



# LIVRO DE REGRAS 2020

FREESTYLE SLALOM

SPEED SLALOM

FREESTYLE SLIDES

FREE JUMP

VERSÃO BRASILEIRA 2020, POR:

DIREÇÃO FREESTYLE



INLINE FREESTYLE TECHNICAL COMMISSION  
REGULATION 2020



# LIVRO DE REGRAS WORLD SKATE

## CONTEÚDO COMPLETO

### PATINAÇÃO INLINE FREESTYLE

#### 1. REGRAS DE COMPETIÇÃO DA PATINAÇÃO FREESTYLE

- 1.1. Categorias das Competições
- 1.2. Normas e Inscrições
- 1.3. Área da Competição e Disposição dos Cones
- 1.4. Medidas de Segurança
- 1.5. Área de Aquecimento
- 1.6. Patins Autorizados
- 1.7. Cones Oficiais para Competição
- 1.8. Número de Registro
- 1.9. Equipamento da Competição
- 1.10. Anti-Doping

#### 2. CLASSIC FREESTYLE SLALOM

- 2.1. Área de Competição
- 2.2. Regulamentos
- 2.3. Requisitos de Tempo
- 2.4. Roupas
- 2.5. Comportamento no Desempenho
- 2.6. Estrutura de Classificação
- 2.7. Pontuação
- 2.8. Penalidades
- 2.9. Cone Boys e Cone Girls
- 2.10. Ranking

#### 3. PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM

- 3.1. Área da Competição
- 3.2. Regulamentos
- 3.3. Requisitos de Tempo
- 3.4. Roupas
- 3.5. Desempenho de Comportamento
- 3.6. Estrutura de Classificação
- 3.7. Pontuação
- 3.8. Penalidades
- 3.9. Cone Boys e Cone Girls
- 3.10. Ranking

#### 4. SPEED SLALOM

- 4.1. Área de Competição
- 4.2. Regulamentos
- 4.3. Requisitos de Speed Slalom
- 4.4. Penalidades e Classificação
- 4.5. Cone Boys e Cone Girls
- 4.6. Ranking

#### 5. BATALHA DE SLALOM FREESTYLE

- 5.1. Área de Competição
- 5.2. Composição dos Grupos
- 5.3. Regulamentos da Competição
- 5.4. Best Trick e Last Trick
- 5.5. Exigências Técnicas
- 5.6. Penalidades
- 5.7. Cone Boys e Cone Girls
- 5.8. Ranking

#### 6. BATALHA de Freestyle SLIDES

- 6.1. Área de Competição
- 6.2. Composição dos Grupos
- 6.3. Regulamentos da Competição
- 6.4. Best Slide (Melhor Slide)
- 6.5. Exigências Técnicas
- 6.6. Penalidades
- 6.7. Ranking

#### 7. FREE JUMP

- 7.1. Área de Competição e Equipamento
- 7.2. Competidores
- 7.3. Regulamentos da Competição
- 7.4. Desempates

**ANEXO A:** LISTA DE EQUIPAMENTOS PARA A COMPETIÇÃO  
(Em edição)

**ANEXO B:** MATRIZ DE MANOBRAS - FREESTYLE SLALOM

**ANEXO C:** SISTEMA DE PONTUAÇÃO DOS VENCEDORES

**ANEXO D:** MATRIZ DE MANOBRAS - SLIDES

**ANEXO E:** LISTA DE EXCEÇÃO DE PATINADORES (Em edição)

# 1. REGRAS DE COMPETIÇÃO DA PATINAÇÃO FREESTYLE

## 1.1. CATEGORIAS DAS COMPETIÇÕES

As competições da Patinação Freestyle consistem nas seguintes categorias:

Classic Freestyle Slalom, Pair Freestyle Slalom, Speed Slalom, Battle Freestyle Slalom e Freestyle Slides.

## 1.2. NORMAS E INSCRIÇÕES

1.2.1. Os competidores devem apresentar um documento de identificação e cidadania válida para o país do seu ID World Skate (RG ou Passaporte por exemplo).

1.2.1.1. No caso de um competidor mudar sua nacionalidade, ele deve permanecer em sua nova nacionalidade por um período mínimo de 1 ano, e receberá um novo World Skate ID. O patinador não pode mudar de nacionalidade durante uma temporada (01 de janeiro até 31 de dezembro), após confirmação da sua nacionalidade ou registro em seu primeiro evento. Em caso de um patinador querer mudar sua cidadania/país, ficará sujeito à aprovação da World Skate.

1.2.2. Se houver inscritos o suficiente para homens e mulheres, será feito em categorias separadas, masculino e feminino. Se não houver o suficiente, pode ser criada uma categoria unissex. A decisão final fica a critério do juiz líder da organização, competição e evento.

1.2.3. Se existem inscritos suficientes em divisão de idade, em categoria de competição, incluindo Batalha, podem ainda ser divididos em júnior e sênior. A decisão final fica a critério do juiz líder da organização, competição e evento.

1.2.3.1. 10 Júnior < 16 anos de idade; Senior acima de 16 anos de idade.

Exceção: Caso o atleta possuir 15 anos de idade e estiver em seu ano de aniversário, ele poderá optar por participar do Sênior.

1.2.4. Quaisquer alterações aos dados na inscrição, incluindo nomes para o Pair Freestyle, deve ser feito antes do prazo de registro. Alterações após o prazo de inscrição não serão aceitos.

1.2.5. Competidores que não fizerem check-in antes do prazo definido pelo organizador, serão desqualificados da categoria.

## 1.3. ÁREA DA COMPETIÇÃO E COLOCAÇÃO DOS CONES

1.3.1. A superfície da área da competição deve ser apropriado para a Patinação Freestyle (por exemplo: plana, nivelada e aderente).

1.3.2. Deve haver quatro linhas de cones, com 2 metros entre cada linha.

1.3.2.1. Começando com a linha mais próxima com os juizes, 50 centímetros, 80 centímetros, 120 centímetros, 80 centímetros.

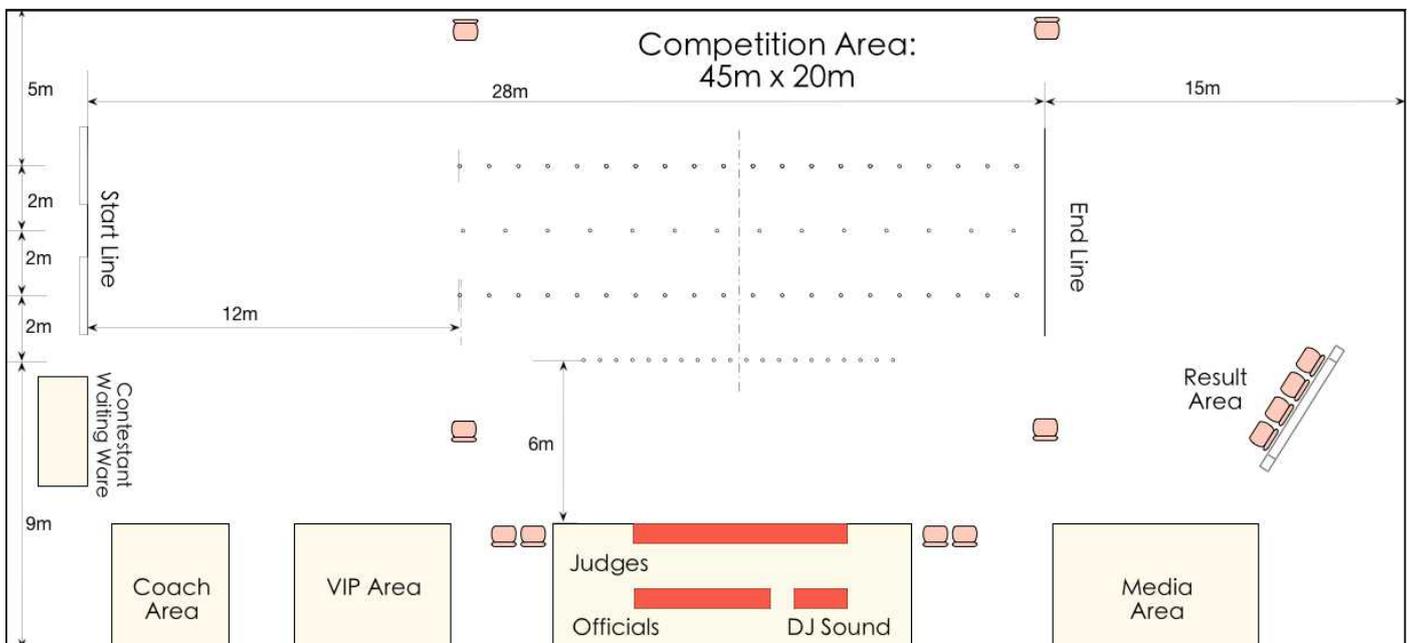
1.3.2.1. Começando com a linha mais próxima com os juízes, 50 cm, 80 cm, 120 cm, 80 cm.

1.3.2.2. O centro de cada linha deve estar alinhada com mesa dos juízes.

1.3.2.3. As linhas de cones de 50 cm e 80 cm são compostas por 20 cones. A linha de cones de 120 cm é de 14 cm. E a última linha de 80 cm deve ser de 10 cones apenas.

1.3.2.4. Os marcadores de cones devem ter um diâmetro de 7,7 cm e o ponto central de 0,7 de diâmetro.

**FIGURA 1: LAYOUT GERAL DA ÁREA DA COMPETIÇÃO**



## 1.4. MEDIDAS DE SEGURANÇA

A área da competição deve ser segura para os atletas.

## 1.5. ÁREA DE AQUECIMENTO

Se houver mais espaço no local, uma área de aquecimento deve ser providenciada para os competidores.

A superfície do solo deve ser semelhante ao da área de competição.

## 1.6. PATINS AUTORIZADOS

1.6.1. Os competidores estão autorizados a usar qualquer tipo de patins (em linha ou quad) para a competição.

1.6.2. Os competidores devem garantir que seus patins são seguros e prontos para uso.

1.6.3. O juiz principal tem o poder de recusar qualquer patins que são considerados inseguros ou dar uma vantagem injusta.

## 1.7. CONES OFICIAIS PARA COMPETIÇÃO

1.7.1. As dimensões dos cones de competição são: altura de 7,6 a 8 cm, a base de diâmetro 7,4 a 7,5 cm e diâmetro do topo de 2,5 a 2,7 cm.

1.7.2. O material do cone deve ser duro o suficiente na base para evitar que as rodas parem ao atingir os cones.

## 1.8. NÚMERO DE REGISTRO

Um número de série deve ser fornecido pelo organizador do evento para competições de 3 a 4 cones para Speed Slalom e Jump. O juiz principal irá especificar onde e quando eles devem se apresentar, dependendo do layout da área de competição. Não será permitido a alteração do número de série da etiquetas.

## 1.9. EQUIPAMENTO DA COMPETIÇÃO

Os equipamentos devem seguir as orientações no Anexo A: Lista de Equipamentos de Competição.

## 1.10. ANTI-DOPING

Os Atletas inscritos estarão sujeitos a testes nas competições World Skate e fora da competição, podendo fazer o teste em qualquer tempo e lugar. Os competidores devem apresentar ao controle de doping sempre que solicitado, e deve fazê-lo por um oficial responsável. A World Skate atualmente aceita os regulamentos anti-doping de federações nacionais e internacional da World Skate.

## 2. CLASSIC FREESTYLE SLALOM

O Atleta prepara sua passagem, coreografia e música conforme sua escolha. Que eles executam em um tempo específico na competição.

### 2.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

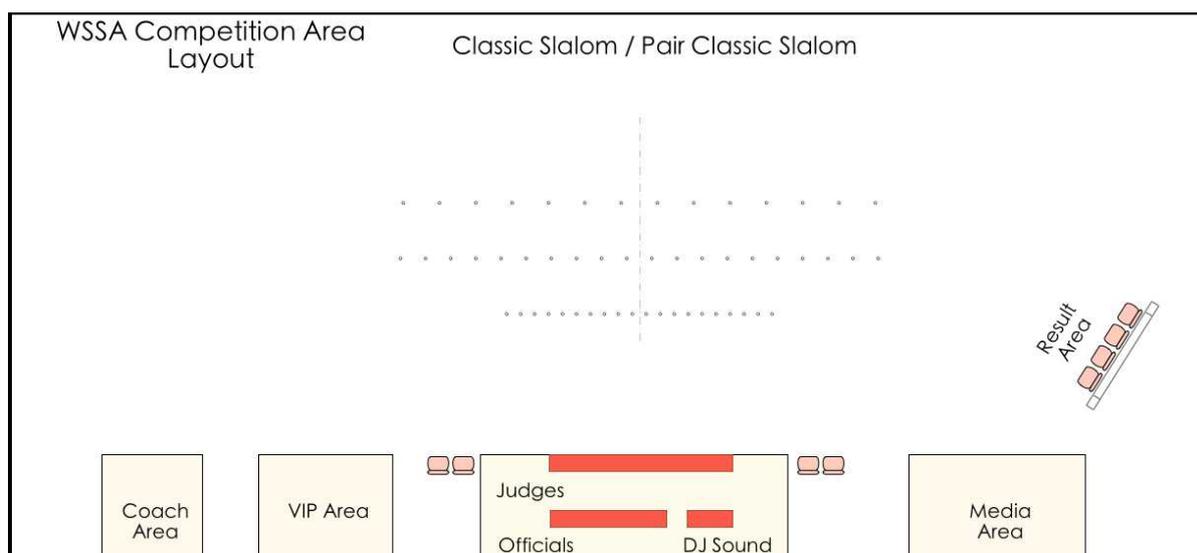
2.1.1. São 3 linhas de cones, com 2 m entre cada linha.

2.1.1.1. Começando com a linha mais próximo com os juízes, 50 cm, 80 cm e 120 cm.

2.1.1.2. As linhas de cones de 50 centímetros e 80 centímetros são compostas por 20 cones. A linha de cones de 120 cm é de 14 cones.

2.1.1.3. O centro de cada linha deve estar alinhada com mesa dos juízes.

**FIGURA 2: LAYOUT DA ÁREA - CLASSIC SLALOM**



### 2.2. REGULAMENTOS:

2.2.1 Há apenas uma passagem para o Classic Freestyle Slalom, no entanto os organizadores locais podem criar passagens de qualificação, caso haja um grande número de patinadores nesta categoria.

2.2.1.1. Nas chaves de qualificação, os melhores atletas (do ranking) serão automaticamente pré-qualificados, e os patinadores restantes serão divididos em grupos de acordo com sua posição no Ranking Mundial World Skate. O juiz principal decide o número de patinadores pré-qualificados, e os grupos para definir os vencedores da rodada final.

2.2.1.2. O agrupamento do grupo de qualificação deve seguir o modelo de distribuição abaixo:

### FIGURA 3: Exemplo do GRUPO DE QUALIFICAÇÃO - CLASSIC

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 do grupo de qualificação num esquema com 40 atletas.

O Top 16 do Ranking já são pré-qualificados para a Final, e os patinadores de 17 a 40 são distribuídos em vários grupos de qualificação (4 neste exemplo). Apenas os 2 primeiros de cada grupo serão qualificados para a final (e assim deverão executar sua passagem uma segunda vez).

A rodada final incluirá o Top 16 e os 8 qualificados no exemplo, ou seja,  $16 + 8 = 24$  Competidores.

2.2.1.3. Os critérios e regras para avaliações para a Fase de Qualificação serão os mesmos para a fase Final.

2.2.1.4. A rodada final vai incluir os competidores top ranking pré-qualificados e os competidores que se classificaram.

2.2.2. A ordem para o início de apresentação é baseada no Ranking Mundial de Freestyle World Skate, começando com o menor classificado.

2.2.3. Os atletas deverão executar sua passagem em todas as 3 linhas de cones (50cm, 80cm e 120cm), e atravessar cada intervalo entre eles.

2.2.4. Imediatamente, após um atleta finalizar sua passagem, o próximo competidor deverá ser chamado para o aquecimento, enquanto os juízes seguem avaliando o competidor anterior.

2.2.5. Treinadores e líderes de equipe podem acompanhar seus atletas na Área de Resultados, enquanto ocorre a espera dos resultados serem anunciados.

## 2.3. REQUISITOS DE TEMPO

2.3.1. O tempo para o Classic Freestyle Slalom é de 105 a 120 seg (1 min 45seg - 2 min).

2.3.1.1. O tempo começa a contar quando a música inicia. E a música só começa a tocar quando o competidor está pronto.

2.3.1.2. A passagem termina quando o patinador indica que terminou ou quando a música para.

## 2.4. ROUPAS

2.4.1. A roupa pode refletir o caráter da música, assim como, mais apropriada para patinar.

2.4.1.1. A roupa não deve ser excessivamente exagerada ou de natureza sexual.

2.4.2. Acessórios e adereços não serão permitidos.

2.4.2.1. Se parte de uma fantasia/roupa é deliberadamente removido ou jogados em seguida, será considerado como adereços.

2.4.2.2. Roupas aparentemente não apropriadas, estarão sujeitas a decisão o juiz líder.

## 2.5. COMPORTAMENTO NO DESEMPENHO

2.5.1 Movimentos ou gestos desrespeitosos (Por exemplo: insulto sexual ou violento), especialmente para os juízes, não serão tolerados e o patinador poderá ser penalizado ou desqualificado.

2.5.2 É estritamente proibido usar músicas de cunho racista, politicamente ofensiva, violentas ou rudes que atraem esse comportamento. O patinador que viola isso será punido por ações disciplinares (perda de pontos, derrotas, desqualificação, penalidade financeira).

## 2.6. ESTRUTURA DE CLASSIFICAÇÃO

O resultado final do desempenho do competidor no Classic Freestyle Slalom é baseado em dois tipos de pontuação: Técnica e Pontuação Artística. A pontuação artística é, em parte, dependente do nível de habilidade técnica.

### 2.6.1. Classificação Técnica

A pontuação técnica baseia-se no seguinte:

2.6.1.1. Dificuldade de manobra de slalom (Veja as manobras na Matriz B). A pontuação também é afetada pelo "Footwork freestyle" realizado. A dificuldade, a velocidade e a variedade de movimentos realizados levará a uma marca técnica superior. Um Footwork Freestyle básico ou simples levará a uma diminuição da marca técnica. Os níveis de manobras (da matriz) são obrigatórios para serem seguidos pelos juízes no caso de serem executados de maneira adequada - velocidade média, linha de cones de 80 cm, min 4 cones ou 3 voltas para giros.

2.6.1.2. Variedade: Os patinadores são incentivados a executar e integrar uma variedade de manobras de slalom que incluem, sentado (sitting), girando (spinning), wheeling (1 roda só) entre outras. O número mínimo de manobras avaliadas é 8 (de diferentes famílias e proporções), se o patinador executar menos que a marca de 8 manobras diferentes, poderá ser penalizado na variedade técnica.

2.6.1.3. Continuidade: Manobras combinadas a outras, para o patinador mover-se continuamente.

2.6.1.4. Velocidade e ritmo: A velocidade do slalom do competidor pode afetar o nível técnico e de seu slalom. Trocas controladas e com rapides indicam bom controle das manobras realizadas. Manobras feitas no tempo com o ritmo da música também demonstra realização em pontuação técnica.

## 2.6.2. Classificação Artística

Os juízes refletem no resultado artístico, o "Show" realizado pelo Patinador. A capacidade pessoal de realizar uma performance completa com uma boa combinação de movimentos do corpo (elementos de dança), Freestyle, música e força. Todos esses detalhes devem ser combinados de forma comum e demonstrar alguma lógica.

A pontuação Artística deve seguir a seguinte orientação: pontuação Técnica  $\pm 10$ , e baseia-se no que se segue:

2.6.2.1. Desempenho Físico: O atleta deve mostrar a capacidade de misturar o movimento do corpo em sua patinação. E deve prestar atenção aos seus braços, cabeça e corpo em execução.

2.6.2.2. Expressão musical: A escolha da música deve ser complementar, e ser consistente com o estilo de patinação do patinador. O desempenho deve ser coreografada com o ritmo da música para expressar o humor, ritmo e velocidade da música. Manobras feitas no tempo com o ritmo da música também demonstram controle artístico.

2.6.2.3. Gestão da manobra: Este critério é sobre a colocação das manobras dentro da música e das linhas de cones.

2.6.2.3.1. A coreografia deve coincidir com as rupturas e mudanças da música.

2.6.2.3.2. O competidores são incentivados a colocar manobras desafiadoras dentro de uma linha de cones e não apenas nas extremidades.

2.6.2.3.3. Todos os aspectos do desempenho deve ser conduzido dentro da linha de cones. A pontuação "Gestão de manobras" será reduzida se o patinador gastar tempo demais fora da linha de cones.

## 2.7. PONTUAÇÃO

A pontuação máxima na competição Classic Freestyle Slalom é de 130 pontos. Tem 2 componentes para esta classificação. A pontuação Técnica é de 10 a 60 pontos e a pontuação Artística vai de 0 a 70 pontos. A pontuação final é arredondada para o decimal mais próximo, para determinar o resultado final.

### 2.7.1. Classificação Padrão de Manobras e Requisitos Gerais

2.7.1.1 A classificação padrão de manobras é uma marca de base para os juízes determinarem a capacidade do patinador em dominar a manobra. Assume-se que os movimentos são realizados com suavidade e velocidade nos cones de uma linha de 80 cm, como no contexto de execução médio.

2.7.1.2. As manobras devem ser executadas ao longo de um período mínimo de 4 cones, ou 3 rotações de giro.

2.7.1.3 Transições, mudança de pé ou mudança de rumos de uma manobra para outra manobra da mesma, ou de diferentes famílias, são permitidos. No entanto, a transição deverá ser feita sem pausa.

2.7.1.4 Manobras e transições devem ser feitas pelo patinador de forma clara e precisa. Se um juiz tiver dúvidas sobre a execução do movimento (qualidade da manobra, toque, número de cones ou giros, toque no chão durante os saltos, perda da trajetória, etc.) - eles não validarão a manobra ou a transição e contarão somente a parte que estava corretamente realizado.

### 2.7.2. Família de manobras e requisitos específicos

2.7.2.1. Manobras sentado (Sitting): O patinador deve permanecer agachado e com sua cintura abaixo do nível do joelho, em todos os tempos quando se realiza nos cones.

2.7.2.2. Manobras saltando (Jumping): Os pés do patinador devem deixar o chão de forma clara.

2.7.2.3. Manobras de Giro (Spinning): O patinador deve ter pelo menos uma roda tocando o chão quando estiver girando, e permanecer dentro da linha durante a rotação.

2.7.2.4. Manobras de 1 Roda (Wheeling): Manobras que são feitas em uma direção para a frente, seja para frente ou para trás, e dentro da linha de cone, com apenas uma roda tocando o chão.

2.7.2.5. Outras: Não inclui sitting, jumping, spinning e manobras de wheeling.

## 2.8. PENALIDADES

### 2.8.1. Penalidades de tempo

Se o patinador terminar antes de 105 segundos ou após 120 segundos, eles recebem uma penalidade de 10 Pontos.

### 2.8.2. As penalizações por cones movidos e Intervalos de Cone falhados

2.8.2.1. Cada cone chutado ou cone movido para fora da sua marca o suficiente para revelar o seu ponto central recebe uma penalidade de 0,5 pontos.

2.8.2.1.1. Em casos excepcionais em que o patinador chuta um cone para fora da marcação e o cone reverte para marcação novamente, não há nenhuma penalidade para esse cone.

2.8.2.1.2. Se um cone bate em outro cone, uma penalidade de 0,5 ponto é concedido para cada cone.

2.8.2.2. Se intervalos de mais de 5 cones não são atravessados pelo patinador, receberá 5 pontos de penalização.

### 2.8.3. Penalizações por erro

As perdas de equilíbrio, quedas ou erros durante a apresentação, são penalizados. As perdas de equilíbrio são penalizadas pelos juízes de pontuação. Quedas são penalizados pelo juiz penalidade. (Veja 2.8.5)

2.8.3.2. Para perdas de equilíbrio, a penalidade é de 0,5 ~ 1,5 pontos.

2.8.3.3. Para quedas, a pena é de 2 a 5 pontos.

### 2.8.4. Interrupção da apresentação

2.8.4.1. Se o patinador parar de executar devido à interrupção externa, não há penalidade para o desempenho de repetição. A segunda apresentação deve começar a partir do começo e será julgado a partir do ponto de interrupção da primeira apresentação.

2.8.4.2. Se o competidor deixa de executar devido à interrupção interna, existe uma penalidade de 5 pontos para o desempenho de repetição.

### 2.8.5. Música recebida após o prazo

2.8.5.1. Se a música de um patinador é recebida após o prazo de apresentação, 10 pontos de penalidade são concedidos.

2.8.5.2. Se a música de um patinador não for recebida antes do fim da reunião do líder da equipe ou, no caso de não haver nenhuma reunião de equipe, antes de 18:00 horas local no dia anterior da competição, o patinador não terá permissão para competir.

**2.8.6. Tabela de penalidade para referência do Juiz:**

TIPO DA FALHA	PENALIDADE	DESCRIÇÃO
Queda Leve	2	Pouca parte toca o chão. Não afeta a performance.
Queda Séria	5	Forte queda, comprometendo a performance.
Tempo da Apresentação	10	Finalizando antes ou depois de (105-120 seg).
Interromper a Apresentação	5	Quando a apresentação é interrompida pelo patinador. Critério do Juiz principal.
Mover Cones	0.5	Para cada cone derrubado.
Intervalos não passados	5	Caso deixe de passar mais de 5 espaços.
Deixar algo cair	2	Entre roupas, óculos, acessórios, etc.
Roupa Inapropriada	DQ	Roupas exageradas ou fora de propósito.
Penalidade da Música	10	Música/arquivo enviado após o prazo da Inscrição.

**2.9. CONE BOYS E CONE GIRLS (Apanhadores de cones)**

2.9.1. Os Cone Boys devem aguardar a instrução do juiz antes de recolocar o cone movido uma vez que o desempenho foi encerrado.

2.9.2. Os Cone Boys não devem usar patins quando estão de plantão.

**2.10. RANKING**

2.10.1. A classificação final é baseada na comparação do ranking de pontuação pessoal de cada juiz e sobre o Sistema de Pontuação de Vencedores. (Veja Anexo C)

2.10.2 Rankings pessoais dos juizes de pontuação são baseados em sua pontuação e nas penalidades dadas pelo juiz, que são diretamente retirados de cada pontuação pessoal.

**3. PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM**

Dois patinadores prepararam uma corrida coreografada com a música de sua escolha, que eles executam em um tempo permitido especificado na competição. A pontuação é baseada sobre sincronização e expressão musical, bem como técnica.

### 3.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição Pair Slalom é o mesmo que a área de competição do clássico Slalom (Veja 2.1).

### 3.2. REGULAMENTOS DA COMPETIÇÃO

3.2.1. Exceto para a ordem da sequência, as regras para Pair Slalom são as mesmas que para Clássico Freestyle Slalom (Veja 2.2).

3.2.2. A ordem da sequência é feita de acordo com a combinação dos rankings de ambos patinadores de cada par, começando com o resultado mais alto ao mais baixo. por exemplo. Pair1 com WR # 3 e # 7 WR patinadores (3 + 7 = SUM10) irá realizar antes PAIR2 com WR # 2 e # 4 WR (2 + 4 = SUM6) como  $10 > 6$ .

3.2.3. No caso de Campeonatos Mundiais (3 estrelas), ambos os patinadores deve representar a mesma nação.

3.2.4. Para cada par será dado um World Skate ID para o Ranking Mundial Pair.

3.2.4.1. Um patinador que se encontra em mais do que um par terá mais de um número de identificação para o Ranking Mundial.

### 3.3. REQUISITOS DE TEMPO

3.3.1. Exceto para a duração, os requisitos de tempo para Pair Slalom são os mesmos como para Classic Freestyle Slalom (Veja 2.3).

3.3.2. O tempo para Pair Slalom é de 160 180 segundos (2 min 40 seg - 3 min).

### 3.4. ROUPAS

As regras para a roupa são as mesmas que para Classic Freestyle Slalom (Veja 2.4).

### 3.5. DESEMPENHO DE COMPORTAMENTO

As regras para comportamento de desempenho são os mesmos que para Classic Freestyle Slalom (Veja 2.5).

### 3.6. ESTRUTURA DE CLASSIFICAÇÃO

O resultado final do desempenho de um competidor para o pair slalom é baseado em três tipos de classificação: pontuação técnica, pontuação artística e pontuação de sincronização. Ambas as pontuações artísticas e de sincronização são em parte, dependentes do nível de habilidade técnica.

### **3.6.1. Classificação técnica**

As regras para a pontuação técnica são os mesmos que para Classic Freestyle Slalom (Veja 2.6.1).

### **3.6.2. Classificação artística**

As regras para a pontuação técnica são os mesmos que para Classic Freestyle Slalom (Veja 2.6.2).

### **3.6.3. Sincronização**

3.6.3.1. O desempenho dos dois patinadores deve ter o mesmo organismo coordenação e de temporização, que executa os mesmos movimentos no mesmo sentido. As variações são possíveis: por exemplo, calcanhar / trás, frente / trás, esquerda / direita.

3.6.3.2. Sincronização espelho não é julgado como parte da pontuação de sincronização. Isto está incluído na pontuação artística.

## **3.7. PONTUAÇÃO**

A pontuação máxima para a competição Pair Classic Freestyle Slalom é de 200 pontos. São três componentes para esta classificação. A pontuação técnica máxima é 60 pontos, a pontuação máxima artística é 70 pontos e a pontuação máxima de sincronização é de 70 pontos.

A pontuação final é arredondada para o decimal mais próximo para determinar o resultado final.

3.7.1. A pontuação técnica baseia-se no concorrente menos qualificado.

## **3.8. PENALIDADES**

A penalidade de classificação é o mesmo que para Classic Freestyle slalom (ver 2.8).

## **3.9. CONE BOYS E CONE GIRLS (Apanhadores de cones)**

As regras para Cone Boys são as mesmas do Classic Freestyle Slalom (Veja 2.9).

## **3.10. RANKING**

As regras para a classificação final são os mesmas do Classic Freestyle Slalom (Veja 2.10).

## 4. SPEED SLALOM

Patinadores competindo através de uma linha de cones o mais rápido possível em um pé.

### 4.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

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

4.1.1. Existem duas linhas de 20 cones em intervalos de 80 cm. As linhas de cones são colocadas a 3 metros de distância uma da outra.

4.1.1.1. Deve haver um divisor colocado entre as duas linhas de cones. Com um comprimento mínimo de 15,2 m, e a altura entre 15 e 20 cm.

4.1.2. Existem duas linhas de partida paralelas, colocadas 40 centímetros de distância. O ponto de partida de cada patinador é marcado por uma caixa de 2 m de largura (Ver Figura 5).

4.1.2.1. O primeiro cone é colocado 12 m de distância da linha de largada mais próxima. A linha final é colocada 80 centímetros a partir do último cone (ver Figuras 4 e 5).

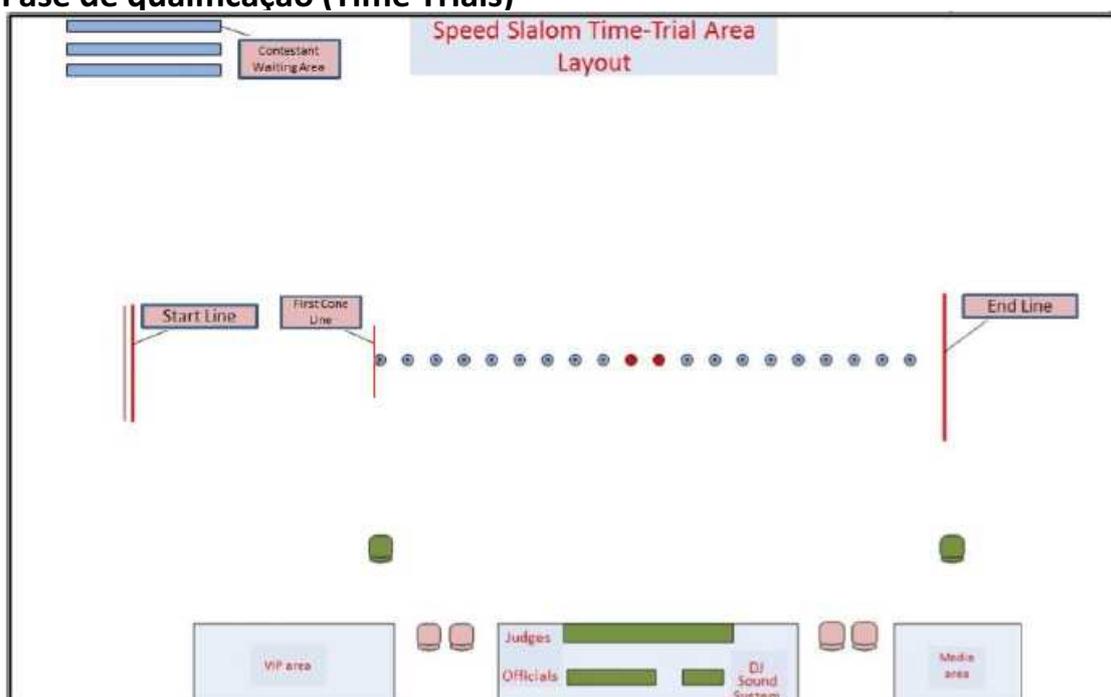
4.1.3. O comprimento total de cada linha de cone é calculado como:  $12 + (19 \times 0,8) + 0,8 = 28\text{m}$ .

4.1.4. O cronômetro eletrônico deve ser usado para rodadas de qualificação e rodadas finais.

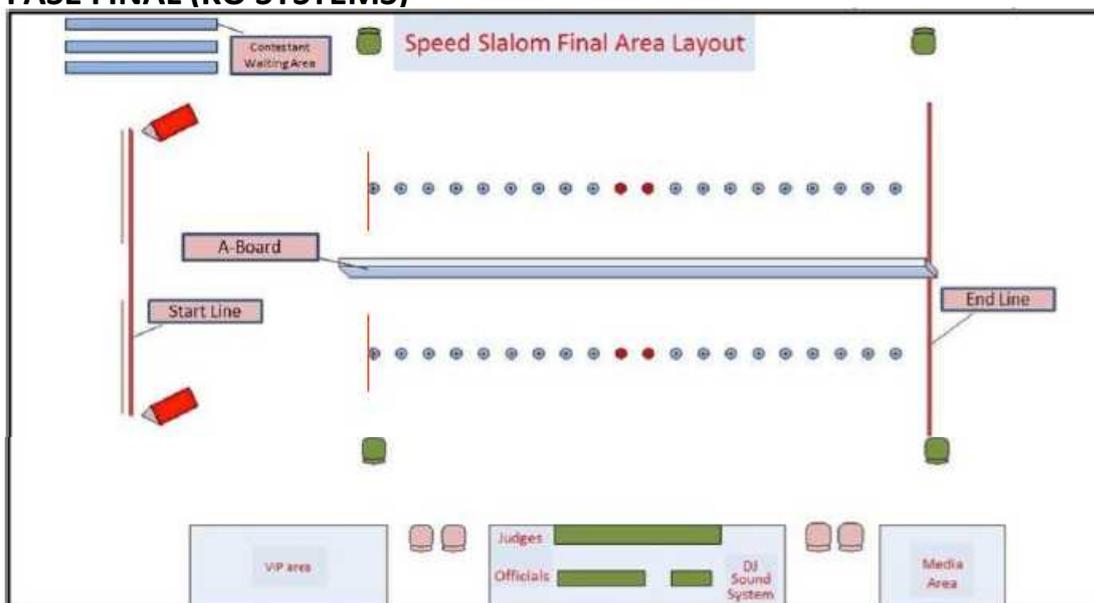
4.1.4.1 Durante as rodadas de qualificação, os sensores da linha de saída devem ser configurados a 40cm (+/- 2cm) acima do solo, e os sensores da linha final devem ser configurados 20cm (+/- 2cm) acima do solo.

4.1.4.2 Nas finais, os sensores da linha de saída devem ser configurados a 20cm (+/- 2cm).

**FIGURA 4: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE VELOCIDADE SLALOM LAYOUT:  
Fase de qualificação (Time Trials)**



**FIGURA 5: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE VELOCIDADE SLALOM LAYOUT:  
FASE FINAL (KO SYSTEMS)**



## 4.2. REGULAMENTOS

O Speed Slalom está estruturado em duas fases: uma fase de qualificação, com base no tempo individual e aquecimento. E uma fase final (KO Systems), com base no agrupamento para o duelo.

### 4.2.1. Fase de qualificação (ensaios de tempo)

Há duas corridas de início livres (tentativas) por patinador. Só a melhor corrida das duas é tomada em conta para o ranking de qualificação. Os patinadores com os melhores tempos são qualificados para a fase final.

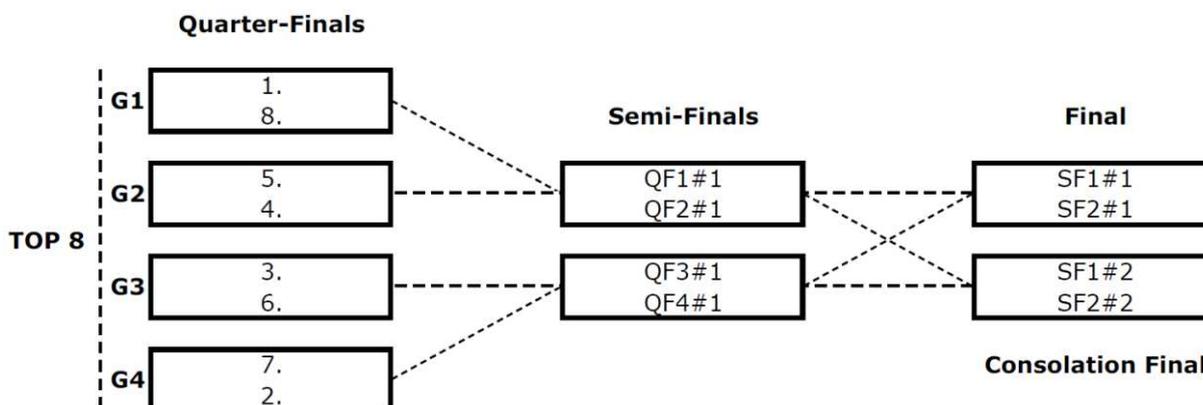
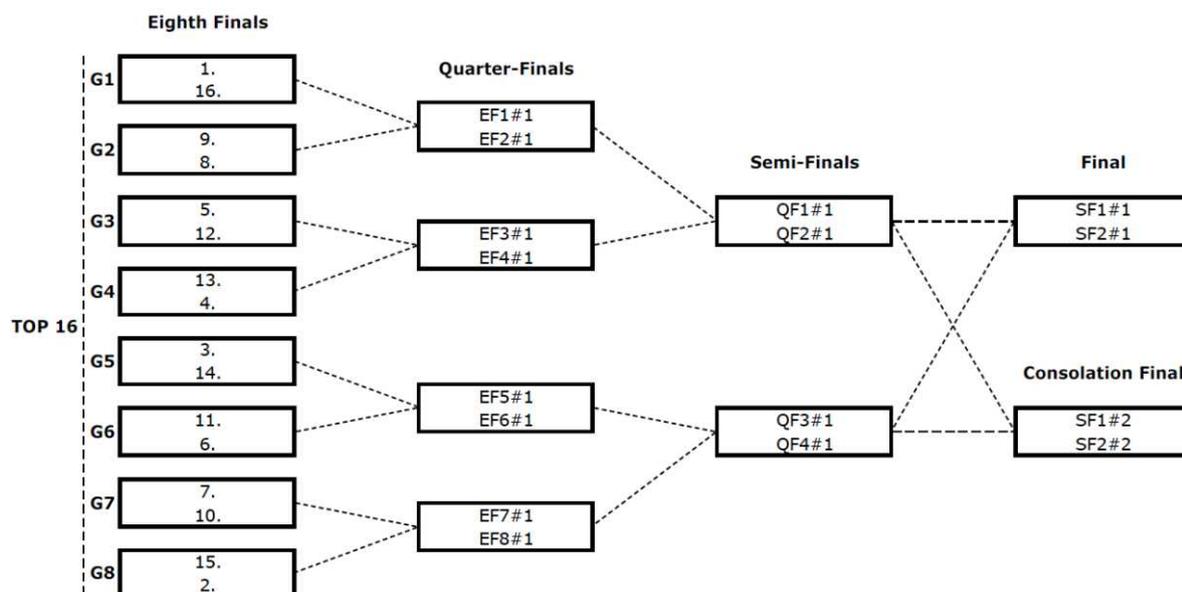
4.2.1.1. A ordem de sequência para a primeira corrida dos patinadores é baseada no mais recente Ranking de Speed Slalom Mundial, começando com o menor classificado. Patinadores não classificados são adicionados aleatoriamente no início da lista e começam primeiro.

4.2.1.2. A ordem de sequência para segunda passagem dos patinadores baseia-se na primeira execução classificação, começando com o menor classificado. Patinadores não classificados (sem tempo) são adicionados aleatoriamente no início da lista e realizaram em primeiro lugar.

4.2.1.3. Dependendo do número de patinadores e, a critério do juiz principal, o 4, 8, 16, 32 ou 64 melhores patinadores estão qualificados para a fase final. (Ver Figuras e 6.a 6.b)

### 4.2.2. Fase final (Sistemas KO)

4.2.2.1. Os patinadores qualificados são agrupados por dois da seguinte forma: O primeiro qualificado contra o último qualificado, segundo contra o penúltimo classificado, etc. (Veja Figuras 6.a e 6, b) O primeiro patinador que ganhar duas passagens passa para a próxima rodada, o outro é eliminado.

**FIGURA 6.a: KO Sistema de Batalha TOP 8****FIGURA 6, b: KO Sistema de Batalha TOP 16**

4.2.2.2. Se um patinador qualificado desiste sem qualquer razão válida, o resultado é nulo e o patinador restante do grupo passa para a próxima rodada.

4.2.2.3. Se não houver um vencedor em um grupo após 5 corridas, o patinador melhor classificado nas qualificações é declarado vencedor e passa para a próxima rodada.

4.2.2.4. No final da Rodada Semi-Final, os vencedores de cada grupo da Semi-Final Competem por 1 e 2 na rodada final, após os dois outros patinadores competirem para 3 e 4 lugares em uma final de consolidação.

### 4.3. REQUISITOS DO SPEED SLALOM

4.3.1. Iniciar e Comando de partida.

4.3.1.1. Fase de qualificação (Time Trials).

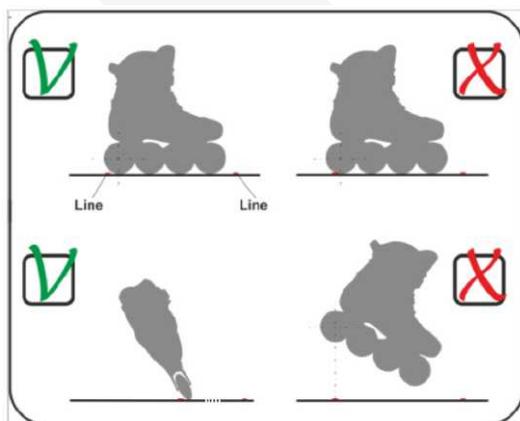
4.3.1.1.1. O comando de partida para uma corrida de qualificação início livre é: "Em suas Marcas", seguido por "Preparar". Podendo também ser em inglês, "On your marks", seguido por "Set", e "Beep".

4.3.1.1.2. O patinador deve iniciar sua corrida dentro de 5 segundos após o comando de partida "Preparar", ou eles vão ser submetidos a um aviso de saída falsa. No caso de duas falsas partidas consecutivas, a corrida é declarada nula.

4.3.1.1.3 O pé da frente do patinador deve estar dentro da caixa de partida (40cm x 2m) e nenhuma parte dela, incluindo rodas, deve tocar a frente e atrás da linha de partida. Partes do pé de trás podem tocar a linha de partida de volta. Ambos os patins ou partes deste devem tocar o chão e não devem estar rolando. O primeiro movimento para frente do patins deve passar a linha de partida. A oscilação do corpo do patinador é permitida.

#### 4.3.1.2. Fase final (KO System)

4.3.1.2.1. O processo de comando de partida para uma corrida da fase final é: "em suas marcas. Preparar. [Sinal de Beep]"



4.3.1.2.1.1. "Em suas marcas": Os patinadores deve se preparar e escolher uma postura inicial dentro de 3 segundos, ou será dado um aviso falsa saída.

4.3.1.2.1.2. "Preparar": Nenhum movimento ou oscilação no corpo é permitida após o comando "Preparar", ou para o patinador será dado um aviso de falso saída.

4.3.1.2.1.3. Sinal de início ("Beep"): Os patinadores devem aguardar o sinal inicial ("Beep") para ir, ou para eles será dado um aviso de falsa saída.

4.3.1.2.2 O pé da frente do patinador deve estar dentro da caixa de partida (40cm x 2m) e nenhuma parte dele, incluído rodas, deve tocar a frente e atrás da linha de partida. Partes do pé de trás podem tocar a linha de partida de volta. Ambos os patins ou partes deste devem tocar o chão e não devem estar rolando.

#### 4.3.2. Entrando na linha de cone

Uma linha perpendicular aos cones é nivelada com a extremidade da frente do primeiro cone, e marcada do final da área de aumento de velocidade e o início da área de slalom.

4.3.2.1. O patinador deve entrar na linha de cones em um pé. (Veja 4.4.2)

#### 4.3.3. Linha final

4.3.3.1. Os patinadores devem atravessar a linha de fundo com o seu pé de apoio com pelo menos uma roda tocando o chão.

## 4.4. PENALIDADES E CLASSIFICAÇÃO

### 4.4.1. Penalidades da linha de partida (Falsa saída ou Falsa partida)

4.4.1.1. Se um patinador não congelar dentro de 3 segundos após o comando "Em suas marcas" será dada uma advertência de falsa partida.

4.4.1.2. Depois do comando "Preparar", nenhum movimento ou oscilação corporal é permitido, ou um aviso de falsa partida será dado.

4.4.1.3. Se um patinador começar antes do sinal de partida (Beep), será dada uma falsa saída (aviso).

4.4.1.4. Se um patinador faz duas falsas saídas (na mesma pista), elas serão desqualificadas para a execução.

### 4.4.2. Penalidades primeiro cone

4.4.2.1. Se um patinador não está sobre um pé quando entrar na linha de cones, o primeiro cone é considerado um cone em falta e que será dada uma primeira penalidade de cone.

4.4.2.2. Se um patinador não estiver sobre um pé só quando passar o segundo cone, será dada uma penalidade pelo cone que perdeu, além da penalidade do primeiro cone.

4.4.2.3. Se um patinador não estiver em um pé só ao passar o terceiro cone, a ronda será anulada e não será dado tempo.

### 4.4.3. Penalidades no Slalom

4.4.3.1. Se um patinador mudar de pé ou se o seu pé toca o solo livre antes do Final da linha, a sua corrida será cancelada e nenhum tempo será dado.

### 4.4.4. Penalidades final da linha

4.4.4.1. Se a linha final não é atravessada em primeiro lugar pelo pé de apoio, a ronda será anulada e não será dado tempo.

4.4.4.2. É proibido saltar sobre a linha de fundo. Se assim for, a ronda será anulada e não será dado tempo.

### 4.4.5. Penalidades dos Cones

4.4.5.1. Uma penalidade de 0,2 segs. para cada cone que perdeu e chutou será adicionado ao tempo do patinador.

4.4.5.2. Um cone para o qual o centro de marcação é revelado é considerado um cone chutado e uma penalidade de 0,2 seg será adicionado ao tempo do patinador.

4.4.5.2.1. Cones movidos em que os centros de marcação não são revelados não serão penalizados.

4.4.5.2.2. No caso especial em que um cone movido reverte em seu lugar de marcação, cobrindo seu centro, não será adicionado nenhuma penalidade.

4.4.5.3. Se um cone movido bate em outro cone, os dois cones receberão 0,2 segs. de penalidade.

4.4.5.4. Se um patinador tem mais de 4 penalidades de cones, sua corrida será cancelada e nenhum tempo será dado. Para as competições de pequeno porte, o número de penalidades de cone levando à desqualificação do prazo fica a critério do juiz principal.

## 4.5. CONE BOYS E CONE GIRLS (Apanhadores de cones)

As regras para Cone Boys são as mesmas do Classic Freestyle Slalom (Veja 2.9).

## 4.6. RANKING

### 4.6.1. Fase de qualificação (Time Trials) Classificação

4.6.1.1. A classificação final da fase de qualificação é baseada no melhor tempo de cada patinador, fora de suas duas corridas.

4.6.1.2. Em caso de empate, o segundo tempo de qualificação será utilizado para decidir entre os patinadores. Em caso de empate em ambas as corridas de qualificação, o ranking mundial de speed slalom dos patinadores será usado para decidir entre eles. Em caso de empate (sem ranking mundial), a qualificação deve ser decidida por moeda.

### 4.6.2. Fase final (KO System) Ranking

4.6.2.1. 1 e 2 lugares: vão para os patinadores que atingiram a Fase Final. Eles são determinados de acordo com os resultados da Rodada Final.

4.6.2.2. 3 e 4 lugares: vão para os patinadores que atingiram a Semi-Final, mas que não passaram para a Fase Final. Eles são determinados de acordo com os resultados da Final de Consolação.

4.6.2.3. 5-8 lugares: vão para os patinadores que chegaram às quartas de Final mas não passaram para a Semi-Final. Eles são classificados de acordo com o seu melhor tempo na fase de qualificação.

4.6.2.4. 9-16 lugares: vão para os patinadores que atingiram a Oitava Rodada Final, porém não passaram para as quartas de final. Eles são classificados de acordo com o seu melhor tempo na fase de qualificação, etc.

4.6.2.5. O resultado das finais será representado com o tempo da qualificação e das finais. Aqueles que não foram para as finais, terão seu resultado representado com seu melhor tempo nas qualificações.

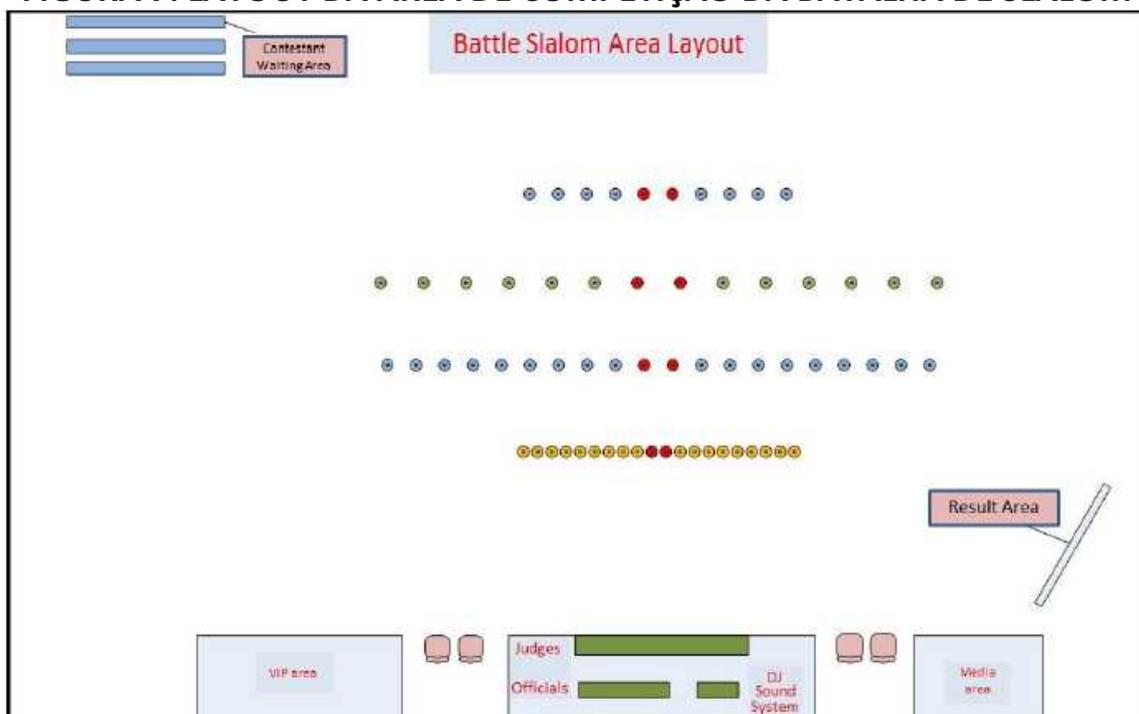
## 5. BATALHA DE SLALOM FREESTYLE

Patinadores que competem em pequenos grupos de 3 ou 4, e tem várias “baterias” para vencer o seu adversário na técnica. Os dois melhores passam para a próxima rodada. A classificação é feita por comparação direta entre os competidores.

### 5.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

5.1.1. A área de Competição da Batalha de Freestyle Slalom é a mesma que a do Classic Freestyle Slalom, mas com uma linha adicional de 10 cones com um espaçamento de 80 centímetros, colocados 2 m para além da linha de cone de 120 centímetros (Ver 2.1 e Figura 7).

**FIGURA 7: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DA BATALHA DE SLALOM**



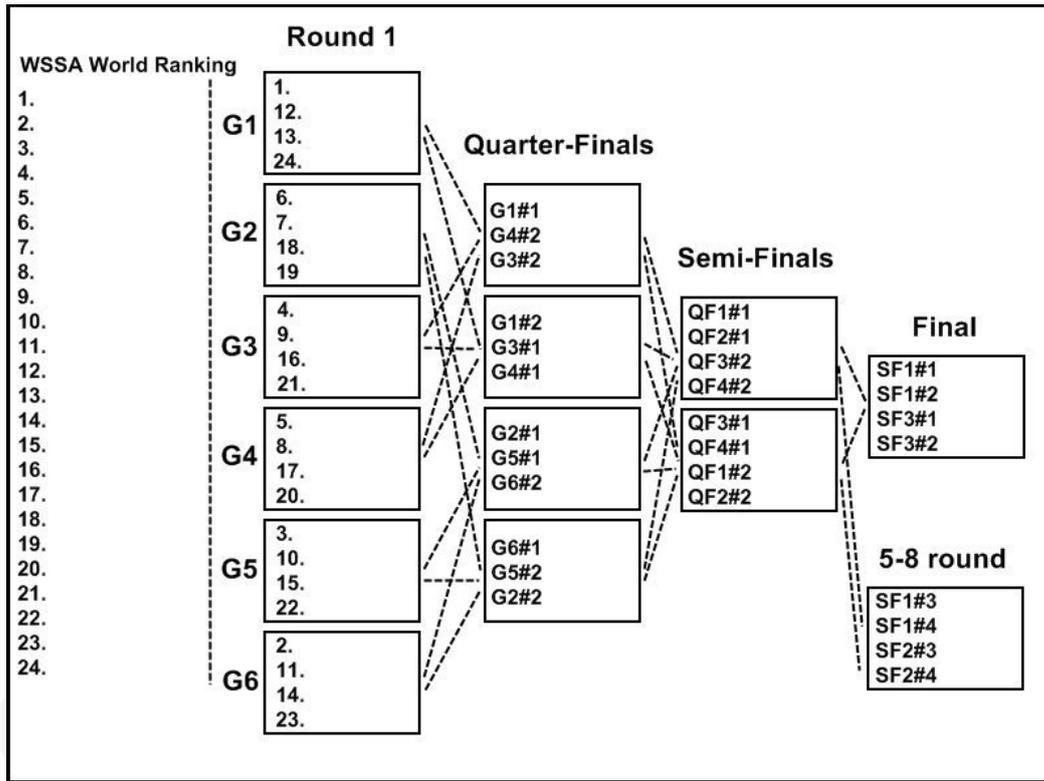
### 5.2. COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS

5.2.1. Os Grupos são calculados de acordo com o último Ranking Mundial World Skate. Cada patinador está classificado na lista de acordo com sua classificação World Skate. Os patinadores não classificados são aleatoriamente adicionadas ao fim da lista.

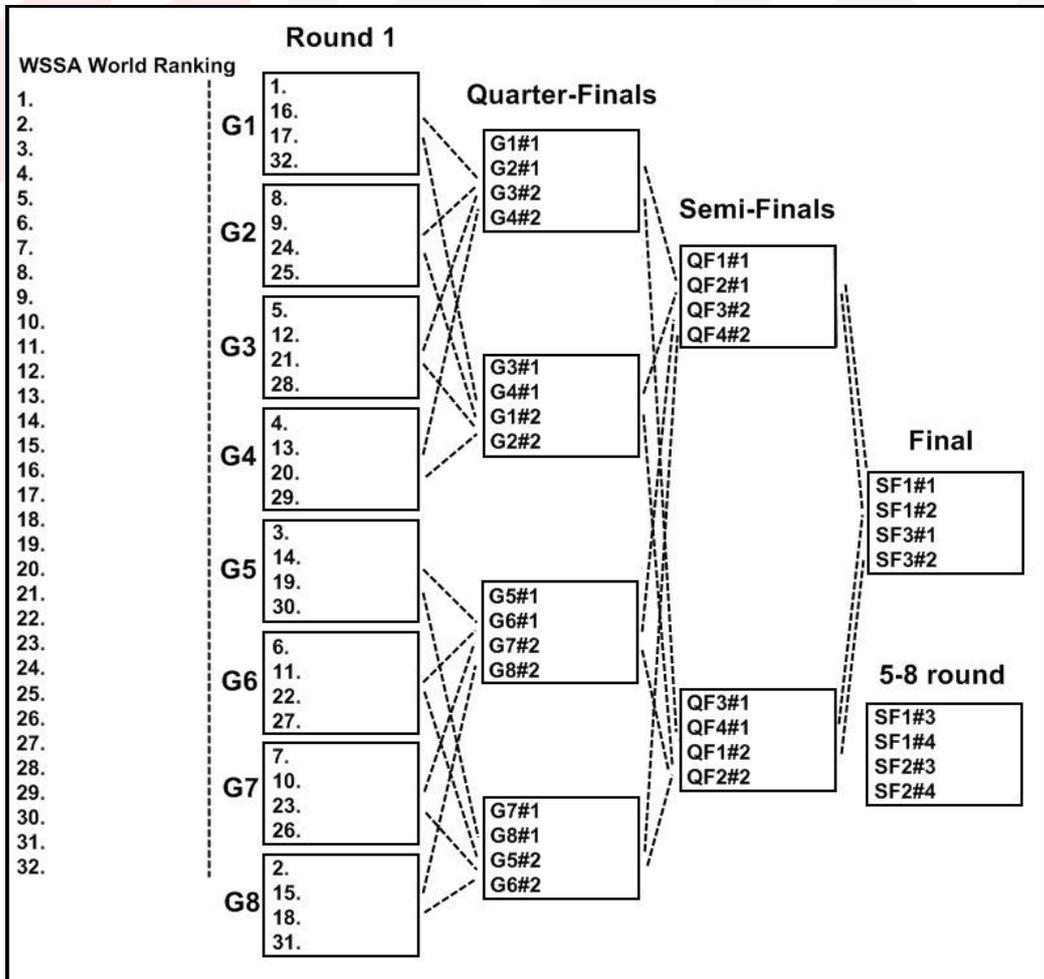
5.2.2. Cada grupo tem um mínimo de 3 patinadores e um máximo de quatro patinadores.

5.2.3. O número de grupos depende do número de patinadores. Eles são organizados da seguinte forma: 12-16 patinadores > 4 grupos, 18-23 patinadores > 6 grupos, 24-32 patinadores > 8 grupos, etc. (Veja Figuras 8.a e 8.b)

**FIGURA 8.a: BATTLE AGRUPAMENTO ESQUEMA 24**



**FIGURA 8.b: BATTLE AGRUPAMENTO ESQUEMA 32**



## 5.3. REGULAMENTOS DA COMPETIÇÃO

5.3.1. Os patinadores de um grupo têm o mesmo número de vezes para executar, um por um. Cada batalha dura 30 segs. A contagem regressiva começa quando o patinador entra no primeiro cone. Os Juízes pararam de julgar depois de exatamente 30 segundos.

5.3.1.1. O número de corridas em um grupo varia: Até as quartas de final, patinadores podem ter 2 ou 3 corridas a serem executadas a critério do juiz principal. Na Fase de Grupos e Semi-Finais, patinadores têm três corridas cada. Na Consolação Final, patinadores têm duas corridas e um Last trick (última manobra) cada um. No final, os patinadores têm três corridas e uma última manobra cada (Veja 5.4).

5.3.2. Os patinadores do primeiro grupo são chamados para um aquecimento na área de competição (15 min).

5.3.2.1. Enquanto isso, o speaker apresenta os patinadores e anuncia a ordem de cada um dentro do grupo atual.

5.3.2.2. Antes de cada corrida, os patinadores devem aguardar que o speaker os permitam ir.

5.3.2.3. O DJ está no comando da música. Os patinadores não estão autorizados a escolher a sua música.

5.3.3. Durante as corridas:

5.3.3.1. Os patinadores podem fazer o que quiserem. Não é obrigatória a utilização de cada linha ou passar por cada cone.

5.3.3.2. Somente os desempenhos da atual rodada são tidos em conta. As performances das rodadas anteriores não são levadas em conta.

5.3.3.3. Se o tempo não é exibido em uma tela, o speaker deve informar os patinadores sobre o tempo que resta: 20, 10, 5 segs.

5.3.4. Após as corridas do grupo no final:

5.3.4.1. Patinadores devem aguardar os resultados na área de resultados.

5.3.4.2. Durante a organização dos juízes, o speaker chama os patinadores do próximo grupo para o aquecimento.

5.3.4.3. Enquanto ocorre o aquecimento do próximo grupo, o speaker anuncia os resultados na seguinte ordem: o primeiro patinador classificado (1), o último patinador classificado (4), o segundo patinador classificado (2), e o terceiro patinador classificado (3). Os dois patinadores qualificados vão para a próxima rodada, os dois outros patinadores estão fora.

5.3.4.4. Em caso de empate, ver 5.4.

5.3.4.4. Em caso de empate, ver 5.4.

5.3.5. Na rodada final:

5.3.5.1. No final da Rodada Semi-Final, os dois melhores patinadores de cada grupo são qualificados para a Final para competir por 1 a 4 lugares. Os dois últimos classificados de cada grupo irão competir por lugares 5-8 na final de Consolação.

5.3.5.2. Somente na final, os patinadores finalistas escolhem a sua ordem para ir da seguinte forma: o melhor classificado no Ranking Mundial de Freestyle World Skate escolhe primeiro dos 4 lugares disponíveis (1, 2, 3 ou 4), em seguida, o segundo patinador melhor classificado escolhe um dos 3 lugares à esquerda, o terceiro patinador melhor classificado escolhe um dos 2 lugares à esquerda, o quarto patinador recebe o último lugar para a esquerda.

## 5.4. BEST TRICK & LAST TRICK (Melhor Manobra e Última Manobra)

5.4.1. Best Trick: Em qualquer rodada, em caso de empate entre dois patinadores, um Best Trick pode ser pedido pelos juízes.

5.4.1.1. Um Best Trick consiste em uma única manobra repetida tantas vezes quanto possível.

5.4.1.2. A decisão final do júri se baseia no melhor desempenho de uma manobra só, Independentemente das execuções anteriores realizadas pelos patinadores durante a rodada.

5.4.2. O procedimento Best Trick é o seguinte:

5.4.2.1. A ordem de ir é decidida pelo juiz principal. O vencedor do sorteio escolhe a ordem.

5.4.2.2. Cada patinador interessado tem um máximo de duas tentativas consecutivas de 30 seg máx. Se a primeira tentativa excede 10 segundos, o patinador não tem uma segunda chance. Somente a melhor tentativa é tomada em consideração.

5.4.2.3. Uma vez que os melhores truques são realizados, o speaker vai para a mesa dos juízes e passa o microfone para cada juiz que anuncia sua decisão individual. O patinador que recebe mais votos ganha o Best Trick.

5.4.3. O Last Trick (última manobra) é uma corrida complementar adicionada na Final de Consolação e rodada final.

5.4.3.1. O Last trick consiste em uma única manobra repetida tantas vezes quanto possível.

5.4.3.2. A soma das corridas e da última manobra é levado em consideração pelo juízes para o ranking do grupo.

5.4.4. O procedimento do Last Trick é o seguinte:

5.4.4.1. A ordem de ir é a mesma em que a das corridas.

5.4.4.2. Cada patinador tem um máximo de duas tentativas consecutivas de 30 segundos no máximo. Se a primeira tentativa excede 10 segundos, o patinador não tem uma segunda chance. Só a melhor tentativa é tomada em consideração.

## 5.5. EXIGÊNCIAS TÉCNICAS

Os juízes baseiam sua classificação em critérios técnicos:

5.5.1. Quantidade e Qualidade: A dificuldade de uma manobra é avaliada de acordo com o seu número de repetições, bem como para a qualidade de sua execução, do controle do patinador desde o início até final da manobra. Uma manobra com menos repetições mas com uma saída bem dominada será preferível a uma manobra mais longa em que o patinador sai em colapso. Uma manobra é considerada como dentro da linha se uma roda atravessa uma das linhas paralelas as bordas laterais dos cones.

5.5.2. Continuidade e Fluxo: Manobras com inícios e saídas bem controladas, transições bem feitas entre as diferentes fases das linhas. Gerenciamento de corpo com uma dominada utilização da parte superior do corpo.

5.5.3. Variedade de manobras: Execução de uma ampla gama de manobras mostra uma técnica mais completa do que apenas se concentrar em uma habilidade.

5.5.4. Footwork e Ligação: Integrar uma manobra com “footwork” mostra uma técnica superior de realização da manobra do que fazer a mesma manobra com nenhuma introdução de footwork ou saída. A complexidade do próprio trabalho neta ligação do Freestyle à manobra também é tomado em consideração.

## 5.6. PENALIDADES

5.6.1. Não há nenhuma penalidade dada por falhar uma manobra, chutar cones, perder o equilíbrio ou cair. No entanto, eles degradam a qualidade técnica do desempenho do patinador.

5.6.2. Chutar ou perder cones:

5.6.2.1. Cones chutados ou perdidos durante uma manobra não são levados em conta. por exemplo. 2 cones movidos de 8 manobras em cones = 6 manobras em cones.

5.6.2.2. Da mesma forma, performances em cones anteriormente perdidos não são tidos em conta.

5.6.3. Quedas: Em caso de queda, a manobra realizada só será tida em conta até a perda de equilíbrio do patinador.

5.6.4. Repetição: Se uma mesma manobra é realizada várias vezes na mesma rodada, somente a melhor tentativa será tomada em consideração. Uma mesma manobra ou manobras semelhantes repetidas várias vezes na mesma rodada diminui a apreciação da variedade de um patinador.

## 5.7 CONE BOYS E CONE GIRLS (Apanhadores de cones)

5.7.1. Apanhadores de cones devem substituir todos os cones em suas marcações após cada passagem.

5.7.2. Apanhadores de cones devem garantir que a área está limpa antes e durante cada corrida.

5.7.3. Apanhadores de cones não devem usar patins quando estão na tarefa.

## 5.8. RANKING

5.8.1. A classificação de cada grupo é composto por decisão comum dos juízes.

5.8.1.1. Se todos os juízes estiverem de acordo com o ranking grupo, ele será validado sem deliberação e imediatamente anunciado pelo Speaker (Ver 5.3.4.3).

5.8.1.2. Se todos os juízes não concordam com o ranking grupo, eles deliberam até eles se verem com um acordo comum.

5.8.1.3. Se os juízes não chegar a um acordo comum, a maioria ganha (2 vs. uma decisão). Para ser especificado pelo speaker no anúncio de resultado.

5.8.1.4. Se os juízes não podem decidir entre dois patinadores, eles podem pedir um Best Trick (Ver 5.4).

5.8.2. A classificação final da competição vai como segue:

5.8.2.1. Lugares 1-4 vai para os patinadores que atingiram a Fase Final. Eles são determinados de acordo com os resultados da Rodada Final.

5.8.2.2. Lugares 5-8 vai para os patinadores que atingiram a semi-final mas não passaram para a Fase Final. Eles são determinados de acordo com os resultados da Final Consolação.

5.8.2.3. Os 4 patinadores que classificam em terceiro em seus respectivos Grupos das quartas de final ficam com o 9º lugar da geral. Os 4 patinadores que se classificam em 4º em seus respectivos grupos das quartas de Final obtêm o 13º lugar geral.

5.8.2.4. Os 8 patinadores que se classificam em terceiro em seus respectivos grupos das oitavas de final obtêm a 17º lugar geral. Os 8 patinadores que classificam em 4º de seus respectivos grupos de oitavas de final obtêm o 17º lugar geral, etc.

## 6. BATALHA de Freestyle SLIDES

Os Patinadores competem em pequenos grupos de 4 e tem várias corridas para vencer seus adversários em técnica. Os 2 melhores passam para a próxima rodada. A classificação é feita por comparação direta entre os competidores.

### 6.1. ÁREA DA COMPETIÇÃO

6.1.1. A superfície da área de competição deve ser apropriada para correr: plana e lisa, sem buracos ou saliências.

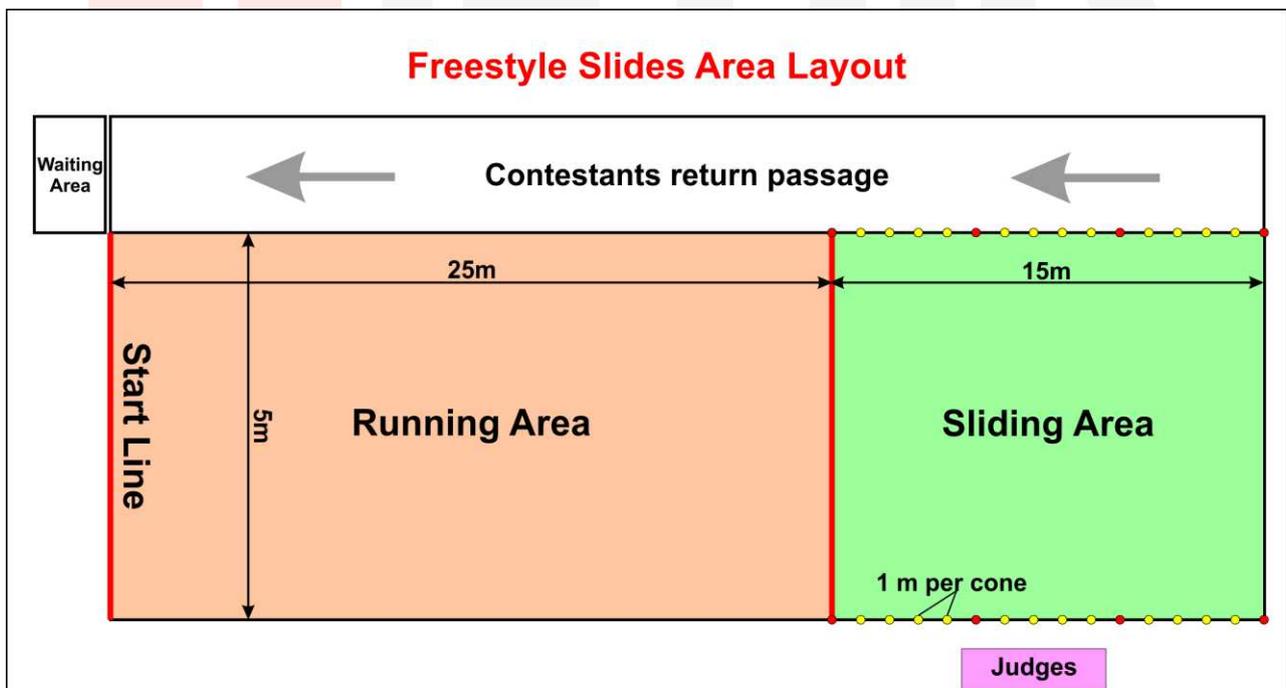
6.1.2. As mesas dos juízes serão colocadas de frente para a área de execução. Eles devem estar pelo menos 1 m longe da área de competição.

6.1.3. A área de competição deve ser de, no mínimo 40 m de comprimento por 8 m de largura, incluindo:

6.1.3.1. A Área de velocidade acima de 25 m entre a linha de largada e a linha de área slide, para o competidor acelerar a fim de executar a manobra.

6.1.3.2. A Área de slides é de 15 m delimitados em ambos os lados por linhas de cones, colocados 1 m afastados um do outro, a fim de indicar a distância de 1 m de marcação.

**FIGURA 9: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE SLIDES**



## 6.2. COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS

6.2.1. Grupos são calculados de acordo com o último Ranking Mundial Slide World Skate. Cada patinador está classificado na lista de acordo com seu Ranking Mundial World Skate. Os patinadores não classificados serão aleatoriamente adicionadas ao fim da lista.

6.2.2. Cada grupo tem um mínimo de 3 patinadores e um máximo de 4 patinadores.

6.2.2.1. Eles podem, excepcionalmente, ser de 5 patinadores no grupo da primeira rodada.

6.2.3. O número de grupos depende do número de patinadores. Eles são organizados da seguinte forma: 12-16 patinadores > 4 grupos, 18-23 patinadores > 6 grupos, 24-32 patinadores > 8 grupos, etc. (Veja Figuras 8.a e 8.b de 5,2)

## 6.3. REGULAMENTOS DA COMPETIÇÃO

6.3.1. Os patinadores de um grupo têm o mesmo número de corridas a executar um por um.

6.3.1.1. O número de corridas em um grupo varia: até a rodada final, os patinadores têm 4 execuções cada. No final, os patinadores têm 5 corridas cada.

6.3.2. Os patinadores do primeiro grupo são chamados para o aquecimento na área de competição (15 min).

6.3.2.1. Enquanto isso, o speaker apresenta os patinadores e anuncia sua ordem de ir dentro do grupo atual.

6.3.2.2. Antes de cada corrida, patinadores devem aguardar o speaker permitir que vão.

6.3.3. Durante as corridas:

6.3.3.1. Os patinadores podem fazer slides individuais ou combinações de slides. Não há qualquer limitação (Ver 6.5).

6.3.3.2. As 3 melhores corridas (de 4) de cada patinador são tidos em conta.

6.3.3.2.1. No final, as quatro melhores corridas (de 5) de cada patinador são tidos em conta.

6.3.3.2.2. Os desempenhos dos rounds anteriores não são tidos em conta.

6.3.3.2.3. O slide desconsiderado é usado em caso de empate.

6.3.3.3. Somente slides realizados na Área de slides são tidos em conta.

6.3.3.4. Apenas a distância em que deslizou no interior da Área será levada em conta.

6.3.3.5. Slides que continuam fora da Área de slides são tratados como slides incompletos, e apenas a seção dentro da Área de slides serão contadas.

#### 6.3.4. Após o final das corridas de cada grupo:

6.3.4.1. Durante a deliberação dos juízes, o speaker chama os patinadores do próximo grupo para o aquecimento.

6.3.4.2. Quando a deliberação dos juízes é feita, o speaker para o aquecimento e anuncia os resultados na seguinte ordem: o primeiro patinador classificado (1), o último patinador classificado (4), o segundo patinador classificado (2), e o terceiro patinador classificado (3). Os dois patinadores classificados vão para a próxima rodada, os dois outros patinadores estão fora.

6.3.4.3. Em caso de empate, ver 6.4.

#### 6.3.5. Na rodada final:

6.3.5.1. No final da Rodada Semi-Final, os dois melhores patinadores de cada grupo são qualificados para a Final para competir por lugares de 1 a 4. Os dois últimos classificados de cada grupo irão competir por lugares 5-8 na final de Consolação.

6.3.5.2. Somente na final, os patinadores finalistas escolhem a sua ordem para ir da seguinte forma: o patinador melhor classificado no Ranking Mundial World Skate Slides escolhe primeiro a sair de 4 lugares disponíveis (1, 2, 3 ou 4), o segundo melhor patinador classificado escolhe para fora dos 3 lugares à esquerda, o terceiro patinador melhor classificado escolhe fora dos dois lugares à esquerda, o quarto patinador recebe o último lugar para a esquerda.

### 6.4. BEST SLIDE (Melhor Slide)

6.4.1. Em qualquer rodada, em caso de empate entre dois patinadores, um melhor slide pode ser solicitado pelos juízes.

6.4.1.1. Um melhor slide consiste em um único slide ou uma combinação de slides (ver 6.5).

6.4.1.2. Decisão final do júri se baseia no desempenho do melhor slide somente, independentemente das execuções anteriores realizadas pelos competidores em causa durante a volta.

6.4.2. O procedimento do BEST SLIDE é o seguinte:

6.4.2.1. A ordem de ida é tirada pelo juiz principal. O vencedor do sorteio escolhe a ordem.

6.4.2.2. Cada patinador participante tem um máximo de duas tentativas consecutivas. Apenas a melhor tentativa é tomada em consideração.

6.4.2.3. Uma vez que as melhores manobras são executadas, o speaker vai para a mesa de juízes e dispõe o microfone para cada juiz que anuncia sua decisão individual. O patinador que recebe mais votos ganha o Best Slide.

## 6.5. EXIGÊNCIAS TÉCNICAS

Os desempenhos dos patinadores dentro de um mesmo grupo não são marcados, mas classificados por comparação direta, depois de uma deliberação dos juízes que tomam uma decisão comum.

Os juízes baseiam sua classificação em critérios técnicos:

6.5.1. Comprimento e Qualidade: A dificuldade de uma manobra é avaliada de acordo com seu comprimento bem como para a qualidade de sua execução, do controle do patinador desde o início até o final da manobra. Uma manobra mais curta, mas com uma saída bem dominada será preferível a uma manobra mais longa em que o patinador sai em colapso.

6.5.1.1. Para eventos de 3 cones e acima, o comprimento mínimo para um único slide é de 2 m.

6.5.1.2. Uma combinação de slides (combo) consiste em dois ou mais simples manobras de slides combinadas com transições para um slide. Em combinação, o comprimento mínimo de cada slide é de 2 m (para eventos de 3 cones e acima) e a distância de transição não deve exceder 1 m.

6.5.2. Continuidade e Fluxo: Manobras com partidas controladas e saídas com transições bem executadas para combos entre os diferentes slides. Gerenciamento de corpo com uma Dominada utilização da parte superior do corpo.

6.5.3. Variedade de manobras: Execução de uma ampla gama de manobras mostra uma realização técnica mais completa de apenas se concentrar em uma habilidade.

6.5.3.1. O Patinador deve mostrar slides de um mínimo de duas famílias.

6.5.4. Variedade de truques: realizar uma ampla gama de truques mostra uma conquista técnica mais completa do que apenas se concentrar em uma habilidade.

6.5.4.1. Os patinadores devem exibir slides de um mínimo de duas famílias.

## 6.6. PENALIDADES

6.6.1. No caso de tropeçar ou cair, o slide é considerado nulo.

6.6.2. Se ambas as mãos de um patinador tocarem o chão, o slide é considerado nulo.

6.6.3. Se apenas uma mão tocar o chão, o slide é levado em consideração e a qualidade técnica é rebaixada.

6.6.4. Se um patinador repete várias vezes o mesmo slide durante uma rodada, apenas o melhor da tentativa será tomado em consideração.

## 6.7. RANKING

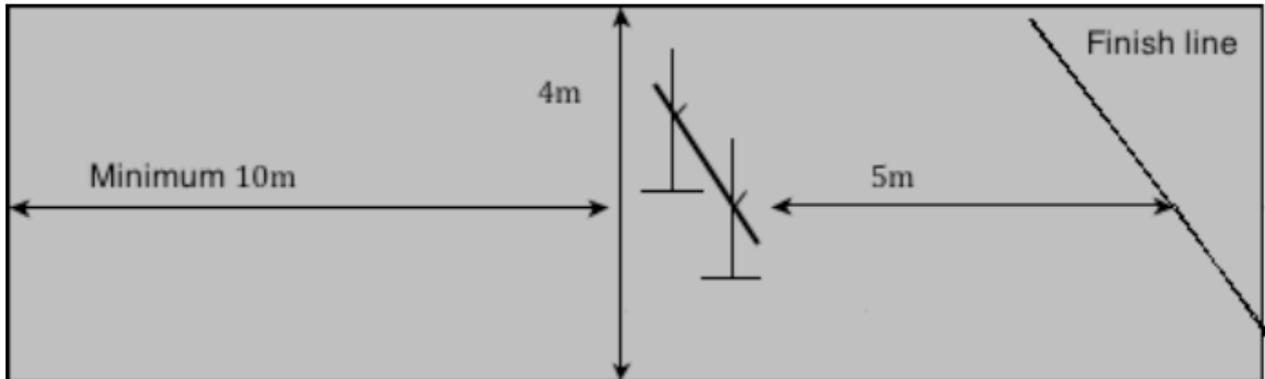
O ranking da Batalha Slides segue a mesma organização que o de Freestyle Battle (Veja 5.8).

## 7. FREE JUMP

Os competidores tem várias maneiras de realizar o salto sobre a barra.

### 7.1. ÁREA E EQUIPAMENTO

**FIGURA 11. LAYOUT DA ÁREA DO FREE JUMP**



#### 7.1.1. Equipamentos

O equipamento mínimo necessário é de dois pólos graduados de 0,4 m a 1m70 e um barra de 3 metros de comprimento. É altamente recomendável ter barras de reposição em caso de substituição, se necessário.

Uma linha de chegada deve ser desenhada (fita) 5m após a barra.

### 7.2. COMPETIDORES

#### 7.2.1. Proteções.

Não há equipamento de proteção obrigatório. As munhequeiras (Wrist Guards) são altamente recomendados.

### 7.3. REGULAMENTOS DA COMPETIÇÃO

A ordem de sequência para os patinadores baseia-se na ordem inversa do último ranking mundial publicado.

#### 7.3.1. Regulamentos

7.3.1.1. O competidor vai saltar, eles podem tentar 2 a 3 vezes sobre a barra (de acordo com a decisão do juiz principal), e se eles tiverem um salto exitoso - eles podem continuar na próxima rodada. O competidor também pode decidir não saltar uma barra de salto, esperando o próximo passo (ignorar a altura).

7.3.1.2. Se a barra depois do salto cair ou se o competidor passar pelo lado da barra, o competidor falha no salto.

7.3.1.3. Se ele pular e pousar sem cair, sem tocar o chão com a mão ou o joelho, ou qualquer outra parte de seu corpo, o salto é bem sucedido. O jumper deve cruzar a linha de chegada para validar sua tentativa. Se ele cair após a linha de chegada (5m), a tentativa será validada. Se o patinador cair antes, a tentativa será falha.

7.3.1.4. Se o competidor falhar em sua última tentativa, ele está fora da competição.

7.3.1.5. A competição começa em altura diferente para mulheres e para homens. O juiz principal decidirá a altura da primeira barra de acordo com o contexto (tempo, categoria, etc...)

7.3.2. Mulheres: ...70cm / 80cm / 90cm / 95cm / 100cm / 105cm / 110cm...

Homens: ...90cm / 100cm / 110cm / 115cm / 120cm / 125cm / 130cm...

7.3.2.1. Quando restarem apenas 3 patinadores, eles deverão escolher sua altura em uma consulta entre si. Se nenhuma decisão tiver sido tomada entre os atletas finais, a altura mais baixa solicitada será colocada. O mínimo será 2 cm mais do que a altura anterior.

7.3.2.2. Um patinador, que demora injustificadamente na sua tentativa, torna-o responsável e será registrado como uma falha. É uma questão para os Juízes decidirem, tendo em conta todas as circunstâncias, o que é um atraso irracional. O oficial responsável deve indicar ao patinador que tudo está pronto para o início do salto e o período permitido para esta tentativa deve começar a partir desse momento.

7.3.2.3. Se o patinador posteriormente decidir não realizar a tentativa, ele deve ser considerado uma falha após o período permitido para a tentativa ter decorrido. Nenhum tempo adicional será permitido para ajuste adicional. Se o tempo permitido decorrer após um atleta ter iniciado o sua tentativa, esse julgamento não deve ser desautorizado.

## 7.4. EMPATE / DESEMPATE

Os empates devem ser resolvidos da seguinte forma para os lugares 1 a 3:

7.4.1. O atleta com o menor número de saltos na altura em que o empate ocorre, deve receber o lugar mais alto.

7.4.2. Se o empate ainda persistir, o atleta com o menor total de tentativas será premiado com a melhor colocação.

7.4.3. Se o empate ainda persistir, o atleta que tiver o primeiro salto de falha superior deve receber a melhor colocação.

7.4.4. Se o empate ainda persistir, os jumpers têm um salto adicional. Cada jumper tem uma tentativa. A barra é então alternadamente abaixada ou levantada 2cm por 2 cm até que apenas um jumper tenha sucesso em uma determinada altura.

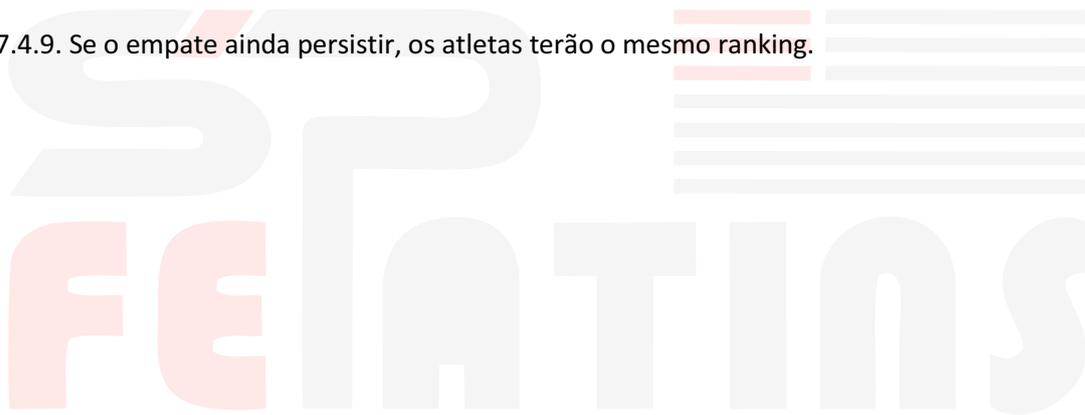
7.4.5. Os atletas com resultados iguais devem saltar em cada ocasião ao resolver o empate. O desempate deve ser resolvidos a partir do 4º lugar e outros lugares após.

7.4.6. O atleta com o menor número de saltos na maior altura, em caso de empate, deverá ser premiado com a melhor colocação.

7.4.7. Se o empate ainda persistir, o atleta com o menor total de tentativas será premiado com a melhor colocação.

7.4.8. Se o empate ainda persistir, o atleta que tiver o primeiro salto de falha superior deve receber a melhor colocação.

7.4.9. Se o empate ainda persistir, os atletas terão o mesmo ranking.



# ANEXO A: LISTA DE EQUIPAMENTOS PARA A COMPETIÇÃO (Em edição)

-----

## ANEXO B: MATRIZ DE MANOBRAS - FREESTYLE SLALOM

All technical tricks based on stability, average speed, on 80cm cones (min 4 cones on tricks, min 3 cones (or spins) for spinning moves)									
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins				
A (50-60)	1	Toe Christie Back	Toe Wiper		Toe Footgun Spin	1	A (50-60)		
	2	Toe Christie				2			
	3					3			
	4					4			
	5					5			
	6					6			
	7	Toe Footgun Back				7			
	8	Butterfly				8			
	9					9			
	10	Teapot/Superman				10			
B (40-50)	1	Toe Footgun	Footgun Footspin	Flipping 360 Shift / Wheeling Fishleg / Daynight	Internal / External 1 Cone 7	1	B (40-50)		
	2					2			
	3		Kazatchok Back			3			
	4	Toe Reverse Eagle	Christie Back			4			
	5					5			
	6					6			
	7					7			
	8					8			
	9	Cobra Back				9			
	10					10			
C (30-40)	1	Christie		Sewing Machine	Wheeling Back	1	C (30-40)		
	2	Cobra	Footgun Back			2			
	3	Reverse Eagle		Kazatchok		3			
	4					4			
	5	Toe Wheeling Eagle			Flat Shift / Flat Fake	5			
	6				Wheeling Forward	6			
	7			Wiper		7			
	8		Cross Sitting Heel-Toe Back			8			
	9	Z-Eagle	Footgun			9			
	10		Cross Sitting Heel Toe	Special Jumps		10			
D (20-30)	1	Special		Footspin		1	D (20-30)		
	2	Brush			J-Turn	2			
	3	Heel Toe Special	Sitting Heel-Toe Back		2 Feet Spin	3			
	4	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe / Full Remi		Total Cross	4			
	5				Heel-Toe Back	5			
	6					6			
	7				Fan Volt Series / Sweepers	7			
	8					8			
	9					9			
	10					10			
E (10-20)	1	Eight	Small Car / 5 Wheels Sitting			1	E (10-20)		
	2	Eight Back		One Foot Back		2			
	3	Crazy Legs		X Jump		3			
	4			Crab Cross		4			
	5					5			
	6	Stroll / Back Stroll				6			
Others	7	Crazy / Double Crazy Series			One Foot	7			
	8	Chap Chap / X		Crab		8			
	9	Nelson / Nelson Back	Sitting Fish			9			
	10				Cross / Snake / Fish Series	10			
Others		Sitting	Jumps	Wheelings	Spins				

## ANEXO C: SISTEMA DE PONTUAÇÃO DOS VENCEDORES (Ver 2.10)

A idéia principal do sistema é calcular quantas vezes mais do que a metade do juízes votaram para o competidor em comparação aos demais (em seu ranking).

Tabela 1. Pontuação dos Juízes

Name	Pen.	Judge 1			Judge 2			Judge 3			Judge 4			Judge 5		
		Tech	Art	Total												
Skater 1	1	42	33	74	42	32	73	41	34	74	44	35	78	44	35	78
Skater 2	0	35	25	60	38	28	66	38	28	66	36	27	63	35	25	60
Skater 3	2	38	28	64	30	22	50	29	22	49	37	26	61	33	23	54
Skater 4	2	31	26	55	36	26	60	36	28	62	37	27	62	27	21	46
Skater 5	0	28	28	56	33	35	68	25	24	49	33	28	61	25	24	49
Skater 6	2,5	12	16	25,5	10	15	22,5	22	20	39,5	24	20	41,5	22	20	39,5
Skater 7	2	21	20	39	7	14	19	21	19	38	26	19	43	15	18	31
Skater 8	3	11	14	22	6,5	14	17,5	20,5	20	37,5	21	19	37	13	16	26

Tabela 2. Ranking dos Juízes

Name	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5
Skater 1	1	1	1	1	1
Skater 2	3	3	2	2	2
Skater 3	2	5	4	4	3
Skater 4	5	4	3	3	5
Skater 5	4	2	4	4	4
Skater 6	7	6	6	7	6
Skater 7	6	7	7	6	7
Skater 8	8	8	8	8	8

Tabela 3. Pontos de Vitória e Ranking Final

	Skater 1	Skater 2	Skater 3	Skater 4	Skater 5	Skater 6	Skater 7	Skater 8	Criteria 1	Criteria 2	Criteria 3	Total Win Pts	Total marks	Rank
									Win Sum	Local WP	Tech Pts	Criteria 4	Criteria 5	
Skater 1		5	5	5	5	5	5	5	7					1
Skater 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Skater 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	167	21		3
Skater 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	167	20		4
Skater 5	0	1	2	3		5	5	5	4	5	144			5
Skater 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Skater 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Skater 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

## ANEXO D: MATRIZ DE MANOBRAS - SLIDES (Ver 6.5)

Technical Difficulty Rate Based on 2Meter					
Technical Level	Family 1	Family 2	Family 3	Family 4	Family 5
A	V - Toe Toe	Cowboy Heel Heel	8 Cross Heel Heel		
		Cowboy Toe Toe	8 Cross Toe Toe		
			8 Cross Toe Heel		
		Cowboy Toe Heel			
		Cowboy 8 Wheels	8 Cross 8 Wheels		
			Cross UFO Heel Heel		
			Cross UFO Toe Toe		
			Cross UFO Toe heel		
			Cross UFO 8 Wheels		
		Cross Em Sui Heel Heel		BackSlide Toe	
				BackSlide Heel	
		Cross Em Sui Heel Toe		FastSlide Toe	
		Cross Em Sui Toe Toe		FastSlide Heel	
		Cross Em Sui Heel			
	Cross Em Sui Toe				
				Cross Parallel Heel Heel	
				Cross Parallel Toe Toe	
				Cross Parallel Toe Heel	
B			Eagle Toe Toe		
			Eagle Toe Heel		
			Eagle Heel Heel		
			Eagle 8 Wheels	BackSlide 4 Wheels	
		Em Sui Heel Heel	UFO Heel Heel	FastSlide 4 Wheels	
		Em Sui Heel Toe	UFO Toe Heel	Magic Toe Toe	Cross Parallel 8 Wheels
		Em Sui Toe Heel	UFO Toe Toe	Magic Heel Heel	
		Em Sui Toe Toe	UFO 8 Wheels	Magic Toe Heel	
		Em Sui 4 Wheels			Unity / Savannah Heel Heel
					Unity / Savannah Toe Toe
			Cross Acid Heel Toe		Unity / Savannah Toe Heel
		Cross Acid Toe Heel			
		Cross Acid Toe Toe			
		Cross Acid Heel Heel			
C	Soyale Heel Heel			Magic 8 Wheels	Unity / Savannah 8 Wheels
	Soyale Heel Toe			FastWheel 4 Wheels	Parallel Toe Toe
	Soyale Toe Heel			FastWheel Heel	Parallel 8 Wheels
	Soyale Toe Toe			FastWheel Toe	Parallel Heel Toe
	Soyale Heel			FastWheel Heel Heel	Parallel Heel Heel
	Soyale Toe			FastWheel Toe Toe	
	Soyale 4 Wheels			FastWheel Toe Heel	
				FastWheel Heel Toe	
		Barrow Heel Toe			
		Barrow Toe Heel			
		Barrow 4 Wheels			
		Barrow Toe			
		Barrow Heel			
		Cross Acid 8 Wheels			
		Cross Acid Toe			
		Cross Acid Heel		Powerslide Toe	
		Acid Toe Heel		Powerslide Heel	
		Acid Heel Toe		Powerslide Toe Toe	
		Acid Toe Toe		Powerslide Heel Heel	
		Acid Heel Heel		Powerslide Heel Toe	
		Acid Toe		Soul Toe	
		Acid Heel		Soul Heel	
		Acid 4 Wheels		Soul 4 Wheels	

\* Highlighted in RED is the sliding leg.

## ANEXO E: LISTA DE EXCEÇÃO DE PATINADORES (Em edição).