



# **1º CIRCUITO NACIONAL**

# **PATINAGEM DE VELOCIDADE**



## **Protocolos de Prova**

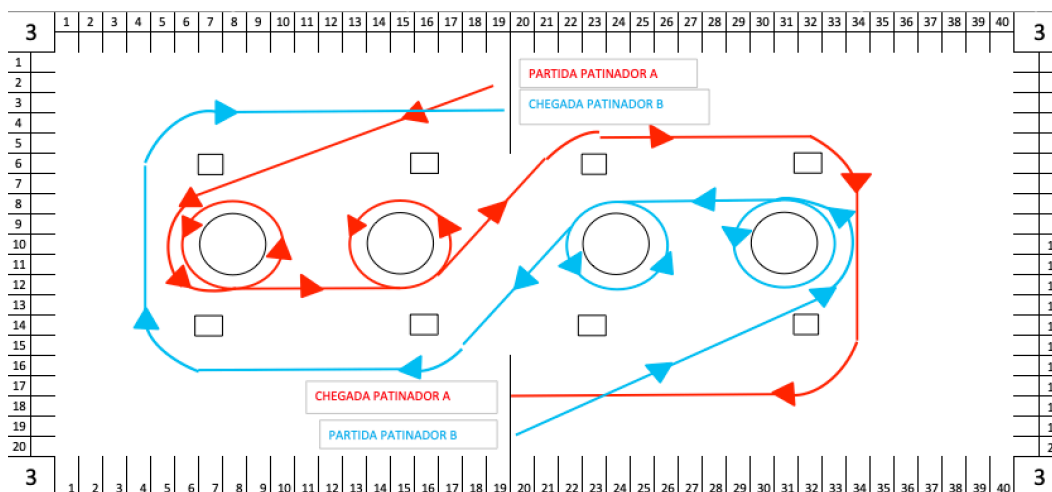
## **“SPEEDY”**

## TORNEIO SPEEDY

### - Protocolo de Prova -

<b>Local:</b>	Pavilhões Gimnodesportivos		
<b>Data:</b>	14 ou 15 de Março		
<b>Horário:</b>	9h00-13h00 e 15h00 -19h00		
<b>Inscrição:</b>	Aberta a todos os Clubes Patinagem de Velocidade que satisfaçam os requisitos estabelecidos de participação, descritos no Regulamento de Patinagem de Velocidade da FPP.		
<b>Tipo de Circuito:</b>	Piso preferencialmente de madeira com uma dimensão aproximada 40 mts/20mts		
<b>Prazo de Inscrição:</b>	Deverão ser estipulados por cada associação ou conjunto de associações que organizam o evento.		
<b>Escalões:</b>	Escolares/Infantis/ Iniciados		
<b>Provas a disputar:</b>	<b>ESCOLARES</b>	<b>INFANTIS</b>	<b>INICIADOS</b>
	Percurso de perseguição	Percurso de perseguição	Percurso de perseguição
	1 volta partida sentado	1 volta partida sentado	1 volta partida sentado
	1' limite de tempo	2' limite de tempo	3' limite de tempo

### Percurso de Perseguição



## *REGULAMENTO DE PROVA (14 ou 15 Março)*

1. Não existe número máximo de atletas por clube em cada prova.
2. A pontuação dos patinadores será inversa ao número de participantes em provas. Ex. 25 patinadores, 1º classificado averba-25 pontos, 2º classificado-24 pontos, 3º classificado-23 pontos, 4º classificado-22 pontos e assim sucessivamente até terminar os patinadores.
3. A classificação do torneio “Speedy” em cada categoria será efetuada, com a soma dos pontos obtidos pelo patinador em todas as provas realizadas.
4. Em caso de igualdade pontual irá proceder-se ao desempate pelo número de vitórias em prova, o nº de 2º lugares, e assim sucessivamente. Se a igualdade persistir, e apenas para os lugares de pódio, vencerá o patinador que obtiver o menor tempo no conjunto das provas disputadas. Nos restantes lugares da classificação será atribuída classificação exaequo.
5. Prova de perseguição – em cada categoria são apurados os 8 melhores tempos para os ¼ de final, onde estes são organizados o 1º com o 8º o 2º com o 7º e assim sucessivamente. Apurando o vencedor de cada ¼ de final para as meias-finais e para a final.
6. Prova de 1 volta (partida sentado) - Considera-se sentado quando o patinador está com ambos os glúteos em contacto com o solo.
7. Prova com limite de tempo - não tem distância fixa, mas sim um tempo determinado. Quando esse tempo se esgota, e à passagem do elemento que se encontra na primeira posição pela meta, é dado o sinal de última volta. A classificação será



FEDERAÇÃO DE PATINAGEM DE PORTUGAL

efetuada pela ordem de chegada, sendo também classificados os elementos dobrados pela ordem de dobragem.

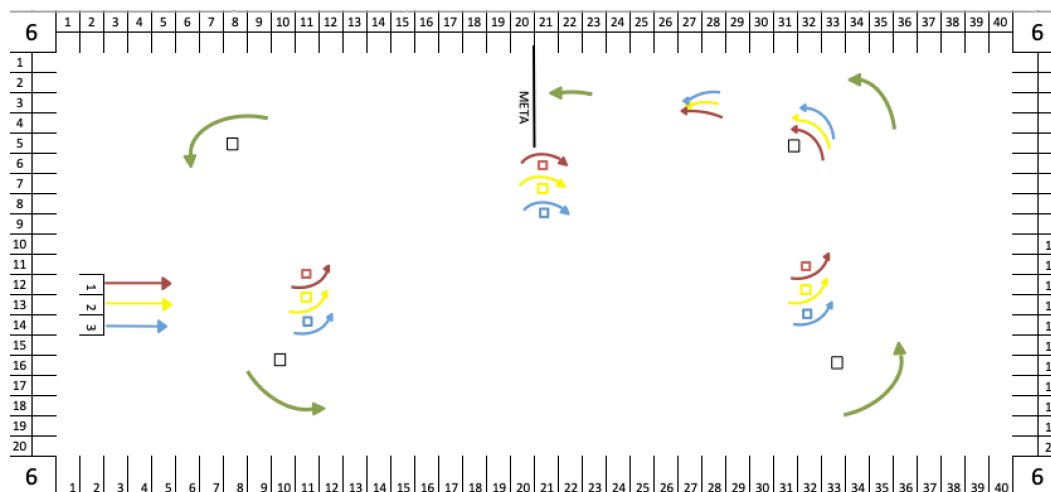
8. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pelo juiz árbitro de acordo com os regulamentos em vigor, nomeadamente o Regulamento da Patinagem de Velocidade da Federação de Patinagem de Portugal.

## TORNEIO SPEEDY

### - Protocolo de Prova –

<b>Local:</b>	Pavilhões Gimnodesportivos		
<b>Data:</b>	18 ou 19 de Abril		
<b>Horário:</b>	9h00-13h00 e 15h00 -19h00		
<b>Inscrição:</b>	Aberta a todos os Clubes Patinagem de Velocidade que satisfaçam os requisitos estabelecidos de participação, descritos no Regulamento de Patinagem de Velocidade da FPP.		
<b>Tipo de Circuito:</b>	Piso preferencialmente de madeira com uma dimensão aproximada 40 mts/20mts		
<b>Prazo de Inscrição:</b>	Deverão ser estipulados por cada associação ou conjunto de associações que organizam o evento.		
<b>Escalões:</b>	Escolares/Infantis/ Iniciados		
<b>Provas a disputar:</b>	<b>ESCOLARES</b>	<b>INFANTIS</b>	<b>INICIADOS</b>
	Percurso de perseguição	Percurso de perseguição	Percurso de perseguição
	1 Volta sentido contrário	2 Voltas sentido contrário	3 Voltas sentido contrário
	Prova pilotada 5 Voltas	Prova pilotada 10 Voltas Eliminar	Prova pilotada 15 Voltas Eliminar

#### Percurso de Perseguição:



## *REGULAMENTO DE PROVA (18 ou 19 Abril)*

1. Não existe número máximo de atletas por clube em cada prova.
2. A pontuação dos patinadores será inversa ao número de participantes em provas. Ex. 25 patinadores, 1º classificado averba-25 pontos, 2º classificado-24 pontos, 3º classificado-23 pontos, 4º classificado-22 pontos e assim sucessivamente até terminar os patinadores.
3. A classificação do torneio “Speedy” em cada categoria é feita, com a soma dos pontos obtidos pelo patinador em todas as provas realizadas.
4. Em caso de igualdade pontual irá proceder-se ao desempate pelo número de vitórias em prova, o nº de 2º lugares, e assim sucessivamente. Se a igualdade persistir, e apenas para os lugares do pódio, vencerá o patinador que obtiver o menor tempo no conjunto das provas disputadas. Nos restantes lugares da classificação será atribuída classificação exaequo.
5. Prova de perseguição – em cada categoria são apurados os 12 melhores tempos para os ¼ de final, se houver menos de 12 patinadores passam automaticamente para os ¼ de final.
6. Provas de sentido contrário – No caso de um patinador efetuar uma falsa partida será remetido para uma distância dois metros atrás da linha de partida e será exibido um cartão amarelo. À segunda falsa partida será remetido para uma distância quatro metros atrás da linha de partida e será exibido um cartão azul. À terceira falsa partida o patinador será excluído e receberá um cartão vermelho.

7. Prova Pilotada - dentro da distância definida para a prova haverá uma “lebre” e os patinadores deverão manter-se atrás da “lebre” dentro do ritmo definido, com exceção da última volta quando fazem o sprint final (por cada infração será averbada uma advertência. À terceira o patinador será desclassificado).

**A lebre:**

- Deve ser um patinador com experiência, preferencialmente de escalões superiores;
  - Deve retirar-se na reta antes da entrada para a última volta;
  - Se a lebre eventualmente cair durante a prova, a mesma deve ser repetida;
  - O objetivo principal da lebre será de manter um ritmo constante da prova, proporcionando a que o pelotão esteja o mais junto possível.
  - Os patinadores não a podem ultrapassar, no caso de a ultrapassarem serão advertidos.
9. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pelo juiz árbitro de acordo com os regulamentos em vigor, nomeadamente o Regulamento da Patinagem de Velocidade da Federação de Patinagem de Portugal.

**TORNEIO SPEEDY**  
**- Protocolo de Prova -**  
**- ENCONTRO FINAL -**

<b>Local:</b>	Pavilhões Gimnodesportivos		
<b>Data:</b>	20 e 21 de Junho		
<b>Horário:</b>	Sábado (20 Junho) - 9h00-13h00 e 15h00 -19h00		
	Domingo (21 Junho) – 9h00 -13h00		
<b>Inscrição:</b>	Aberta apenas aos patinadores apurados nos Momentos / Encontros Associativos do “Speedy “. Serão apurados os 5 (cinco) melhores patinadores de cada Associação das provas/encontros realizados anteriormente pelas Associações;		
<b>Tipo de Circuito:</b>	Piso preferencialmente de madeira com uma dimensão aproximada de 40 mts/20mts		
<b>Prazo de Inscrição:</b>	Deverá ser respeitado o Artigo nº 38 do regulamento geral para a de patinagem de velocidade		
<b>Taxa de Inscrição</b>	Valor de 7€ por patinador		
<b>Escalões:</b>	Escolares/Infantis/ Iniciados		
<b>Provas a disputar:</b>	<b>ESCOLARES</b>	<b>INFANTIS</b>	<b>INICIADOS</b>
	Percurso de perseguição (nº1)	Percurso de perseguição (nº1)	Percurso de perseguição (nº1)
	1 Volta Partida deitado	1 Volta Partida deitado	1 Volta Partida deitado
	Prova 3 voltas linha	Prova 12 voltas pontos de formação	Prova 20 pontos de formação
	Percurso Alternativo (nº2) 1 Volta	Percurso Alternativo (nº2) 1 Volta	Percurso Alternativo (nº2) 2 Volta



## *REGULAMENTO DE PROVA (18 ou 19 Abril)*

1. Não existe número máximo de atletas por clube e por cada prova.
2. A pontuação dos patinadores será inversa ao número de participantes em provas. Ex. 25 patinadores, 1º classificado averba 25 pontos, 2º classificado-24 pontos, 3º classificado 23 pontos, 4º classificado 22 pontos e assim sucessivamente até terminar os patinadores.
3. A classificação do torneio “Speedy” em cada categoria será feita, com a soma dos pontos obtidos pelo patinador em todas as provas realizadas.
4. Em caso de igualdade pontual irá proceder-se ao desempate pelo número de vitórias em prova, o nº de 2º lugares, e assim sucessivamente. Se a igualdade persistir, e apenas para os lugares do pódio, vencerá o patinador que obtiver o menor tempo no conjunto das provas disputadas. Nos restantes lugares da classificação será atribuída classificação exaequo.
5. Prova de perseguição - em cada categoria são apurados os 8 melhores tempos para os ¼ de final, onde estes são organizados da seguinte forma: o 1º com o 8º o 2º com o 7º e assim sucessivamente. Apurando o vencedor de cada ¼ de final para as meias-finais e para a final.
6. Provas partida deitado (barriga para baixo) - O patinador considera-se “deitado” quando se encontra deitado de barriga para baixo com o peito em contacto com o solo.
7. Prova pontos de formação – prova de pontos de formação “alternada” toca nas voltas ímpares e pontua nas voltas pares. Os patinadores que pontuam no momento

## FEDERAÇÃO DE PATINAGEM DE PORTUGAL

que passam na meta na volta ímpar seguinte não poderão passar dentro dos 2 primeiros lugares da prova, se o fizerem perdem os pontos ganhos na volta imediatamente anterior. Nesta prova não deve haver mais de 16 patinadores em simultâneo, caso haja algum escalão que exceda os 16 patinadores deverá haver séries de apuramento.

Pontua na volta 10 ou na volta 18 para que haja possibilidade dos patinadores escolherem colocação e posicionamento para a primeira situação de pontos.

8. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pelo juiz árbitro de acordo com os regulamentos em vigor, nomeadamente o Regulamento da Patinagem de Velocidade da Federação de Patinagem de Portugal.