizar e integrar a variedade de truques de slalom que se encontram na tabela.

3.7.1.3. Os patinadores devem realizar, no mínimo, oito (8) truques, de diferentes famílias, que atendem aos critérios de pontuação. Se realizarem menos de oito [8] truques, mesmo com sucesso, são penalizados pelo juiz na nota de variedade da técnica.

3.7.1.4. **Continuidade:** Os truques devem ser combinados de forma a permitir que o patinador se mova continuamente.

3.7.1.5. **Velocidade e ritmo:** A velocidade do slalom do patinador afeta a dificuldade técnica. Mudanças controladas na velocidade indicam um bom controlo dos truques realizados.

3.7.2. **Pontuação artística**

A pontuação artística atribuída pelos juízes reflete o desempenho realizado pelo patinador que combina a capacidade pessoal de fazer uma coreografia completa articulando movimentos corporais, *freestyle*, música e emoção. Todos estes detalhes devem ser combinados de forma lógica. A pontuação artística deve seguir o intervalo: pontuação técnica \pm dez (10), e é baseada no seguinte:

3.7.2.1. Desempenho corporal:

O desempenho corporal é uma parte importante da nota artística. Os patinadores devem mostrar a capacidade de integrar os movimentos corporais na sua patinagem, incluindo a sincronização dos braços, costas e pernas. Os juízes avaliarão o desempenho corporal de acordo com os seguintes critérios:

- a. A pontuação artística será bastante reduzida se: o desempenho corporal está ausente e o patinador não controlar o seu corpo durante a execução de truques e transições.
- b. A pontuação artística será reduzida se: o desempenho corporal está quase ausente ou oculto, com movimentos de dança não relacionados com o slalom (durante paragens fora das linhas dos cones, etc.).
- c. A nota artística permanece em cerca de zero (0) se: o desempenho corporal está presente e os juízes identificarem alguma lógica na sincronização das mãos e pernas.
- d. A nota artística será aumentada se: o desempenho corporal for muito bom e o corpo refletir os movimentos do patinador, tendo os braços e as pernas sincronizados, refletindo os truques mostrando e alguma coreografia relacionada com o slalom.

3.7.2.2. Expressão musical:

A escolha da música deve complementar e ser consistente com o estilo de patinagem. A atuação deve ser coreografada com o tempo da música para expressar a emoção, o ritmo e a velocidade da música. Os truques feitos em sincronia com o ritmo da música também demonstram a capacidade do patinador.

3.7.2.3. Gestão dos truques:

Este critério diz respeito à colocação de truques, tanto na música como nas linhas de cones. A coreografia deve corresponder às pausas e mudanças na música. Os patinadores são incentivados a colocar truques desafiadores no centro das linhas de cones e não

apenas nas extremidades. Todos os aspetos da apresentação devem ser realizados dentro das linhas de cones. A pontuação da gestão de truques será reduzida se um patinador passar muito tempo fora das linhas de cones.

3.7.2.4. Tabela de referência para classificação artística

	Desempenho corporal	Expressão musical	Gestão de truques	Extra	
+10	Uso dinâmico da cabeça, braços e mãos em função da patinagem e da coreografia.	A patinagem é muito bem executada, dinâmica e segue o ritmo da música. Há uma excelente interpretação da música, mesmo durante truques difíceis, demonstrando emoção e personalidade. Os truques mais desafiantes são executados ao ritmo da música.	Variação lógica de truques, combinando pausas e mudanças durante maior parte da atuação. A patinagem é realizada maioritariamente nas linhas de cones, e os truques mais difíceis são executados no centro das linhas de cones. Todo o tempo de atuação é passado a patinar.	Desempenho especialmente notável sob qualquer aspeto artístico. Atribui-se bónus.	+10
+9					+9
+8					+8
+7					+7
+6					+6
+5					+5
+4					+4
+3					+3
+2					+2
+1					+1
0	A cabeça, braços e mãos mantêm-se numa posição neutra/estável, não sendo usados em função da patinagem e da coreografia.	Patinagem satisfatória, por vezes ao ritmo da música. Interpretação moderada da música, especialmente em truques mais simples. Desempenho pouco polido, pouca emoção. Apenas os truques mais fáceis são executados ao ritmo da música.	Algumas sequências de movimentos combinam com a dinâmica musical. A patinagem é por vezes realizada dentro das linhas de cones. Os truques são realizados apenas nas extremidades das linhas de cones. Algum tempo da atuação é passado sem patinar.	Não há bónus nem penalização.	0
-1					-1
-2					-2
-3					-3
-4					-4
-5					-5
-6					-6
-7					-7
-8					-8
-9					-9
-10	Cabeça caída ou em posição pouco natural, com o olhar fixo no chão. Mãos e braços com movimentos erráticos ou rígidos, em posições pouco naturais.	A patinagem não tem que ver com o ritmo e dinâmica da música. Fraca interpretação da música, executada sem rigor e personalidade. Todos os truques são executados independentemente do ritmo da música.	Os movimentos dispersam-se aleatoriamente sem relação com a música. Demasiada patinagem realizada fora das linhas de cones. Demasiado tempo passado sem patinar.	Desempenho especialmente pobre, sem qualquer habilidade artística. Atribui-se penalização.	-10

3.8. PONTUAÇÃO

A pontuação máxima para a competição de Classic Slalom é de cento e trinta (130) pontos. Há duas componentes nesta classificação. A pontuação técnica é de dez (10) a sessenta (60) pontos e a pontuação artística é de zero (0) a setenta (70) pontos. A pontuação final é arredondada para o meio ponto mais próximo (0,5 pt) para determinar o resultado final.

3.8.1. Classificação padrão dos truques e requisitos gerais

3.8.1.1. A classificação padrão dos truques é uma nota base para os juizes determinarem a capacidade do patinador em dominar a manobra. Presume-se que os truques são executados com suavidade e velocidade numa linha de cones de oitenta (80) cm, como contexto médio de execução.

3.8.1.2. Os truques devem ser executados sobre um **mínimo de quatro (4) cones** ou **três (3) rotações/giros**.

3.8.1.3. São permitidas transições, troca de pés ou mudança de direção de uma manobra para outra da mesma família ou de famílias diferentes. No entanto, a transição deve ser feita sem pausa.

3.8.1.4. Os truques e transições devem ser feitos pelo patinador de forma clara e precisa. Se um juiz tiver alguma dúvida sobre a execução da manobra (qualidade da manobra, número de cones ou rotações, tocar no chão durante os saltos, perder a trajetória, etc.), a manobra é considerada inválida, contando apenas a parte que foi executada corretamente.

3.9. FAMÍLIAS DE TRUQUES E REQUISITOS ESPECÍFICOS

3.9.1. **Sentados:** O patinador deve estar em posição agachada, com a cintura abaixo ou ao nível dos joelhos, em todos os momentos em que estiver a realizar os truques nos cones.

3.9.2. **Saltos:** Ambos os pés devem estar no ar ao mesmo tempo.

3.9.3. **Giros:** O patinador deve ter pelo menos uma roda a tocar o chão ao girar e permanecer dentro da linha dos cones durante a rotação.

3.9.4. **Lineares:** Truques realizados em direção linear, seja para a frente ou para trás, e dentro da linha dos cones, com apenas uma roda a tocar o chão. Truques de nível inferior têm duas rodas/um pé/dois pés no chão.

3.9.5. **Outros:** Não incluem truques sentados, saltos, giros e lineares.

3.10. PENALIZAÇÕES

3.10.1. Penalizações de tempo

Se o patinador terminar antes de cento e cinco (105) segundos ou depois de cento e vinte (120) segundos, recebe uma penalização de dez (10) pontos.

3.10.2. Penalizações por cones movidos e intervalos de cones perdidos.

3.10.2.1. Cada cone derrubado ou um cone que seja movido da sua marca o suficiente para revelar o seu ponto central recebe uma penalização de um (1) ponto.

3.10.2.2. Em casos excecionais, em que o patinador derruba um cone para fora da marcação e o cone rola de volta para dentro da marcação, não há penalização para esse cone.

3.10.2.3. Se um cone derrubar outro cone, é atribuída uma penalização de um (1) ponto por cada cone.

Exemplo: Se um patinador mover um (1) cone, recebe um (1) ponto de penalização; se o cone que ele moveu derrubar outro cone para fora da sua marca, recebe dois (2) pontos de penalização (um ponto por cada cone).

3.10.2.4. Os patinadores são obrigados a passar por cada intervalo marcado pelas três (3) linhas ao longo do percurso. Será aplicada uma penalização de cinco (5) pontos se o patinador não passar por mais de cinco (5) intervalos durante toda a sua prova.

Nota: Se um patinador falhar um intervalo no início da apresentação, mas passar por ele mais tarde, esse intervalo será validado.

3.10.3. Penalizações por erros

Perda de equilíbrio, quedas ou erros durante a apresentação são penalizados. As perdas de equilíbrio são penalizadas pelos juizes de pontuação. As quedas são penalizadas pelo juiz de penalização (ver 3.10.7).

3.10.3.1. Para perda de equilíbrio, a penalização varia de zero vírgula cinco (0,5) a um vírgula cinco (1,5) pontos.

3.10.3.2. Para quedas, a penalização varia entre dois (2) e cinco (5) pontos.

3.10.4. Interrupção da apresentação

3.10.4.1. Se um patinador parar a sua apresentação devido a uma interrupção externa, não será aplicada nenhuma penalização. A segunda apresentação deve começar do início e será ajuizada a partir do ponto de interrupção da primeira apresentação.

3.10.4.2. Se um patinador parar a apresentação devido a uma interrupção interna, será ajuizado até ao ponto em que a apresentação foi interrompida, mas não terá permissão para repetir. O patinador receberá uma penalização de cinco (5) pontos.

3.10.5. Música recebida após o prazo final

3.10.5.1. Se a música de um patinador for enviada após o prazo de envio, será aplicada uma penalização de dez (10) pontos.

3.10.5.2. Se a música de um patinador não for recebida antes do final da reunião dos delegados de equipa ou, no caso de não haver reunião dos delegados de equipa, antes das dezoito (18) horas, hora local, no dia anterior à competição, o patinador não poderá competir.

3.10.6. Truques e famílias falhadas

- a. Se um patinador realizar menos truques (ou menos de oito [8] truques realizados com sucesso), ele receberá uma dedução do juiz de pontuação na nota de variedade da técnica de dois (2) pontos por cada manobra não realizada com sucesso.
- b. Se um patinador não realizar pelo menos uma manobra por cada família, descrita no *ponto* 3.9, receberá uma penalização do juiz de pontuação, na nota de variedade da técnica, de três (3) pontos para cada família sem truques validados.

3.10.7. Tabela de referência do juiz de penalizações

Erro	Pontos de penalização	Descrição
Queda	2	Queda ligeira, que não afeta a atuação.
Queda com impacto	5	Queda no chão com grande impacto.
Tempo de atuação	10	Atuação que termina antes de cento e cinco (105) segundos ou depois de cento e vinte (120) segundos.
Interrupção interna	5	Atuação interrompida pelo patinador.
Cones deslocados	1	Por cada cone movimentado do seu sítio original de maneira que se veja a marca do centro.
Intervalos não passados	5	Se existem mais de cinco (5) intervalos não passados no fim da ronda.
Utilização de acessórios	Desqualificação (DQ)	Usar vestuário ou outros objetos como um acessório.
Música fora de prazo	10	Atraso no envio da música.

3.11. APANHA CONES

3.11.1. Os apanha cones devem reposicionar todos os cones nas suas marcas após cada ronda.

3.11.2. Os apanha cones não podem estar de patins.

3.12. RANKING

3.12.1. Tanto para a qualificação como para a ronda final no Classic Slalom, a classificação é determinada utilizando o mesmo método padronizado: Cada juiz de pontuação atribui uma classificação pessoal a cada patinador com base na sua pontuação, da qual são deduzidas as penalizações atribuídas pelo juiz de penalização. Estas classificações pessoais são então processadas no Sistema de Pontos de Vitória (ver Anexo C).

3.12.2. A classificação final inclui todos os patinadores participantes e é determinada da seguinte forma:

Classificação dos Finalistas: Os patinadores que competirem na ronda final são classificados em primeiro lugar, de acordo com os seus resultados na Classificação da Ronda Final.

Classificação dos Patinadores Não Qualificados: Os patinadores que não se qualificaram para a ronda final são classificados imediatamente após o finalista em último lugar. As suas respetivas posições são determinadas com base na sua classificação no Ranking do Grupo de Qualificação.



3.12.3. A ronda de qualificação e os rankings finais devem apresentar as seguintes informações:

- a. Ranking geral
- b. Apelido e nome próprio
- c. Código do país
- d. Pontos de penalização
- e. Ranking de cada juiz
- f. Campo de observações que mostra as penalizações que foram contabilizadas (quedas; cones movidos; intervalos perdidos; famílias não validadas; truques não validados; música).

PARTE IV. CLASSIC SLALOM PAIRS

Dois patinadores preparam uma coreografia com uma música à sua escolha, a qual executam tendo em conta os limites de tempo estabelecidos. A pontuação é baseada na sincronização e expressão musical, bem como na técnica.

4.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição do Classic Slalom Pairs é a mesma que a área de competição do Classic Slalom. (Ver 3.1)

4.2. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

4.2.1. Exceto para a ordenação dos patinadores, as regras para o Classic Slalom Pairs são as mesmas que para o Classic Slalom (Ver 3.2).

4.2.2. A ordenação dos grupos é feita de acordo com o Ranking da WS de Classic Slalom Pairs. A classificação de um par é determinada pela soma das classificações individuais dos seus dois membros.

4.2.3. No caso de campeonatos mundiais, continentais ou regionais, ambos os patinadores devem representar a mesma nação.

4.2.4. Um patinador não pode competir em mais de um par na mesma competição.

4.3. DURAÇÃO DA PROVA

4.3.1. Os requisitos de tempo para o Classic Slalom Pairs são os mesmos que para o Classic Slalom (ver 3.3).

4.3.2. O tempo para o Classic Slalom Pairs é de cento e cinco (105) a cento e vinte (120) segundos (um [1] minuto e quarenta e cinco [45] segundos – dois [2] minutos).

4.4. VESTUÁRIO

As regras relativas ao vestuário são as mesmas que para o Classic Slalom (ver 3.4).

4.5. COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA



As regras relativas ao comportamento durante a apresentação são as mesmas que para o Classic Slalom (ver 3.5).

4.6. MÚSICA

As regras para a música são as mesmas que para o Classic Slalom (ver 3.6.).

4.7. REQUISITOS DE AVALIAÇÃO

O resultado do desempenho de um patinador no Classic Slalom Pairs baseia-se em três tipos de estrutura de classificação: pontuação técnica, pontuação artística e pontuação de sincronização. As pontuações artística e de sincronização dependem, em parte, do nível de habilidade técnica.

4.7.1. Pontuação técnica

As regras para a pontuação técnica são as mesmas do Classic Slalom (ver 3.7.1).

4.7.2. Pontuação artística

As regras para a pontuação artística são as mesmas do Classic Slalom (ver 3.7.2).

4.7.3. Sincronização

4.7.3.1. A pontuação de sincronização deve seguir a faixa orientadora da pontuação técnica \pm dez (10).

4.7.3.2. Durante a atuação, os dois patinadores devem ter a mesma coordenação corporal e sincronização, realizando os mesmos movimentos na mesma direção. São possíveis variações: por exemplo, calcanhar/ponta do pé, para a frente/para trás, esquerda/direita.

4.7.3.3. A sincronização espelhada não é avaliada como parte da pontuação de sincronização. Ela está incluída na pontuação artística.

4.7.3.4. A distância entre os dois patinadores é levada em consideração para estabelecer a nota. A nota será mais alta para os patinadores que patinam mais perto um do outro durante toda a sua apresentação.





4.8. PONTUAÇÃO

A pontuação máxima para a competição de Classic Slalom Pairs é de duzentos (200) pontos. Existem três (3) componentes nesta classificação. A pontuação máxima de técnica é de sessenta (60) pontos, a pontuação máxima de artística é de (70) pontos e a pontuação máxima de sincronização é de (70) pontos. A pontuação final é arredondada para o meio ponto mais próximo (0,5 pt) para determinar o resultado final.

4.8.1. A pontuação técnica atribuída ao par será a do patinador com menor habilidade.

4.9. PENALIZAÇÕES

As penalizações são as mesmas do Classic Slalom (ver 3.10.).

4.10. APANHA CONES

As regras para os apanha cones são as mesmas do Classic Slalom (ver 3.11.).

4.11. RANKING

As regras para a classificação final são as mesmas do Classic Slalom (ver 3.12.).

PARTE V. SPEED SLALOM

Os patinadores partem o mais rápido possível passando por uma linha de cones e fazendo “zig-zag” com um só pé.

5.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

Todos os cálculos são feitos a partir do centro das linhas de cones.

5.1.1. Existem duas linhas de vinte (20) cones que estão separados entre si por uma distância de oitenta (80) cm. As duas linhas de cones devem estar a três (3) metros de distância uma da outra.

5.1.2. Deve haver um separador, colocado a igual distância entre as duas linhas de cones, com um comprimento mínimo de quinze vírgula dois (15,2) m e altura entre quinze (15) e vinte (20) cm.

5.1.3. Durante a fase de qualificação (provas cronometradas ou *time trials* [TT]), há uma caixa de saída composta por duas linhas de partida paralelas, colocadas a quarenta (40) cm de distância uma da outra. O ponto de partida de cada patinador é marcado por uma caixa de dois (2) m de largura (ver *Figura 3*).

5.1.4. Durante a fase final (KO), há apenas uma linha de partida.

5.1.5. A marca central do primeiro cone é colocada a doze (12) m da linha de partida mais próxima. A linha final está colocada a oitenta (80) cm da marca central do último cone (ver *Figura 3 e Figura 4*).

5.1.6. O comprimento total de cada linha de cones é calculado da seguinte forma: $12 + (19 \times 0,8) + 0,8 = 28$ m. Deve ser utilizado um cronómetro eletrónico tanto para a fase de qualificação como para a fase final.

5.1.6.1. Durante a fase de qualificação, os sensores da linha de partida devem ser colocados a quarenta (40) cm (+/- 2 cm) de distância do chão e os sensores da linha de chegada também devem ser colocados a vinte (20) cm (+/- 2 cm) do chão. O altifalante deve ser colocado no centro, atrás dos patinadores.

5.1.6.2. Durante a fase final, não há sensor na linha de partida e os sensores da linha de chegada devem ser colocados a 20 cm (+/- 2 cm) do chão.

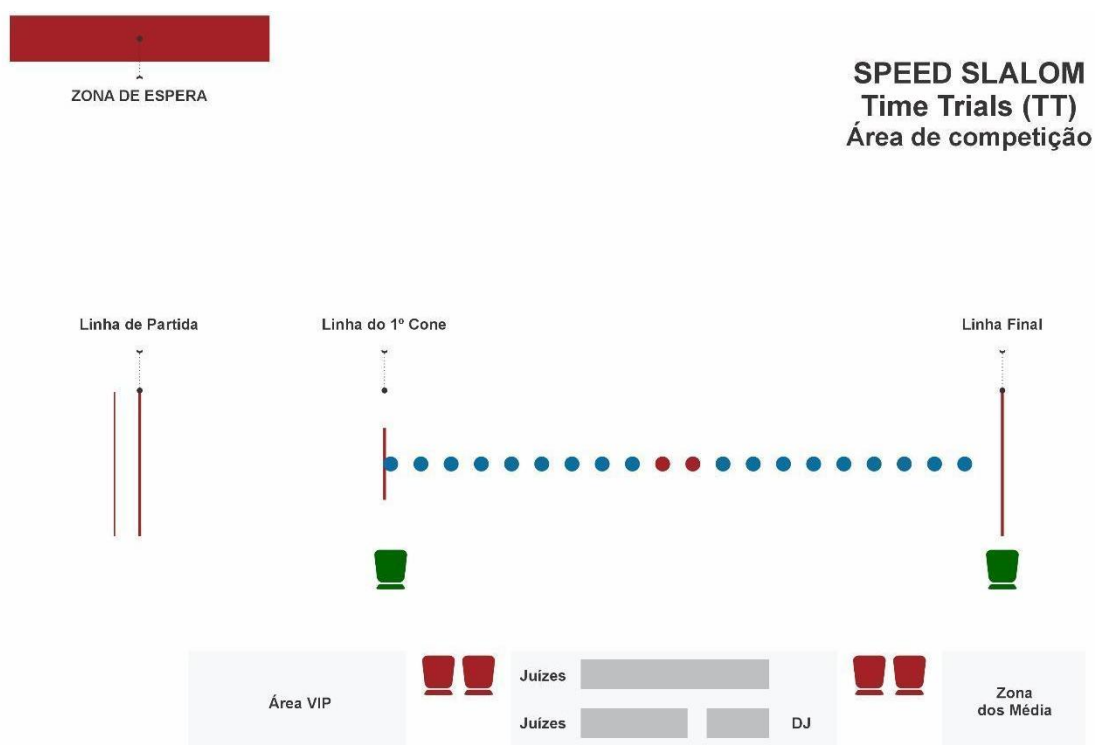


FIGURA 3: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO: FASE QUALIFICAÇÃO (TT)

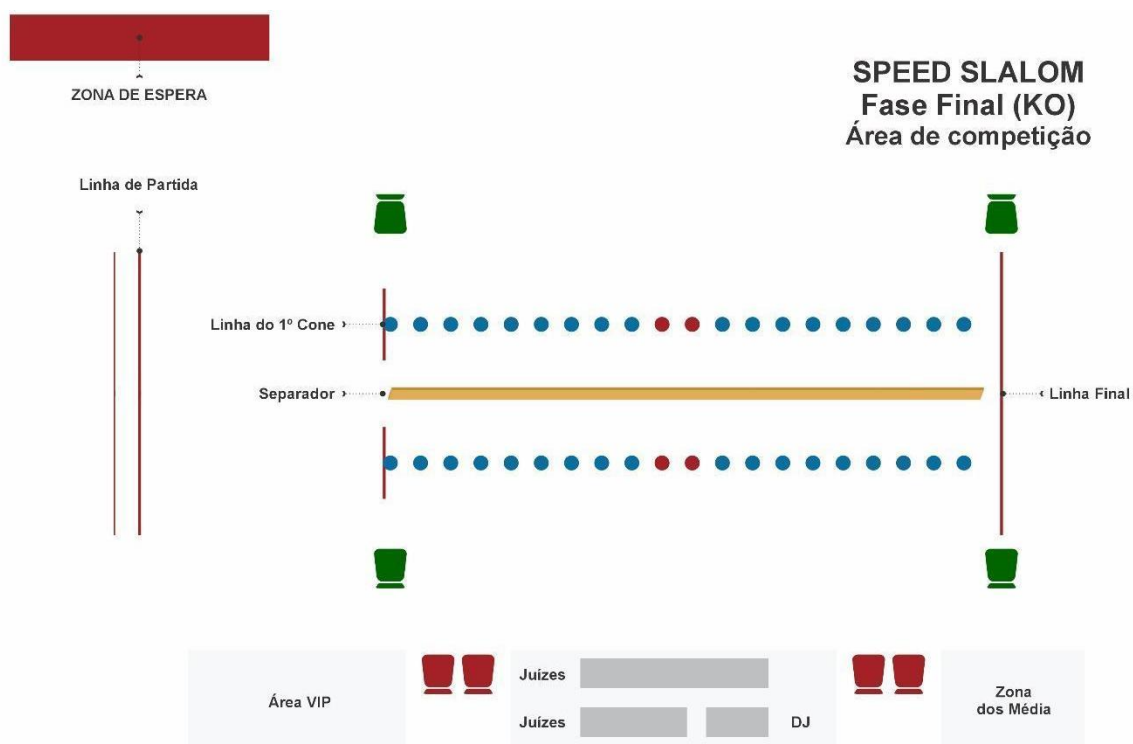


FIGURA 4: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO: FASE FINAL (KO)

5.2. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

O Speed Slalom é estruturado em duas fases: uma fase de qualificação, baseada em provas cronometradas individuais (*Time Trial, TT*), e uma fase final (*Sistema Knockout, KO*), baseada em grupos para a eliminatória.

5.2.1. Fase de qualificação (TT)

Os patinadores têm duas (2) rondas com saída livre. Das duas, apenas a melhor tentativa é considerada para a sua qualificação. Os patinadores com os melhores tempos são qualificados para a fase final.

5.2.1.1. A ordenação dos patinadores para as primeiras rondas é baseada no último Ranking da WS começando pelo patinador com a classificação mais baixa. Os patinadores sem ranking são adicionados, aleatoriamente, no início da lista e partem primeiro.

5.2.1.2. A ordenação dos patinadores para as segundas rondas é baseada na classificação da primeira corrida, começando pelo patinador com o pior tempo. Os patinadores que não tenham marcado tempo na primeira saída são adicionados aleatoriamente no início da lista e partem primeiro.

5.2.1.3. Dependendo do número de patinadores e ao critério do juiz principal, os 4, 8, 16, 32 ou 64 melhores patinadores classificam-se para a fase final (*ver Figura 5 e Figura 6*).

5.2.1.4. Os patinadores que receberem uma desqualificação (**DQ**), nas duas rondas de qualificação, e não tiverem tempo registado, não são elegíveis para participar na fase final.

5.2.2. Fase final (sistema KO)

5.2.2.1. Os patinadores qualificados são agrupados em pares da seguinte forma: o primeiro classificado contra o último classificado, o segundo contra o penúltimo, etc. (*ver Figura 5 e Figura 6*). O primeiro patinador a vencer duas corridas passa para a próxima ronda, o outro é eliminado.

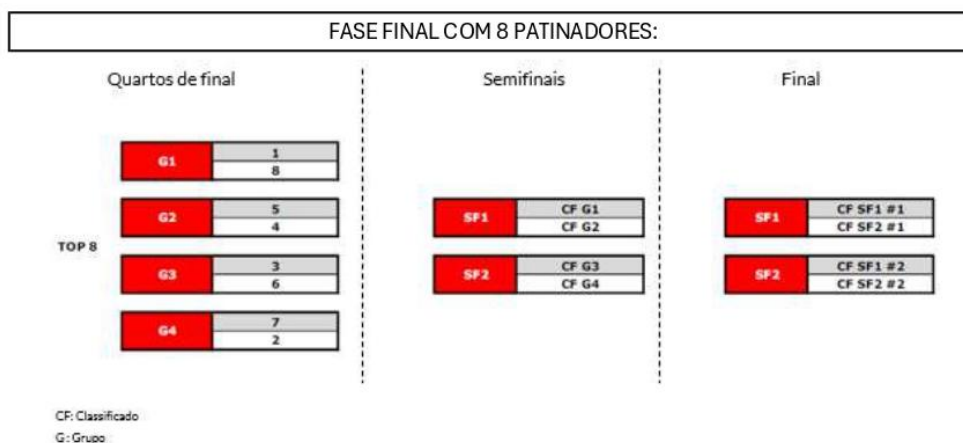


FIGURA 5: FASE FINAL, ESQUEMA OITO (8) PATINADORES



FIGURA 6: FASE FINAL, ESQUEMA COM DEZASSEIS (16) PATINADORES

5.2.2.2. Se um patinador qualificado desistir sem motivo válido, o seu resultado é anulado e o adversário passa para a próxima ronda.

5.2.2.3. Se após cinco (5) corridas não houver vencedor, num grupo, o patinador com melhor tempo na fase de classificação é declarado vencedor e passa para a próxima ronda.

5.2.2.4. No final da ronda semifinal, os vencedores de cada grupo semifinal competem pelas posições um (1) e dois (2) na ronda final, depois de os outros dois patinadores terem competido pelas posições três (3) e quatro (4) numa final de consolação.

5.2.2.5. Cada patinador pode pedir um intervalo de quinze (15) segundos entre cada ronda.

5.3. REQUISITOS TÉCNICOS

5.3.1. Partida

5.3.1.1. Fase de qualificação (TT)

- a. O sinal de partida para a fase de qualificação é: “On your marks”, seguido de “Ready”.
- b. Se o patinador não iniciar a ronda dentro de cinco (5) segundos após o sinal “Ready”, recebe um aviso de falsa partida. No caso de duas falsas partidas consecutivas, a prova é anulada.
- c. Após o sinal “Ready”, o patim da frente deve estar dentro da caixa de saída (40 cm x 2 m) e nenhuma parte deste, incluindo as rodas, deve tocar nas linhas dianteira e traseira.

O patim de trás pode tocar na linha traseira. Os dois patins devem estar em contacto com o chão. Quando o patim da frente sair do chão, não pode voltar a ser colocado no interior da caixa ou atrás da linha traseira. A oscilação do corpo durante o movimento de saída é permitida. O tempo começa quando qualquer parte do corpo do patinador corta a fotocélula.

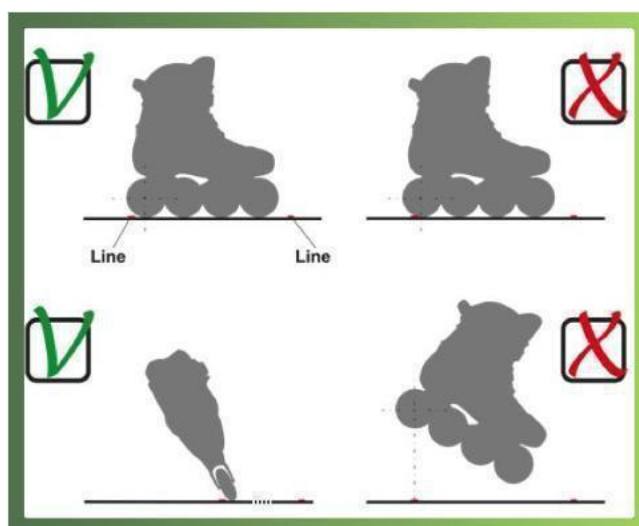


FIGURA 7: PÉ FRONTAL DO PATINADOR NA CAIXA DE PARTIDA

5.3.1.2. Fase final (Sistema KO)

O sinal de partida para a fase final é: “On your marks. Set. Bipe [sinal sonoro]”

- a. “On your marks”: Os patinadores devem preparar-se e escolher uma posição de partida dentro de três (3) segundos, ou recebem um aviso de falsa partida.
- b. “Set”: Não é permitido qualquer movimento ou oscilação do corpo após se ouvir “Set”, ou o patinador recebe um aviso de falsa partida.
- c. Sinal de partida (bipe): Os patinadores devem aguardar o bipe para iniciar a corrida, ou recebem um aviso de falsa partida.
- d. O patim da frente deve estar atrás da linha de partida e nenhuma parte dele pode tocar na linha. Os dois patins devem estar em contacto com o chão, não podendo estar a rolar. Nenhuma roda pode tocar na linha de partida.

5.3.2. Entrada na linha de cones: O fim da zona de aceleração, isto é, o início da zona de slalom é marcado por uma linha perpendicular aos cones. Esta linha deve estar em contacto com a borda exterior do primeiro cone.

5.3.2.1. Os patinadores devem entrar na linha dos cones com um só pé. A entrada na linha de cones é marcada pela primeira parte do patim, seja esta a borda da primeira roda ou a ponta do patim (*toe*). É permitido estar sobre uma roda durante a corrida e os patinadores não podem ser penalizados por isso.

5.3.3. Linha final

5.3.3.1. Os patinadores devem cruzar a linha final com o pé de apoio e pelo menos uma roda em contacto com o chão.

5.4. PENALIZAÇÕES

5.4.1. Penalizações na linha de partida

5.4.1.1. Se um patinador não permanecer completamente parado dentro de três (3) segundos após o comando “On your marks”, receberá um aviso de falsa partida.

5.4.1.2. Após o comando “Set”, não é permitido qualquer movimento ou oscilação do corpo, ou será dado um aviso de falsa partida.



5.4.1.3. Se um patinador iniciar a corrida antes do sinal sonoro (bipe), receberá um aviso de falsa partida.

5.4.1.4. Cada patinador poderá ter uma falsa partida por ronda, sendo desqualificado da mesma à segunda falsa partida. Uma terceira falsa partida na mesma ronda levará à desclassificação na prova.

Exemplo 1: O patinador um (1) comete uma falsa partida na primeira corrida e outra na segunda corrida. Portanto, o patinador um (1) é desqualificado da segunda corrida.

Exemplo 2: O patinador um (1) comete uma falsa partida nos quartos de final. Isso não se aplica à semifinal. O patinador um (1) ainda tem direito a uma falsa partida na semifinal.

5.4.2. Penalizações no início da zona de slalom

5.4.2.1. Se um patinador não estiver num pé ao entrar na linha de cones, o primeiro cone não é considerado e o patinador recebe uma penalização de primeiro cone. Se este primeiro cone for deslocado de modo que se veja o centro da marcação, é aplicada uma penalização pelo cone movido.

5.4.2.2. Se um patinador não estiver num pé ao passar pelo segundo cone, a corrida é anulada e não é atribuído qualquer tempo.

5.4.3. Penalizações na zona de slalom

5.4.3.1. Se um patinador mudar de pé ou se o seu pé livre tocar no chão antes da linha final, a corrida é anulada e não é atribuído tempo.

5.4.4. Penalizações na linha final

5.4.4.1. Se a linha final não for cruzada primeiro pelo pé de apoio, a corrida é anulada e não é atribuído tempo.

5.4.4.2. É proibido saltar sobre a linha final. Se não houver contacto entre o patim e a linha de chegada, a corrida é anulada e não é atribuído tempo. É permitido saltar antes da linha final desde que o patinador aterre antes da linha.

5.4.5. Penalizações de cones



5.4.5.1. Adiciona-se uma penalização de + zero vírgula dois (0,2) segundos ao tempo obtido por cada cone derrubado ou espaço não passado.

5.4.5.2. Um cone cujo centro de marcação seja revelado é considerado um cone derrubado e uma penalização de + zero vírgula dois (0,2) segundos é adicionada ao tempo do patinador.

5.4.5.3. Não é atribuída penalização pelos cones movidos cujos centros da marcação não sejam visíveis.

5.4.5.4. Não é atribuída penalização no caso especial de um cone movido rolar de volta para a sua marcação, cobrindo o centro.

5.4.5.5. Se um cone movido derrubar outro cone, ambos os cones recebem uma penalização de + zero vírgula dois (0,2) segundos.

Exemplo: Se um patinador mover um cone, é aplicada uma penalização de + zero vírgula dois (0,2) segundos; se o cone movido derrubar outro cone, é aplicada uma penalização de +zero vírgula quatro (0,4) segundos (+0,2 segundos para cada um).

5.4.5.6. Se um patinador tiver mais de quatro (4) penalizações de cone, a sua corrida é anulada e nenhum tempo será atribuído. Para competições de pequena escala, o número de penalização de cone que levam à desqualificação da corrida fica ao critério do juiz principal.

5.4.5.7. Um cone movido por ação indireta do patinador é considerado derrubado.

5.5. MODO SEM CRONÓMETRO

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

5.5.1. O desenvolvimento da prova segue o mesmo esquema que o indicado no ponto 5.2.

5.5.2. A fase de qualificação (TT) pode realizar-se mediante um cronómetro de mão ou não se realizar, passando diretamente à fase final (sistema KO, ponto 5.5.3).

5.5.2.1. No caso de se realizar a fase de qualificação, os sinais de saída são os mesmos que os indicados no ponto 5.3.1.2. Como se está a utilizar um cronómetro de mão, os sinais de

saída “On your marks” e “Set” são indicados pelo *speaker* (microfone), e o sinal sonoro (bipe) é dado por um juiz, posicionado na linha final.

5.5.2.2. No caso de não se realizar a fase de qualificação, os patinadores são distribuídos em esquema correspondente usando os critérios especificados no ponto 5.3.1.1.

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

5.5.3. Durante a fase final.

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

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

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

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

5.5.3.5. No caso em que se tenham realizado cinco (5) eliminatórias e não se tenha cumprido o requisito 5.5.3.4, passa à seguinte ronda o primeiro patinador que tenha conseguido uma vitória. Se não houver, realizam-se rondas até definir um vencedor.

5.6. APANHA CONES

As regras para os apanha-cones são as mesmas que para o Classic Slalom (ver 3.11).

5.7. RANKING

5.7.1. Fase de qualificação (TT)

5.7.1.1. A classificação final da fase de qualificação é baseada no melhor tempo de cada patinador nas duas corridas.

5.7.1.2. Desempate: Em caso de empate no melhor tempo de um patinador, o segundo tempo de qualificação é usado para determinar a classificação. Se o empate persistir, é

utilizado o Ranking da WS dos patinadores para desempatar. Se o empate persistir (sem ranking ou com ranking mundial idêntico), deve ser resolvido por moeda ao ar.

5.7.1.3. Os patinadores que não tiverem obtido tempo em nenhuma das corridas de qualificação – seja devido a duas desqualificações (DQ) ou a uma combinação de uma desqualificação (DQ) e uma ausência de partida/*Did Not Start* (DNS) – são classificados conjuntamente em último lugar na classificação final da competição.

5.7.1.4. Os patinadores que não realizaram partidas (DNS) em ambas as provas de qualificação não são incluídos na classificação final da competição.

5.7.2. **Fase final (KO)**

Esta classificação aplica-se a todos os patinadores que participam na competição, incluindo aqueles que avançaram nas rondas eliminatórias (sistema KO) e aqueles que não avançaram.

5.7.2.1. Os lugares um (1) e dois (2) são atribuídos aos patinadores que chegaram à ronda final e são determinados com base nos resultados dessa ronda.

5.7.2.2. Os lugares três (3) e quatro (4) são atribuídos aos patinadores que chegaram à semifinal, mas não avançaram para a final. A sua classificação é determinada com base nos resultados da final de consolação.

5.7.2.3. Os lugares cinco (5) a oito (8) são atribuídos aos patinadores que chegaram aos quartos de final, mas não avançaram para as semifinais. A sua classificação é determinada com base no seu melhor tempo na fase de qualificação.

5.7.2.4. Os lugares nove (9) a dezasseis (16) são atribuídos aos patinadores que chegaram aos oitavos de final, mas não avançaram para os quartos de final. A sua classificação é determinada com base no seu melhor tempo na fase de qualificação.

5.7.2.5. Este padrão continua para todas as fases eliminatórias subsequentes (por exemplo, dezasseis avos de final), com os patinadores eliminados na mesma fase classificados de acordo com o seu melhor tempo de qualificação.

5.7.2.6. Os patinadores que não se qualificaram para a fase final (sistema KO) serão classificados imediatamente após o patinador em último lugar dessa fase. As



classificações específicas dentro deste grupo são determinadas pela classificação dos patinadores na fase de qualificação (TT).

5.7.2.7. Na tabela de classificação final, os resultados dos patinadores que se qualificaram para a fase final são apresentados com os seus melhores tempos de ambas as fases (TT e KO). Os patinadores que não se qualificaram para a fase final constam apenas com o seu melhor tempo de qualificação.

PARTE VI. TEAM SPEED SLALOM

Esta disciplina opcional pode ser realizada num formato misto ou separado por género. Os patinadores, divididos em equipas, partem o mais rápido possível passando por uma linha de cones e fazendo “zig-zag” com um só pé.

6.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição é a mesma especificada na prova de Speed Slalom (ponto 5.1.).

6.2. EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO

O equipamento tecnológico necessário é o mesmo utilizado na prova de Speed Slalom.

6.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

O regulamento da competição de Team Speed Slalom, é, em geral, o mesmo que o da competição de Speed Slalom (ponto 5.2).

No entanto, as seguintes regras aplicam-se especificamente ao formato da competição por equipas.

6.3.1. Composição e categorias das equipas

6.3.1.1. Estrutura das equipas

6.3.1.1.1. Formato misto: cada equipa deve ser composta por um mínimo de quatro (4) e um máximo de seis (6) patinadores:

- a. Dois (2) masculinos e dois (2) femininos (obrigatório).
- b. Além disso, até dois (2) patinadores suplentes (um [1] masculino e um [1] feminino, opcional).

6.3.1.1.2. Formato separado por género: cada equipa deve ser composta por um mínimo de três (3) e um máximo de quatro (4) patinadores:

- a. Três (3) patinadores principais do mesmo género (obrigatório).

- b. Mais um (1) patinador substituto (opcional) do mesmo género que os três (3) membros principais.

6.3.1.1.3. As equipas podem incluir patinadores juniores e seniores. Um patinador deve ser registado em apenas uma equipa.

6.3.1.1.4. Nos campeonatos mundiais, campeonatos continentais e campeonatos regionais, cada país pode inscrever apenas uma (1) equipa. Todos os membros de uma equipa devem ser da mesma nacionalidade. Para estes campeonatos oficiais, as equipas devem ser inscritas com antecedência sob o nome: «[Nome do país]».

6.3.1.1.5. Em outros tipos de competições (selecção não nacional), as equipas podem ser formadas livremente ou representar um clube, sem restrições de nacionalidade.

6.3.1.2. Inscrição:

Os patinadores inscritos no Team Speed Slalom também devem estar inscritos no Speed Slalom.

6.3.1.2.1. Antes do *check-in* da competição e antes do início da fase de qualificação, o delegado da equipa deve confirmar a escolha de quaisquer patinadores suplentes.

6.3.1.2.2. Se nenhuma confirmação for fornecida, a composição padrão da equipa será a registada inicialmente.

6.3.2. Suplentes:

6.3.2.1. Na primeira ronda, os suplentes só podem competir se um membro da equipa principal não puder continuar devido a doença ou lesão sofrida antes (incluindo aquecimento) ou após a fase de qualificação, ou lesão sofrida durante a fase final (incluindo aquecimento) e apenas se confirmado pela equipa médica do evento ou da equipa.

6.3.2.2. Durante a fase final, se ocorrer uma lesão durante uma corrida e o patinador não puder completar a corrida, essa corrida será perdida. O suplente poderá entrar na competição a partir da próxima corrida e continuará pelo restante da competição.

6.3.2.3. O patinador substituído não poderá retornar à competição em nenhuma circunstância.

6.3.2.4. A partir da segunda ronda, os suplentes podem entrar na competição para substituir um membro principal da equipa. A substituição deve ser anunciada pelo treinador da equipa aos juízes. O membro principal torna-se então substituto e só pode entrar na competição no caso descrito em 6.3.2.1. O suplente ocupa o lugar de «M2/W4» ou «M6/W8» (formato misto) ou «3» ou «6» (formato separado por género), conforme descrito em 6.3.4.5. Esta regra pode ser aplicada em cada nova ronda seguinte.

6.3.2.5. Suplentes e cerimónia de prémios

Qualquer membro da equipa, incluindo um suplente, é elegível para receber uma medalha e pode aparecer no pódio.

6.3.3. **Fase de qualificação**

6.3.3.1. Os tempos de qualificação individual do Speed Slalom também são usados para a qualificação do Team Speed Slalom.

6.3.3.2. O melhor tempo individual de cada um dos três (formato separado por género) ou quatro (formato misto) patinadores principais da equipa é adicionado para determinar o tempo total de qualificação da equipa. Os tempos dos patinadores suplentes não são contabilizados.

6.3.3.3. Se algum membro da equipa (excluindo os suplentes) não conseguir registar um tempo válido (ou seja, for desclassificado em ambas as corridas de qualificação), toda a equipa será desclassificada da competição.

6.3.3.4. Dependendo do número de equipas inscritas, o juiz principal pode decidir qualificar as quatro (4) ou as oito (8) melhores equipas para a fase final.

6.3.4. **Fase final**

6.3.4.1. Cada mulher de uma equipa irá competir uma vez (apenas UMA corrida) contra cada mulher da equipa adversária.

6.3.4.2. Cada homem de uma equipa irá competir uma vez (apenas UMA corrida) contra

cada homem da equipa adversária.

6.3.4.3. A primeira equipa a ganhar cinco (5) corridas vence a ronda e avança para a próxima ronda. A equipa perdedora é eliminada.

6.3.4.4. Se, após todas as corridas terem sido concluídas, nenhuma equipa tiver alcançado cinco (5) pontos, a equipa com a pontuação mais alta vence a ronda e avança para a próxima ronda.

6.3.4.5. Em cada ronda, as equipas permanecem na mesma linha atribuída durante toda a prova. A equipa com o melhor tempo de qualificação ocupa a linha 1.

6.3.4.6. Ordem de corrida

6.3.4.6.1. A ordem dos confrontos é a ilustrada nas *Figuras 8 e 9*. Os patinadores são classificados dentro das suas equipas com base no seu melhor tempo de qualificação:

Formato misto:

- a. Equipa A: Masculino: M1 (mais rápido) e M2 / Feminino: W3 (mais rápida) e W4
- b. Equipa B: Masculino: M5 (mais rápido) e M6 / Feminino: W7 (mais rápida) e W8

Formato separado por género:

- a. Equipa A: 1 (mais rápido), 2 e 3
- b. Equipa B: 4 (mais rápido), 5 e 6

6.3.4.7. **Golden Run**

6.3.4.7.1. Tanto no formato misto como no formato separado por género, se ambas as equipas estiverem empatadas após a última corrida, uma Golden Run determinará o vencedor. O sorteio é realizado em duas etapas:

- a. Para determinar o género dos patinadores que participarão na corrida final (formato separado por género - Masculino ou Feminino).
- b. Para seleccionar qual o patinador de cada equipa que irá competir.

6.3.4.7.2. Caso não haja vencedor (ou seja, dupla desqualificação) na *Golden Run*, a corrida é repetida com os mesmos patinadores uma vez. Caso não haja vencedor na corrida repetida, o vencedor é a equipa com a melhor soma de tempos da fase de

qualificação.

6.3.4.8. No Team Speed Slalom, a regra 5.4.1.4 sobre falsas partidas não se aplica. É permitida até uma falsa partida por corrida por patinador. Se um patinador cometer duas falsas partidas na mesma corrida, será desclassificado dessa corrida.

FASE FINAL COM 8 EQUIPAS:

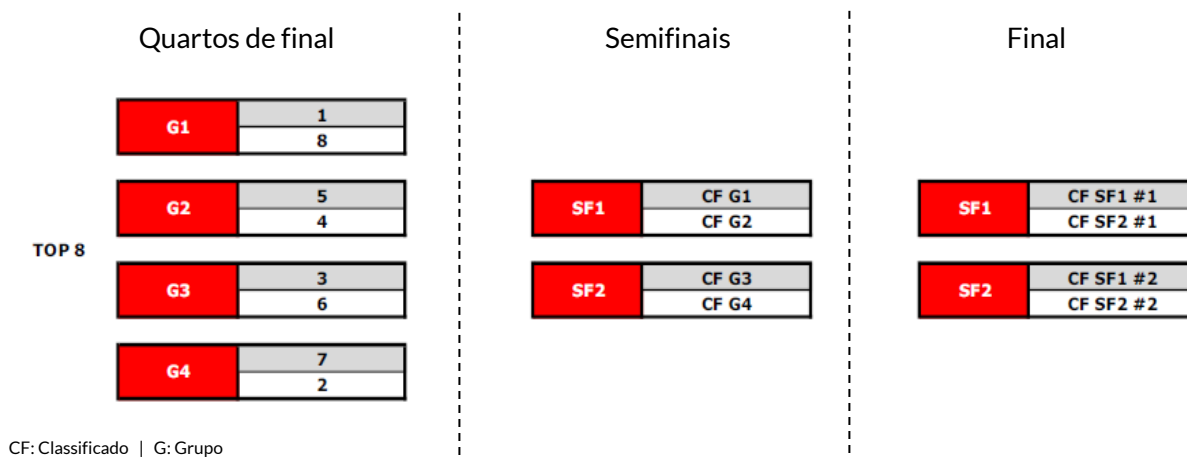


FIGURA 8: FASE FINAL, ESQUEMA COM OITO (8) EQUIPAS

SEQUÊNCIA DE CONFRONTOS DAS EQUIPAS

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

FIGURA 9: SEQUÊNCIA DE CONFRONTOS

6.4. MODO SEM CRONÓMETRO

A modalidade sem cronómetro realizar-se-á da mesma forma que na prova de Speed Slalom (ponto 5.5.). Adaptado ao formato de competição especificado no ponto 6.3.

6.5. APANHA CONES

Os apanha cones devem cumprir as mesmas regulamentações do Speed Slalom (ver 5.7.).

6.6. RANKING

6.6.1. A classificação final inclui todas as equipas participantes, tanto as que avançaram nas rondas eliminatórias (sistema KO) como as que não avançaram.

6.6.2. Os lugares um (1) e dois (2) são atribuídos às equipas que chegaram à ronda final e são determinados com base nos resultados dessa ronda.

6.6.3. Os lugares três (3) e quatro (4) são atribuídos às equipas que chegaram à semifinal, mas não avançaram para a final. A sua classificação é determinada com base nos resultados da final de consolação.

6.6.4. Os lugares cinco (5) a oito (8) são atribuídos às equipas que chegaram à fase dos quartos de final, mas não avançaram para a semifinal. A sua classificação é determinada com base na sua melhor soma de tempos da fase de qualificação.

6.6.5. Este padrão continua para todas as fases eliminatórias subsequentes (por exemplo, oitavos de final), com as equipas eliminadas na mesma fase classificadas de acordo com a sua melhor soma de tempos de qualificação.

6.6.6. As equipas que não se qualificaram para as fases finais de eliminação (sistema KO) serão classificadas imediatamente após a equipa em último lugar dessas fases finais. A sua classificação específica dentro deste grupo será determinada pela sua classificação nas provas cronometradas, com base na melhor soma de tempos.

PARTE VII. BATTLE SLALOM

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

7.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição é a mesma do Classic Slalom:

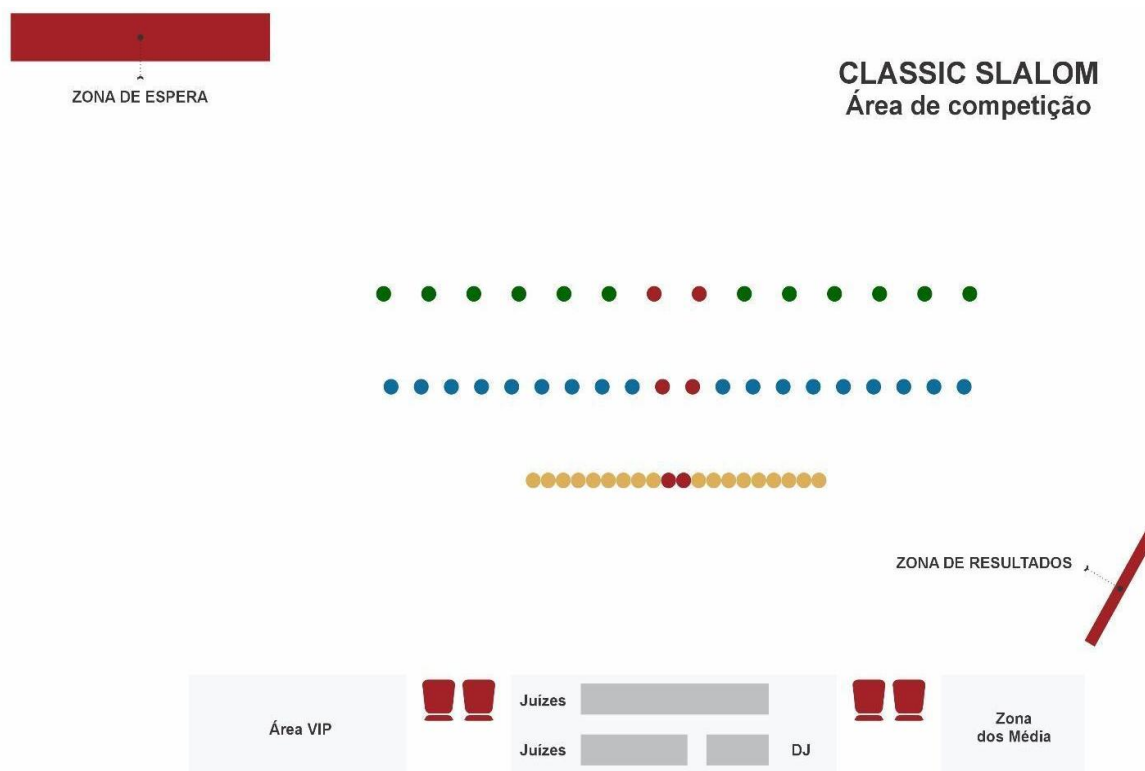


FIGURA 10: VISÃO GERAL DA ÁREA DE COMPETIÇÃO



7.2. COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS

7.2.1. Os patinadores são ordenados de acordo com o último ranking de Battle da WS. Os patinadores não classificados, ou sem ranking, são adicionados aleatoriamente ao final da lista.

7.2.2. Cada grupo deve ter no mínimo três (3) e no máximo quatro (4) patinadores. Caso o número de patinadores inscritos não permita a criação de grupos de três (3) ou quatro (4), ou para reduzir o tempo de competição, poderão ser organizados grupos de qualificação de acordo com a decisão do juiz principal.

7.2.3. Apenas nos grupos de qualificação, excecionalmente, o juiz principal poderá decidir formar um (1) grupo com cinco (5) participantes.

7.2.4. O número de grupos e o esquema de competição dependerá do número de patinadores. A escolha do esquema de competição cabe ao juiz principal. Na *figura 11* pode ver-se o esquema de competição para um volume entre doze (12) e dezasseis (16) patinadores. Na *figura 12* 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 desistir após a publicação dos grupos, os mesmos não são refeitos: o grupo em questão será composto por um (1) patinador a menos.

7.2.6. Se um patinador desistir sem um motivo válido, como por exemplo, não apresentação de atestado médico, pode ser penalizado na competição em questão, futuras competições ou perder pontos no ranking mundial, de acordo com a Comissão Técnica da World Skate Inline Freestyle.



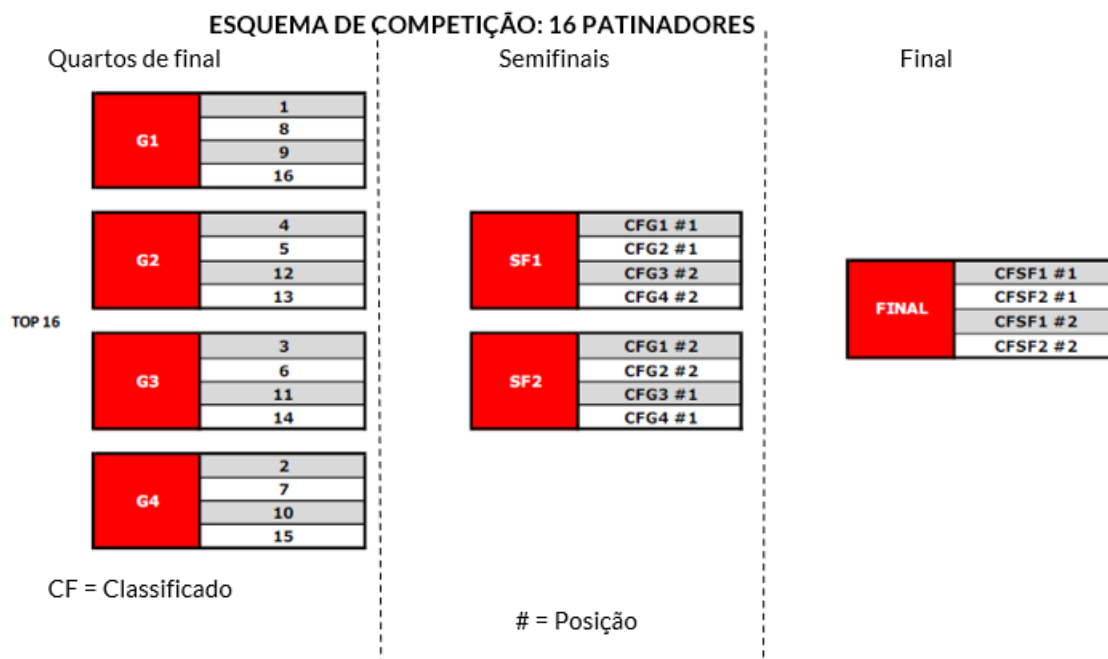


FIGURA 11: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE DEZASSEIS (16) PATINADORES

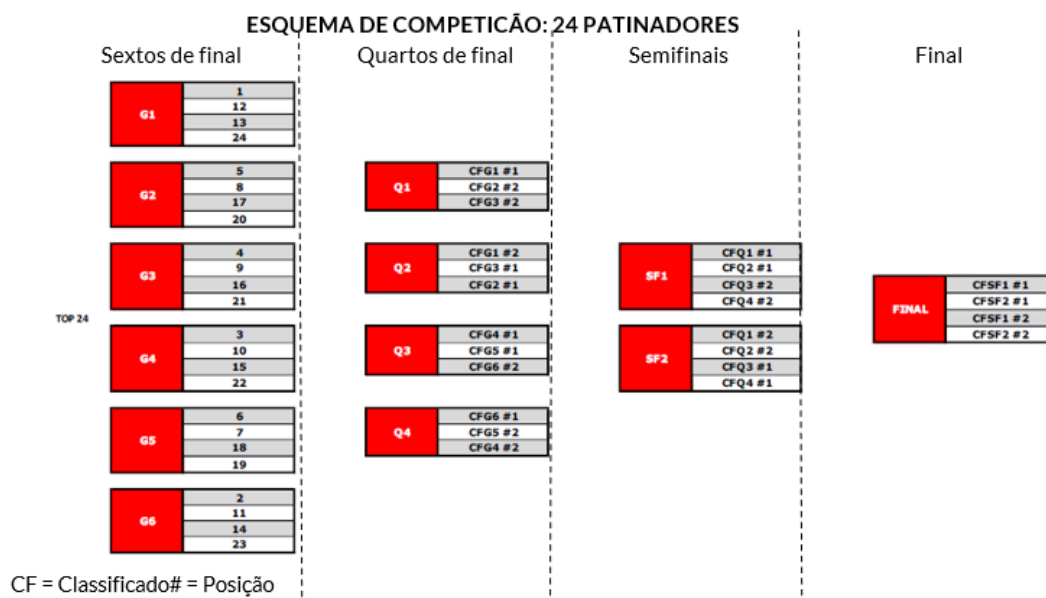


FIGURA 12: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE VINTE E QUATRO (24) PATINADORES



7.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

7.3.1. Os patinadores em grupo têm o mesmo número de rondas, com duração de trinta (30) segundos e 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 ocorre exatamente aos trinta (30) segundos.

7.3.1.1. O número de rondas num grupo varia de acordo com a fase da competição: até aos quartos de final os patinadores têm duas (2) rondas. Nas semifinais, os patinadores têm três (3) rondas cada. Na final, os patinadores têm três (3) rondas e um (1) Last Trick (ver 7.4).

7.3.1.2. No caso de repescagem ou fase de consolação, os patinadores têm duas (2) rondas e um (1) Best Trick.

7.3.2. Antes de iniciar as rondas.

7.3.2.1. Os patinadores são chamados para aquecimento na área de competição (1-5 min).

7.3.2.2. O *speaker* apresenta os patinadores e anuncia a sua ordem de participação dentro do grupo.

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

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

7.3.3. Durante as rondas.

7.3.3.1. Não é obrigatório utilizar todas as linhas de cones ou patinar nos cones todos.

7.3.3.2. Não há obrigação de movimentos ou truques a usar.

7.3.3.3. Apenas o desempenho da ronda atual será considerado, desempenhos anteriores não são considerados.



7.3.3.4. O tempo é apresentado no ecrã, caso contrário, o *speaker* deve informar sobre o tempo restante: vinte (20), dez (10), cinco (5) segundos. Por fim, deve indicar o término da ronda.

7.3.4. Após a conclusão de todas as rondas do grupo

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

7.3.4.2. Durante a decisão dos juízes, o *speaker* chama os patinadores do grupo seguinte para aquecimento.

7.3.4.3. Após a decisão, o *speaker* deve interromper o aquecimento e anunciar os resultados, na seguinte ordem: primeiro (1.º) classificado, quarto (4.º) classificado, segundo (2.º) classificado e terceiro (3.º) classificado.

7.3.4.4. No caso de existirem três (3) patinadores no grupo, os resultados são anunciados da seguinte forma: primeiro (1.º) classificado, segundo (2.º) classificado e terceiro (3.º) classificado.

7.3.4.5. Na apresentação dos resultados de uma final, independentemente do número de patinadores do grupo, os resultados são divulgados na ordem inversa: último classificado e por fim o primeiro (1.º) classificado.

7.3.4.6. No caso de empate entre dois (2) patinadores, é realizado um Best Trick (ver 7.4.).

7.3.5.7. Nas competições em que se aplique o “*double judging*”, duas (2) equipas de juízes, não se aplicam os critérios 7.3.2.1. e 7.3.4.3.

7.3.5. Na ronda final

7.3.5.1. Depois da semifinal, os dois (2) melhores classificados de cada grupo apuram para a fase final, onde disputam do primeiro (1.º) ao quarto (4.º) lugar. Os dois (2) últimos disputam as posições do quinto (5.º) ao oitavo (8.º) lugar, numa final de consolação. De acordo com o juiz principal, antes do início da prova de Battle, a final de consolação pode ser cancelada.

7.3.5.2. Na final, os patinadores podem escolher a ordem de partida:

- a. O primeiro (1.º) classificado escolhe uma das quatro (4) posições livres.
- b. O segundo (2.º) classificado escolhe uma das três (3) posições livres.
- c. O terceiro (3.º) classificado escolhe uma das duas (2) posições livres.
- d. O quarto (4.º) patinador fica com a última posição livre.

7.4. BEST TRICK E LAST TRICK

7.4.1. Em qualquer fase da competição, com exceção da final, em caso de empate entre dois patinadores, os juízes podem solicitar um Best Trick.

7.4.1.1. Consiste num único truque repetido tantas vezes quanto possível.

7.4.1.2. A decisão final dos juízes é baseada, unicamente, na execução deste melhor truque.

7.4.2. O procedimento do Best Trick é o seguinte:

7.4.2.1. A ordem de execução será decidida pelo juiz principal, de acordo com o ranking.

7.4.2.2. Cada patinador tem no máximo de duas (2) tentativas consecutivas com um máximo de trinta (30) segundos. Caso a primeira tentativa ultrapasse dez (10) segundos, o patinador não tem a segunda oportunidade. Se as duas (2) tentativas forem feitas, apenas a melhor é considerada.

7.4.2.3. Após os Best Trick, o *speaker* aproxima-se da mesa de juízes e entrega o microfone a cada um para que comuniquem a sua decisão. O patinador que obtiver mais votos passa à próxima eliminatória.

7.4.3. Last Trick: é uma última ronda adicional com um único truque, na final de consolação e final.

7.4.3.1. O Last Trick consiste num único truque repetido tantas vezes quanto possível.

7.4.3.2. A soma das rondas e do Last Trick é o resultado para a classificação final.

7.4.4. O procedimento do Last Trick é o seguinte:

7.4.4.1. A ordem de execução é a mesma que foi executada durante a final.

7.4.4.2. Cada patinador tem duas (2) tentativas consecutivas de trinta (30) segundos.

Caso a primeira tentativa ultrapasse dez (10) segundos, o patinador não tem a segunda oportunidade. Se as duas (2) tentativas forem feitas, apenas a melhor é considerada.

7.5. REQUISITOS TÉCNICOS

7.5.1. Truques e requisitos gerais

7.5.1.1. **Truque:** movimento de slalom executado numa linha de cones que pode ser identificado pelo juiz. Os truques podem ser executados num qualquer número de cones, mas o número mínimo de cones para que o truque seja validado, sem penalizações, é de **quatro (4) cones ou três (3) rotações/giros**. Se o truque não for executado nestes requisitos, o juiz pode considerar como truque, mas diminui o valor do mesmo.

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

7.5.1.3. Todos os truques e transições devem ser executados de forma clara e precisa. Caso contrário, podem ser ignorados ou considerados de forma negativa.

7.5.2. As famílias de truques são consideradas pelos juizes. Não é obrigatório executar todas as famílias, mas os juizes podem comparar os patinadores pela qualidade, comprimento, rapidez, clareza de truques e variedade de famílias.

7.5.2.1. **Sentados:** o patinador deve permanecer agachado, com a cintura abaixo da linha dos joelhos, durante toda a execução nos cones.

7.5.2.2. **Saltos:** os pés devem estar no ar ao mesmo tempo.

7.5.2.3. **Giros:** o patinador deve ter, pelo menos, uma roda em contacto com o piso quando gira e deve permanecer dentro da linha de cones durante a rotação.

7.5.2.4. **Lineares:** truques executados para a frente ou para trás, em linha reta, dentro da linha de cones, com pelo menos uma roda em contacto com o piso.

7.5.2.5. **Outros:** o patinador executa um movimento que não está incluído na família de truques lineares, giros, saltos ou sentados.

7.5.3. Os juízes não podem considerar **“tentativas”** de truques ou transições como um truque, mas sim como um truque falhado, ou não contar de todo se não forem executados completamente ou não forem feitos corretamente.

7.5.4. Os desempenhos dos patinadores do mesmo grupo não são pontuados numericamente, mas por comparação direta. O resultado é a decisão unânime da equipa de juízes, baseada nos seguintes critérios:

7.5.4.1. **Quantidade e qualidade**

A dificuldade do truque é avaliada em função do número de repetições e da qualidade de execução do início ao fim. Como critério geral, a qualidade é preferível à quantidade, ou seja, um truque com menos repetições e com uma partida controlada é preferível a um truque mais longo, cuja saída do patinador é um desequilíbrio ou queda (o número de cones percorridos também é ponderado na comparação). Um truque é considerado dentro da linha se a roda cruzar qualquer uma das linhas imaginárias paralelas às laterais dos cones.

7.5.4.2. **Continuidade, fluidez:**

Os truques devem começar e terminar de forma controlada, com fluidez e rapidez.

7.5.4.3. **Variedade:**

Quanto maior o número de truques de diferentes famílias, mais capacidades técnicas o patinador demonstra.



7.5.4.4. *Footwork*, ligações e transições:

Executar um truque com *footwork* mostra domínio técnico maior do que executar o truque isoladamente. Da mesma forma, a realização de transições demonstra um maior controlo dos movimentos. A complexidade do *footwork* também é considerada.

7.6. PENALIZAÇÕES

7.6.1. Não há penalização numérica por falhar truques, lançar cones, perder o equilíbrio ou cair.

No entanto, a qualidade técnica do patinador é menor.

7.6.2. Cones derrubados, deslocados ou não ultrapassados.

7.6.2.1. Os cones derrubados, deslocados ou não passados durante um truque são considerados, diminuindo o comprimento total do truque. Por exemplo, um truque realizado em oito (8) cones, com dois (2) cones derrubados é equivalente ao mesmo truque realizado em seis (6) cones.

7.6.2.2. Truques realizados em cones que foram anteriormente derrubados não são considerados. Por exemplo, um truque realizado em seis (6) cones onde um cone foi movido anteriormente, é equivalente ao mesmo truque realizado em cinco (5) cones.

7.6.3. Quedas: em caso de queda, é considerada apenas a manobra realizada até à perda de equilíbrio do patinador.

7.6.4. Falhas: se um patinador executar o mesmo truque várias vezes na mesma fase de competição, apenas a melhor tentativa é considerada. Da mesma forma, se o patinador demonstrar truques muito semelhantes, a apreciação pela variedade diminui.

7.7. APANHA CONES

7.7.1. Os apanha cones devem reposicionar todos os cones nas suas marcas após cada ronda.

7.7.2. Os apanha cones devem garantir que a área está limpa antes e durante cada ronda.

7.7.3. Os apanha cones não podem usar patins.



7.8. RANKING

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

7.8.1.1. Se, após avaliação individual, todos os juízes concordarem com a classificação do grupo, o resultado é anunciado pelo *speaker*.

7.8.1.2. No caso de não existir acordo entre juízes, deve decorrer um processo de decisão com os seguintes critérios:

- a. Cada juiz tem um (1) minuto para explicar a sua classificação.
- b. Após a explicação, cada juiz poderá rever a sua própria classificação.

7.8.1.3. Caso os juízes não cheguem a um acordo, prevalece a decisão da maioria (ou seja, uma decisão de dois [2] contra [1]). Isto é especificado pelo *speaker* durante o anúncio dos resultados.

7.8.1.4. Caso não haja uma maioria clara (2 contra 1), são somadas as posições atribuídas a cada patinador por cada juiz, sendo que os patinadores são classificados do total mais baixo (1.º lugar) ao total mais elevado (4.º lugar). Em caso de empate, ver 7.8.1.5.

7.8.1.5. Se os juízes não decidirem entre dois patinadores, podem solicitar o Best Trick (ver 7.4).

7.8.2. A classificação final da competição é feita da seguinte forma:

7.8.2.1. Os lugares do primeiro (1.º) ao quarto (4.º) são atribuídos aos patinadores que chegaram à final.

7.8.2.2. Os lugares do quinto (5.º) ao oitavo (8.º) são atribuídos aos patinadores que chegaram à semifinal, mas não passaram à final. A classificação é determinada com base nos resultados da repescagem. Caso esta não se realize, os dois (2) patinadores que ficaram na terceira (3.ª) posição, nos respetivos grupos, da semifinal recebem, conjuntamente, a quinta (5.ª) posição, enquanto os dois (2) patinadores que ficaram em quarta (4.ª) posição recebem, conjuntamente, a sétima (7.ª) posição.



7.8.2.3. A partir deste ponto, o esquema da competição avança de forma crescente e todos os patinadores que obtêm o mesmo resultado na mesma fase de competição recebem a mesma classificação final. Por exemplo, no caso de quartos de final com dezasseis (16) patinadores, os quatro (4) terceiros classificados recebem a nona (9.º) posição e os quatro (4) classificados em quarto lugar recebem a décima terceira (13.ª) posição.

PARTE VIII. SLIDES

Os patinadores competem em grupos de três (3) ou quatro (4) e têm um determinado número de *slides* para mostrar que são melhores do que os adversários do mesmo grupo. A avaliação entre patinadores é feita por comparação direta e apenas um (1) ou dois (2) patinadores passam para a próxima fase. O uso de todos os equipamentos de proteção, incluindo capacete, é altamente recomendado para esta modalidade.

8.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

8.1.1. A superfície da área de competição deve ser adequada ao *slide*, ou seja, plana, lisa, sem gretas ou protuberâncias.

8.1.2. A área de competição deve ter pelo menos quarenta (40) metros de comprimento e três (3) a cinco (5) metros de largura.

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

8.1.3. A área de competição deve incluir:

8.1.3.1. Uma zona de aceleração de vinte (20) metros de extensão entre a linha que marca o início da zona de aceleração até ao início da linha que delimita a zona de execução.

8.1.3.2. Uma zona de *slide* com quinze (15) a vinte (20) metros de comprimento delimitada dos dois lados por linhas de cones com um (1) metro de distância entre si, para indicar o comprimento do *slide*.

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

8.1.4 A mesa de juízes coloca-se em frente à zona de execução, a, pelo menos, um (1) metro de distância e centrada de acordo com a zona de execução.

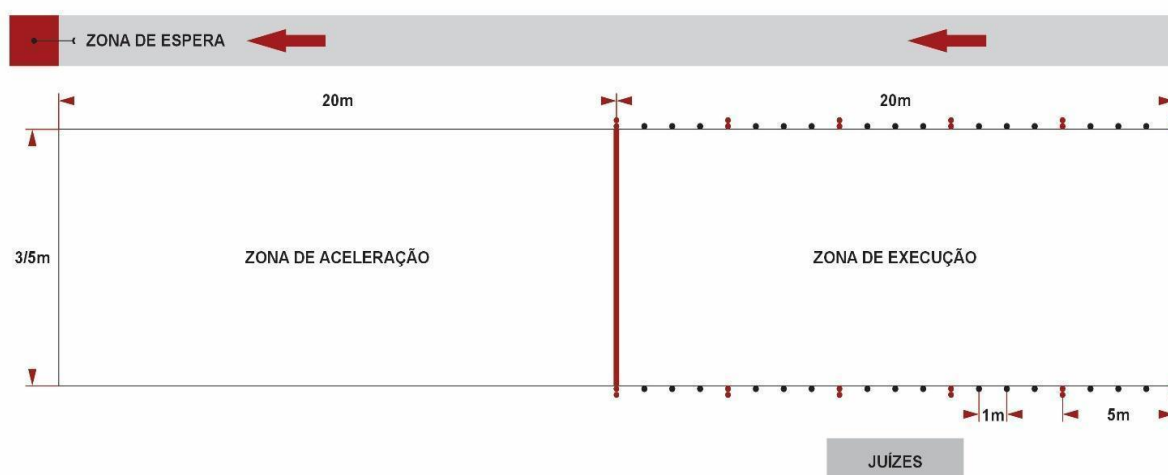


FIGURA 13: VISÃO GERAL ORIENTADORA DE UMA ÁREA DE COMPETIÇÃO

8.2. COMPOSIÇÃO DE GRUPOS

8.2.1. Os patinadores são ordenados de acordo com o último ranking de *slides* da WS. Patinadores não classificados são adicionados aleatoriamente ao final da lista.

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

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

8.2.4. O número de grupos e o esquema de competição dependem do número de patinadores e utiliza-se o esquema serpentino. A escolha do esquema de competição cabe ao juiz principal. Na *figura 14* pode ver-se o esquema de competição para um volume entre doze (12) e dezasseis (16) patinadores. Na *figura 15* pode ver-se um esquema de competição para um volume entre dezassete (17) e vinte e quatro (24) patinadores.

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

8.2.5.1 Caso haja uma grande baixa de patinadores e caso se aplique o ponto 8.2.5 e se

tenha um grupo de dois (2) ou menos patinadores, o juiz principal pode decidir refazer os grupos.

8.2.5.2 Se um patinador desistir sem um motivo válido, como uma razão médica acompanhada de atestado médico, pode ser penalizado na competição em questão, futuras competições ou perder pontos no ranking mundial, de acordo com a Comissão Técnica da World Skate Inline Freestyle.

8.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

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

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

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

8.3.2. Antes de começar a ronda:

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

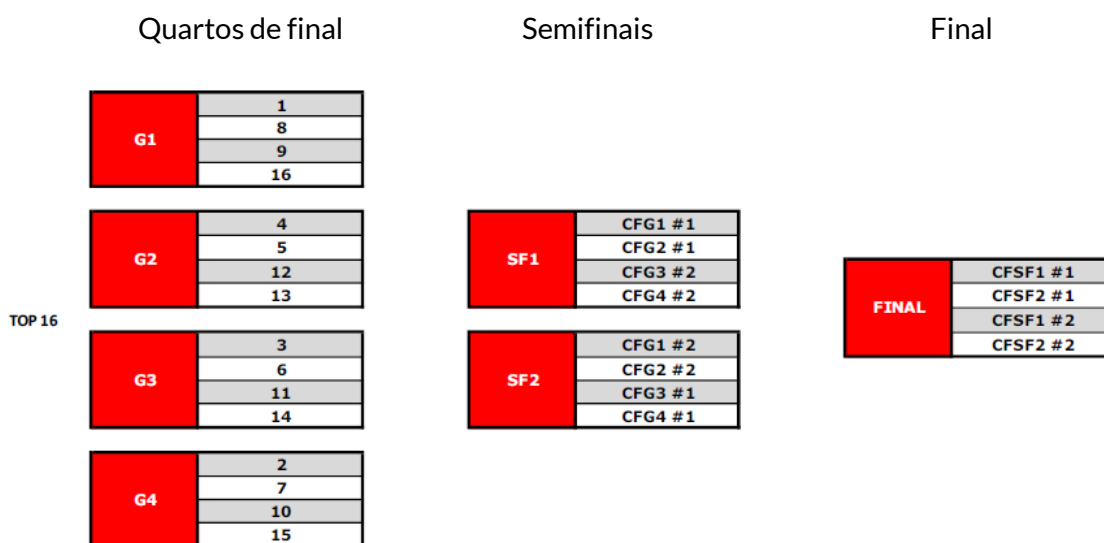
8.3.2.1.1. Na fase final os patinadores podem escolher a ordem de saída da seguinte forma: primeiro, o patinador com melhor ranking escolhe uma (1) das quatro (4) posições livres. Depois, o segundo patinador com melhor ranking escolhe uma (1) das três (3) posições livres. Seguidamente, o terceiro patinador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

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

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

8.3.3. Durante as rondas:

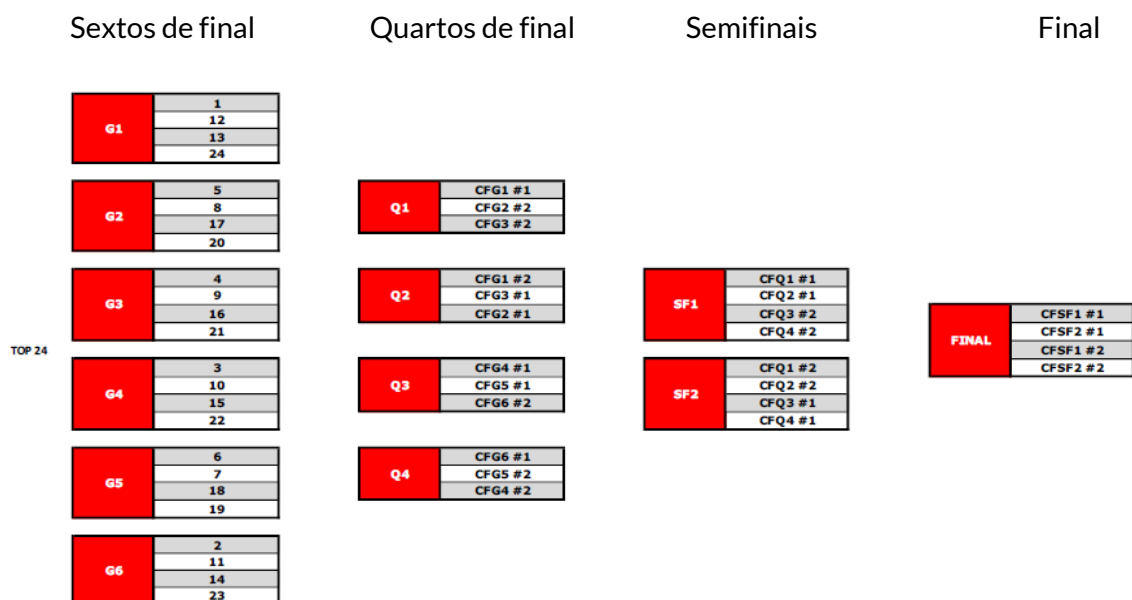
8.3.3.1. Os patinadores podem realizar *slides* simples ou combinações sem qualquer restrição (ver 8.5.).



CF = Classificado # = Posição

FIGURA 14: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE DEZASSEIS (16) PATINADORES

ESQUEMA DE COMPETIÇÃO: 24 PATINADORES



CF = Classificado # = Posição

FIGURA 15: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE VINTE E QUATRO (24) PATINADORES

8.3.3.2. Dentro da área de execução os patinadores podem realizar uma única tentativa de *slide* ou combinado.

8.3.4. Após a conclusão de todas as rondas.

8.3.4.1. A equipa de juizes decide levando em consideração apenas o que foi feito naquela fase da competição, em nenhum caso, os desempenhos das rondas anteriores são considerados.

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

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

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

8.3.4.5. Assim que o *speaker* souber os resultados, deve interromper o aquecimento e anunciá-los.

8.3.4.6. Os resultados são apresentados conforme especificado abaixo:

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

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

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

8.3.4.7. No caso de empate entre dois (2) patinadores, será realizado o *Best Slide* (ver 8.4.).

8.3.5. Na **fase final**, os patinadores podem escolher a ordem de partida da seguinte forma e na seguinte ordem: primeiro, o patinador com melhor classificação escolhe uma (1) das quatro (4) posições livres. Em seguida, o segundo patinador com melhor classificação escolhe uma (1) das três (3) posições livres. Depois, o terceiro patinador com melhor classificação escolhe uma (1) das duas (2) posições livres. Finalmente, o restante lugar é concedido ao quarto patinador.

8.4. O BEST SLIDE

8.4.1. Em qualquer fase da competição, em caso de empate entre dois patinadores, os juízes podem solicitar um *Best Slide*.

8.4.1.1. O *Best Slide* é um *slide* único ou uma combinação de figuras de *slides* (ver 8.5).

8.4.1.2. A decisão final dos juízes é baseada unicamente na execução deste *Best Slide*, independentemente do que foi executado durante as rondas daquele grupo.

8.4.2. O *Best Slide* tem o seguinte procedimento:

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

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

8.4.2.3. Quando os melhores *slides* forem executados, o *speaker* aproxima-se da mesa dos juízes e entrega o microfone a cada um para que eles possam anunciar a sua decisão individualmente. O patinador que obtiver mais votos passa para a próxima ronda.

8.5. REQUISITOS TÉCNICOS

8.5.1. Dicas e requisitos gerais:

8.5.1.1. O comprimento mínimo de um *slide* a ser considerado pelo juiz é de dois (2) metros. *Slides* que não atinjam esta distância mínima não são validados. No entanto, a dificuldade base de um *slide* é considerada a partir dos quatro (4) metros, sendo que *slides* mais curtos recebem uma valorização inferior.

8.5.1.2. Uma combinação de *slides* (combo) consiste na execução de dois (2) ou mais *slides* individuais, ligados por transições contínuas, formando uma única sequência. As combinações podem incluir truques da mesma família ou de famílias diferentes, bem como mudanças de pé, desde que realizadas sem pausas.

8.5.1.3. Em combinações (combo), o comprimento mínimo de cada *slide* é de dois (2) metros, e a distância de transição entre cada par de *slides* não pode exceder um (1) metro.

8.5.1.4. Todas as figuras e respetivas transições devem ser executadas de forma clara, controlada e tecnicamente definida. *Slides* ou transições executadas de forma imprecisa podem não ser considerados pelo juiz.

8.5.1.5. Apenas são consideradas as figuras realizadas dentro da área de execução. Consequentemente, apenas a distância efetivamente executada dentro dessa área será contabilizada. Caso um *slide* ou combinação ultrapasse os limites estabelecidos, o juiz pode aplicar um desconto na valorização técnica.

8.5.1.5.1. *Slides* iniciados antes da área de execução podem ser desconsiderados ou desclassificados na vertente técnica.

8.5.2. O desempenho dos patinadores do mesmo grupo não se pontua numericamente, mas são classificados por comparação direta. O resultado dado será a decisão comum de toda a equipa de juizes. Os juizes baseiam a sua classificação nos seguintes critérios:

8.5.2.1. **Dificuldade:** O principal critério para classificar os patinadores é a dificuldade dos *slides* executados com sucesso. A dificuldade relativa de cada tipo de manobra dentro de cada família de truques é descrita no *ANEXO D - MATRIZ DE SLIDES*. A dificuldade de uma manobra é ponderada juntamente com outros critérios, como a qualidade da execução e os demais critérios descritos nesta secção (8.5).

8.5.2.2. **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 controlo do corpo serão avaliados positivamente.

8.5.2.2. **Continuidade, fluidez e velocidade:** As figuras e as transições devem iniciar e terminar de forma controlada, sendo executadas com fluidez e continuidade. Em combinações de *slides* (combo), as transições entre os diferentes *slides* devem ser suaves. Uma maior velocidade de execução é avaliada como um valor técnico superior.

8.5.2.3. **Variedade:** Quanto maior o nível técnico do *slide* e o número de *slides* de diferentes famílias e, maior o valor técnico considerado.

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

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

8.5.2.5. **Finalização:** A execução das figuras deve evidenciar um bom controlo corporal, especialmente do tronco e membros superiores. Uma paragem marcada no final da figura demonstra maior habilidade e controlo técnico (Exemplo: é preferível uma manobra mais curta, mas uma finalização controlada, do que uma manobra mais longa, na qual o atleta termina com uma perda de equilíbrio).

8.6. PENALIZAÇÕES

8.6.1. Em caso de tropeçar ou queda, o *slide* é considerado nulo.

8.6.2. Se uma ou ambas as mãos do patinador tocarem no chão, o *slide* será considerado nulo.

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

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

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

8.7. RANKING

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

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

8.7.1.2. Se após avaliação individual o resultado dos juizes não coincidir, eles analisam as diferentes avaliações até chegarem a um acordo. No caso de não haver acordo, será dado o resultado da maioria dos juizes e será especificado pelo *speaker* no momento da divulgação dos resultados.

8.7.1.3. No caso em que os juizes não consigam chegar a um acordo conjunto sobre o resultado entre dois patinadores, podem pedir um *Best Slide* (ver 8.4).

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

8.7.2.1. Os lugares do primeiro (1.º) ao quarto (4.º) são atribuídos aos patinadores que chegaram à final.

8.7.2.2. Os lugares do quinto (5.º) ao oitavo (8.º) são atribuídos aos patinadores que chegaram à semifinal, mas não passaram à final. A classificação é determinada com base nos resultados da repescagem. Caso esta não se realize, os dois (2) patinadores que ficaram na terceira (3.ª) posição nos respetivos grupos da semifinal recebem, conjuntamente, a quinta (5.ª) posição, enquanto os dois (2) patinadores que ficaram na quarta (4.ª) posição recebem, conjuntamente, a sétima (7.ª) posição.

8.7.2.3. A partir deste ponto, o esquema de competição avança de forma crescente e todos os patinadores que obtêm o mesmo resultado na mesma fase de competição recebem a mesma classificação final.

PARTE IX. FREE JUMP

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

9.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de salto consiste em:

- Uma linha de partida com cinco (5) metros de largura, com dois cones colocados nas suas extremidades;
- Uma área de corrida com comprimento mínimo de dez (10) metros, sem delimitação de largura;
- Uma área de aterragem com cinco (5) metros de comprimento e sem delimitação de largura;
- Uma linha de chegada com cinco (5) metros de largura, com dois (2) cones colocados nas suas extremidades.

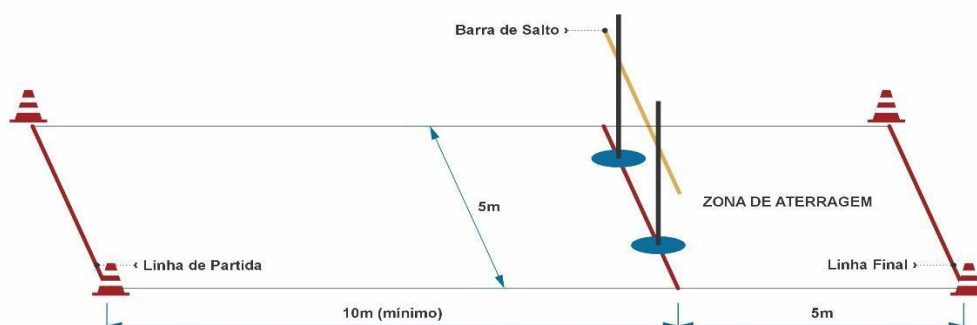


FIGURA 16: VISÃO GERAL ORIENTADORA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

9.2. EQUIPAMENTO

O equipamento mínimo necessário consiste em dois postes graduados de zero vírgula quatro (0,4) metros a um vírgula oitenta (1,80) metros e uma barra com pelo menos três (3) metros de comprimento. É obrigatório ter barras suplentes disponíveis para substituição, se necessário.

A linha de chegada deve ser demarcada (com fita adesiva) a cinco (5) metros além da barra.

9.3. PROTEÇÕES

9.3.1. Não é obrigatório o uso de equipamento de proteção. No entanto, o uso de proteções de pulso é altamente recomendado.

9.4. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

A ordem de saída dos patinadores é determinada pela ordem inversa do último Ranking da WS publicado.

9.4.1. O patinador deve saltar sobre uma barra. São permitidas duas (2) ou três (3) tentativas, dependendo da decisão do Juiz principal. Se o salto for bem-sucedido, o patinador avança para a próxima ronda.

9.4.2. Um patinador pode optar por não saltar uma altura e aguardar a próxima ronda. No entanto, a primeira altura da barra ("**salto de entrada**") é obrigatória e não pode ser passada.

9.4.3. Se a barra cair após o salto, ou se o patinador passar por baixo da barra, o salto é considerado nulo.

9.4.4. O salto é considerado bem-sucedido se o patinador saltar sem cair e sem tocar no chão com as mãos, joelhos ou qualquer outra parte do corpo. O patinador deve cruzar a linha final para que a tentativa seja validada. Se o patinador cair após cruzar a linha final, a tentativa é válida. Se o patinador cair antes da linha, a tentativa é considerada nula.

9.4.5. Se o patinador falhar na sua última tentativa, é eliminado.

9.4.6. A prova começa com medidas diferentes para as categorias Júnior (Sub.19) e Sénior Feminino e Masculino. O juiz principal determina a altura inicial da barra e a

sequência de alturas com base no contexto (restrições de tempo, categoria, tipo de evento, etc.).

9.4.7. *Alturas iniciais mínimas:*

- a. Para as categorias **sub.11** e **sub. 13** a altura inicial mínima, será quarenta (40) e de cinquenta (50) centímetros respetivamente, para o género masculino e feminino.
- b. Para as categorias **sub. 15**, a altura mínima inicial para o género feminino será de sessenta (60) centímetros e setenta (70) centímetros para o género masculino.
- c. Para as categorias **absolutas**, a altura mínima inicial para o género feminino será de setenta (70) a altura mínima inicial para o género masculino será de noventa (90) centímetros.

Exemplo de alturas e sequências de início aplicáveis a eventos internacionais:

Junior U19 Women: 60 cm/70 cm/80 cm/85 cm/90 cm/95 cm e por aí adiante...

Senior Women: 80 cm/90cm/100 cm/105 cm/110 cm/115 cm e por aí adiante...

Junior U19 Men: 80 cm/90 cm/100 cm/105 cm/110 cm/115 cm e por aí adiante...

Senior Men: 100 cm/110 cm/120 cm/125 cm/130 cm/135 cm e por aí adiante...

9.4.8. Todos os patinadores devem tentar o primeiro salto.

9.4.9. Quando ficam apenas três patinadores, estes devem escolher a altura do salto em conjunto. Se não houver acordo, é definida a altura mínima exigida. Essa altura mínima deve ser pelo menos dois (2) cm superior à altura anterior.

9.4.10. Um patinador que atrasar, injustificadamente, o início de uma tentativa pode ter essa tentativa desconsiderada e registada como nula. Cabe ao juiz principal decidir, com base em todas as circunstâncias, o que constitui um atraso injustificado. O *speaker* deve informar o patinador quando tudo estiver pronto para o início da tentativa, e o tempo permitido para a tentativa começa a contar a partir desse momento.



9.4.11. Se o patinador decidir posteriormente não efetuar uma tentativa, esta será considerada como nula assim que o tempo permitido para a tentativa tiver decorrido. Não será concedido tempo adicional para ajustes. Se o tempo permitido expirar depois de o patinador ter iniciado a sua tentativa, a tentativa não é anulada.

9.5. RANKING E DESEMPATES

9.5.1. Os patinadores são classificados de acordo com o salto mais alto que conseguiram realizar com sucesso.

9.5.2. Em caso de empate, o critério de desempate será o seguinte para as posições de um (1) a três (3):

9.5.2.1. O patinador com o menor número de saltos na altura em que ocorre o empate é classificado na posição mais alta.

9.5.2.2. Caso o empate persista, o patinador com o menor número de tentativas é classificado em posição superior.

9.5.2.3. Se o empate persistir, o patinador com a primeira falha mais alta fica com a melhor classificação.

9.5.2.4. **Golden Jump**: Caso o empate persista, os patinadores realizam saltos adicionais. A altura inicial deve ser dois (2) cm superior à altura do salto mais alto realizado com sucesso.

9.5.2.5. Cada patinador tem um máximo de três (3) tentativas por altura. No entanto, se um patinador for bem-sucedido e o outro falhar na mesma tentativa, não serão permitidas mais tentativas, e o patinador que conseguiu saltar fica com a colocação mais alta (3.º lugar de ouro).

9.5.2.6. Após cada altura, a barra é alternadamente descida ou elevada em dois (2) cm até que um patinador consiga atingir a altura ou a tentativa desejada.

9.5.2.7. Os patinadores empatados desta forma devem saltar em cada tentativa e não podem passar nenhuma tentativa.





9.5.3. Em caso de empate, o desempate é feito da seguinte forma para o quarto (4.º) lugar e para as posições subsequentes:

9.5.3.1. O patinador com o menor número de saltos na altura em que ocorre o empate é classificado na posição mais alta.

9.5.3.2. Se o empate persistir, o patinador com o menor número total de tentativas é classificado em posição superior.

9.5.3.3. Caso o empate persista, o patinador que tiver o primeiro salto nulo mais alto é classificado em posição superior.

9.5.3.4. Caso o empate persista, os patinadores empatados ficam com a mesma classificação.

9.5.4. Desqualificação (*DQ*) e ausência de partida/*Did Not Start* (*DNS*)

9.5.4.1. Qualquer patinador que não ultrapassa com sucesso qualquer altura da barra durante a prova considera-se desclassificado (*DQ*) e fica em último lugar.

9.5.4.2. Qualquer patinador inscrito, mas que não tenta fazer nenhum salto, é considerado *DNS* (não participou) e não aparece na classificação final.



PARTE X. ROLLER CROSS

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

10.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

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

10.1.2. A superfície da zona de competição deve ser apropriada para patinar, isto é, lisa, com boa aderência, sem gretas nem protuberâncias.

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

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

10.1.5. Tanto para a fase de qualificação como para a fase final:

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

10.1.5.2. A largura mínima de quatro (4) metros deve manter-se no mínimo durante dez (10) metros a partir da linha de saída.

10.1.5.3. Deve-se delimitar claramente uma linha final (linha de chegada).

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

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



centímetros, estruturas para passar por cima de uma altura máxima de sessenta (60) centímetros, etc.

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

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

10.1.6.3. Podem colocar-se outros obstáculos sempre e quando seja seguro para os patinadores.

10.2. EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO

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

10.2.2. Na fase de qualificação, coloca-se um sensor na linha de saída, a quarenta (40) centímetros de altura, com uma variabilidade de mais ou menos dois (± 2) centímetros em relação ao chão, e que acione o tempo no momento da saída. Coloca-se outro sensor na linha de chegada a vinte (20) centímetros de altura, com uma variabilidade de mais ou menos dois (± 2) centímetros que pare o tempo no momento da chegada.

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

10.2.4. No caso de não se dispor de equipamento tecnológico por problemas técnicos ou indicação do juiz principal, pode utilizar-se um cronómetro manual na fase de qualificação.

10.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

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

10.3.1. **Fase de qualificação:** Os patinadores têm duas (2) rondas com saída livre, somente a melhor ronda conta para a classificação final. Um número de patinadores, determinado por um juiz principal no início da prova, passa à fase final.

10.3.1.1. Os patinadores são ordenados de acordo com o ranking F.P.P. de Roller Cross em primeira instância, começando pelo que tenha o pior ranking. Se houver patinadores sem ranking juntam-se ao princípio da lista em ordem aleatória, antes dos patinadores com pior ranking.

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

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

10.3.2. Fase final

10.3.2.1. O número de grupos e o esquema de competição depende do número de patinadores apurados e é realizado utilizando o esquema serpentino. Na *figura 17* pode ver-se o esquema da competição para um volume entre doze (12) e dezasseis (16) patinadores. Na *figura 18* pode ver-se um esquema de competição para um volume entre vinte e quatro (24) e trinta e dois (32) patinadores.

10.3.2.2. Quando os grupos estiverem validados e publicados por um juiz principal, se algum patinador faltar, é substituído pelo primeiro participante que não passou à fase final.

ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA 16 PATINADORES

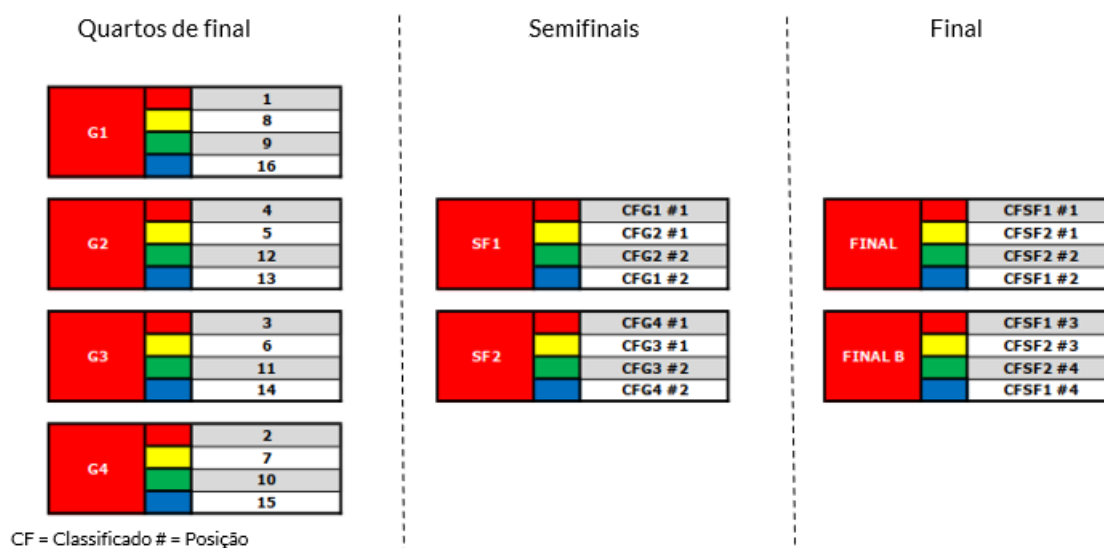


FIGURA 17.: FASE FINAL: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE DEZASSEIS (16) PATINADORES

ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA 32 PATINADORES

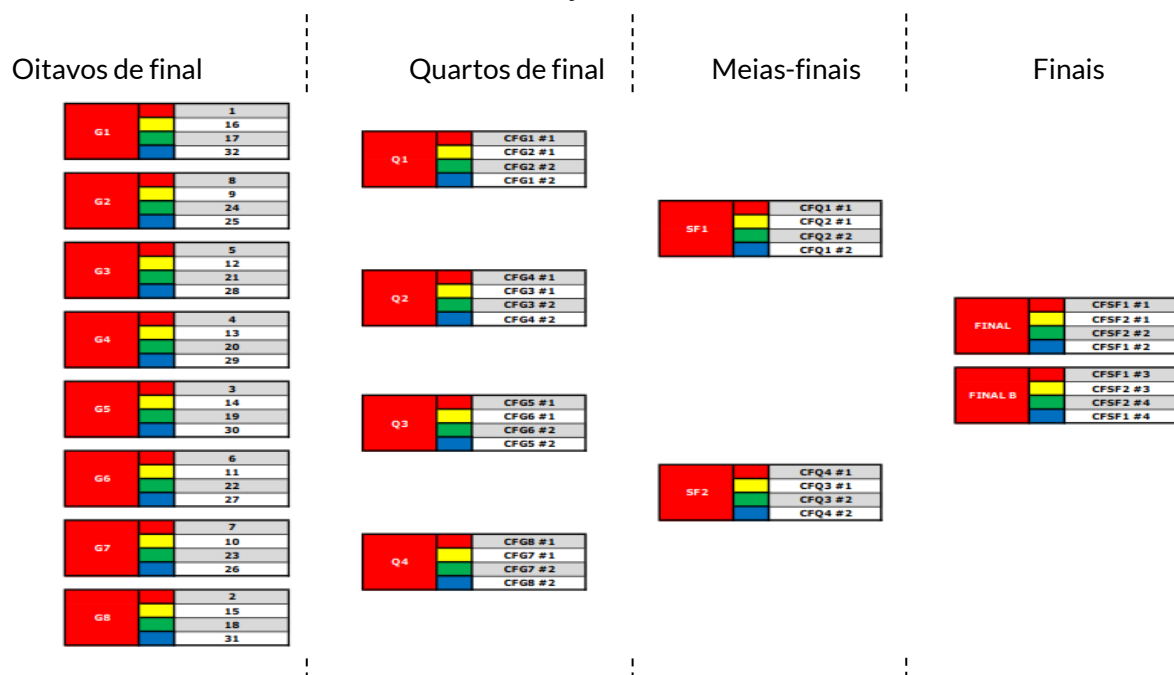


FIGURA 18: FASE FINAL: ESQUEMA DE COMPETIÇÃO PARA UM MÁXIMO DE TRINTA E DOIS (32) PATINADORES

10.3.2.3. Na primeira ronda, o patinador com melhor tempo do grupo leva uma braçadeira **vermelha** e pode escolher a linha de partida de entre as quatro (4) possíveis. O segundo patinador com melhor tempo dentro do grupo leva a braçadeira **amarela** e pode escolher a linha de partida de entre os três (3) restantes. O terceiro patinador com melhor tempo no grupo leva a braçadeira **verde** e pode escolher a linha de partida de entre os dois (2) restantes. O quarto patinador do grupo leva a braçadeira **azul** e fica na linha que resta.

10.3.2.4. Em rondas posteriores, as braçadeiras e escolhas dependem das posições obtidas na ronda anterior.

10.3.2.5. Os confrontos realizam-se numa única ronda.

10.3.2.6. O primeiro e segundo classificado de cada grupo passa à seguinte ronda. No caso de se realizar uma ronda apuramento, passa à seguinte ronda unicamente o mais bem classificado.

10.3.2.7. As posições nos grupos estabelecem-se segundo a ordem de chegada à linha da meta sempre e quando não haja nenhuma penalização (ver 9.5.).

10.3.2.8. Depois dos grupos de semifinais, os dois (2) primeiros qualificados dos respetivos grupos obtêm um lugar na final e, os outros quatro (4) patinadores restantes competem na final de consolação.

10.3.2.8.1. A final de consolação realiza-se sempre antes da final.

10.4. REQUISITOS TÉCNICOS

10.4.1. Zona de saída

10.4.1.1. Fase de qualificação

10.4.1.1.1. Os sinais de saída para a fase de qualificação (saída livre) são: “On your marks. Ready”.

10.4.1.1.2. O patinador tem de começar a sua ronda dentro de cinco (5) segundos depois do sinal “Ready”.

10.4.1.1.3 O patim da frente tem de estar integralmente dentro da linha de partida e nenhuma parte deste, incluindo as rodas, pode tocar nas linhas marcadas (ver figura 19).

O patim traseiro pode pisar a linha traseira. Pelo menos uma parte de cada patim tem de estar em contacto com o chão antes do primeiro movimento que corte a fotocélula.

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

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

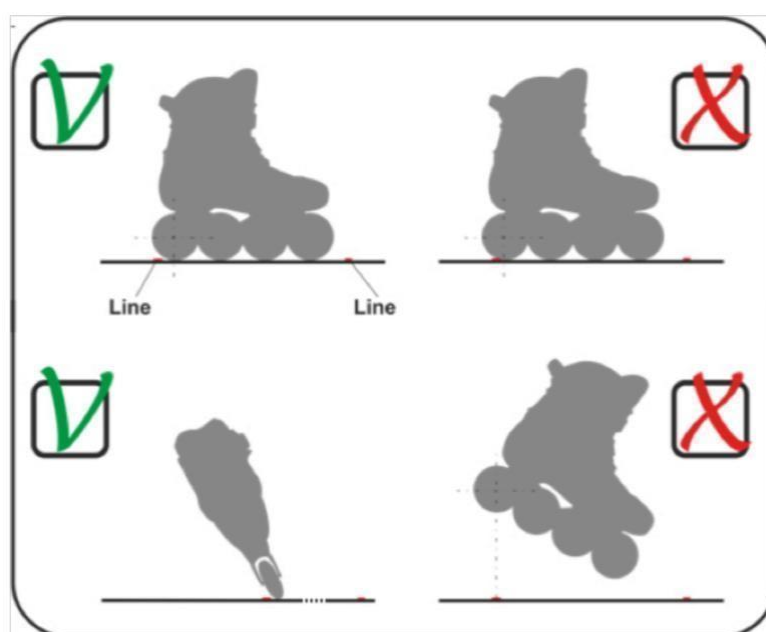


FIGURA 19: PÉ FRONTAL NA CAIXA DE SAÍDA

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

10.4.1.2. *Fase final*

10.4.1.2.1. Os sinais de saída para a fase final são “On your marks. Set. Bipe [sinal sonoro]”.

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



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

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

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

10.4.2. Linha da meta

10.4.2.1. Na fase de qualificação, os patinadores têm de cruzar a linha final com pelo menos uma roda a tocar no chão.

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

10.5. PENALIZAÇÕES

10.5.1. Zona de saída

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

10.5.1.2. Caso um patinador realize duas falsas partidas numa mesma corrida, será desqualificado da corrida em questão.

10.5.2. Corrida

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

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

10.5.2.1.2. Realizar uma carga indiscriminada contra um adversário.

10.5.2.1.3. Sair do percurso.

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



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

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

10.5.3. Linha da meta

10.5.3.1. Se não se cumprir a norma especificada em 9.4.2.1., a corrida considera-se nula e não se obterá nenhum tempo.

10.6. PROTEÇÕES

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

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

10.7. RANKING

10.7.1. Fase de qualificação

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

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

1. O segundo tempo
2. O ranking F.P.P.

10.7.2. Fase final

10.7.2.1. Os lugares do (1.º) ao quarto (4.º) são atribuídos de acordo com os resultados da final.

10.7.2.2. Os lugares do quinto (5.º) ao oitavo (8.º) são atribuídos de acordo com os resultados da final de consolação.

10.7.2.3. Os lugares do nono (9.º) ao décimo segundo (12.º) são atribuídos com base no tempo obtido numa fase de qualificação entre os patinadores que tenham ficado em terceira posição nos quartos de final. Os lugares entre o décimo terceiro (13.º) e décimo



sexto (16.º) são atribuídos com base no tempo obtido numa fase de qualificação entre os patinadores que tenham ficado em quarta posição nos quartos de final.

10.7.2.4. Caso se realizem mais eliminatórias na fase final, os lugares atribuem-se com o mesmo método que o indicado em 10.7.2.3.

10.7.2.5. Para aqueles patinadores que não se qualifiquem para a fase final, os lugares são atribuídos segundo o melhor tempo obtido, numa fase de qualificação, resolvendo os empates em caso necessário segundo indica 10.7.1.2.





PARTE XI. MINI-FREESTYLERS

CLASSIC SLALOM

Na categoria sub-11 (Mini-Freestylers) os patinadores cumprem o mesmo requisito no que respeita à duração da música, entre um (1) minuto e quarenta e cinco (45) segundos e dois (2) minutos. A avaliação é feita com base na técnica adequada à idade, controlo e fluidez na execução dos truques, criatividade/componente artística durante a prova.

Relativamente a penalizações, apenas são contabilizados os cones derrubados, atribuindo-se uma penalização de um (1) ponto por cone cujo centro da marcação seja visível.

Os patinadores têm obrigatoriamente de executar um (1) truque de cada família (sentados, saltos, giros, lineares e outros), podendo completar a ronda com truques facultativos.

SPEED SLALOM

Na categoria sub-11 (Mini-Freestylers) os patinadores completam as mesmas rondas e fases do Speed Slalom, no entanto têm apenas 10 cones para percorrer.

A cada cone derrubado (centro da marcação visível) acrescenta-se zero vírgula dois (+0,2) segundos ao tempo realizado, como penalização.

BATTLE SLALOM

Na categoria sub-11 (Mini-Freestylers) os patinadores têm duas (2) rondas, até às semifinais (incluídas). Na final, têm duas (2) rondas e um (1) Best Trick.

O tempo das rondas é o mesmo do Battle Slalom, trinta (30) segundos por ronda.

SLIDES

Na categoria sub-11 (Mini-Freestylers) os patinadores executam *slides* simples, controlados e em segurança. A avaliação é feita com base na distância e controlo do *slide* executado.



FREE JUMP

Na categoria sub-11 (Mini-Freestylers) os patinadores executam saltos com alturas adaptadas, iniciando nos vinte (20) centímetros, progredindo de forma segura, e têm no máximo duas (2) tentativas por altura.

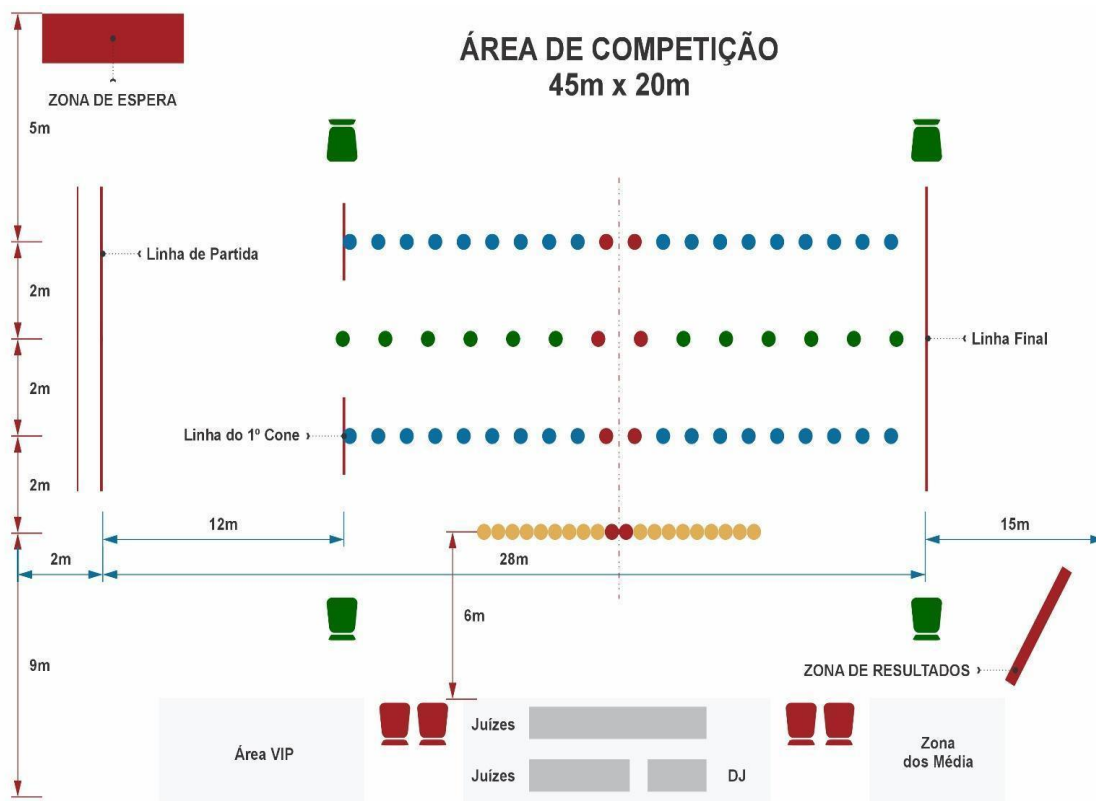
ROLLER CROSS

Na categoria sub-11 (Mini-Freestylers) os patinadores cumprem os mesmos requisitos do Roller Cross, num percurso com menos obstáculos ou obstáculos mais seguros.

Quadro síntese das provas - Mini Freestyles (sub-11)				
PROVA	FORMATO ADAPTADO	OBJETIVO TÉCNICO	AVALIAÇÃO	OBSERVAÇÕES
Classic Slalom	Apresentação de 1:45 a 2 minutos	Truques de base, fluidez e criatividade	Famílias obrigatórias e truques facultativos	Execução segura e penalizações
Speed Slalom	Percurso reduzido a 10 cones	Coordenação, velocidade e precisão	Tempo e penalizações	+0,2 segundos por cone derrubado
Battle Slalom	Grupos de 3 atletas	Variedade técnica	Comparativa, não eliminatória	Sem eliminação
Slides	Slides simples e controlados	Controlo, postura e estabilidade	Técnica	Distância controlada
Free Jump	Alturas progressivamente adaptadas	Impulso e controlo corporal	Altura máxima sem derrubar a barra	Máximo de 2 tentativas por altura
Roller Cross	Percurso simples	Leitura do percurso e fluidez	Tempo e execução sem perigo	Sem contacto, menos obstáculos ou mais seguros

PARTE XII. ANEXOS

ANEXO A - ÁREA DE COMPETIÇÃO



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

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

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

Segue um exemplo:

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

TABELA 1: PONTUAÇÕES DOS JUÍZES

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

TABELA 2: RANKING DE CADA JUIZ DE PONTUAÇÃO



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

TABELA 3: CRITÉRIOS E RANKING FINAL

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

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

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

Critério 2: pontos totais para vitória

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

Critério 3: Soma das pontuações técnicas

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



Critério 4: Soma dos pontos de vitória

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

Critério 5: Soma das pontuações totais

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

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



ANEXO D - MATRIZ DE SLIDES

Technical Level	INSIDE	OUTSIDE	FORWARD	BACKWARD	SIDEWAYS (2 Legs)
	FAMILY 1	FAMILY 2	FAMILY 3	FAMILY 4	FAMILY 5
A			HEEL HEEL 8 CROSS		HEEL HEEL SUPERCROSS PARALLEL
	HEEL FAST		TOE TOE 8 CROSS	2W BUTTERFLY	TOE TOE SUPERCROSS PARALLEL
	TOE FAST	HEEL HEEL COWBOY	HEEL TOE 8 CROSS	BUTTERFLY	HEEL SUPERCROSS PARALLEL
		TOE TOE COWBOY	HEEL HEEL C CROSS UFO		
		HEEL TOE COWBOY			SUPERCROSS PARALLEL
		1W TORQUE	TOE TOE CROSS UFO	V HEEL TOE	
		HEEL/TOE BACK SLIDE	HEEL TOE CROSS UFO	V TOE TOE	2 W TORQUE
				CROSS V	
B			8 CROSS	V FLAT	HEEL HEEL CROS PARALLEL
		4W TORQUE		HEEL CROSS ERNSUI	TOE TOE CROSS PARALLEL
				TOE CROSS ERNSUI	HEEL TOE CROSS PARALLEL
	FAST SLIDE		2W UFO SPECIAL		
					8W TORQUE
		COWBOY			
			CROSS UFO	CROSS ERNSUI	
			2W EAGLE		
C		BACK SLIDE	EAGLE		
			2W SNOWPLOW		2W UNITY / SAVANNAH
			2W UFO		
	HEEL HEEL MAGIC			HEEL ERNSUI	
	HEEL TOE MAGIC			TOE ERNSUI	
	TOE TOE MAGIC		UFO SPECIAL		CROSS PARALLEL
			UFO		
	HEEL FAST WHEEL			HEEL SOYALE	2W PARALLEL
TOE FAST WHEEL			TOE SOYALE		
D				ERNSUI	
		2W CROSS ACID			
		2W ROYAL BARROW			
		2W WHEEL BARROW		2W BACK SNOWPLOW	
				2W P-STAR	UNITY / SAVANNAH
	MAGIC	2W ACID		SOYALE	PARALLEL
FAST WHEEL					
E		CROSS ACID TOE			
		ROYAL BARROW			
		WHEEL BARROW			
	2W POWERSLIDE	ACID TOE	SNOWPLOW		
		CROSS ACID		5W P-STAR	
	HEEL/TOE SOUL	MISTRIAL			
		5W ACID		8W SOYALE	
	5W POWERSLIDE			BACK SNOWPLOW	
			P-STAR		
SOUL	ACID				
POWERSLIDE					

Tricks not included in this matrix are placed and evaluated according to the technical similarity to other tricks