

1- PROTOCOLOS DAS PROVAS A ELIMINAR

Prova pilotada (2ª jornada)

Exemplo / especificação:

10 voltas pilotadas / Infantis - Prova com 9 patinadores. Toca pela primeira vez quando faltam 10 voltas (logo à partida) eliminando nas voltas ímpares até faltarem 3 voltas finais, a partir daí elimina em todas, assim sendo elimina nas voltas 9, 7, 5, 3, 2 e 1.

- Se participarem 10 ou 11 patinadores, a final será direta, com uma ou duas duplas eliminações, respetivamente
- No caso de estarem inscritos para a prova 12 patinadores ou mais, serão feitos apuramentos para encontrar 8 patinadores para a final, e aqui a primeira eliminação acontecerá quando faltarem 7 voltas.



FPP

Federação de Patinagem de Portugal
PROTOCOLO PROVA

PROVA: 10 Voltas

ELIMINAR - INDOOR



VOLTAS

10	TOCA		9
9	Elimina		
8	TOCA		8
7	Elimina		
6	TOCA		7
5	Elimina		
4	TOCA		6
3	TOCA	Elimina	5
2	TOCA	Elimina	4
1	TOCA	Elimina	3
0			

Nº patinadores: 9

Protocolo: 9 patinadores:

0 Volta inicial sem eliminação;

Total de 6 eliminações + 3 patinadores que terminam a prova;

Até 11 patinadores final direta, com as duas primeiras eliminações a serem duplas;

No caso de 12 ou mais participantes serão feitos apuramentos, apurando 8 patinadores para a final, sendo a primeira eliminação quando faltarem 7 voltas.

15 voltas / iniciados - Prova com 11 patinadores. Toca pela primeira vez faltando 14 voltas, eliminando nas voltas ímpares, a partir da volta 13 para o fim, até faltarem 3 voltas finais, onde elimina em todas, assim sendo elimina nas voltas 13, 11, 9, 7, 5, 3, 2 e 1.

- Se participarem 12 ou 13 patinadores, a final será direta, com uma ou duas duplas eliminações, respetivamente.
- No caso de estarem inscritos para a prova 14 patinadores ou mais, serão feitos apuramentos para encontrar 10 patinadores para a final e aqui a primeira eliminação acontecerá quando faltarem 11 voltas.



Federação de Patinagem de Portugal
PROTOCOLO PROVA

PROVA: 15 VOLTAS

ELIMINAR - INDOOR



VOLTAS			Nº patinadores: 11
15			
14	TOCA		11
13	Elimina		
12	TOCA		10
11	Elimina		
10	TOCA		9
9	Elimina		
8	TOCA		8
7	Elimina		
6	TOCA		7
5	Elimina		
4	TOCA		6
3	TOCA	Elimina	5
2	TOCA	Elimina	4
1	TOCA	Elimina	3
0			

Protocolo: 11 patinadores:

1 volta inicial sem eliminação;

Total de 8 eliminações + 3 patinadores que terminam a prova;

Até 13 patinadores final direta com duas duplas eliminações;

A partir de 14 patinadores, apuramentos para ter 10 patinadores na final, com primeira eliminação quando faltarem 11 voltas.

2- PROTOCOLOS DOS PERCURSOS

a) Percurso Alternativo nº2 - Até 6 patinadores final direta. Mais de 6 patinadores, apuramentos, para encontrar 4 (quatro) finalistas, os melhores quatro tempos dos apuramentos.

Em todo o resto aplica-se o protocolo das provas de 500m+D em Pista, artigo 27 do Regulamento específico.

Evitando a desclassificação nestes escalões de formação, nesta prova e em todas com várias voltas ao percurso e em grupo, o patinador que passe por dentro de um pino será penalizado em 15 segundos.

b) Percursos de Perseguição nºs 1 e 3 – Se participarem mais de 8 patinadores, na primeira fase, apuram-se os 8 melhores tempos para os quartos-de-final.

Nos quartos-de-final apuram-se os vencedores das 4 séries para as meias finais.

Nas meias-finais, os vencedores das meias-finais irão disputar a final A (1º e 2º lugares) e os segundos classificados, de cada meia-final, irão disputar a final B (3º e 4º lugares).

c) Percursos de Perseguição nº 7 - Se participarem mais de 9 patinadores, na primeira fase, apuram-se os 9 melhores tempos para três mais finais (de 3 patinadores em cada).

Os vencedores terão acesso à final de 3.

Os três percursos devem ser medidos aquando da montagem, para aferir igual distância entre os três. Em caso de necessidade desloca-se a partida, para que os três percursos fiquem todos com a mesma medida.

3- PENALIZAÇÕES PERCURSOS DE PERSEGUIÇÃO:



Federação de Patinagem de Portugal

PENALIZAÇÃO - PERCURSOS DE PERSEGUIÇÃO



Ação	Penalização
Não executa módulo na totalidade	15 segundos
Derrube ao toque dos obstáculos	1 segundo
Salta sobre o tijolo ou pino	1 segundo
Execução de volta a um pino, arco ou círculo em sentido contrário ao solicitado	5 segundos
Alteração de trajetória que implique o encurtamento da distância.	10 segundos