



UPDATE: OCTOBER 2025

 WORLD SKATE

INLINE FREESTYLE REGULATION

INLINE FREESTYLE TECHNICAL COMMISSION

1. GERAL	4
1.1. RECONCILIAÇÃO	4
2. REGULAMENTAÇÃO TÉCNICA	5
2.1. COMPETIÇÃO INTERNACIONAL	5
2.2. CATEGORIAS DE COMPETIÇÃO	5
2.3. CAMPEONATO MUNDIAL DE PATINAÇÃO EM LINHA LIVRE	6
2.4. DISPONIBILIDADE DE JUÍZES INTERNACIONAIS	6
2.5. CALENDÁRIO DE CAMPEONATOS MUNDIAIS	7
2.6. NACIONALIDADE	7
2.7. PROCEDIMENTO DE INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO MUNDIAL	7
3. REGULAMENTAÇÃO ESPORTIVA	9
3.1. GERAL	9
3.2. REGULAMENTOS PARA ÁRBITROS PRINCIPAIS	9
3.3. REGULAMENTOS INTERNACIONAIS DE JUÍZES	10
3.4. REGULAMENTOS DE JUIZ CALCULADOR	11
3.5. REGULAMENTOS DOS ATLETAS	12
3.6. REGULAMENTOS DOS VAGÕES	12
3.7. REGULAMENTOS DE APELAÇÃO	12
3.8. RESULTADOS OFICIAIS DA COMPETIÇÃO	14
3.9. PATINS PERMITIDOS	14
3.10. CONES OFICIAIS	14
3.11. ETIQUETA NUMÉRICA DOS ATLETAS	14
3.12. ANTIDOPING	15
3.13. PROTOCOLO DA CERIMÔNIA DE VITÓRIA	15
4. REGRAS DA COMPETIÇÃO	16
4.1. DISCIPLINAS DE COMPETIÇÃO:	16
4.2. ÁREA DE COMPETIÇÃO E COLOCAÇÃO NOS CONES	16
4.3. FATORES DE CONTINGÊNCIA E GERENCIAMENTO DE SITUAÇÕES PROTOCOLO	17
4.4. ÁREA DE AQUECIMENTO	19
4.5. RANKING MUNDIAL	19
5. SLALOM ESTILO LIVRE CLÁSSICO	20
5.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO	20
5.2. REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO	20
5.3. REQUISITOS DE TEMPORIZAÇÃO	21
5.4. VESTUÁRIO	22
5.5. COMPORTAMENTO DE DESEMPENHO	22
5.6. MÚSICA PARA PERFORMANCE	22
5.7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	23
5.7.1. Classificação de Técnica	23
5.7.2. Classificação artística	24
5.8. PONTUAÇÃO	25
5.9. FAMÍLIAS DE MANOBRAS E REQUISITOS ESPECÍFICOS	26

5.10. CLASSIFICAÇÃO DE PENALIDADES	26
5.11. COLHEDORES DE CONOS	29
5.12. CLASSIFICAÇÃO	29
6. PAR DE SLALOM LIVRE	30
6.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO	30
6.2. REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO	30
6.3. REQUISITO DE TEMPO	30
6.4. VESTUÁRIO	30
6.5. COMPORTAMENTO DE DESEMPENHO	30
6.6. MÚSICA PARA PERFORMANCE	30
6.7. ESTRUTURA DE CLASSIFICAÇÃO	31
6.7.1. Classificação de Técnica	31
6.7.2. Classificação artística	31
6.7.3. Sincronização	31
6.8. PONTUAÇÃO	31
6.9. CLASSIFICAÇÃO DE PENALIDADES	31
6.10. COLHEDORES DE CONOS	32
6.11. CLASSIFICAÇÃO	32
7. ESLALOM RÁPIDO	33
7.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO	33
7.2. REGULAMENTAÇÃO DA CONCORRÊNCIA	34
7.3. REQUISITOS PARA SPEED SLALOM	36
7.4. CLASSIFICAÇÃO DE PENALIDADES	38
7.5. COLHEDORES DE CONOS	39
7.6. CLASSIFICAÇÃO	40
8. BATALHA DE SLALOM ESTILO LIVRE	42
8.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO	42
8.2. COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS	42
8.3. REGULAMENTAÇÃO DA CONCORRÊNCIA	44
8.4. MELHOR TRUQUE E ÚLTIMO TRUQUE	46
8.5. REQUISITOS DE TÉCNICA	47
8.6. PÊNALTIS	48
8.7. COLHEDORES DE CONOS	49
8.8. CLASSIFICAÇÕES	49
9. SLIDES LIVRE	51
9.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO	51
9.2. COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS	52
9.3. REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO	52
9.4. MELHOR SLIDE	54
9.5. REQUISITOS DE TÉCNICA	54
9.6. PÊNALTIS	55
9.7. FINAL RANKING	56
10. SALO LIVRE	57
10.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO E EQUIPAMENTOS	57

10.2. COMPETIDORES	57
10.3. REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO	58
10.4. CLASSIFICAÇÃO FINAL & GESTÃO DE EMPATES	59
11. SPEED SLALOM POR EQUIPE	61
11.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO	61
11.2. REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO	61
11.3. FINAL RANKING	64
APÊNDICE	66
APÊNDICE A: MATRIZ DE MANOBRAS DE SLALOM FREESTYLE	66
APÊNDICE B: SISTEMA DE PONTOS DE VITÓRIA	67
APÊNDICE C: MATRIZ DE MANOBRAS DE SLIDES LIVRE	71
APÊNDICE D: Figura 14 (Misto)	72
APÊNDICE E: Figura 15 (Separado por gênero)	73

AVISO: AVISO

Este documento é propriedade intelectual exclusiva da World Skate. Embora esteja disponível publicamente, qualquer modificação, reprodução ou distribuição não autorizada, total ou parcialmente, sem consentimento prévio por escrito, é estritamente proibida. A World Skate se nega de qualquer uso indevido ou má interpretação das informações aqui contidas e reserva-se o direito de buscar todos os recursos legais necessários nos fóruns apropriados.

1. GERAL

1.1. RECONCILIAÇÃO

Quaisquer questões não previstas nestas regras estarão de acordo com os Estatutos da World Skate.

2. REGULAMENTAÇÃO TÉCNICA

2.1. COMPETIÇÃO INTERNACIONAL

- 2.1.1. Todos os eventos internacionais entre duas ou mais Federações Nacionais de pelo menos dois continentes diferentes devem ser organizados segundo as regras da Comissão Técnica Mundial de Skate Inline Freestyle.
- 2.1.2. Membros da Comissão Técnica Mundial de Skate Inline Freestyle, Confederações Continentais ou de Área podem solicitar que eventos internacionais de alto nível organizados regularmente sejam reconhecidos pela World Skate. Isso pode ser feito desde que não haja desvios das regras do Comitê Técnico de Estilo Livre Inline ou da World Skate.
- 2.1.3. Eventos que receberam esse reconhecimento da Comissão Técnica Mundial de Skate Inline Freestyle terão prioridade máxima no calendário internacional, permitindo que o membro organizador, confederação continental ou de área tenha a primeira escolha de datas, desde que tais datas e locais sejam estabelecidos com pelo menos seis (6) meses de antecedência. Uma vez estabelecidas essas datas, elas só podem ser alteradas mediante um pedido formal por escrito dos organizadores.
- 2.1.4. A taxa de organização e as taxas de inscrição devem ser acordadas com a World Skate.
- 2.1.5. Em caso de circunstância imprevista ou adiamento inevitável, os organizadores devem informar imediatamente a Comissão Técnica de Freestyle Inline, todos os participantes e Federações Nacionais sobre as novas datas da competição

2.2. CATEGORIAS DE COMPETIÇÃO

- 2.2.1. Campeonatos continentais, regionais, campeonatos e competições internacionais podem ser realizados em 2 ou 3 categorias:
- ❖ Patinadores Seniores
 - ❖ Patinadores Júnior Sub-19
 - ❖ Patinadores Júnior Sub-15

2.2.2. Categorias etárias

CATEGORIA	IDADE
Júnior Sub-15	10-14
Júnior Sub-19	15-18
Sênior	19 anos ou mais

2.2.3. Nota: A coluna IDADE nas tabelas acima refere-se à idade que o patinador está completando no ano da competição (ou seja, no ano civil correspondendo; 1º de janeiro até e incluindo o dia 31 de dezembro, no ano da competição).

2.2.4. Para ser elegível para competir na categoria júnior, um patinador que tenha competido no ano anterior como sênior está proibido de entrar na categoria júnior.

2.2.5. Campeonatos mundiais, continentais, regionais ou nacionais para o mesmo evento não podem ser organizados mais de uma vez por ano.

2.2.6. Os vencedores desses eventos são os campeões oficiais até o primeiro dia do próximo campeonato do evento.

2.3. CAMPEONATO MUNDIAL DE PATINAÇÃO EM LINHA LIVRE

2.3.1. O Campeonato Mundial de Patinação Livre em Linha será realizado para:

- ❖ Júnior U19 masculino, júnior U19 feminino, sênior masculino, sênior feminino em velocidade slalom, Freestyle Slalom Classic, Freestyle Slalom Battle, Freestyle Slides e Free Jump.
- ❖ Sem idade e sem separação de gênero no Slalom Livre de Pares.

2.4. DISPONIBILIDADE DE JUÍZES INTERNACIONAIS

2.4.1. Os jurados das competições internacionais sob a World Skate devem ser oficiais da World Skate International e devem ser nomeados pela World Skate.

2.5. CALENDÁRIO DE CAMPEONATOS MUNDIAIS

- 2.5.1. Os organizadores dos campeonatos mundiais devem fornecer todos os detalhes necessários ao Departamento de Assuntos Gerais da World Skate para aprovação, respeitando o cronograma incluído na inscrição de licitação.
- 2.5.2. O organizador deve ser informado dos detalhes dos campeonatos mundiais, conforme aprovado pela Comissão Técnica Mundial de Patinação e Estilo Livre Inline.
- 2.5.3. O World Skate informa todas as Federações Nacionais participantes sobre o calendário de eventos e detalhes das competições, por meio de boletim.

2.6. NACIONALIDADE

- 2.6.1. Atletas que participam de campeonatos Mundiais, Continentais, Regionais e Internacionais, competindo pela Federação Nacional, devem provar que possuem passaporte do mesmo país. Atletas que mudaram de nacionalidade ou possuem dupla nacionalidade ou mais passaportes não podem representar outro país se não se passarem três (3) anos desde sua última participação representando seu país anterior. Regra 41 da Carta Olímpica do COI.
- 2.6.2. É responsabilidade da Comissão Técnica de Estilo Livre em linha garantir que todos os atletas tenham a mesma nacionalidade da Federação Nacional que representam.

2.7. PROCEDIMENTO DE INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO MUNDIAL

- 2.7.1. As inscrições serão gerenciadas pela Plataforma Mundial de Entrada do Skate.
- 2.7.2. Federações Nacionais que participam dos Campeonatos Mundiais devem estar em situação regular com as Taxas de Associação do World Skate.
- 2.7.3. Cada Federação Nacional membro pode inscrever no máximo seis (6) atletas em cada evento a seguir:
- ❖ Freestyle Slalom Classic – Júnior Sub-19 Masculino, Júnior Sub-19 Feminino, Sênior Masculino, Sênior Feminino
 - ❖ Speed Slalom – Júnior U19 Masculino, Júnior Sub-19 Feminino, Sênior Masculino, Sênior Feminino
 - ❖ Freestyle Battle Slalom – Júnior Sub-19 Masculino, Júnior Sub-19 Feminino, Sênior Masculino, Sênior Feminino

- ❖ Deslizes Estilo Livre – Masculino Júnior Sub-19, Feminino Júnior Sub-19, Masculino Sênior, Feminino Sênior
- ❖ Free Jump – Júnior Sub-19 Masculino, Júnior Sub-19 Feminino, Sênior Masculino, Sênior Feminino

2.7.4. Cada membro da Federação Nacional pode participar de no máximo dois (2) pares para Slalom Livre sem restrição de gênero e faixa etária.

2.7.5. As taxas de inscrição para o Campeonato Mundial devem ser pagas em dólares americanos por cada Federação Nacional participante.

2.7.6. Todas as taxas para Federações Nacionais e participantes devem ser pagas na conta da World Skate dentro do prazo decidido pela World Skate. As Federações Nacionais, que pagaram por transferência bancária, devem apresentar o recibo no dia da acreditação.

2.7.7. O valor da taxa de inscrição é definido pela World Skate por meio da publicação de um boletim.

2.7.8. É obrigatório, ao concluir o cadastro na plataforma, anexar ou enviar por e-mail ao organizador a música do Freestyle Slalom Classic e do Pair Freestyle Slalom em mp3.

2.7.9. O arquivo deve ser nomeado: Disciplina (Clássica/Par)-Sobrenome do Patinador - Nome do Patinador – Categoria (júnior/sênior). A música deve ser enviada antes do prazo decidido pela Comissão Técnica de Freestyle Inline.

2.7.10. Se a música for enviada após o prazo, o atleta receberá uma penalidade de 10 pontos.

2.7.11. Se a música do atleta não for recebida até o final da reunião dos líderes de equipe — ou, se tal reunião não for realizada, até as 18h, horário local do dia anterior à competição — o patinador não poderá competir.

3. REGULAMENTAÇÃO ESPORTIVA

3.1. GERAL

O objetivo desses regulamentos é controlar qualquer caso incomum que possa ocorrer durante competições oficiais de Patinação Livre Inline conduzidas pela Comissão Técnica Mundial de Patinação Livre Inline ou qualquer competição internacional organizada por uma federação nacional membro.

3.2. REGULAMENTOS PARA ÁRBITROS PRINCIPAIS

- 3.2.1. Além da tarefa específica prevista nos artigos da Comissão Técnica de Freestyle em Linha, o Árbitro Chefe é responsável pelo julgamento técnico e do julgamento da competição. Portanto;
- 3.2.2. O árbitro principal é responsável por conduzir o evento de acordo com o regulamento vigente.
- 3.2.3. O árbitro principal deve garantir que todos os atletas cumpram as regras, além de lidar e decidir qualquer situação técnica que surja durante a competição.
- 3.2.4. O árbitro principal deve ter a capacidade de liderar o comitê de juízes e atribuir tarefas a cada juiz.
- 3.2.5. O árbitro chefe deve coordenar e decidir, em caso de qualquer discrepância durante a competição, que ele possa fazer alterações no programa em prol do esporte, mas essas mudanças não podem ser contrárias ou conflitar com as regulamentações da Comissão Técnica de Freestyle Inline e devem ser informadas e aprovadas por qualquer membro da Comissão Técnica de Freestyle Inline.
- 3.2.6. Para qualquer situação imprevista que ocorra durante a competição, que não esteja prevista no regulamento escrito, a questão pode ser resolvida pelo árbitro chefe ou por um membro do comitê técnico, se estiver presente no melhor interesse do esporte.
- 3.2.7. O árbitro principal pode informar ao juiz sobre uma variação incomum em sua pontuação em comparação com a pontuação dos outros juízes. O árbitro principal pode permitir que os juízes ajustem essas pontuações de acordo. A motivação é permitir que os juízes corrijam e corrijam qualquer erro de digitação óbvio.
- 3.2.8. O árbitro principal está autorizado a designar um substituto se um juiz não se apresentar ao evento ou precisar se retirar por doença, má conduta ou qualquer outro motivo válido.

- 3.2.9. O árbitro principal deverá endossar e reconhecer os resultados assinando-os (formato pdf eletrônico) antes de divulgar os resultados finais para exibição pública.
- 3.2.10. O árbitro chefe realizará a reunião dos líderes das equipes antes do início da competição. No entanto, as regras da competição não devem ser alteradas de forma alguma.

3.3. REGULAMENTOS INTERNACIONAIS DE JUÍZES

- 3.3.1. Juízes nomeados para os Campeonatos Mundiais, Continentais, Regionais e Internacionais devem respeitar e aplicar rigorosamente todas as regulamentações e regras emitidas pela Comissão Técnica de Estilo Livre em Linha.
- 3.3.2. A Comissão Técnica de Freestyle Inline está autorizada a impor medidas disciplinares a juízes que violarem seus regulamentos gerais. Tais medidas podem incluir advertência formal, suspensão de até um ano ou demissão permanente do painel de jurados.
- 3.3.3. Os juízes não devem, sob nenhuma circunstância, tentar influenciar as decisões de outros juízes.
- 3.3.4. Os juízes devem estar prontos para officiar 30 minutos antes do início do evento.
- 3.3.5. Se um juiz estiver ausente antes do início do evento, o árbitro chefe designará um substituto ou, se necessário, instruirá o árbitro assistente principal a desempenhar o papel de juiz na competição.
- 3.3.6. Durante as modalidades de Slalom Livre Inline Clássico e Slalom Livre em Pares, os juízes não devem discutir o desempenho de um competidor com outros juízes ou qualquer outra pessoa até que os resultados finais sejam divulgados.
- 3.3.7. Os jurados não são professores e, portanto, não devem aconselhar ou auxiliar os participantes antes, durante ou após as competições.
- 3.3.8. Os jurados são responsáveis apenas perante a Comissão Técnica de Freestyle Inline por sua conduta como jurados e sua capacidade de julgamento. Em caso de julgamento inaceitável, o juiz envolvido pode perder, temporária ou permanentemente, sua comissão judicial.
- 3.3.9. Consumir alimentos não é permitido na mesa dos jurados e os jurados não devem consumir alimentos enquanto desempenham suas funções de julgamento durante a competição.

- 3.3.10. Durante a competição, os jurados não podem usar dispositivos móveis para jogos, redes sociais ou tirar fotos ou selfies enquanto desempenham suas funções de julgamento. Se dispositivos móveis forem usados, eles devem ser estritamente limitados apenas a fins relacionados à avaliação.

3.4. REGULAMENTOS DE JUIZ CALCULADOR

- 3.4.1. O juiz calculador deve preparar todos os documentos relevantes relacionados aos eventos pelo menos um mês antes do início do primeiro dia da competição.
- 3.4.2. Haverá no mínimo 2 juízes calculadores em um evento do Campeonato Mundial.
- 3.4.3. Calculadoras suplementares podem ser aceitas, mas suas despesas serão responsabilidade da Federação Nacional.
- 3.4.4. Qualquer desistência de competidor que ocorra após o agrupamento, mas antes do início do evento, deve ser comunicada imediatamente aos juízes calculadores.
- 3.4.5. Os juízes calculadores são responsáveis por registrar todas as pontuações e tabular os resultados finais da competição.
- 3.4.6. As pontuações individuais dos atletas devem ser calculadas, levando em conta todos os fatores aplicáveis. Esses totais serão conhecidos como a 'soma'. As contas serão então transferidas para a folha de pontuação resumida.
- 3.4.7. Os resultados de todos os eventos serão acordados pelos juízes calculadores.
- 3.4.8. Todos os resultados tabulados devem ser reconhecidos e assinados pelo árbitro principal antes de serem publicados.
- 3.4.9. Os juízes calculadores deverão enviar os resultados compilados, assinados pelo árbitro principal, em formato PDF para a pasta online designada acessível às respectivas federações nacionais. Se o acesso digital for limitado, uma versão em papel ainda pode ser utilizada.
- 3.4.10. Durante a competição, os juízes calculadores não podem consumir alimentos enquanto exercem suas funções de julgamento.
- 3.4.11. Durante a competição, os juízes calculadores não podem usar dispositivos móveis para jogos, redes sociais ou tirar fotos ou selfies enquanto exercem suas funções de julgamento. Se dispositivos móveis forem usados, eles devem ser estritamente limitados apenas a fins relacionados à avaliação.

3.5. REGULAMENTOS DOS ATLETAS

- 3.5.1. Os atletas são obrigados a estar presentes na área de competição e preparados para se apresentar quando chegar sua vez.
- 3.5.2. Atletas que se apresentam após o horário designado para se apresentar não poderão competir nesse evento.
- 3.5.3. A divisão dos participantes em grupos é feita antes do início da competição e não será alterada caso um participante desista ou esteja ausente.
- 3.5.4. Os atletas devem se abster de demonstrar qualquer conduta inadequada contra os juízes ou outros participantes durante a competição. Em casos de comportamento inaceitável, o atleta pode ser desclassificado como penalidade.
- 3.5.5. Atletas que não seguirem prontamente as instruções dos juízes, dadas diretamente ou por meio do MC, agindo de forma a impedir, desacelerar, atrasar ou interromper o fluxo da competição, e seus procedimentos podem ser advertidos, penalizados ou desclassificados.

3.6. REGULAMENTOS DOS VAGÕES

- 3.6.1. Gritar e instruir patinadores ao lado do local durante qualquer competição é proibido. Se isso acontecer, o treinador envolvido será removido do local, e o patinador pode ser desclassificado conforme decisão do árbitro chefe. Instruir patinadores só é permitido na área designada para os treinadores.

3.7. REGULAMENTOS DE APELAÇÃO

- 3.7.1. Patinadores e representantes das equipes podem recorrer contra decisões de julgamento que sejam alegadas violar as regras deste regulamento.
- 3.7.2. Essa possibilidade se limita às decisões objetivas dos juízes (por exemplo, contagem de penalidades no Speed Slalom, avaliação de penalidades no primeiro cone e linha de chegada no Speed Slalom, validação de tentativas no Free Jump, contagem das penalidades de cone no slalom clássico e par no slalom livre).
- 3.7.3. Não é possível recorrer das decisões de avaliação e avaliação dos juízes (por exemplo, falsas largadas no Speed Slalom, pontuações no slalom clássico e Freestyle Pair Slalom, classificação de grupo no combate e Slides no estilo livre, qualquer decisão disciplinar).
- 3.7.4. Patinadores, representantes das equipes e treinadores devem iniciar o procedimento de recurso imediatamente após a comunicação dos resultados, seja

via anúncio do mestre de cerimônias, apresentação na tela ou em formato impresso. Para declarar sua intenção de recorrer, eles devem se aproximar do árbitro principal, levantar a mão e dizer "recurso".

- 3.7.5. O procedimento de apelação deve ser iniciado antes do início da próxima tirada ou da próxima fase da competição, ou de qualquer forma antes de um minuto passar após o anúncio dos resultados.
- 3.7.6. O árbitro principal interrompe imediatamente a competição, e o mestre de cerimônias anuncia a situação de "suspensões por recurso". Nenhum procedimento de apelação será iniciado se a próxima fase ou execução já tiver começado ou se tiver passado mais de um minuto desde o anúncio dos resultados.
- 3.7.7. Uma vez iniciado o procedimento de apelação, o requerente deve apresentar fundamentos escritos que sustentem o recurso na folha do formulário de apelação. Isso inclui especificar qual regra alegadamente foi violada e identificar os atletas envolvidos. É permitido basear um recurso apenas em uma única regra.
- 3.7.8. O requerente é obrigado a assinar o recurso e apresentar uma taxa de recurso de 100 USD para eventos iniciais/básicos/prime, 200 USD para eventos principais, campeonatos continentais ou mundiais. A taxa de recurso pode ser apresentada em moeda local, desde que seja entregue em cédulas que excedam seu valor equivalente em USD; no entanto, nenhuma alteração será emitida nesse caso. O árbitro principal está autorizado a aceitar ou rejeitar a reclamação de recurso e indicará a decisão assinando-a brevemente como aceita ou recusada.
- 3.7.9. Se o recurso for aceito, o árbitro principal deverá verificar e verificar se a regra foi respeitada ou violada. Publicações oficiais, como exemplos, este livro de regras, rankings oficiais, boletins relacionados a competições e comunicações escritas divulgadas ao público devem ser usadas para avaliação. Apenas as gravações oficiais da equipe dos juízes serão usadas para a avaliação. Vídeos de terceiros não são aceitos. O árbitro principal pode envolver qualquer juiz no processo de verificação e convidar um membro do comitê técnico da World Skate, caso esteja presente na mesa dos juízes.
- 3.7.10. Após a conclusão do processo de verificação, o árbitro principal confirmará a decisão e seu resultado associado caso a regra reivindicada tenha sido mantida. Por outro lado, se a regra for violada, o árbitro principal reverterá a decisão e seus resultados relacionados, garantindo que a revisão seja conduzida de acordo com o regulamento. O resultado desses procedimentos será anunciado publicamente e escrito na folha de reivindicação.

Se o recurso for bem-sucedido e a decisão for revertida, a taxa de recurso será devolvida ao requerente. Por outro lado, se o recurso não for bem-sucedido e a decisão for confirmada, a taxa do recurso é cobrada pelo árbitro principal e será entregue à World Skate para o desenvolvimento mundial do Inline Freestyle.

3.7.11. Uma vez anunciada, a decisão é final e nenhum recurso adicional será aceito para a mesma situação.

3.8. RESULTADOS OFICIAIS DA COMPETIÇÃO

3.8.1. No último dia dos Campeonatos Mundiais, Continentais e Regionais, a Federação organizadora deve fornecer os resultados completos a todas as Federações Nacionais participantes.

3.9. PATINS PERMITIDOS

3.9.1. Atletas podem usar qualquer tipo de patins (em linha ou quádriceps) para a competição.

3.9.2. Os atletas são os únicos responsáveis por garantir que seus equipamentos atendam aos mais altos padrões de segurança e estejam prontos para uso.

3.9.3. O Árbitro Chefe tem total discricionariedade para rejeitar qualquer patins considerado inseguro ou que ofereça uma vantagem injusta.

3.10. CONES OFICIAIS

3.10.1. As dimensões do cone de slalom devem ser as seguintes: altura deve estar entre 7,6 e 8,0 cm, diâmetro da base entre 7,2 e 7,5 cm, e diâmetro superior entre 2,4 e 2,7 cm.

3.10.2. O material do cone (plástico) deve ser firme na base para evitar que as rodas dos patinadores fiquem bloqueadas ao contato.

3.11. ETIQUETA NUMÉRICA DOS ATLETAS

3.11.1. As etiquetas numéricas dos atletas são fornecidas pelo organizador local. As etiquetas são para todas as competições (principalmente para Slalom Rápido e Freestyle Slides). O árbitro principal comunicará a localização específica da etiqueta numérica a ser exibida nos atletas e a posição, dependendo da disposição da área de competição.

3.11.2. Não é permitida alteração da etiqueta numérica.

3.11.3. Se a etiqueta numérica for alterada, os atletas poderão enfrentar uma multa de 50 dólares americanos por substituí-la por uma nova.

3.11.4. Os atletas não podem perder suas etiquetas numéricas; caso contrário, eles serão obrigados a pagar uma multa de 50 USD para substituição.

3.12. ANTIDOPING

3.12.1. Todos os procedimentos relacionados à coleta de amostras, análise laboratorial, gestão de resultados e quaisquer outros assuntos associados devem ser conduzidos em total conformidade com os seguintes marcos regulatórios:

- O Código Mundial Antidoping (Código WADA)
- As Regras Mundiais Antidoping do Patins
- Os Padrões Internacionais da WADA
- O Plano Mundial de Distribuição de Testes de Patinação
- O Documento Técnico Mundial de Skate para Análise Específica de Esportes

Esses documentos regem coletivamente o programa antidoping e garantem a adesão às melhores práticas e padrões internacionais.

3.13. PROTOCOLO DA CERIMÔNIA DE VITÓRIA

3.13.1. Os três melhores patinadores (ou 3 equipes para Slalom Livre em Pares e Speed Slalom por Equipes) por disciplina/categoria são premiados na cerimônia de vitória.

3.13.2. Para eventos internacionais de 3 estrelas, Campeonatos Continentais e Mundiais, os patinadores devem usar patins e o uniforme da equipe durante a cerimônia de vitória.

3.13.3. Nenhuma bandeira, bandeira ou qualquer outro objeto pode ser carregado ou exibido no pódio em Campeonatos Continentais ou Mundiais. Em eventos internacionais de até 3 estrelas, apenas bandeiras nacionais representando países ou territórios com um Comitê Olímpico Nacional reconhecido pelo COI podem ser autorizadas a serem exibidas no pódio.

3.13.4. Durante os campeonatos mundiais e continentais, será tocado o hino nacional dos vencedores e as bandeiras olímpicas dos três melhores patinadores serão hasteadas/exibidas.

3.13.5. O manual mais recente da Bandeira Olímpica deve ser consultado em: library.olympics.com/Default/doc/SYRACUSE/3416770/manual-des-drapeau-UX-flag-manual-paris-2024-paris-2024

4. REGRAS DA COMPETIÇÃO

4.1. DISCIPLINAS DE COMPETIÇÃO:

A Competição de Patinação Livre Inline consiste em todos ou alguns dos seguintes eventos:

- ❖ Freestyle Classic Slalom;
- ❖ Freestyle Pair Slalom;
- ❖ Freestyle Battle Slalom;
- ❖ Speed Slalom;
- ❖ Freestyle Slides;
- ❖ Free Jump.

4.2. ÁREA DE COMPETIÇÃO E COLOCAÇÃO NOS CONES

4.2.1. A superfície da área de competição deve ser adequada para patinação livre em linha (por exemplo, plana, nivelada, aderente).

4.2.2. Haverá quatro linhas de cone, com 2 m entre cada linha.

4.2.3. A ordem das linhas de cones, começando pela mais próxima dos juízes, é: 50 cm, 80 cm, 120 cm, 80 cm (2ª linha de Slalom Rápido).

4.2.4. O centro de cada fila deve estar alinhado com a mesa dos juízes.

4.2.5. As linhas de cones de 50 cm e 80 cm consistem em 20 cones, enquanto a linha de cones de 120 cm consiste em 14 cones.

4.2.6. O diâmetro dos adesivos de marcação do cone é de 7,7cm, e o ponto central tem um diâmetro de 0,7cm.

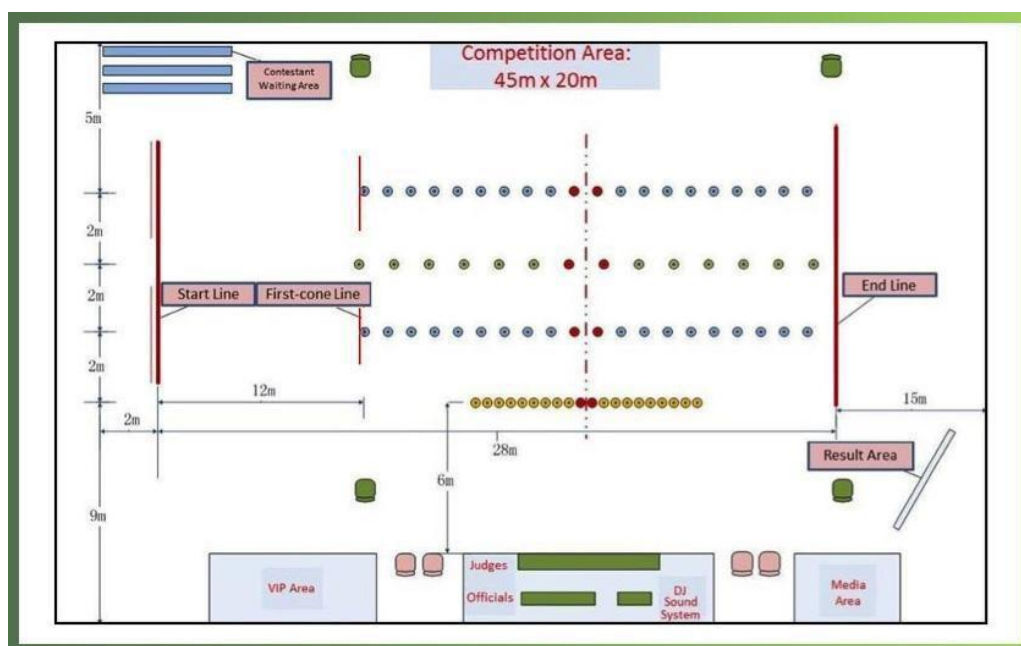


Figura 1: DISPOSIÇÃO GERAL DA ÁREA DE COMPETIÇÃO

4.3. CONTINGÊNCIA FATORES E SITUAÇÃO PROTOCOLO DE GESTÃO

4.3.1. Durante as competições, vários fatores de contingência podem impactar tanto o status do evento quanto seu cronograma programado:

- ❖ Preocupações estruturais ou riscos potenciais à integridade da área de competição.
- ❖ Modificações importantes na superfície de patinação dentro da área de competição.
- ❖ A conduta dos espectadores causando problemas organizacionais.
- ❖ Questões gerais de segurança e proteção.
- ❖ Quedas de energia.
- ❖ Perturbações significativas no transporte de atletas ou oficiais.
- ❖ Ventos fortes impactam significativamente o desempenho ou frequentemente deslocam os cones.
- ❖ Chuvas significativamente reduzem a patinação na superfície causando riscos potenciais de choque elétrico.
- ❖ Risco de raios ocorrerem dentro ou próximo ao local.
- ❖ Problemas de qualidade do ar, baixas temperaturas ou calor extremo que podem causar riscos à saúde dos atletas.
- ❖ Desastres naturais ou outros eventos de força maior.
- ❖ Grandes falhas afetam a pontuação, resultados ou sistema de tempo.
- ❖ Acidentes críticos envolvendo atletas na superfície de patinação durante a competição.

- 4.3.2. Se qualquer um desses ou outros fatores imprevistos apresentar um risco significativo ou uma situação perigosa, o árbitro principal, em coordenação com os organizadores da competição e um membro do comitê técnico, se disponível no local, avaliará a situação e propôs, quando possível, soluções alternativas para neutralizar ou mitigar os fatores contribuintes.
- 4.3.3. Em caso de contingência, o cronograma do evento e seu status relacionado podem ser modificados para:
- 4.3.3.1. Atrasado: Um atraso pode ocorrer se uma sessão não começar conforme o planejado, mas deve começar em um segmento posterior do mesmo dia de competição. Todos os atletas devem ficar de prontidão na área do local. O horário de início adiado será comunicado o mais rápido possível. Se não for possível adiar o início para o dia atual da competição, o status será alterado para remarcado ou cancelado.
- 4.3.3.2. Interrompida: Uma sessão pode sofrer uma interrupção inesperada após o início. O horário de retomada será comunicado o mais rápido possível. Se a sessão não puder ser concluída dentro do dia atual da competição, o status será alterado para reagendada ou cancelada. Os resultados das performances dos atletas já competidos serão transferidos para a nova data e horário de início. Uma apresentação incompleta continuará a partir do ponto de interrupção ou será concedida com reinício; o árbitro principal decidirá a opção mais justa para os atletas afetados considerando a situação.
- 4.3.3.3. Adiado: Uma sessão atrasada ou interrompida foi adiada para um segmento posterior do mesmo dia de competição. O horário de início adiado foi comunicado. Se não for possível adiar, o status será posteriormente alterado para reagendado ou cancelado.
- 4.3.3.4. Reagendado: Uma sessão pode ser remarcada se não puder ser realizada na data e horário de início originalmente programados. A nova data e hora foram comunicadas. Se não for possível reagendar uma sessão dentro do limite de tempo disponível da programação do evento, o status pode ser alterado para cancelada.
- 4.3.3.5. Cancelada: Uma sessão que não pode ser remarcada dentro do tempo disponível na programação do evento, incluindo dias livres, é cancelada. Nesses casos, o árbitro chefe, em coordenação com os membros da comissão técnica se presentes no local, decidirá se os resultados das sessões afetadas podem ser validados e anunciados.

4.4. ÁREA DE AQUECIMENTO

- 4.4.1. Se o local da competição permitir, uma área de aquecimento deve ser disponibilizada para os competidores. A superfície do solo deve ser semelhante à da área de competição.

4.5. RANKING MUNDIAL

- 4.5.1. A lista de Ranking Mundial a ser usada para gerenciar agrupamentos e Ordens de Início será a mais recente publicada no site da World Skate, duas semanas antes do início da competição.

5. SLALOM ESTILO LIVRE CLÁSSICO

Os patinadores preparam uma corrida coreografada com a música de sua escolha, que executam em um tempo permitido especificado na competição.

5.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

5.1.1. Existem 3 linhas de cones, com 2 metros entre cada linha.

5.1.2. A ordem da fila é, começando pela fila mais próxima dos juízes: 50 cm, 80 cm e 120 cm.

5.1.3. As linhas de cones para 50 cm e 80 cm consistem em 20 cones. A linha dos cones para 120 cm é composta por 14 cones.

5.1.4. O centro de cada fila deve estar alinhado com a mesa dos juízes.



Figura 2: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE SLALOM FREESTYLE CLASSIC

5.2. REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO

5.2.1. Há apenas uma etapa para o Freestyle Slalom Classic, porém pode haver rodadas de qualificação se houver muitos patinadores em uma categoria.

5.2.2. Nas rodadas de qualificação, os melhores patinadores são automaticamente pré-classificados, e os demais são divididos em grupos, e o árbitro principal decide o número de patinadores pré-classificados, de grupos de qualificação e o número restante de patinadores que avançam para as rodadas finais. O número de patinadores pré-qualificados deve ser, no mínimo, metade do total de patinadores na final. (por exemplo, se 20 patinadores estiverem na final, pelo menos 10 devem ser pré-classificados)

5.2.3. O agrupamento da rodada de qualificação deve 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 por grupos de qualificação em uma categoria de 40 patinadores.

Os 16 melhores são pré-classificados para a Rodada Final, e os patinadores de 17 a 40 são distribuídos em vários grupos de qualificação (por exemplo, 4).

Apenas os primeiros (por exemplo, os dois primeiros) de cada grupo de qualificação chegam à final (e fazem sua corrida uma segunda vez). A Rodada Final incluirá o Top 16 e o (por exemplo,

8) patinadores qualificados, ou seja, $16+8=24$ patinadores.

Figura 3: EXEMPLO DE QUALIFICAÇÃO DE GRUPO PARA SLALOM CLÁSSICO DE ESTILO LIVRE

Os regulamentos e requisitos de desempenho da Rodada de Qualificação são os mesmos da Rodada Final. A Rodada Final incluirá os melhores patinadores pré-classificados e os que se classificaram.

5.2.4. A ordem de sequência para os patinadores iniciarem sua performance é baseada no mais recente Ranking Mundial Internacional, começando pelo ranking mais baixo. Patinadores sem ranking são adicionados aleatoriamente no início da lista e se apresentam primeiro.

5.2.5. Os patinadores devem se apresentar em todas as linhas de 3 cones de 50 cm, 80 cm, 120 cm e cruzar todos os intervalos de cone.

5.2.6. Imediatamente, após um patinador encerrar sua apresentação, o próximo patinador é chamado para a área de competição para aquecimento enquanto os jurados avaliam o competidor anterior

5.2.7. Treinadores e líderes de equipe podem acompanhar seus patinadores até a Área de Resultados enquanto aguardam o anúncio dos resultados.

5.3. REQUISITOS DE TEMPORIZAÇÃO

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

5.3.2. O tempo começa quando a música começa. A música começa quando o patinador está pronto.

5.3.3. A apresentação termina quando o patinador indica que terminou ou quando a música para.

5.4. VESTUÁRIO

5.4.1. As roupas podem refletir o caráter da música, desde que sejam dignas e apropriadas para a patinação.

5.4.2. As roupas não devem ser excessivamente reveladoras ou de natureza sexual. 5.4.3. Acessórios e adereços, definidos como itens externos usados por patinadores durante

A performance (por exemplo, objetos portáteis) não é permitida. O uso de tais itens resultarão na desqualificação do patinador. Acessórios que são parte integrante do traje, como faixas de cabelo, pulseiras ou adornos decorativos, são permitidos, desde que não representem risco à segurança.

5.4.4. Se qualquer parte de um figurino ou acessório for deliberadamente removida ou jogada durante a apresentação, será considerada um adereço e tratada de acordo, resultando em desqualificação.

5.4.5. O uso de máscara ou pintura facial diferente da maquiagem usual não é permitido.

5.4.6. Qualquer questão de vestuário incerta ou disputada será resolvida pelo Árbitro Chefe, cuja decisão será final.

5.5. COMPORTAMENTO DE DESEMPENHO

5.5.1. Movimentos ou gestos desrespeitosos (por exemplo, sexuais, violentos, insultuosos), especialmente em relação aos juízes, não são apropriados e o patinador pode ser penalizado ou desqualificado.

5.6. MÚSICA PARA PERFORMANCE

5.6.1. O uso de músicas contendo conteúdo racista, político, religioso, violento, homofóbico, sexista ou de outra forma ofensivo é estritamente proibido. Isso inclui letras, temas ou associações que promovam ou glorifiquem esse conteúdo, seja de forma explícita ou implícita.

5.6.2. Toda música usada em apresentações deve respeitar os princípios da Carta Olímpica, incluindo a Regra 50, que mantém a neutralidade política e religiosa durante competições e eventos relacionados. A música também deve cumprir

com todos os requisitos de direitos autorais e licenciamento; Os atletas são responsáveis por garantir os direitos apropriados para qualquer música usada em sua rotina.

- 5.6.3. A violação dessas regras pode resultar em ação disciplinar, incluindo, mas não se limitando a perda de pontos, rebaixamento no ranking, desqualificação ou penalidades financeiras. Se reclamações ou reivindicações de direitos autorais forem recebidas após a competição — seja de terceiros, detentores de direitos ou órgãos governamentais — as mesmas sanções podem ser aplicadas retroativamente.

5.7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

O resultado da performance de um patinador no Freestyle Slalom Classic baseia-se em dois tipos de critérios de avaliação: pontuação técnica e pontuação artística. A pontuação artística depende em parte do nível técnico

5.7.1. Classificação de Técnica

A pontuação técnica é baseada no seguinte:

- 5.7.1.1. Dificuldade do truque de slalom (Veja APÊNDICE A: MATRIZ DE MANOBRAS DE SLALOM FREESTYLE). A pontuação técnica também é afetada pelo "trabalho de pés livre" realizado por um patinador. A dificuldade, velocidade e variedade de movimentos realizados resultarão em uma nota técnica mais alta. O jogo de pés básico ou simples no estilo livre levará a uma diminuição da nota técnica. Os níveis de manobras (da Matrix) são obrigatórios para serem seguidos pelos Juízes caso as manobras realizadas atendam aos critérios básicos de pontuação da tabela matricial - velocidade média, linha de cones de 80cm, mínimo de 3 rotações para movimentos giratório e 4 cones para manobras pertencentes às famílias Sentado, Pulando, Wheeling e Outros.
- 5.7.1.2. Variedade: Os patinadores são incentivados a executar e integrar uma variedade de manobras de slalom que incluem sentado, giro, rodar e outros Manobras, entre outros.
- 5.7.1.3. O número mínimo de manobras que atendem aos critérios básicos de pontuação na tabela matricial para a performance é 8 (em diferentes famílias e proporções); se o patinador executar menos manobras (ou menos de 8 manobras realizadas com sucesso) - ele será penalizado pelo Juiz na Técnica de Variedades.
- 5.7.1.4. Continuidade: As manobras devem ser combinadas para permitir que o competidor se mova continuamente.
- 5.7.1.5. Velocidade e ritmo: A velocidade do slalom do patinador afeta a dificuldade técnica do slalom. Mudanças controladas na velocidade indicam bom controle das manobras realizadas.

5.7.2. Classificação artística

Os jurados refletem na partitura artística o "Show" apresentado pelo Patinador. Habilidade pessoal de fazer uma apresentação completa com uma boa combinação de movimentos corporais (elementos de dança), estilo livre, música, potência. Todos esses detalhes devem ser combinados de forma comum e ter alguma lógica.

A pontuação artística deve seguir a faixa diretriz de: Pontuação técnica ± 10 , e é baseada no seguinte:

5.7.2.1. Desempenho Corporal:

O desempenho corporal é uma parte importante da marca artística. Os patinadores devem mostrar capacidade de integrar o movimento corporal à patinação, boa lógica na sincronização de braços, costas e pernas.

Os juízes avaliarão o desempenho corporal de acordo com os seguintes critérios:

- ❖ A marca artística diminui bastante – o desempenho corporal está ausente. O patinador não controla seu corpo durante as manobras e transições, seu corpo é forçado de forma antinatural a acompanhar a patinação.
- ❖ A marca artística será diminuída – a performance corporal está quase ausente ou oculta com movimentos de dança não conectados ao slalom (durante as paradas, fora das linhas de cone, etc).
- ❖ A nota artística permanece em torno de 0 – a performance corporal está presente – os jurados percebem alguma lógica na sincronização de mãos e pernas, que fica geralmente bonita.
- ❖ A marca artística será aumentada – desempenho corporal muito bom, corpo reflete os movimentos do patinador, braços e pernas são sincronizados, reflete manobras e também mostra algumas coreografias ligadas ao slalom.

5.7.2.2. Expressão Musical:

A escolha da música deve complementar e ser consistente com o estilo de patinação do patinador. A apresentação deve ser coreografada com o tempo da música para expressar o clima, o ritmo e a velocidade da música. Manobras feitos no ritmo da música também demonstram conquista.

5.7.2.3. Gerenciamento de Manobras:

Esse critério é sobre a colocação dos Manobras tanto na música quanto nas linhas de cone. A coreografia deve combinar com as pausas e mudanças

na música. Os patinadores também são incentivados a colocar manobras desafiadoras dentro de uma linha de cones e não apenas nas extremidades. Todos os aspectos da apresentação devem ser realizados dentro das linhas de cone. A pontuação de Gerenciamento de Manobras será reduzida se um patinador passar muito tempo fora das linhas de cone.

5.7.2.4. Tabela de referência de avaliação artística:

	Body Perf.	Music Exp.	Trick Man.	Extra	
+10	Dynamic Use of head, arms and Hands functional to skating and choreography.	Skating is very well performed in rhythm with the music and reflecting its dynamic. Excellent interpretation of the music, even during difficult skating parts, emotionally convincing show and personality. Hard tricks are performed in time with the music.	Logical use of skating variation matching breaks and changes dynamics during most of the performance. Skating is entirely executed inside the cone lines, hard tricks are performed on central part of the lines. The whole performance time is spent skating.	Exceptionally outstanding performance, under any artistic aspect, awarded extra bonus.	+10
+9					+9
+8					+8
+7					+7
+6					+6
+5					+5
+4					+4
+3					+3
+2					+2
+1					+1
0	Head, Arms and Hands in natural/steady position, not used in functional logic with skating.	Fair use of skating, sometimes in rhythm with the music. Some fair interpretation of the music, especially during easy skating parts, raw and immature not convincing performance. Only easier trick are performed in time with the music.	Some sequence of movements fits the music dynamic and changes. Skating is fairly executed inside the cone lines, tricks are performed only at the end of the lines. Skater spends some time not skating.	No extra bonus nor malus	0
-1					-1
-2					-2
-3					-3
-4					-4
-5					-5
-6					-6
-7					-7
-8					-8
-9					-9
-10	Head leaning down rigidly forced into unnatural position, staring at the ground. Arms and Hands moving erratically or rigidly forced into unnatural positions.	Skating is not related to music tempo and dynamic. Dull music interpretation, carelessly executed, without any personality. All tricks are performed regardless of the music tempo.	Movements are randomly or illogically placed regardless of the music dynamic changes. Too much skating is executed outside of the cone lines. Skater wastes too much time not skating.	Complete poorness and total absence of any artistic ability, penalized with extra malus.	-10

5.8. PONTUAÇÃO

A pontuação máxima para a competição Freestyle Slalom Classic é de 130 pontos. Existem 2 componentes nessa classificação. A pontuação Técnica varia de 10 a 60 pontos e a Artística é de 0 a 70 pontos. A pontuação final é arredondada para o meio ponto mais próximo (0.5pt) para determinar o resultado final.

5.8.1. Classificação Padrão de Manobras e Requisitos Gerais

5.8.1.1. A classificação padrão de manobras é uma pontuação base para os juízes determinarem a habilidade do patinador em dominar a manobra. Pressupõe que os Manobras são executados com suavidade e velocidade em uma linha de cone de 80 cm, como o contexto médio de execução.

5.8.1.2. Os Manobras devem ser executados em no mínimo 4 cones, ou 3 rotações giratórias.

5.8.1.3. Transições, troca de pés ou troca de direção de um truque para outro truque da mesma ou de família diferente são permitidos. No entanto, a transição deve ser feita sem pausa.

5.8.1.4. Manobras e transições devem ser feitos pelo patinador de forma clara e precisa. Se um juiz tiver dúvidas sobre a execução da manobra (qualidade da manobra, tapping de dados, número de cones ou giros, tocar o chão durante os saltos, perder trajetória etc.) - ele não validará a manobra ou transição e contará apenas a parte que foi executada corretamente.

5.9. FAMÍLIAS DE MANOBRAS E REQUISITOS ESPECÍFICOS

5.9.1. Manobras de sentar:

O patinador deve estar sempre agachado, com a cintura abaixo ou na altura do joelho, o tempo todo ao atuar nos cones.

5.9.2. Manobras de salto:

Ambos os pés devem estar no ar ao mesmo tempo.

5.9.3. Manobras de giro:

O patinador deve ter pelo menos uma roda tocando o chão durante a rotação e permanecer dentro da linha do cone durante a rotação.

5.9.4. Manobras Lineares:

Manobras realizados em direção reta, seja para frente ou para trás, e dentro da linha do cone, com apenas uma roda tocando o chão. Os Manobras de nível inferior têm duas rodas / um pé / dois pés no chão.

5.9.5. Outros Manobras:

Não inclua Manobras de sentar, pular, girar ou rodar.

5.10. CLASSIFICAÇÃO DE PENALIDADES

5.10.1. Penalidades de Temporização

Se o patinador terminar antes de 105 segundos ou depois de 120 segundos, recebe uma penalidade de 10 pontos.

5.10.2. Penalidades por cones movidos e intervalos de cone perdidos.

5.10.2.1. Cada cone ou cone chutado que é movido para fora do alvo o suficiente para revelar seu ponto central recebe uma penalidade de 1 ponto.

5.10.2.2. Em casos excepcionais, em que o patinador chuta um cone para fora da marcação do cone e o cone rola para trás dentro da marcação do cone, não há penalidade para esse cone.

5.10.2.3. Se um cone for derrubado em outro cone, uma penalidade de 1 ponto é concedida para cada cone.

Exemplo: Se um patinador mover um cone - ele receberá penalidade de 1 ponto; se o cone que ele moveu derrubar outro cone da marca, ele receberá penalidade de 2 pontos (1 ponto para cada um)

5.10.2.4. Os patinadores precisam passar por cada intervalo marcado pelas três linhas ao longo do percurso.

Uma penalidade de 5 pontos será aplicada se o patinador não passar por mais de 5 intervalos durante toda a corrida.

Nota: Se um patinador perder um intervalo no início da apresentação, mas passar por ele depois, esse intervalo não será contado como perdido.

5.10.3. Penalidades por Erro

Perdas de equilíbrio, quedas ou erros ao executar são penalizados. Perdas de equilíbrio são penalizadas pelos juízes que avaliam. As quedas são penalizadas pelo juiz de penalidade. (Veja 5.10.3.2)

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

5.10.3.2. Para queda, a faixa de penalidade é de 2 ~

5 pontos. 5.10.4. Interrupção de Desempenho

5.10.4.1. Se o patinador parar de se apresentar devido a uma interrupção externa, nenhuma penalidade será aplicada pela interrupção. A segunda apresentação deve começar do início e será avaliada a partir do ponto de interrupção da primeira apresentação.

5.10.4.2. Se o competidor parar de se apresentar devido a uma interrupção interna, o patinador ainda será julgado até o ponto em que a apresentação parou, mas não poderá repetir a performance. O patinador receberá uma penalidade de 5 pontos pela interrupção interna.

5.10.5. Música recebida após o prazo

5.10.5.1. Se a música de um patinador for recebida após o prazo de inscrição, uma penalidade de 10 pontos é aplicada.

5.10.5.2. Se a música de um patinador não for recebida antes do final da reunião do líder de equipe ou, no caso de não haver reunião de líderes, antes das 18h, horário local do dia anterior à competição, o patinador não poderá competir.

5.10.6. Manobras perdidos e famílias perdidas

- ❖ Se um patinador realizar menos manobras (ou menos de 8 manobras realizadas com sucesso), ele receberá uma dedução do Juiz de Pontuação na Técnica de Variedade de 2 pontos para cada manobra não realizada com sucesso.
- ❖ Se um patinador não executar pelo menos um truque de uma das famílias descritas no 5,8, ele receberá uma dedução do Juiz de Pontuação na Técnica de Variedade de 3 pontos para cada família não realizada com sucesso.

5.10.7. Tabela de Referência do Juiz de Penalidade

TIPO DE ESCOAMENTO	PONTO DE PENALIDADE	DESCRIÇÃO
Queda	2	Queda de luz que não afeta o desempenho.
Queda por Impacto	5	Queda pesada no chão.
Tempo de Apresentação	10	Desempenho terminando antes ou depois do intervalo de tempo permitido (105-120 seg).
Interrupção da Apresentação	5	A performance interrompida pelo patinador é a critério do árbitro principal.
Cones Movidos	1	Para cada cone movido (ou chutado)

Intervalos perdidos	5	Por mais de 5 intervalos perdidos
Perda de roupas	2	Roupas, incluindo óculos, caindo

Adereço de roupas	DESQUALIFICAÇÃO	Usando roupas como adereço
Penalidade de Música	10	Música enviada após o prazo

5.11. COLHEDORES DE CONOS

- 5.11.1. Os que apanham cones devem esperar a instrução do juiz de penalidade antes de substituir os cones movidos assim que a apresentação terminar.
- 5.11.2. Os colhedores de cones não devem usar patins quando estiverem de serviço.

5.12. CLASSIFICAÇÃO

- 5.12.1. Para os Grupos de Qualificação e para a Rodada Final do Slalom Classic, a classificação é determinada usando o mesmo método padronizado:

Cada juiz de pontuação atribui uma classificação pessoal a cada patinador com base em sua pontuação, da qual quaisquer penalidades aplicadas pelo juiz de penalidade são diretamente deduzidas. Essas classificações pessoais são então processadas usando o **Sistema de Pontos de Vitória** (veja o APÊNDICE B para detalhes completos).

- 5.12.2. O Ranking Final inclui todos os patinadores participantes e é determinado da seguinte forma: Classificação dos Finalistas: Patinadores que competiram na rodada final são classificados em primeiro lugar, de acordo com seus resultados no Ranking da Rodada Final. Classificação de Patinadores Não Qualificados: Patinadores que não se classificaram para a rodada final são classificados imediatamente após o finalista em último lugar. Suas respectivas posições são determinadas com base na sua colocação no Ranking do Grupo de Qualificação.

- 5.12.3. A rodada de qualificação e o ranking final deverão exibir as seguintes informações:

- ❖ Classificação geral
- ❖ Sobrenome e nome próprio
- ❖ Código de país
- ❖ Pontos de penalidade
- ❖ Classificação de cada juiz
- ❖ Campo de observação mostrando penalidades que foram contadas.
(Queda/Cones Movidos/Intervalos Perdidos/Famílias Perdidas/Manobras Perdidos/Música/...)

6. PAR DE SLALOM LIVRE

Dois patinadores preparam uma corrida coreografada ao som da música de sua escolha, que executam em um tempo permitido especificado na competição. A pontuação é baseada na sincronização e na expressão musical, bem como na técnica.

6.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição de Slalom em Pares é a mesma que a área de competição de Slalom Clássico. (Veja 5.1)

6.2. REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO

- 6.2.1. Exceto pela ordem de sequência, as regras para o Slalom Pair são as mesmas do Freestyle Slalom Classic (veja 5.2).
- 6.2.2. A ordem de sequência é feita de acordo com o Ranking Internacional Internacional de Dois Estilo Livre.
- 6.2.3. No caso de Campeonatos Mundiais, Continentais ou Regionais, ambos os patinadores devem representar a mesma nação.
- 6.2.4. Um patinador não pode competir em mais de um par na mesma competição

6.3. REQUISITO DE TEMPO

- 6.3.1. Os requisitos de tempo para o Slalom em Pares são os mesmos do Slalom Livre Clássico (ver 5.3).
- 6.3.2. O tempo para o Slalom em Pares é de 105-120 seg (1 min 45 seg – 2 min).

6.4. VESTUÁRIO

As regras para roupas são as mesmas do Freestyle Classic Slalom (Veja 5.4).

6.5. COMPORTAMENTO DE DESEMPENHO

As regras para comportamento de performance são as mesmas do Slalom Clássico Livre (veja 5.5).

6.6. MÚSICA PARA PERFORMANCE

As regras para Performance Music são as mesmas para o Freestyle Classic Slalom (veja 5.6.).

6.7. ESTRUTURA DE CLASSIFICAÇÃO

O resultado do desempenho de um competidor no slalom de pares baseia-se em três tipos de estrutura de avaliação: pontuação técnica, pontuação artística e pontuação de sincronização. Tanto as pontuações Artísticas quanto as de Sincronização dependem em parte do nível técnico de habilidade.

6.7.1. Classificação de Técnica

As regras para a pontuação técnica são as mesmas do Slalom Clássico Livre (veja 5.7.1).

6.7.2. Classificação artística

As regras para a partitura artística são as mesmas do Slalom Clássico Livre (veja 5.7.2).

6.7.3. Sincronização

6.7.3.1. A pontuação de Sincronização deve seguir a faixa diretriz da pontuação da Técnica ± 10

6.7.3.2. A performance dos dois patinadores deve ter a mesma coordenação corporal e tempo, executando os mesmos movimentos na mesma direção. São possíveis variações: por exemplo, calcanhar/dedos, frente/trás, esquerda/direita.

6.7.3.3. A sincronização do espelho não é avaliada como parte da pontuação de sincronização. Está incluído na partitura artística.

6.7.3.4. A distância entre os dois patinadores é levada em conta para estabelecer a marca. A marca será maior para patinadores que patinam mais próximos durante toda a apresentação

6.8. PONTUAÇÃO

A pontuação máxima para a competição Slalom Clássico Livre em Pares é 200 pontos. Existem 3 componentes nessa avaliação. A pontuação máxima de Técnica é de 60 pontos, a máxima de Artística é de 70 pontos e a máxima de sincronização é de 70 pontos. A pontuação final é arredondada para o meio ponto mais próximo (0,5pt) para determinar o resultado final.

6.8.1. A pontuação técnica é baseada no competidor de menor habilidade.

6.9. CLASSIFICAÇÃO DE PENALIDADES

A classificação de penalidades é a mesma do Slalom Livre Clássico (Veja 5.10).

6.10. COLHEDORES DE CONOS

As regras para os que tocam cone pickers são as mesmas do Slalom Clássico Livre (ver 5.11.).

6.11. CLASSIFICAÇÃO

As regras para a classificação final são as mesmas do Slalom Clássico Livre (veja 5.12).

7. ESLALOM RÁPIDO

Os competidores patinam por uma linha de cones o mais rápido possível em um pé só.

7.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

Todos os cálculos são feitos a partir do centro das linhas do cone

7.1.1. Existem 2 linhas de 20 cones, espaçadas em intervalos de 80 cm. As linhas de cone são colocadas a 3 metros de distância.

7.1.2. Deve haver um divisor colocado à mesma distância entre as 2 linhas de cone, com comprimento mínimo de 15,2 m e altura entre 15 e 20 cm.

7.1.3. Durante a Fase de Classificação (Contrarrelógios), há 2 linhas de largada paralelas, posicionadas a 40 cm de distância. Cada ponto de partida do patinador é marcado por uma caixa de 2 m de largura (Veja a Figura 5)

7.1.4. Durante a Fase Final (KO) há apenas uma linha de largada.

7.1.5. A marca central do primeiro cone é colocada a 12 m da linha de largada mais próxima. A linha final é colocada a 80 cm da marca central do último cone (veja Figura 4 e Figura 5).

7.1.6. O comprimento total de cada linha de cone é calculado como: $12 + (19 \times 0,8) + 0,8 = 28\text{m}$. Um cronômetro eletrônico deve ser usado tanto para as rodadas classificatórias quanto para as rodadas finais.

7.1.6.1. Durante as rodadas classificatórias, os sensores do portão da linha de largada devem ser posicionados a 40cm (+/- 2cm) acima do chão e os sensores do portão da linha de chegada também devem estar a 20cm (+/- 2cm) acima do solo. Os alto-falantes devem ser posicionados no centro, atrás dos patinadores.

7.1.6.2. Durante as rodadas finais, não há sensor de portão na linha de largada e os sensores de portão da linha de chegada devem ser posicionados a 20cm (+/- 2cm) acima do chão.

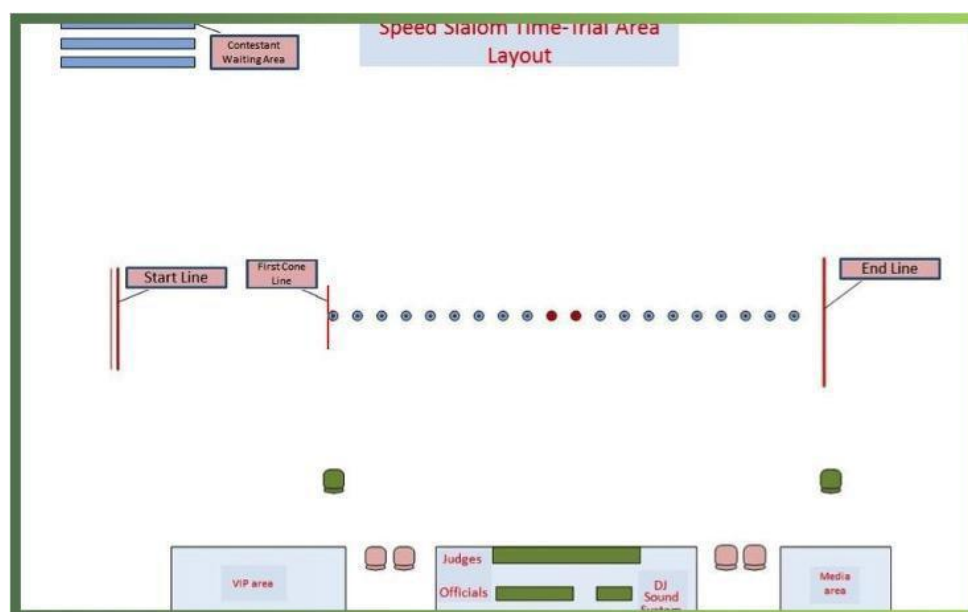


Figura 4: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE SPEED SLALOM: FASE CLASSIFICATÓRIA (CONTRA-RELÓGIO)

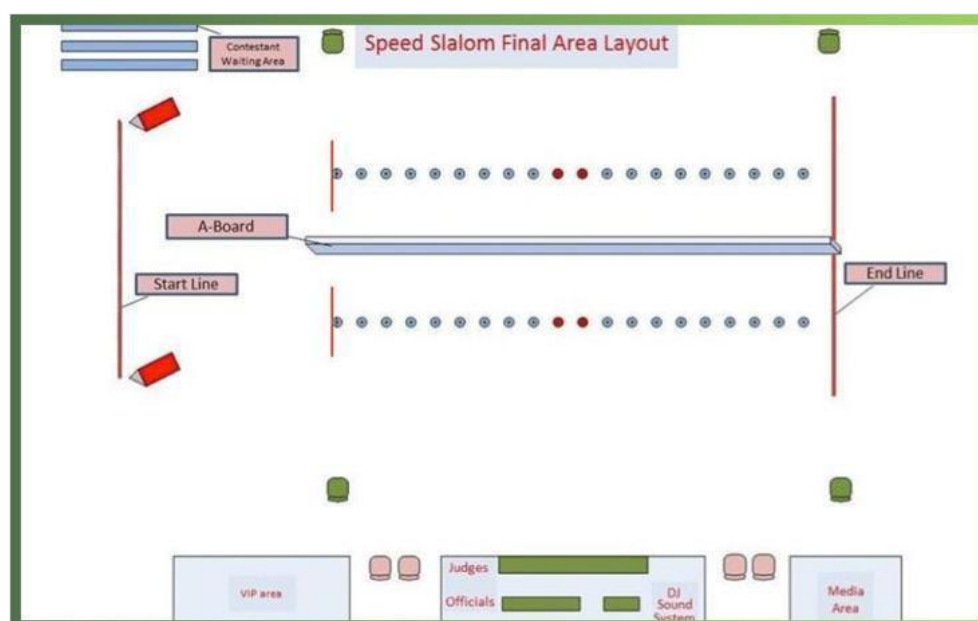


Figura 5: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE SPEED SLALOM: FASE FINAL (SISTEMAS KO)

7.2. REGULAMENTAÇÃO DA CONCORRÊNCIA

O Speed Slalom é estruturado em duas fases: uma fase classificatória, baseada em contrarrelógios individuais, e uma fase final (KO Systems), baseada em agrupamento para a eliminatória.

7.2.1. Fase Classificatória (Contrarrelógios)

Há duas corridas livres (trys) por patinador. Apenas a melhor classificação dos dois é considerada para o ranking de qualificação. Os patinadores com os melhores tempos se classificam para a fase final.

7.2.1.1. A ordem de sequência das primeiras corridas dos patinadores é baseada no mais recente Ranking Mundial Internacional, começando pelo ranking mais baixo. Patinadores sem ranking são adicionados aleatoriamente no início da lista e se apresentam primeiro.

7.2.1.2. A ordem de sequência das segundas corridas dos patinadores é baseada na classificação da primeira corrida, começando pela classificação mais baixa. Patinadores não ranqueados (sem tempo) são adicionados aleatoriamente no início da lista e se apresentam primeiro.

7.2.1.3. Dependendo do número de patinadores e a critério do árbitro principal, os 4, 8, 16, 32 ou 64 melhores patinadores se classificam para a fase final. (Veja Figura 6 e Figura 7).

7.2.1.4. Atletas que recebem uma desclassificação (DQ) em ambas as corridas classificatórias e, portanto, não têm tempo registrado não são elegíveis para participar da Fase Final

7.2.2. Fase Final (KO Systems)

7.2.2.1. Os patinadores classificados são agrupados por dois da seguinte forma: primeiro classificado contra último classificado, segundo contra penúltimo, etc. (Veja

7.2.2.2. Figura 6 e Figura 7) O primeiro patinador a ganhar 2 corridas avança para a próxima rodada, o outro é nocauteado.

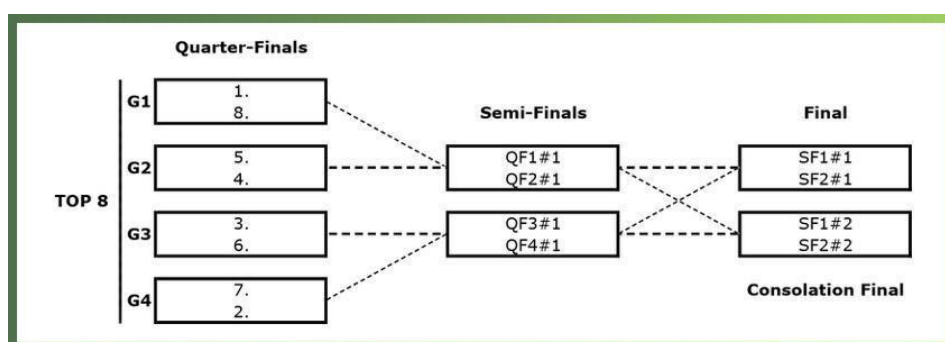


Figura 6: GRUPO DO SISTEMA KO TOP 8

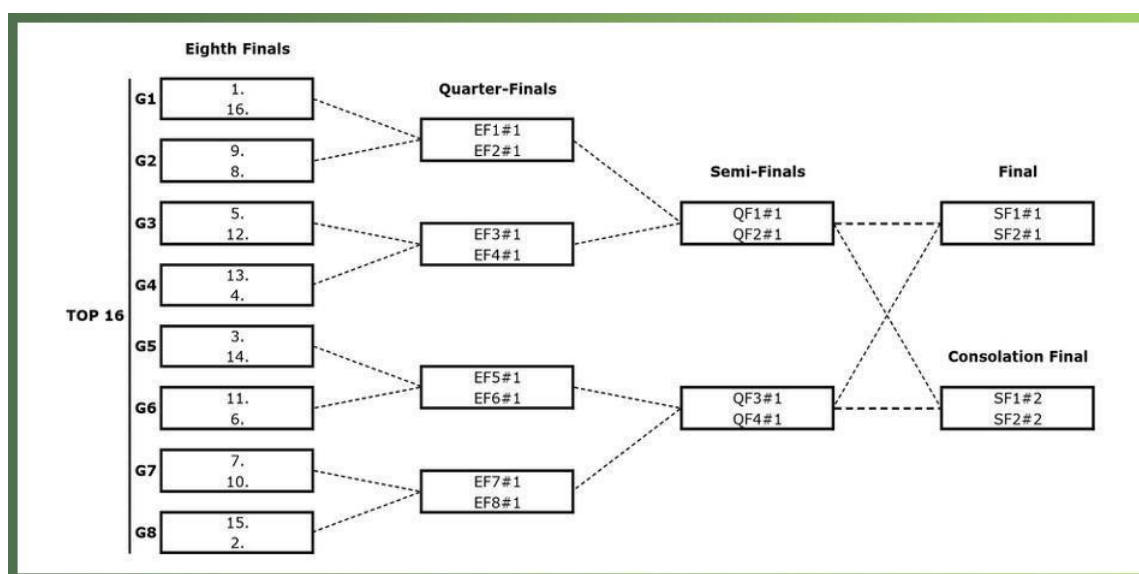


Figura 7: GRUPO DO SISTEMA KO TOP 16

7.2.2.3. Se um patinador qualificado desistir sem motivo válido, seu resultado é anulado e o patinador restante do grupo avança para a próxima rodada.

7.2.2.4. Se não houver vencedor em um grupo após 5 corridas, o patinador melhor ranqueado nas qualificatórias é declarado vencedor e avança para a próxima rodada.

7.2.2.5. Ao final da Rodada Semifinal, os vencedores de cada grupo da Semifinal disputam as posições 1 e 2 na Rodada Final, após os outros dois patinadores disputarem as posições 3 e 4 em uma Final de Consolação.

7.2.2.6. Cada patinador pode pedir um tempo de 15 segundos durante cada duelo.

7.3. REQUISITOS PARA SPEED SLALOM

7.3.1. Comando Start e Start

7.3.1.1. Fase Classificatória (Contrarrelógios)

- ❖ O comando de largada para uma corrida de qualificação gratuita é: "Em suas marcas" seguido de "Pronto"
- ❖ O patinador deve iniciar a corrida em até 5 segundos após o comando de largada "Pronto", ou será submetido a um aviso de falso início. No caso de duas largadas falsas consecutivas, a corrida é declarada nula.

- ❖ Após o "Pronto", o pé dianteiro do patinador deve estar dentro da caixa de largada (40cm x 2m) e nenhuma parte dela, incluindo as rodas, deve tocar nas linhas de largada dianteira e traseira.

Partes do pé de trás podem tocar a linha de largada de trás. Tanto os patins quanto partes deles devem tocar o chão. Uma vez que o pé dianteiro do patinador tenha saído do chão da caixa, ele não deve ser colocado completamente de volta dentro da área, nem parcial ou completamente atrás da linha de partida de trás. A oscilação do corpo do patinador é permitida. O tempo começa quando qualquer parte do corpo dos patinadores cruza a viga do portão.

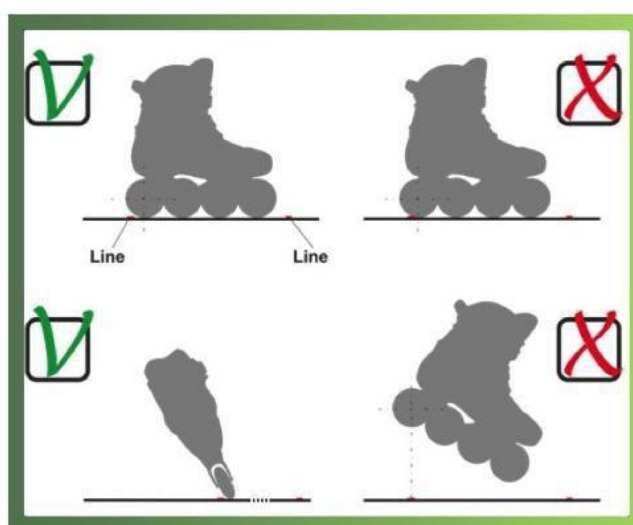


Figura 8: POSIÇÃO DO PÉ DIANTEIRO DO PATINADOR NA CAIXA DE LARGADA

7.3.1.2. Fase Final (Sistema KO)

O processo de comando inicial para uma execução da Fase Final é: "Em Seus Marcos. Preparar. [Sinal de bip]"

- ❖ "Em seus lugares": Os patinadores devem se preparar e escolher uma posição inicial em até 3 segundos, ou receberão um aviso de falso começo.
- ❖ "Set": Nenhum movimento ou oscilação corporal é permitido após o comando "Set", ou o patinador receberá um aviso de falso início.
- ❖ Sinal de Partida ("Bip"): Os patinadores devem esperar o sinal de largada ("Bip") para disparar, ou receberão um aviso de falso início.
- ❖ O pé dianteiro do patinador deve estar atrás da linha de largada e nenhuma parte dela, incluindo as rodas, deve tocar na linha de largada. Ambos os patins ou partes deles devem tocar o chão e não devem rolar. Nenhuma roda deve passar da linha de largada.

7.3.2. Entrada na linha do cone

Uma linha, perpendicular aos cones e nivelada com a borda frontal do primeiro cone, marca o fim da área de aceleração e o início da área de slalom.

- 7.3.2.1. Os patinadores devem entrar na linha do cone com um pé. A primeira parte do patin, seja a parte dianteira da primeira roda ou a ponta do ponto, marca a entrada na linha do cone. É permitido estar em uma roda durante a corrida e um patinador não pode ser penalizado por isso.

7.3.3. Linha de Fim

- 7.3.3.1. Os patinadores devem cruzar a linha de fundo com o pé de apoio com pelo menos uma roda tocando o chão.

7.4. CLASSIFICAÇÃO DE PENALIDADES

7.4.1. Penalidades na linha de largada

- 7.4.1.1. Se um patinador não travar dentro de 3 segundos após o comando "Em seus lugares", ele receberá um aviso de falso início.
- 7.4.1.2. Após o comando "Set", nenhum movimento ou oscilação corporal é permitido, ou um aviso de falso começo será emitido.
- 7.4.1.3. Se um patinador começar antes do sinal de largada (Bip), receberá um aviso de falso início.
- 7.4.1.4. É permitido até uma falsa largada por rodada por patinador. Se um patinador cometer duas falsas largadas na mesma rodada, será desclassificado da corrida atual. Após uma terceira falsa largada nessa rodada, eles serão desclassificados de toda a rodada.
- ❖ Exemplo 1: O Patinador 1 comete uma falsa largada na primeira tentativa e uma segunda na segunda. Portanto, o Patinador 1 está desclassificado da segunda tentativa.
 - ❖ Exemplo 2: O Patinador 1 comete uma falsa largada nas quartas de final. Isso não se aplica à semifinal. Portanto, o Skater 1 ainda pode uma falsa largada na semifinal.

7.4.2. Penalidades do Primeiro Cone

- 7.4.2.1. Se um patinador não estiver em um pé ao entrar na linha do cone, o primeiro cone é considerado cone perdido e ele receberá uma penalidade de primeiro cone. Se esse primeiro cone for chutado ou movido, apenas uma penalidade será aplicada.

7.4.2.2. Se o patinador não estiver em um pé ao passar pelo segundo cone, a corrida será anulada e nenhum tempo será dado.

7.4.3. Penalidades de Slalom

7.4.3.1. Se um patinador mudar de pé ou se seu pé livre tocar o chão antes da linha de meta, sua corrida será anulada e nenhum tempo será dado.

7.4.4. Penalidades na linha de fundo

7.4.4.1. Se a linha de fundo não for cruzada inicialmente pelo pé de apoio, a corrida será anulada e nenhum tempo será dado.

7.4.4.2. É proibido saltar a linha de fundo. Se for o caso, a corrida será anulada e nenhum tempo será dado. É permitido pular antes da linha de chegada se o patinador aterrissou antes da linha de chegada.

7.4.5. Penalidades com cone

7.4.5.1. Uma penalidade de +0,2 seg para cada cone chutado ou intervalo perdido será adicionada ao tempo do patinador.

7.4.5.2. Um cone para o qual o centro de marcação é revelado é considerado um cone chutado e uma penalidade de +0,2 segundos será adicionada ao tempo do patinador.

7.4.5.3. Cones movidos para os quais os centros de marcação não são revelados não são penalizados.

7.4.5.4. No caso especial, um cone movido rola de volta para sua marcação de cone, cobrindo seu centro, sem penalidade adicionada.

7.4.5.5. Se um cone movido derrubar outro cone, ambos receberão uma penalidade de +0,2 segundos. Exemplo: Se um patinador moveu um cone - ele receberá penalidade de +0,2 seg; se o cone que ele moveu derrubar outro cone da marca, ele receberá penalidade de +0,4 seg (+0,2 seg para cada um)

7.4.5.6. Se um patinador tiver mais de 4 penalidades de cone, sua corrida será anulada e não será dado tempo. Para competições de pequena escala, o número de penalidades por cone que levam à desclassificação da corrida fica a critério do Árbitro Chefe.

7.4.5.7. Um cone movido pela ação indireta do patinador é considerado um cone chutado.

7.5. COLHEDORES DE CONOS

As regras para os que tocam cones são as mesmas do Freestyle Slalom Classic (Veja 5.10).

7.6. CLASSIFICAÇÃO

7.6.1. Classificação da Fase Classificatória (Contrarrelógios)

7.6.1.1. A classificação final da Fase de Qualificação é baseada no melhor tempo de cada patinador em suas duas corridas.

7.6.1.2. Resolvendo empates:

Em caso de empate no melhor tempo de um patinador, o segundo tempo de qualificação será usado para determinar o ranking. Se o empate persistir (ou seja, ambos os tempos de qualificação forem idênticos), o Ranking Mundial Internacional de Speed Slalom dos patinadores será usado para desempatar. Se o empate ainda existir (sem ranking ou ranking mundial idêntico), a decisão final será tomada por cara ou coroa.

7.6.1.3. Patinadores que não tiverem tempo registrado em ambas as etapas de qualificação — seja por duas desclassificações (DQ) ou por combinação de uma desclassificação (DQ) e uma de Não Largar (DNS) — serão todos classificados conjuntamente em último lugar no ranking final da competição.

7.6.1.4. Patinadores que não largaram (DNS) em ambas as etapas classificatórias não serão incluídos no ranking final da competição.

7.6.1.5. Nos resultados oficiais da fase de qualificação, a performance de cada patinador receberá as seguintes informações para cada uma de suas duas corridas:

- ❖ Tempo Puro: O tempo bruto gravado para a corrida.
- ❖ Penalidades: O número de penalidades incorridas durante a execução.
- ❖ Tempo Total com Penalidades: O tempo final ajustado para a corrida (Tempo Puro + tempo adicional de penalidade).

7.6.2. Final Ranking

Essa classificação se aplica a todos os patinadores participantes da competição, incluindo tanto aqueles que avançaram pelas rodadas eliminatórias (Sistema K.O.) quanto aqueles que não avançaram.

7.6.2.1. As posições 1 e 2 são concedidas aos patinadores que chegaram à Rodada Final e são determinadas com base nos resultados dessa rodada.

7.6.2.2. As posições 3 e 4 são concedidas aos patinadores que chegaram à Rodada Semifinal, mas não avançaram para a Rodada Final. A classificação deles é determinada com base nos resultados da Pequena Final.

- 7.6.2.3. As posições 5 a 8 são concedidas aos patinadores que chegaram às Quartas de Final, mas não avançaram para a Semifinal. A classificação deles é determinada com base no melhor tempo da Fase de Qualificação.
- 7.6.2.4. As posições 9 a 16 são concedidas aos patinadores que chegaram à Rodada da Oitava Final, mas não avançaram para as Quartas de Final. A classificação deles é determinada com base no melhor tempo da Fase de Qualificação.
- 7.6.2.5. Esse padrão se repete em todas as rodadas eliminatórias subsequentes (por exemplo, Décima Sexta de Final), com os patinadores eliminados na mesma fase classificados de acordo com seu melhor tempo de qualificação.
- 7.6.2.6. Patinadores que não se classificaram para as fases finais de eliminação (sistema KO) serão classificados imediatamente após o último colocado dessas fases finais. A classificação específica deles dentro desse grupo será determinada pela classificação nos Contrarrelógios.
- 7.6.2.7.** Na tabela final de ranking, os resultados dos patinadores classificados para a fase final serão exibidos com seus melhores tempos tanto na fase de qualificação quanto na fase final. Patinadores que não se classificaram para a fase final serão listados apenas com seu melhor tempo de qualificação.

8. BATALHA DE SLALOM ESTILO LIVRE

Patinadores competem em pequenos grupos de 3 ou 4 e têm várias corridas para superar os adversários em técnica. Os dois melhores avançam para a próxima rodada. A classificação é feita por comparação direta entre os patinadores.

8.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A Área de Competição de Batalha de Slalom Freestyle é a mesma do Freestyle Slalom Classic (veja 5.1 e Figura 2).

8.2. COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS

8.2.1. Os grupos são calculados de acordo com o mais recente Ranking Mundial Internacional. Cada patinador é classificado na lista de acordo com seu Ranking Mundial Internacional. Patinadores não ranqueados são adicionados aleatoriamente no final da lista.

8.2.2. Cada grupo tem no mínimo 3 patinadores e no máximo 4 patinadores. Caso o número de patinadores registrados não permita ter grupos de 3 ou 4 patinadores, ou para reduzir o tempo de competição, grupos de qualificação podem ser organizados conforme decisão do árbitro principal.

8.2.3. No caso apenas de grupos de qualificação, o árbitro principal pode excepcionalmente decidir agrupar cinco patinadores juntos. Além disso, e exclusivamente durante a fase de qualificação, o árbitro principal pode decidir classificar apenas o patinador melhor classificado para a próxima rodada, a fim de reduzir o tempo de competição.

8.2.4. 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 Figura 10 & Figura 11)

8.2.4.1. Uma vez que os grupos são calculados e confirmados pelo árbitro principal, se algum patinador desistir após a publicação dos grupos, pode não haver reagrupamento dos patinadores, e o grupo para onde o patinador foi designado terá um patinador a menos.

8.2.4.2. Se um patinador desistir sem um motivo válido, como motivos médicos, ele pode ser penalizado por este evento, próximos eventos ou perder pontos no Ranking Mundial, segundo a Comissão Técnica Mundial de Skate Inline Freestyle.

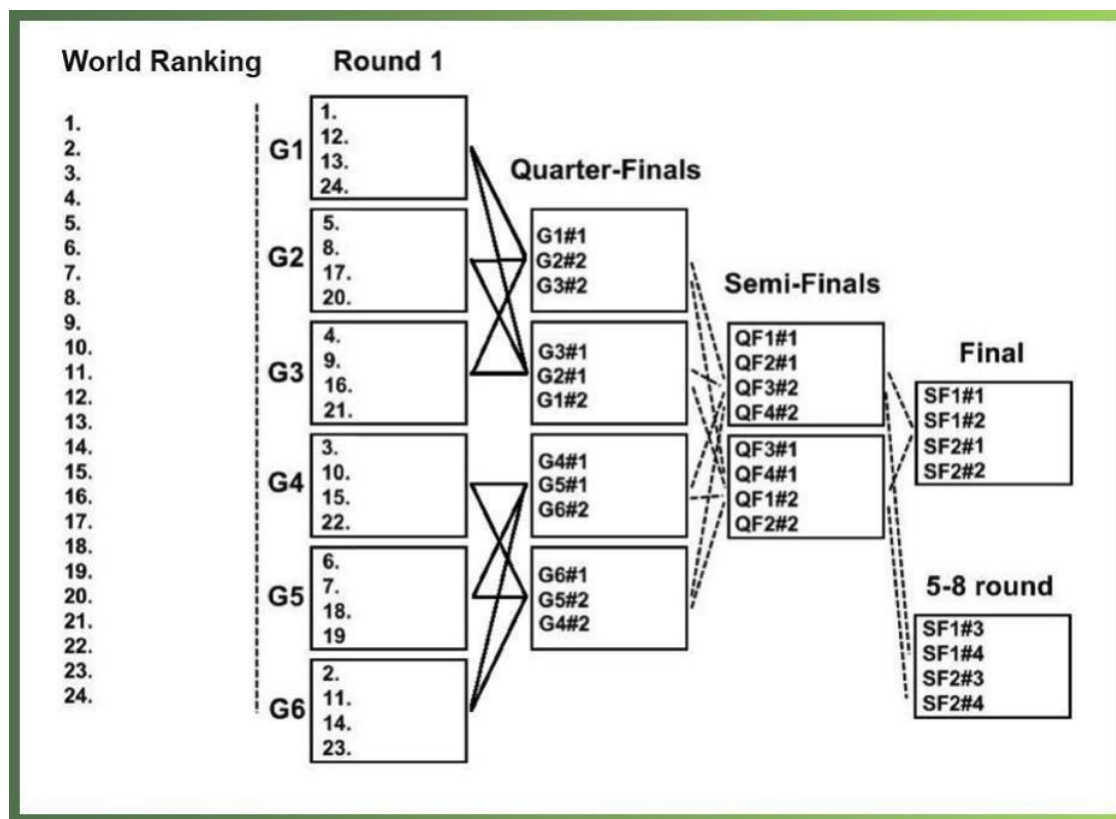


Figura 10: DIAGRAMA DE AGRUPAMENTO DE BATALHA 24

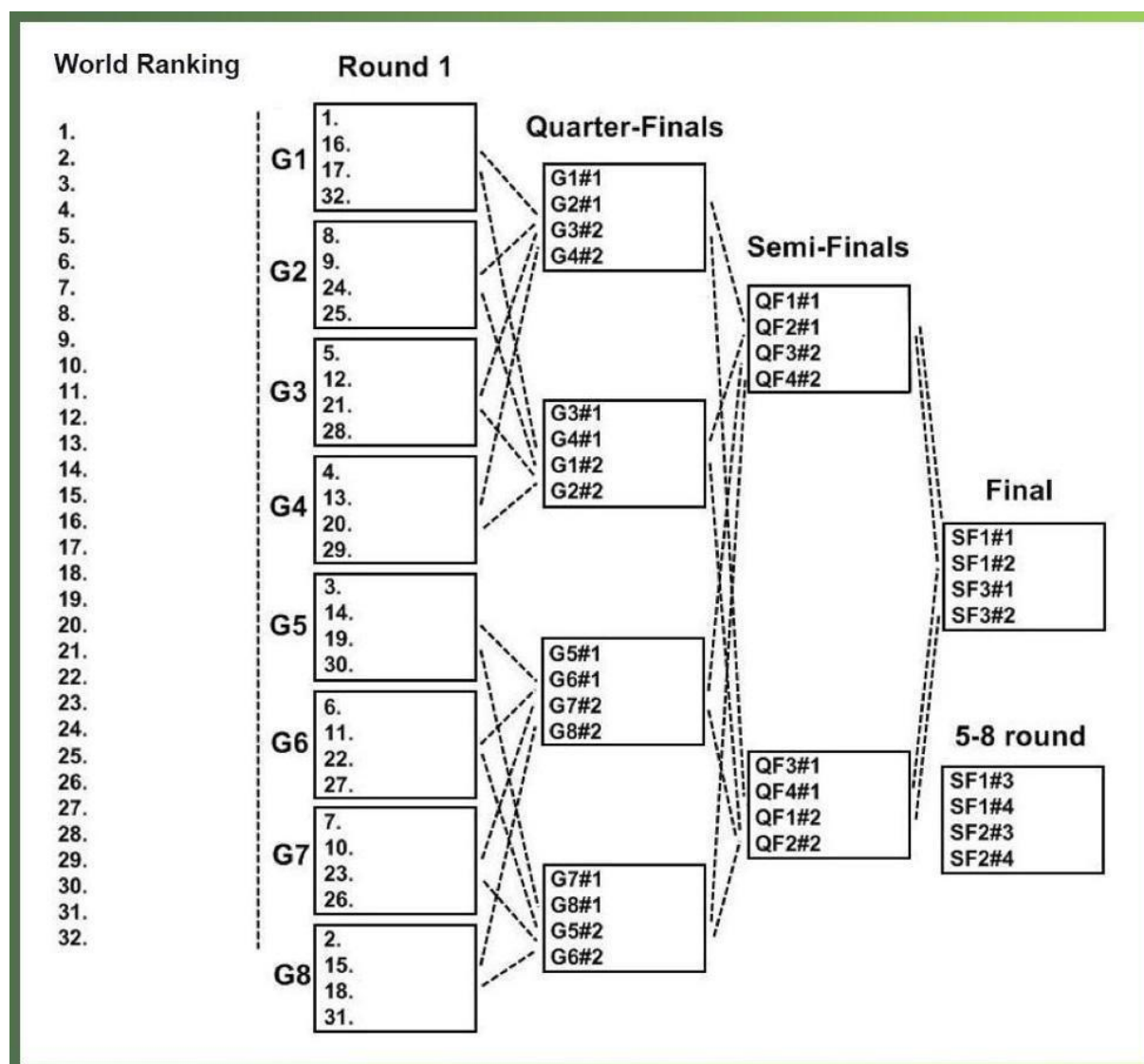


Figura 11: DIAGRAMA DE AGRUPAMENTO DE BATALHA 32

8.3. REGULAMENTAÇÃO DA CONCORRÊNCIA

8.3.1. Os patinadores de um grupo têm o mesmo número de corridas e se apresentam um a um. Cada tentativa dura 30 segundos. A contagem regressiva começa quando o patinador entra no primeiro cone, e os juízes param de julgar após exatamente 30 segundos

8.3.1.1. O número de corridas em um grupo varia: até as Quartas de Final, os patinadores podem ter 2 ou 3 corridas a critério do árbitro principal. Nas semifinais, os patinadores têm 3 corridas cada. Na Final de Consolação, os patinadores têm 2 corridas e 1 última manobra cada. Na final, os patinadores têm 3 corridas e 1 última manobra cada (veja 8.4).

- 8.3.1.2. Os patinadores do primeiro grupo são chamados para aquecimento na área de competição (1-5 min).
- 8.3.1.3. Enquanto isso, o MC apresenta os patinadores e anuncia a ordem para entrar no grupo atual.
- 8.3.1.4. Antes de cada corrida, os patinadores devem esperar o MC permitir que eles participem.
- 8.3.1.5. O DJ é responsável pela música. Os patinadores não podem escolher sua música.
- 8.3.2. Durante as temporadas:
 - 8.3.2.1. Não é obrigatório usar cada linha ou patinar cada cone.
 - 8.3.2.2. Apenas as atuações da fase atual são consideradas. As performances das rodadas anteriores não são levadas em consideração.
 - 8.3.2.3. Se o tempo não for exibido na tela, o MC deve informar os patinadores sobre o tempo restante: 20, 10, 5 segundos.
- 8.3.3. Após as corridas no final do grupo:
 - 8.3.3.1. Os patinadores devem aguardar os resultados na Área de Resultados.
 - 8.3.3.2. Durante a deliberação dos jurados, o MC chama os patinadores do próximo grupo para o aquecimento.
 - 8.3.3.3. Quando a deliberação dos jurados termina, o MC interrompe o aquecimento e anuncia os resultados na seguinte ordem: o primeiro patinador classificado (1), o último classificado (4), o segundo classificado (2) e o terceiro classificado (3). Os 2 patinadores classificados passam para a próxima rodada, os outros 2 estão fora.
 - 8.3.3.4. Em caso de empate, veja 8.4.1
 - 8.3.3.5. Nos eventos em que a fórmula de "julgamento duplo" com 2 equipes de juízes é utilizada, as regras 8.3.1.2 e 8.3.3.2 não podem ser aplicadas.
- 8.3.4. Na Rodada Final:
 - 8.3.4.1. Ao final da Rodada Semifinal, os dois melhores patinadores de cada grupo se classificam para a final para disputar as posições 1 a 4. Os dois últimos classificados de cada grupo disputarão as posições 5 a 8 na final de consolação.
 - 8.3.4.2. De acordo com a decisão do árbitro principal antes do início da competição Freestyle Battle, a final de consolação pode ser cancelada.

- 8.3.4.3. Apenas na final, os patinadores finalistas escolhem sua ordem da seguinte forma: o melhor classificado no Ranking Mundial Internacional escolhe o primeiro entre as 4 vagas disponíveis (1, 2, 3 ou 4), o segundo melhor colocado escolhe entre as 3 vagas restantes, o terceiro melhor colocado escolhe entre as 2 vagas restantes, O quarto patinador fica com a última vaga disponível.

8.4. MELHOR TRUQUE E ÚLTIMO TRUQUE

8.4.1. Melhor Truque:

Em qualquer rodada, em caso de empate entre dois patinadores, os jurados podem pedir o prêmio de Melhor Truque.

- 8.4.1.1. Uma Melhor Vaza consiste em uma única vaza repetida o maior número possível de vezes.
- 8.4.1.2. A decisão final dos juízes é baseada apenas na Melhor Obra, independentemente das corridas anteriores realizadas pelos patinadores envolvidos durante a rodada.
- 8.4.2. O procedimento do Melhor Truque é o seguinte:
- 8.4.2.1. A ordem de partida é feita pelo árbitro principal. O vencedor do sorteio escolhe a ordem.
- 8.4.2.2. Cada patinador envolvido tem no máximo 2 tentativas consecutivas de 30 segundos. Se a primeira tentativa ultrapassar 10 segundos, o patinador não tem uma segunda tentativa. Apenas a melhor tentativa é levada em consideração.
- 8.4.2.3. Depois de realizar os Melhores Manobras, o apresentador vai até a mesa dos jurados e passa o microfone para cada juiz, que anuncia sua decisão individual. O patinador que receber mais votos ganha o prêmio de Melhor Truque.

8.4.3. A Última Vaza é uma sequência suplementar adicionada nas Rodadas Final e Final de Consolação.

- 8.4.3.1. Uma Última Vaza consiste em uma única vaza repetida o maior número possível de vezes.
- 8.4.3.2. A soma das corridas e da última vaza é levada em consideração pelos juízes para a classificação do grupo
- 8.4.4. O procedimento do Último Truque é o seguinte:
- 8.4.4.1. A ordem de ir é a mesma das corridas.

- 8.4.4.2. Cada patinador tem no máximo 2 tentativas consecutivas de 30 segundos. Se a primeira tentativa ultrapassar 10 segundos, o patinador não tem uma segunda tentativa. Apenas a melhor tentativa é levada em consideração.

8.5. REQUISITOS DE TÉCNICA

8.5.1. Manobras, Padrões e Requisitos Gerais.

- 8.5.1.1. Uma manobra = movimento de slalom normalmente realizado em uma linha de cone que pode ser identificada pelo Juiz. As vazas podem ser executadas em qualquer número de cones, mas o número mínimo de cones para que a vaza seja validada pelo Juiz sem penalidades - 4 cones (ou 3 rotações giras). Se uma manobra não for realizada em 4 cones ou 3 rotações giratórias, um juiz ainda a contará como uma manobra, mas diminuirá o valor da manobra.

- 8.5.1.2. Transições, troca de pés ou troca de direção de um truque para outro truque da mesma ou de família diferente são permitidos. No entanto, a transição deve ser feita sem pausa para ser validada.

- 8.5.2. As famílias de Manobras também são levadas em conta pelos Juízes. Não é obrigatório que o patinador use todas as famílias de Manobras, mas os juízes comparam não só a qualidade, comprimento, velocidade, clareza etc., mas também uma variedade para comparar os patinadores em grupo.

8.5.2.1. Manobras de sentar:

O patinador deve estar sempre agachado, com a cintura abaixo da altura do joelho, ao atuar nos cones.

8.5.2.2. Manobras de salto:

Ambos os pés devem estar no ar ao mesmo tempo.

8.5.2.3. Manobras de giro:

O patinador deve ter pelo menos uma roda tocando o chão durante a rotação, e deve permanecer dentro da linha do cone durante a rotação.

8.5.2.4. Manobras de lineares:

Manobras feitos na direção para frente, seja para frente ou para trás, e dentro da linha do cone, com apenas uma roda tocando o chão.

8.5.2.5. Outros Manobras:

Não inclua Manobras de sentar, pular, girar ou rodar.

8.5.3. Os juízes não podem considerar "tentativas" de manobras ou transições como uma manobra, mas sim como uma manobra perdida ou não conta se não for totalmente executada ou não for aterrissada corretamente.

8.5.4. As performances dos patinadores dentro do mesmo grupo não são pontuadas, mas classificadas por comparação direta, após deliberação dos jurados que tomam uma decisão comum. Os jurados baseiam sua classificação em critérios técnicos:

8.5.4.1. Quantidade e Qualidade: A dificuldade de uma manobra é avaliada de acordo com o número de repetições, bem como pela qualidade de sua execução, pelo controle do patinador do início ao fim da manobra. Um truque com menos repetição, mas com saída dominada, será preferido a um truque um pouco mais longo do qual o patinador sai ao desabar (o número de cones executados também é levado em conta na comparação). Um truque é considerado dentro da linha se uma roda cruzar uma das linhas paralelamente às bordas laterais dos cones.

8.5.4.2. Continuidade e Fluxo: Manobras com largadas e saídas controladas, além de transições suaves entre as diferentes fases das linhas.

8.5.4.3. Variedade de manobras: Executar uma ampla variedade de manobras mostra uma conquista técnica mais completa do que focar apenas em uma habilidade.

8.5.4.4. Footwork e Linking: Integrar um truque ao footwork mostra uma conquista técnica maior do truque em si do que fazer o mesmo truque sem introdução ou saída do footwork. A complexidade do próprio jogo de pés também é levada em consideração.

8.6. PÊNALTIS

8.6.1. Não há penalidade por falha em uma manobra, chutar cones, perder o equilíbrio ou cair. No entanto, eles diminuem a qualidade técnica do desempenho do patinador.

8.6.2. Cones chutados ou errados:

8.6.2.1. Cones chutados e errados durante uma manobra são levados em conta diminuindo o "comprimento" da manobra. por exemplo, 2 cones expulsos de uma vaza de 8 cones = vaza de 6 cones.

8.6.2.2. Da mesma forma, desempenhos em cones previamente chutados não serão levados em consideração. por exemplo, um truque realizado em 6 cones com um cone previamente chutado no meio deles contará como truque dos 5 cones.

8.6.3. Quedas:

Em caso de queda, o truque realizado só será levado em conta até a perda de equilíbrio do patinador.

8.6.4. Quedas:

Se a mesma manobra for executada várias vezes na mesma rodada, apenas a melhor tentativa será considerada. Um truque semelhante ou manobras semelhantes repetidas várias vezes na mesma rodada reduz a apreciação da variedade do patinador.

8.7. COLHEDORES DE CONOS

8.7.1. Os colhedores de cones devem trocar todos os cones em suas marcações após cada corrida.

8.7.2. Os colhedores de cones devem garantir que a área esteja livre antes e durante cada corrida.

8.7.3. Os colhedores de cones não devem usar patins quando estiverem de serviço.

8.8. CLASSIFICAÇÕES

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

8.8.1.1. Se todos os jurados concordarem com a classificação do grupo, ela é validada sem deliberação e imediatamente anunciada pelo MC.

8.8.1.2. Se os juízes não chegarem a um acordo unânime sobre a classificação do grupo, um processo de deliberação deverá ocorrer da seguinte forma:

- ❖ Cada juiz tem um minuto para explicar sua classificação.
- ❖ Após a fase de explicação, cada juiz pode revisar sua própria classificação de grupo.

8.8.1.3. Se os juízes não chegarem a um acordo unânime, prevalecerá a decisão majoritária (ou seja, uma decisão 2 contra 1). Isso será especificado pelo MC durante o anúncio dos resultados.

8.8.1.4. Se não houver maioria clara (2 contra 1), as posições atribuídas a cada patinador por cada juiz serão somadas, e os patinadores serão classificados do menor total (1º lugar) ao total mais alto (4º lugar). Em caso de empate no total, consulte a seção 8.8.1.5.

8.8.1.5. Se os juízes não conseguirem decidir entre dois patinadores, podem solicitar uma Melhor Manobra (Veja 8.4).

8.8.2. A classificação final da competição é a seguinte:

- 8.8.2.1. As posições 1 a 4 vão para os patinadores que chegaram à Fase Final. Eles são determinados de acordo com os resultados da Rodada Final.
- 8.8.2.2. As posições 5 a 8 são concedidas aos patinadores que chegaram à Rodada Semifinal, mas não avançaram para a Rodada Final. A classificação deles é determinada com base nos resultados da Pequena Final. Se a Final Pequena não acontecer, os dois patinadores que ficaram em 3º lugar em seus respectivos grupos semifinais receberão o 5º lugar conjuntamente, enquanto os dois que ficaram em 4º lugar receberão o 7º lugar em conjunto.
- 8.8.2.3. Os quatro patinadores que ficaram em 3º lugar em seus respectivos grupos das quartas de final serão classificados conjuntamente em 9º lugar geral. Os quatro patinadores que ficaram em 4º lugar em seus respectivos grupos das quartas de final serão classificados conjuntamente em 13º lugar geral.
- 8.8.2.4. Os oito patinadores que ficaram em 3º lugar em seus respectivos grupos de Oitava de Final serão classificados conjuntamente em 17º lugar geral. Os oito patinadores que ficaram em 4º lugar em seus respectivos grupos de Oitavas de Final serão classificados conjuntamente em 25º lugar geral.
- 8.8.2.5. O mesmo princípio de classificação se aplica a qualquer rodada de eliminação anterior, com os patinadores ranqueados conjuntamente com base em sua posição final em seus respectivos grupos.

9. SLIDES LIVRE

Os patinadores competem em pequenos grupos de 4 e têm várias corridas para superar seus adversários em técnica. Os dois melhores avançam para a próxima rodada. A classificação é feita por comparação direta entre os patinadores. O uso de todos os dispositivos de proteção, incluindo capacete, é altamente recomendado para essa disciplina.

9.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

9.1.1. A superfície da Área de Competição deve ser adequada para Slides: plana e lisa, sem buracos ou saliências.

9.1.2. As mesas dos juízes ficam de frente para a área de execução. Eles devem estar pelo menos a 1 m da área de competição.

9.1.3. A área de competição deve ter 40 m de comprimento por 5 m de largura (largura e comprimento podem ser reduzidos dependendo do tamanho do local e dependem da decisão do árbitro chefe), incluindo:

9.1.3.1. Uma área de aceleração de 20 m entre a linha de largada e a linha de slide, para o competidor acelerar e executar a manobra.

9.1.3.2. Uma área de Slides de 20 m delimitada em ambos os lados por linhas de cones, colocadas a 1 m de distância uma da outra para indicar a marcação de distância de 1 m.

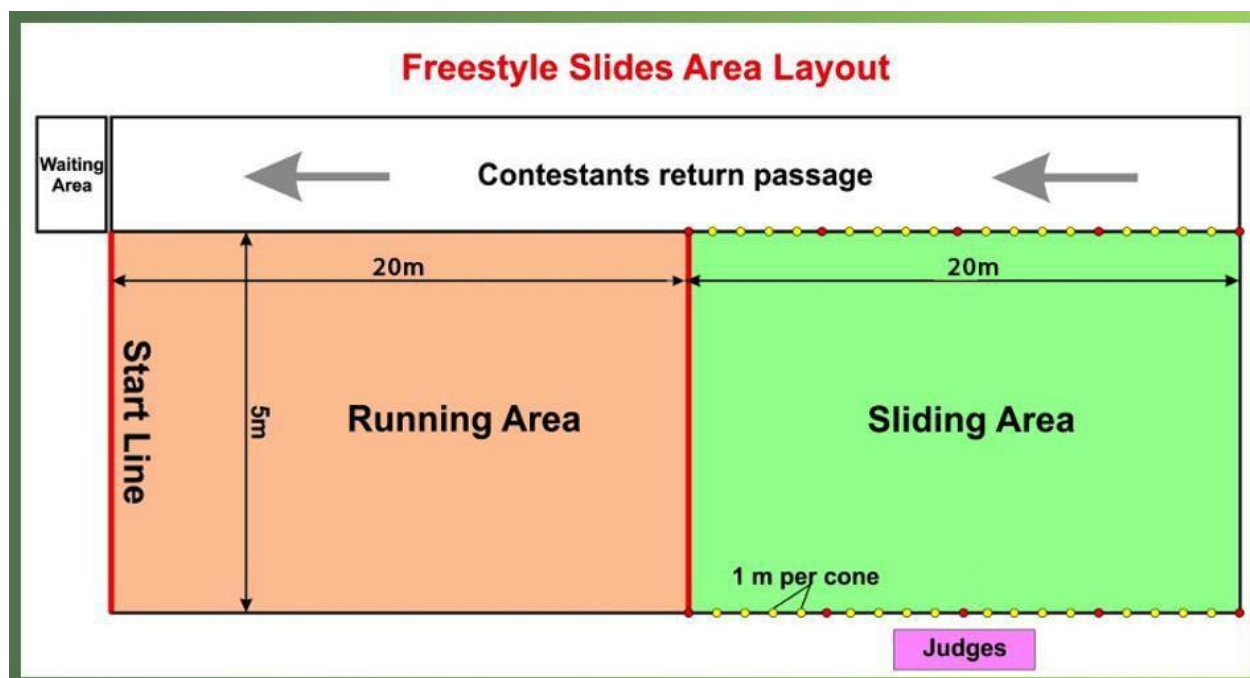


Figura 12: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE SLIDES FREESTYLE

9.2. COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS

9.2.1. Os grupos são determinados com base no mais recente Ranking Mundial Internacional da Slide. Cada patinador é colocado na lista de acordo com seu ranking, enquanto patinadores não ranqueados são adicionados aleatoriamente ao final da lista.

Em eventos onde a maioria dos patinadores não possui um Ranking Mundial Internacional, rodadas classificatórias podem ser realizadas para fins de agrupamento. Os patinadores serão agrupados com base em seus resultados. Se o tempo permitir, cada patinador poderá fazer duas corridas, sendo o melhor resultado usado para agrupamento. Se o tempo não permitir, cada patinador terá direito a apenas uma corrida, que determinará seu agrupamento.

9.2.2. Cada grupo tem no mínimo três patinadores e no máximo quatro patinadores. Caso o número de patinadores registrados não permita ter grupos de três ou quatro patinadores, ou reduza o tempo de competição, grupos de qualificação podem ser organizados conforme decisão do árbitro chefe.

9.2.3. ~~No caso apenas de grupos de pré qualificação, o árbitro principal pode decidir excepcionalmente agrupar cinco patinadores juntos. Além disso, e exclusivamente durante a fase de qualificação, o árbitro principal pode decidir classificar apenas o patinador melhor classificado para a próxima rodada, a fim de reduzir o tempo de competição.~~

9.2.4. 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 Figura 10 & Figura 11)

9.2.4.1. Uma vez que os grupos são calculados e confirmados pelo árbitro principal, se algum patinador desistir após a publicação dos grupos, pode não haver reagrupamento dos patinadores, e o grupo para onde o patinador foi designado terá um patinador a menos.

9.2.4.2. Se um patinador desistir sem um motivo válido, como motivos médicos, ele pode ser penalizado por este evento, próximos eventos ou perder pontos no Ranking Mundial, segundo a Comissão Técnica Mundial de Skate Inline Freestyle.

9.3. REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO

9.3.1. Todos os patinadores de um grupo têm o mesmo número de corridas e se apresentam uma a uma.

9.3.1.1. O número de corridas por patinador varia conforme a rodada: até a Rodada Final, cada patinador tem quatro corridas. Na final, cada patinador tem cinco corridas.

9.3.2. Os patinadores do primeiro grupo são chamados para aquecimento na área de competição (1-5 min).

9.3.2.1. Enquanto isso, o MC apresenta os patinadores e anuncia a ordem para entrar no grupo atual.

9.3.2.2. Antes de cada corrida, os patinadores devem esperar o MC permitir que eles participem.

9.3.2.3. 9.3.3.3. Durante as temporadas:

9.3.3.1. Os patinadores podem fazer slides simples ou combinações de slides. Não há limitação (Veja 9.5).

9.3.3.2. As 3 melhores corridas (de 4) de cada patinador são consideradas.

- ❖ Na Final, as 4 melhores corridas (de 5) de cada patinador são consideradas;
- ❖ As performances das rodadas anteriores não são levadas em conta;
- ❖ O slide de dispensa é usado em caso de empate.

9.3.3.3. Apenas os deslizes realizados na Área de Slides são levados em consideração.

9.3.3.4. Apenas a distância deslizada dentro da área de Slides é considerada.

9.3.3.5. Slides que se estendem para fora da Área do Slide são considerados incompletos e serão penalizados pelos juízes. Apenas a parte realizada dentro da Área de Slides será avaliada, e um valor reduzido será concedido.

9.3.3.6. Patinadores que não conseguirem parar completamente dentro da Área do Slide serão considerados como tendo realizado um deslize/apresentação incompleta. Eles serão penalizados pelos juízes e receberão um valor menor por essa tentativa.

9.3.4. Após as corridas ao final de cada grupo:

9.3.4.1. Durante a deliberação dos jurados, o MC chama os patinadores do próximo grupo para o aquecimento.

9.3.4.2. A deliberação dos jurados e o processo de classificação de grupos seguem o mesmo procedimento da Batalha de Slalom Estilo Livre (ver seções 8.8.1 a 8.8.1.5).

Consulte 9.4. Em caso de empate.

9.3.4.3. Após a deliberação dos jurados, o MC interrompe o aquecimento e anuncia os resultados na seguinte ordem: o primeiro classificado (1º), o último classificado (4º), o segundo classificado (2º) e o terceiro classificado (3º). Os dois patinadores classificados avançam para a próxima fase; os outros dois são eliminados.

9.3.4.4. Em caso de empate, veja 9.4

9.3.5. Na Rodada Final:

- 9.3.5.1. Ao final da Rodada Semifinal, os dois melhores patinadores de cada grupo se classificam para a final para disputar as posições 1 a 4. Os dois últimos classificados de cada grupo disputarão as posições 5 a 8 na final Small.
- 9.3.5.2. De acordo com a decisão do árbitro principal antes do início da competição Freestyle Slides, a final pequena pode ser cancelada.
- 9.3.5.3. Na final, os patinadores finalistas escolhem sua ordem da seguinte forma: o melhor ranqueado no Ranking Internacional do Slide escolhe em primeiro entre as 4 vagas disponíveis (1, 2, 3 ou 4), o segundo melhor colocado escolhe entre as 3 vagas restantes, o terceiro melhor colocado escolhe entre as 2 vagas restantes, O quarto patinador fica com a última vaga disponível.

9.4. MELHOR SLIDE

- 9.4.1. Em qualquer rodada, em caso de empate entre dois patinadores, os jurados podem solicitar um Melhor Deslize.
- 9.4.2. Um Melhor Slide consiste em um único slide. (Veja 9.5)
- 9.4.3. A decisão final dos jurados é baseada apenas na apresentação do Melhor Deslize, independentemente das corridas anteriores realizadas pelos patinadores envolvidos durante a rodada.
- 9.4.4. O procedimento do melhor slide é o seguinte:
 - 9.4.4.1. A ordem de partida é feita pelo árbitro principal. O vencedor do sorteio escolhe a ordem.
 - 9.4.4.2. Cada patinador envolvido pode fazer no máximo duas tentativas consecutivas. Apenas a melhor tentativa será considerada.
 - 9.4.4.3. Após o melhor slide ser executado, o apresentador vai até a mesa dos jurados e passa o microfone para cada juiz, que anuncia sua decisão individual. O patinador que receber mais votos ganha o Best Slide.

9.5. REQUISITOS DE TÉCNICA

As performances dos patinadores dentro do mesmo grupo não são pontuadas, mas classificadas por comparação direta, após deliberação dos jurados que tomam uma decisão comum. Os jurados baseiam sua classificação em critérios técnicos:

9.5.1. Dificuldade

O critério principal para classificar os patinadores é a dificuldade dos Manobras realizados com sucesso. A dificuldade relativa de cada tipo de manobra dentro de cada família de manobras é descrita no Apêndice C: Matriz de Manobras de Freestyle Slides.

A dificuldade de uma manobra é ponderada junto com outros critérios, como qualidade da execução e outros critérios descritos nesta seção 9.5.

9.5.2. Duração e Qualidade:

A dificuldade de uma manobra é avaliada de acordo com sua duração, bem como pela qualidade de sua execução, e pelo controle do patinador do início ao fim da manobra. Uma manobra mais curta, mas com uma saída dominada, será preferida a uma manobra mais longa, da qual o patinador sai desabando.

9.5.2.1. O comprimento mínimo para um único escorregador é de 2 metros. No entanto, como a dificuldade base de um escorregador é definida em 4 metros, toboáguas mais curtas receberão um valor menor.

9.5.2.2. Uma combinação de Slides (combo) consiste em 2 ou mais manobras simples combinadas com transições para um único deslize. Em combo, o comprimento mínimo de cada slide é de 2 m e a distância de transição não deve exceder 1 m.

9.5.3. Continuidade e Fluxo:

Manobras com largadas e saídas controladas, além de transições suaves para combos entre os diferentes slides.

9.5.4. Manejo corporal com uso dominado da parte superior do

corpo. 9.5.5. Variedade de Manobras:

Executar uma ampla variedade de manobras mostra uma conquista técnica mais completa do que focar apenas em uma habilidade.

9.5.5.1. Os patinadores devem mostrar slides de no mínimo duas famílias.

9.6. PÊNALTIS

9.6.1. Em caso de tropeço ou queda, o ferrolho é considerado nulo.

9.6.2. Se uma ou ambas as mãos de um patinador tocarem o chão, o Slides é considerado nulo.

9.6.3. Se um patinador repetir várias vezes o mesmo deslize durante uma rodada, apenas a melhor tentativa será considerada.

9.7. FINAL RANKING

O ranking final do Freestyle Slides segue a mesma organização do Freestyle Slalom Battle (Veja 8.8.2).

10. SALO LIVRE

Os patinadores têm várias tentativas de pular o mais alto possível sobre uma barra.

10.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO E EQUIPAMENTOS

10.1.1. Área de Competição

A área de Free Jump consiste em:

- ❖ Uma linha de largada, de 5m de largura, com dois cones colocados em suas extremidades;
- ❖ Uma área de subida de comprimento mínimo de 10m, não delimitada em largura;
- ❖ Uma área de pouso, de 5m de comprimento e não delimitada em largura;
- ❖ Uma linha de chegada, de 5m de largura, com dois cones colocados em suas extremidades.

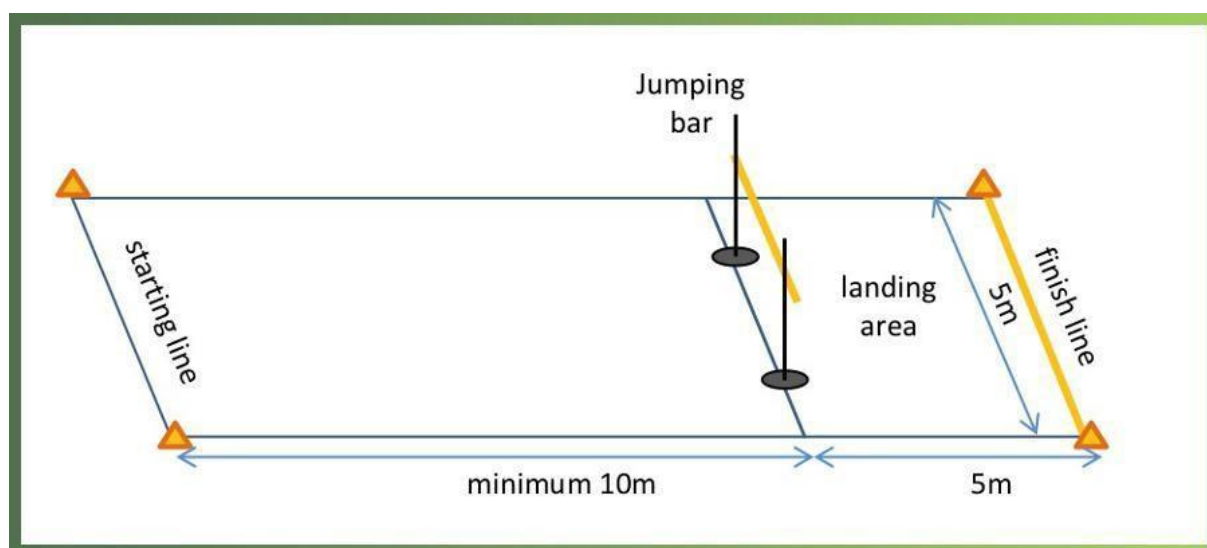


Figura 13: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE FREE JUMP

10.1.2. Equipamento

O equipamento mínimo exigido consiste em dois postes graduados de 0,4 m a 1,80 m, e uma barra com pelo menos 3 metros de comprimento. É obrigatório ter barras sobressalentes disponíveis para substituição, se necessário.

Uma linha de chegada deve ser marcada (usando fita adesiva) 5 metros além da barra.

10.2. COMPETIDORES

10.2.1. Equipamentos de Proteção

Nenhum equipamento de proteção é obrigatório. No entanto, protetores de punho são fortemente recomendados.

10.3. REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO

A ordem de partida dos patinadores é determinada pela ordem inversa do mais recente Ranking Mundial Internacional publicado.

10.3.1. Regulamentos

10.3.1.1. O competidor deve pular uma barra. Eles podem fazer 2 ou 3 tentativas, dependendo da decisão do Árbitro Chefe. Se o salto for bem-sucedido, o competidor avança para a próxima rodada.

10.3.1.2. Um competidor pode optar por pular uma altura e esperar pela próxima rodada. No entanto, a altura da primeira barra ("salto de entrada") é obrigatória e não pode ser pulada.

10.3.1.3. Se a barra cair após o salto, ou se o competidor passar por baixo da barra, o salto é considerado reprovado.

10.3.1.4. O salto é considerado bem-sucedido se o competidor aterrissar sem cair e sem tocar o chão com as mãos, joelhos ou qualquer outra parte do corpo. O saltador deve cruzar a linha de chegada para que a tentativa seja validada. Se o patinador cair após cruzar a linha de chegada, a tentativa é válida. Se o patinador cair antes da linha, a tentativa é considerada um fracasso.

10.3.1.5. Se o competidor falhar na tentativa final, ele é eliminado da competição.

10.3.1.6. A competição começa em diferentes níveis para Mulheres Júnior, Mulheres, Homens Júnior e Homens. O Árbitro Chefe determinará a altura inicial da barra e as sequências de alturas com base no contexto (restrições de tempo, categoria, tipo de evento, etc.). Todos os patinadores devem tentar o primeiro salto.

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

❖ Júnior U19 Feminino: 60cm/70cm/80cm/85cm/90cm/95cm e assim por diante...

❖ Mulheres: 80cm/90cm/100cm/105cm/110cm/115cm e assim por diante...

❖ Júnior Sub-19 Masculino: 80cm/90cm/100 cm/105cm/110cm/115cm e assim por diante...

❖ Homens: 100cm/110cm/120cm/125cm/130cm/135cm e assim por diante...

10.3.1.7. Quando restam apenas três patinadores, eles devem escolher a altura do salto em consulta entre si. Se não houver acordo entre os atletas finais, a altura mais baixa solicitada será definida. Essa altura mínima deve ser pelo menos 2 cm maior que a altura anterior.

10.3.1.8. Um patinador que atrase injustamente o início de um teste pode ter essa tentativa anulada e registrada como fracasso. Cabe ao Árbitro Chefe decidir, com base em todas as circunstâncias, o que constitui um atraso irrazoável. O responsável responsável informará ao patinador quando tudo estiver pronto para o início do teste, e o tempo permitido para a tentativa começará a partir desse momento.

10.3.1.9. Se o patinador decidir posteriormente não tentar um teste, será considerado reprovação após o tempo permitido para o teste expirar. Não será concedido tempo adicional para ajustes adicionais. Se o tempo permitido expirar após o início do teste do atleta, a tentativa não será anulada

10.4. CLASSIFICAÇÃO FINAL & GESTÃO DE EMPATES

Os patinadores são classificados de acordo com seu maior salto bem-sucedido.

10.4.1. Os empates serão resolvidos da seguinte forma para as posições 1 a 3:

10.4.1.1. O atleta com o menor número de saltos na altura em que ocorre o empate recebe a colocação mais alta.

10.4.1.2. Se o empate ainda persistir, o atleta com menos tentativas totais receberá a colocação mais alta.

10.4.1.3. Se o empate ainda persistir, o atleta que tiver o primeiro salto falhado mais alto será premiado com a colocação mais alta.

10.4.1.4. Salto de Ouro

Se o empate ainda persistir, os saltadores farão saltos adicionais. A altura inicial deve ser 2 cm maior do que a barra mais alta saltada com sucesso.

10.4.1.4.1. Cada saltadora tem no máximo três tentativas por altura. No entanto, se um saltador conseguir e o outro falhar na mesma tentativa, não serão permitidas outras tentativas, e quem conseguir será premiado com a colocação mais alta (Salto Dourado).

10.4.1.4.2. Após cada altura, a barra é alternadamente abaixada ou elevada em 2 cm até que um saltador consiga atingir uma determinada altura ou tentativa.

10.4.1.4.3. Atletas empatados dessa forma devem pular em cada tentativa e não podem pular uma tentativa.

10.4.2. Os empates serão resolvidos da seguinte forma para o 4º lugar e todos os lugares subsequentes:

- 10.4.2.1. O atleta com menos saltos na altura em que ocorre o empate recebe a colocação mais alta.
 - 10.4.2.2. Se o empate ainda persistir, o atleta com menos tentativas totais receberá a colocação mais alta.
 - 10.4.2.3. Se o empate ainda persistir, o atleta que tiver o primeiro salto falhado mais alto será premiado com a colocação mais alta.
 - 10.4.2.4. Se o empate ainda persistir, os atletas empatados terão a mesma classificação.
- 10.4.3. Desclassificação (DQ) e Não Iniciou (DNS)
- 10.4.3.1. Qualquer patinador que não conseguir passar por qualquer barra durante a competição será considerado Desclassificado (DQ) e ficará em último lugar na competição.
 - 10.4.3.2.** Qualquer patinador que tenha se inscrito no evento, mas não tente nenhum salto, será considerado DNS e não deverá aparecer no ranking final.

11. SPEED SLALOM POR EQUIPE

Essa disciplina opcional pode ser realizada em formato misto ou separado por gênero.

Os competidores patinam por uma linha de cones o mais rápido possível, com um pé só.

11.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição do Speed Slalom por Equipes é idêntica à do Speed Slalom individual. (Veja a Seção 7.1 do Regulamento Mundial de Patinação Livre em Linha)

11.2. REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO

Os regulamentos da competição de Speed Slalom por Equipes são geralmente os mesmos da competição de Speed Slalom. (Consulte a Seção 7.2 do Regulamento Mundial de Skate Inline Freestyle).

No entanto, as seguintes regras se aplicam especificamente ao formato de competição por equipes:

11.2.1. Composição e Categorias da Equipe

11.2.1.1. Estrutura da Equipe:

11.2.1.1.1. Formato Misto: Cada equipe deve ter no mínimo quatro (4) e no máximo seis (6) patinadores:

- ❖ 2 Homens e 2 Mulheres (obrigatório)
- ❖ Além disso, até 2 patinadores substitutos (1 homem e 1 mulher,

opcional) 11.2.1.1.2. Formato separado por gênero: Cada equipe deve ter no mínimo três (3) e no máximo quatro (4) patinadores:

- ❖ 3 patinadores principais do mesmo gênero (obrigatório)
- ❖ Além de 1 patinador substituto (opcional) do mesmo gênero dos 3 membros principais.

11.2.1.1.3. As equipes podem incluir patinadores juniores e seniores. Um mesmo patinador deve ser registrado em apenas uma equipe.

11.2.1.1.4. Em Mundo Campeonatos, Continental Campeonatos, e Nos Campeonatos de Área, cada país pode registrar apenas uma (1) equipe. Todos os membros

de uma equipe deve ser da mesma nacionalidade. Para esses campeonatos oficiais, as equipes devem ser registradas antecipadamente sob o nome: "[Nome do País]".

11.2.1.1.5. Em outros tipos de competições (seleção não nacional), as equipes podem ser formadas livremente ou representar um clube, sem restrições de nacionalidade.

11.2.1.2. Registro:

Patinadores inscritos no Speed Slalom por Equipes também devem estar registrados para o Speed Slalom individual.

11.2.1.2.1. Antes do check-in da competição e antes do início da Fase Classificatória, o delegado da equipe deve confirmar a escolha de qualquer patinador substituto.

11.2.1.2.2. Se não houver confirmação, a composição padrão do time será a registrada inicialmente.

11.2.2. Reservas:

11.2.2.1. Na primeira rodada, os substitutos só podem competir se um membro principal da equipe não puder continuar devido a doença ou lesão sofrida antes (incluindo aquecimento) ou após a fase classificatória, ou uma lesão sofrida durante a fase final (incluindo aquecimento) e somente se confirmada pelos eventos ou pela equipe médica da equipe.

11.2.2.2. Durante a Fase Final, se uma lesão ocorrer durante uma corrida e o patinador não conseguir completá-la, essa corrida será perdida (perdida). O substituto pode entrar na competição a partir da próxima sequência e continuará pelo restante da competição.

11.2.2.3. O patinador substituído não pode retornar à competição sob nenhuma circunstância.

11.2.2.4. A partir da segunda rodada, os substitutos podem entrar na competição para substituir um membro principal da equipe. A substituição deve ser anunciada pelo Técnico da Equipe aos juízes. O membro principal então se torna substituto e só pode entrar na competição no caso descrito em 11.2.2.1. O substituto substitui "M2/W4" ou "M6/W8" (formato misto) ou "3" ou "6" (formato separado por gênero), conforme descrito em 11.2.4.5. Essa regra pode ser aplicada em cada nova rodada seguinte.

11.2.2.5. Substituições e cerimônia de vitória

Qualquer membro da equipe, incluindo um substituto, pode receber uma medalha e pode subir ao pódio.

11.2.3. Fase de Qualificação

11.2.3.1. Os tempos individuais de qualificação para Speed Slalom também são usados para a qualificação por equipes.

11.2.3.2. O melhor tempo individual de cada um dos três patinadores principais (formato separado por gênero) ou quatro (formato misto) é somado para determinar o tempo total de qualificação da equipe. Os tempos dos patinadores substitutos não são contabilizados.

11.2.3.3. Se algum membro da equipe (excluindo substitutos) não registrar um tempo válido (ou seja, for desclassificado em ambas as corridas classificatórias), toda a equipe será desclassificada da competição.

11.2.3.4. Dependendo do número de equipes registradas, o Árbitro Chefe pode decidir classificar as 4 melhores ou as 8 melhores equipes para a Fase Final.

11.2.4. Fase Final

11.2.4.1. Cada mulher de uma equipe competirá uma vez (apenas UMA corrida) contra cada mulher da equipe adversária.

11.2.4.2. Cada jogador de um time correrá uma vez (apenas UMA corrida) contra cada adversário do time adversário.

11.2.4.3. A primeira equipe a vencer cinco (5) corridas vence a rodada e avança para a próxima fase. A equipe perdedora é eliminada.

11.2.4.4. Em cada rodada, as equipes permanecem na mesma linha designada durante toda a partida. A equipe com o melhor tempo de classificação patinará na Linha 1.

11.2.4.5. Ordem de Corrida

11.2.4.5.1. A ordem de confrontação está ilustrada no ANEXO D: Figura 14 (Misto) e ANEXO E: Figura 15 (Separado por gênero). Os patinadores são classificados dentro de suas equipes com base no melhor tempo de qualificação:

Formato Misto:

- ❖ Equipe A: Homens: M1 (mais rápido) e M2 / Mulheres: W3 (mais rápido) e W4
- ❖ Equipe B: Homens: M5 (mais rápido) e M6 / Mulheres: W7 (mais rápido) e W8

Formato separado por gênero:

- ❖ Time A: 1 (mais rápido), 2 e 3
- ❖ Equipe B: 4 (mais rápida), 5 e 6

11.2.4.6. Corrida dourada

11.2.4.6.1. No formato Misto ou Separado por Gênero, se ambas as equipes estiverem empatadas após a última sequência, uma Corrida Dourada determinará o vencedor. Um sorteio é realizado em duas etapas:

- ❖ Para determinar o gênero da final (formato separado por gênero - homens ou mulheres),
- ❖ Selecionar qual patinador de cada equipe vai competir.

11.2.4.7. Em caso de não haver vencedor (ou seja, desqualificação dupla) na Golden Run, a sequência é repetida com os mesmos patinadores uma vez. Caso não haja vencedor na repetição da corrida. O vencedor é a equipe com a melhor soma de tempo da Fase de Qualificação.

11.2.4.8. No Speed Slalom por Equipes, a regra 7.4.1.4 sobre largadas em falso não se aplica. É permitido até uma falsa largada por corrida por patinador. Se um patinador cometer duas largadas falsas na mesma corrida, será desclassificado dessa corrida.

11.3. FINAL RANKING

11.3.1. A classificação final inclui todas as equipes participantes, tanto aquelas que avançaram pelas rodadas de eliminação (Sistema K.O.) quanto aquelas que não passaram.

11.3.2. As posições 1 e 2 são concedidas às equipes que chegaram à Rodada Final e são determinadas com base nos resultados dessa rodada.

11.3.3. As vagas 3 e 4 são concedidas às equipes que chegaram à Rodada Semifinal, mas não avançaram para a Rodada Final. A classificação deles é determinada com base nos resultados da Pequena Final.

- 11.3.4. As posições 5 a 8 são concedidas às equipes que chegaram às quartas de final, mas não avançaram para a semifinal. Sua classificação é determinada com base na soma do melhor tempo da Fase de Qualificação.
- 11.3.5. Esse padrão se repete em todas as rodadas eliminatórias subsequentes (por exemplo, Décima Sexta de Final), com as equipes eliminadas na mesma fase classificadas de acordo com seu melhor tempo de qualificação.
- 11.3.6. As equipes que não se classificaram para as fases finais de eliminação (sistema KO) serão classificadas imediatamente após a equipe que ficou em último lugar nessas fases finais. A classificação específica dentro desse grupo será determinada pela classificação nos Contrarrelógios, baseada na melhor soma de tempo.

AVISO: AVISO

Este documento é propriedade intelectual exclusiva da World Skate. Embora esteja disponível publicamente, qualquer modificação, reprodução ou distribuição não autorizada, total ou parcialmente, sem consentimento prévio por escrito, é estritamente proibida. A World Skate se nega de qualquer uso indevido ou má interpretação das informações aqui contidas e reserva-se o direito de buscar todos os recursos legais necessários nos fóruns apropriados.

APÊNDICE

APÊNDICE A: MATRIZ DE MANOBRAS DE SLALOM FREESTYLE

FREESTYLE SLALOM TRICKS MATRIX 2026 - All Technical Tricks based on good execution, stability, speed, 4 cones/3 rotations, on 80cm cones line.									
Families -->	OTHERS	SITTING	JUMPING	WHEELING	SPINNING				FOOTWORK
	Do not include sitting, jumping, spinning and wheeling tricks.	Squatting position, with the waist below or on knee level, at all time when performing on the cones.	Both feet should be in the air at the same time.	Tricks that are done in a linear direction, whether frontwards or backwards, and inside the cone line, with only one wheel touching the ground. Lower level tricks have two wheels/one foot/two feet on the ground.	The skater should have at least one wheel touching the ground when spinning and remain inside the cone line during the rotation.				The difficulty, speed and variety of movements performed will lead to a higher technical mark. Basic or simple freestyle footwork will lead to a decrease of the Technical mark.
A	10 60					60	10		A
	9		BACK TOE CHRISTIE SPIN	TOE FOOTGUN WIPER		9			
	8		TOE CHRISTIE SPIN	HEEL WIPER	BACKWARD SQUARE / LEAF SERIES	8			
	7				BACK SEVEN int/ext	7			
	6		BACK TOE FOOTGUN SPIN	TOE WIPER	FORWARD SQUARE / LEAF SERIES	6			
	5		TOE FOOTGUN SPIN		ONE CONE BACK SEVEN int/ext	5			
	4			BACK TOE WHEELING JUMPS	STAR	4			
	3		BACK TOE CHRISTIE			3			
	2			TOE WHEELING JUMPS	SIDE SQUARE / LEAF SERIES	2			
	1				SEVEN int/ext	1			
B	10 50		TOE CHRISTIE			50	10	B	
	9	BUTTERFLY CROSS	1 CONE TOE FOOTGUN SPIN	FOOTGUN SPIN JUMP	WHEELING SHIFTS / COUNTERSHIFTS SERIES	9			
	8					8			
	7		BACK TEAPOT / BACK SUPERMAN		WHEELING FLIP / DAYNIGHT SERIES	7			
	6	BUTTERFLY				6			
	5		BACK TOE FOOTGUN	FOOTGUN WIPER		5			
	4		TEAPOT / SUPERMAN		FRENCH SHIFTS SERIES	4			
	3			BACK KAZAKCHOK	FLAT SEVEN int/ext	3			
	2	TOE TOE REVERSE EAGLE	TOE FOOTGUN		ONE CONE BACK KOREAN SPIN	2			
	1				TOE SEWING MACHINE	1			
C	10 40					40	10	C	
	9	BACK COBRA	BACK SITTING COBRA		BACK WHEELING	9			
	8		BACK CHRISTIE	KAZAKCHOK	ONE CONE KOREAN SPIN	8			
	7	COBRA	SITTING COBRA		KOREAN SPIN	7			
	6	REVERSE EAGLE	CHRISTIE	KAZAKSPIN	FLAT SHIFTS / COUNTERSHIFTS SERIES	6			
	5				BACK TWO WHEEL SPIN	5			
	4	TWO WHEELS EAGLE	BACK FOOTGUN	FRONT WIPER	FWD WHEELING	4			
	3				TWO WHEELS SPIN	3			
	2		FOOTGUN	WIPER	FLAT FLIP / DAYNIGHT SERIES	2			
	1	Z-EAGLE			BACK J-TURN	1			
D	10 30					30	10	D	
	9	TT SPECIAL	SITTING HT BACK CROSS	FOOTSPIN JUMP		9			
	8				J-TURN	8			
	7	BRUSH	SITTING HT CROSS		TWO WHEELS BACK CROSS	7			
	6	HT SPECIAL			TWO FEET SPIN	6			
	5	EAGLE / EAGLE CROSS			TOTAL CROSS	5			
	4		BACK SITTING HT SNAKE			4			
	3	SWEEPERS			TWO WHEELS CROSS	3			
	2		SITTING HT SNAKE			2			
	1				TWO WHEELS SNAKE	1			
E	10 20					20	10	E	
	9	EIGHT			ITALIAN / VOLTE	9			
	8		SMALL CART / 5 WHEELS SITTING	X JUMP	BACK ONE FOOT	8			
	7	BACK EIGHT				7			
	6			CRAB CROSS	ONE FOOT	6			
	5				BACK SNAKE / BACK CROSS	5			
	4	STROLL / BACK STROLL			SUN / MABROUK	4			
	3	CRAZY / DOUBLE CRAZY SERIES				3			
	2	CHAPCHAP / X		CRAB SERIES		2			
	1	MEGA SERIES			SNAKE / CROSS	1			
	0 10	NELSON / BACK NELSON SERIES	SITTING FISH	FISH		10	0	No freestyle footwork	

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

APÊNDICE B: SISTEMA DE PONTOS DE VITÓRIA

A ideia principal do sistema é calcular quantas vezes mais da metade dos juízes votou (pelo ranking) em um patinador contra outros patinadores.

Exemplo

Tabela 1. Notas dos jurados

Nome	Caneta	Juiz 1			Juiz 2			Juiz 3			Juiz 4			Juiz 5		
		Tecnologia	Estilo	Total	Tecnologia	Estilo	Total	Tecnologia	Estilo	Total	Tecnologia	Estilo	Total	Tecnologia	Estilo	Total
Skater 1	1	42	33	74	32	27	58	41	34	74	44	35	78	44	36	79
Skater 2	0	35	25	60	28	19	47	38	28	66	36	27	63	35	25	60
Skater 3	2	38	28	64	22	16	36	29	22	49	36	27	61	32	26	56
Skater 4	2	31	26	55	26	19	43	36	28	62	37	27	62	27	18	43
Skater 5	0	28	28	56	35	28	63	25	24	49	33	28	61	25	19	44
Skater 6	2,5	12	16	25,5	15	7	19,5	22	20	39,5	24	20	41,5	22	12	31,5
Skater 7	2	21	20	39	14	5	17	21	19	38	26	19	43	15	8	21
Skater 8	3	11	14	22	14	4	15	20,5	20	37,5	21	19	37	13	6	16

Tabela 2. Classificação dos juízes

Nome	J1	J2	J3	J4	J4
Skater 1	1	2	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	1	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. Lista de Pontos de Vitória e classificação final

	Skater 1	Skater 2	Skater 3	Skater 4	Skater 5	Skater 6	Skater 7	Skater 8	Win Sum	Local WP	Soma de Pontos Técnicos	Total de Vitórias Pts	Total de notas Soma	Local
Skater 1		5	5	5	4	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	157	21		3
Skater 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	157	20		4
Skater 5	1	1	2	3		5	5	5	4	5	146			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

A tabela mostra muitos juízes votando em patinadores em coluna contra patinadores em linha (pontos de vitória)

Critério 1 – Critério principal – o número de vitórias contra todos os patinadores

Quando comparamos cada patinador com outros patinadores, se os pontos de vitória do patinador na cela forem maiores que metade do número do juiz, adicionamos 1 ponto ao Critério 1 (Soma de Vitórias). O maior nível vai para a soma mais alta. O significado do Critério 1 é quantas vezes mais da metade dos jurados votou nesse patinador contra outros patinadores.

Critério 2 - pontos de vitória locais

Se o Critério 1 for igual (por exemplo, nesta tabela, patinadores 3, 4 e 5 são iguais no Critério 1), então calcule os pontos de vitória apenas em relação a esses 3 patinadores (pontos locais).

Critério 3

Se o Critério 2 também for igual, compararemos a soma das pontuações técnicas.

Critério 4

Quando o Critério 3 é igual, calculamos o total de pontos de vitória desses patinadores

Critério 5

Quando o Critério 4 for igual também, compare a soma dos pontos totais. Se o Critério 5 também for igual, então eles receberam o mesmo nível

APÊNDICE C: MATRIZ DE MANOBRAS DE SLIDES LIVRE

APPENDIX C: 2026 FREESTYLE SLIDE MATRIX

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

SPEED SLALOM POR EQUIPE

APÊNDICE D: Figura 14 (Misto)

TEAM SPEED SLALOM - Teams of 4 skaters

Event: 1000m

Quarter Finals

Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	W3	W4	Tot V. Team A	
A (1)	A															
B (8)	B															

Double Order

Line 1

Line 2

W3-207

W3-208

W3-209

W3-210

W3-211

W3-212

W3-213

W3-214

W3-215

W3-216

W3-217

W3-218

W3-219

W3-220

Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	W3	W4	Tot V. Team A	
A	A															
B	B															

Double Order

Line 1

Line 2

W3-207

W3-208

W3-209

W3-210

W3-211

W3-212

W3-213

W3-214

W3-215

W3-216

W3-217

W3-218

W3-219

W3-220

Semi Finals

Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	W3	W4	Tot V. Team A	
A	A															
B	B															

Double Order

Line 1

Line 2

W3-207

W3-208

W3-209

W3-210

W3-211

W3-212

W3-213

W3-214

W3-215

W3-216

W3-217

W3-218

W3-219

W3-220

Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	W3	W4	Tot V. Team A	
A	A															
B	B															

Double Order

Line 1

Line 2

W3-207

W3-208

W3-209

W3-210

W3-211

W3-212

W3-213

W3-214

W3-215

W3-216

W3-217

W3-218

W3-219

W3-220

Final

Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	W3	W4	Tot V. Team A	
A	A															
B	B															

Double Order

Line 1

Line 2

W3-207

W3-208

W3-209

W3-210

W3-211

W3-212

W3-213

W3-214

W3-215

W3-216

W3-217

W3-218

W3-219

W3-220

Small Final

Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	W3	W4	Tot V. Team A	
A	A															
B	B															

Double Order

Line 1

Line 2

W3-207

W3-208

W3-209

W3-210

W3-211

W3-212

W3-213

W3-214

W3-215

W3-216

W3-217

W3-218

W3-219

W3-220

Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	W3	W4	Tot V. Team A	
A (3)	A															
B (6)	B															

Double Order

Line 1

Line 2

W3-207

W3-208

W3-209

W3-210

W3-211

W3-212

W3-213

W3-214

W3-215

W3-216

W3-217

W3-218

W3-219

W3-220

Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	W3	W4	Tot V. Team A	
A (2)	A															
B (7)	B															

Double Order

Line 1

Line 2

W3-207

W3-208

W3-209

W3-210

W3-211

W3-212

W3-213

W3-214

W3-215

W3-216

W3-217

W3-218

W3-219

W3-220

TEAM	
A	M1
	M2
	W3
	W4
TEAM	
B	M5
	M6
	W7
	W8

Duels Order	
W3-W7	
M1-M6	
M2-M5	
W4-W8	
M1-M5	
W3-W8	
M2-M6	
W4-W7	

APÊNDICE E: Figura 15 (Separado por gênero)

TEAM SPEED SLALOM - Teams of 3 skaters													
Event :													
Date :													
QUARTER FINALS													
Res.	TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	6	V	Tot V.	Team A
	A (1)				0	1						0	
					0	0						0	
					0	2						0	
					0	3						0	
TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	6	V	Tot V.	Team B	
	B (8)				0	4					0		
					0	5					0		
					0	6					0		
SEMI FINALS													
Res.	TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	6	V	Tot V.	Team A
	A				0	1						0	
					0	2						0	
					0	3						0	
TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	6	V	Tot V.	Team B	
	B				0	4					0		
					0	5					0		
					0	6					0		
FINAL													
Res.	TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	6	V	Tot V.	Team A
	A				0	1						0	
					0	2						0	
					0	3						0	
TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	6	V	Tot V.	Team B	
	B				0	4					0		
					0	5					0		
					0	6					0		
SMALL FINAL													
Res.	TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	6	V	Tot V.	Team A
	A				0	1						0	
					0	2						0	
					0	3						0	
TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	6	V	Tot V.	Team B	
	B				0	4					0		
					0	5					0		
					0	6					0		

TEAM		
A		1
		2
		3
TEAM		
B		4
		5
		6

Duels Order	
3-6	
1-5	
2-4	
1-6	
3-4	
2-5	
1-4	
2-6	
3-5	

MUDANÇAS/ADIÇÕES/REMOÇÕES			
Página / Item	Anterior	Novo	Justificativa
5 / 2.2 Categorias de competições	Categorias: Júnior (10-18), Sênior (19+)	Categorias: Júnior Sub-15 (10-14), Júnior Sub-19 (15-18), Sênior (19+)	Definir uma subcategoria U15 Júnior ajuda a dividir melhores faixas de idade júnior, que são as maiores nas competições. A Can Further ajuda a limitar a participação de crianças muito pequenas de 10 a 14 anos em eventos internacionais, ou a criar eventos futuros com uma categoria única ("Pro") misturando Seniors e Sub-19.
6 / 2.3 Campeões Mundiais ps	Os eventos incluem categorias Júnior/Sênior; O Slalom Livre em Par tem separação de idade/gênero.	Os eventos incluem Júnior Sub-19 e Sênior; O Slalom Freestyle em Par NÃO tem separação de idade/gênero.	Como não há veteranos suficientes nessa disciplina, e como eles patinam principalmente com patinadores juniores, eles vão conseguir competir nessa área. Evita que duplas mistas (Júnior Sênior) tenham que trocar de parceiro no meio da temporada em um evento organização separa júnior e sênior.
7 / 2.3 Championships (2020)	O Campeonato Mundial de Patinação Livre em Linha não incluía separação entre Júnior e Sênior para Escorregadores e Free Jump.	REMOÇÃO	
7 / 2.7 Procedimento de inscrição	No máximo 6 atletas por evento; Deslizes e Free Jump sem separação de idades; No máximo 3 pares para o par de Slalom.	No máximo 6 atletas por prova, incluindo Junior U19 em todas as disciplinas; Free Jump e escorregadores agora com separação entre juniores e veteranos; No máximo 2 pares de Slalom Par;	Ajuda no desenvolvimento de Jump & Slides para patinadores mais jovens e fortalece o esporte a longo prazo.
3. REGULAMENTAÇÃO ESPORTIVA			
12 / 3.5 Regulamentos dos Atletas	ADIÇÃO	NOVO 3.5.5. A falta de cumprimento rápido das instruções dos juizes ou a perturbação do fluxo da competição pode levar a advertência/penalidade/desclassificação	Ajuda os juizes a evitar comportamentos anti-esportivos

12 / 3.7 Regulamento s de Apelação	Reclamação por escrito em até 10 minutos após os resultados; taxa de 100 USD; apenas o Gerente de Equipe/Técnico/Delegado Nacional pode se submeter; Apenas vídeo oficial aceito.	Recursos permitidos apenas para decisões objetivas; Não para avaliação/avaliação. O procedimento deve começar imediatamente após os resultados e dentro de 1 minuto; Concorrência suspensa durante recurso. Reivindicação escrita no formulário, uma regra por reivindicação; taxa 100 USD (Iniciante/Básico/Prime) ou 200 USD (Principal/Continental/Mundial). Apenas juízes oficiais'	Processo de recurso mais claro Decisão imediata. Ajuda a competição a ser mais justa.
--	---	---	--

		vídeo usado. Processo detalhado de verificação e resultado público; Taxa devolvida se bem-sucedida.	
15 / 3.13 Protocolo da Cerimônia de Vitória	ADIÇÃO	Top 3 por disciplina/categoria concedida; no Continental/Mundial, os patinadores devem usar patins e uniforme de equipe; sem faixas/bandeiras no pódio (apenas bandeiras do NOC reconhecidas pelo COI em eventos de até 3 estrelas); Protocolo de Anthem & Flags em Eventos mundiais/continentais.	Define melhor o protocolo e evita reclamações se a organização comunicar regras específicas/diferentes em cada evento. Ajuda a organizar o fluxo. Melhore a identidade dos Roller Sports usando patins.
4. REGRAS DA COMPETIÇÃO			
Página, Item	Anterior	Novo	Justificativa
17 / 4.3 Fatores de contingência e protocolo de gerenciamento de situações	ADIÇÃO	Novo protocolo listando fatores de risco (clima, energia, segurança, falhas de pontuação, etc.) e status (Atrasado/Interrompido/Adiado/Reagendado/Cancelado) com responsabilidades e regras de comunicação.	Descreve melhor as ações e o protocolo para aumentar a eficiência da organização. Atletas e delegações conhecem o protocolo oficial caso algo inesperado aconteça e podem esperar consequências.
19 / 4.5 Ranking Mundial	ADIÇÃO	Ranking Mundial para gerenciar agrupamentos e ordens iniciais: lista mais recente publicada no site da World Skate duas semanas antes da competição.	Aumenta a precisão e a justiça.
5. SLALOM LIVRE CLÁSSICO			

22 / 5.4 Roupas (adereços e acessórios)	5.3.3. Acessórios e adereços não permitidos. 5.4.4. Se parte de uma fantasia for removida/jogada deliberadamente, ela é considerada um adereço. 5.4.6. O Árbitro Chefe decide casos pouco claros.	5.3.3. Acessórios/props explicitamente definidos. Acessórios integrados para fantasias (faixas para cabelo, pulseiras, elementos decorativos) são permitidos, se forem seguros. Qualquer item externo usado como adereço → desqualificação. 5.4.4. Remover/jogar deliberadamente qualquer fantasia/acessório → desqualificação. 5.4.6. Decisão do Árbitro Chefe é final.	Regras mais claras. Evita desclassificação devido a interpretação equivocada.
22 / 5.6 Música de Performance (política)	5.5.2. Proibido de usar músicas racistas/políticas/violentas/homofóbicas/sexistas/rudes; Ações disciplinares possíveis (perda de pontos/ranks, desqualificação, penalidade financeira). Cláusula localizada em Comportamento de Desempenho.	5.6 Seção dedicada criada: proibição explícita de conteúdo ofensivo; cumprimento da Regra 50 da Carta Olímpica (neutralidade política/religiosa) exigido; responsabilidade por direitos autorais/licenciamento sobre o atleta; Sanções podem ser aplicadas retroativamente em caso de reclamações/reivindicações.	Coloque a responsabilidade musical claramente nos atletas. Política de neutralidade esportiva mais clara exibida.
23 / 5.7.1.1 Avaliação técnica — referência de critérios básicos	Critérios da matriz: velocidade média, linha de 80 cm, mínimo de 4 cones ou 3 rotações giratórias.	Critérios da matriz esclarecidos: velocidade média, linha de 80 cm; mínimo de 3 rotações para movimentos giratórios; 4 cones para as famílias Sentado/Saltando/Rodando/Outros (esclarecem os limites por família).	Critérios de julgamento mais claros
25 / 5.7.2.4 Tabela de referência de classificação artística	ADIÇÃO	Tabela de referência introduzida para apoiar a avaliação artística (orientação/estrutura).	Ajuda a orientar mais claramente os critérios de pontuação artística e evita que os juízes usem apenas uma faixa de pontuação pequena.
Pontuação 25 / 5,8 Arredondamento	Pontuação final arredondada para o decimal mais próximo.	O placar final foi arredondado para o meio ponto mais próximo (0.5).	Critérios de pontuação mais claros
26 / 5.9 Famílias de Manobras — definições	Sentado: cintura abaixo do joelho. Wheeling: direção para frente dentro da linha com apenas uma roda. Outras famílias definidas de forma sucina.	Sentado: cintura abaixo ou na altura do joelho. Wheeling: direção linear; Notas sobre variantes de nível inferior (duas rodas/um pé/dois pés). Secundário esclarecimentos sobre a formulação de outras famílias.	Definições mais claras para evitar interpretações erradas e diferentes abordagens de julgamento

27 / 5.10.4 Interrupção de desempenho — interna	Interrupção interna: repetição permitida com penalidade de 5 pontos.	Interrupção interna: não é permitida repetição; desempenho avaliado até parar; penalidade de 5 pontos aplicada.	Ajuda a melhorar a clareza e o fluxo da competição. Facilite o julgamento.
29 / 5.12 Classificação — método	Classificação final baseada na classificação pessoal de cada juiz e no Sistema de Pontos de Vitória.	Método especificado para as rodadas de Qualificação e Finais; explica classificações pessoais e processamento do Sistema de Pontos de Vitória; define sequenciamento de Finalistas vs patinadores não qualificados.	Dá uma descrição mais clara do método de pontuação.
29 / 5.12.3 Classificação — campos obrigatórios nos resultados	ADIÇÃO	Os resultados devem mostrar: classificação geral, nome, código do país, pontos de penalidade, a classificação de cada juiz, campo de observação listando as penalidades contadas.	Ajuda a padronizar as folhas de resultados e a dar resultados mais claros para o público e os concorrentes.
66 / APÊNDICE A	ESTALOM DE ESTILO LIVRE Matriz de Manobras.	Adicione novos Manobras e atualizações.	As atualizações incluindo novos Manobras aumentarão julgando a precisão.
6. PAR DE SLALOM LIVRE			
30 / 6.2.4. 6.2.5	Cada par receberá um documento de identificação para o Ranking Mundial Internacional. Um patinador que esteja em mais de um par terá mais de um número de identificação para o Ranking Mundial Internacional.	REMOÇÃO	Não havia par que a identificação se alinhasse com a realidade.
Requisito de Tempo 30 / 6,3	Tempo de duplas: 160–180 seg (2:40–3:00).	O tempo de pares foi reduzido para 105–120 seg (1:45–2:00).	Alinhe-se com os clássicos padrões do slalom freestyle. Reduza o tempo de competição. Aumente a intensidade da apresentação

			e reduzir a taxa de erros para um Melhor impressão geral para o público. Mais fácil de julgar.
7. ESLALOM RÁPIDO			
33 / 7.2.1.4 Elegibilidade para a qualificação	ADIÇÃO	Atletas com duas desqualificações (ou DQ+DQ) na qualificação não são elegíveis para participar da Fase Final.	Está mais claro assim. Aumente a credibilidade no esporte e nas regras.
36 / 7.3.1.1 Classificação — Comando de Largada	7.3.1.1. Comece: "Em Seus Marcos" e depois "Pronto". Pé dianteiro dentro da caixa de largada; O tempo começa na travessia do feixe do portão.	Adicione: Uma vez que o pé dianteiro sai da caixa de largada, ele não pode ser colocado completamente de volta dentro do Nem parcial ou totalmente atrás da linha de partida.	Esclarecimento para melhorar a compreensão de juízes e atletas sobre false start.
38 / 7.4.1 Penalidades na linha de largada	7.4.1.4. Duas largadas falsas na mesma sequência → desclassificado.	7.4.1.4. Uma falsa largada permitida por rodada; segunda falsa largada na rodada → desqualificação da sequência atual; terceira falsa largada na rodada → desclassificada de toda a rodada (exemplos fornecidos).	Reduza a quantidade de falso começo que atrasa as competições. Evite "Início falso estratégico" usado para psicológico razões.
38 / 7.4.2 Penalidades de primeiro cone	7.4.2.1. Se não estiver em um pé no primeiro cone → penalidade no primeiro cone. 7.4.2.2. Se não estiver em um pé no segundo cone, → penalidade adicional por cone perdido. 7.4.2.3. Se não estiver em um pé no terceiro cone, → correr sem correr.	7.4.2.1. Se não estiver em um pé só, no primeiro cone → penalidade no primeiro cone ADD: se o cone chutasse ou se movesse, só uma penalidade). 7.4.2.2. No segundo cone → correr vazio.	7.4.2.1. Deixe a regra mais clara e evite interpretações do juiz. 7.4.2.2. Remova regras muito antigas que não se encaixam mais com o aumento de nível do esporte. Mais fácil de julgar.
39 / 7.4.5.7 Cone movidos por ação indireta	ADIÇÃO	Um cone movido pela ação indireta do patinador é considerado um cone chutado (+0,2 seg).	Deixe claras perguntas sobre questões de piso, como piso irregular (Roma 2024), para todos os eventos. Simplifique o trabalho dos jurados e deixe mais claro para o público.
8. FREESTYLE BATTLE SLALOM			
42 / 8.1. Área de Competição	A Área de Competição de Batalha de Slalom Freestyle é a mesma do Freestyle Slalom Classic, com uma linha adicional de 10 cones com espaçamento de 80 cm, posicionada a 2 m de distância da linha de cones de 120 cm (Veja 5.1 & Figura 9) Figura 9: LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE FREESTYLE BATTLE SLALOM	A Área de Competição de Batalha de Slalom Freestyle é a mesma do Freestyle Slalom Classic (veja 5.1 e Figura 2).	Remoção da linha de 10 cones que estava ficando inútil e não mais adaptada à realidade da competição e do nível. Simplifique a organização e o julgamento da área.

42 / 8.2.2. Composição dos Grupos	ADIÇÃO	Apenas durante a qualificação, o árbitro principal pode decidir classificar apenas o patinador melhor colocado para a próxima rodada, reduzindo o tempo de competição.	Dê mais opções ao árbitro chefe para gerenciar o tempo da competição.
---	--------	--	---

49 / 8.8.1.4 Não Maioria clara — desempate de posições somadas	ADIÇÃO	Se não houver maioria 2 contra 1, somar as posições dadas por cada juiz; classificar pelo menor total (empate → ver 8.8.1.5).	Isso dá mais clareza sobre o processo de julgamento para os jurados seguirem e para os patinadores entenderem.
9. SLIDES ESTILO LIVRE			
51 / 9.1.3.	Mínimo 40×5 m; A largura pode ser reduzida conforme decisão do juiz presidente	Mínimo 40×5 m; largura e comprimento podem ser reduzidos conforme decisão do Árbitro Chefe.	Oferece mais opções de local. Aumente a quantidade de eventos para facilitar o desenvolvimento do esporte.
51 / 9.1.3.1 Comprimento da área de aceleração	25 m entre a linha de largada e a linha da área do escorregador.	20 m entre a linha de largada e a linha da área do escorregador.	Mantenha o comprimento total do campo para facilitar a busca de locais para competições.
51 / 9.1.3.2 Comprimento da área do Slides	área de escorregador de 15 m; Cones separados por 1 m.	área de escorrega de 20 m; Cones separados por 1 m.	Aumente a área de Slides para melhorar o comprimento e a qualidade do Slides. Mais confortável para os patinadores realizarem seus Manobras e combos. Mais opções de Slides.
52 / 9.2.3.	ADIÇÃO	Acrescentar: Além disso, e exclusivamente durante a fase de qualificação, o árbitro principal pode decidir classificar apenas o patinador melhor classificado para a próxima rodada, a fim de reduzir a competição tempo.	Ajuda o árbitro chefe a melhorar a gestão do tempo. Pode reduzir o tempo da competição quando necessário.
53 / 9.3.3.6 Incapacidade de parar dentro da Área do Slides	ADIÇÃO	Patinadores que não conseguirem parar completamente dentro da Área do Slide serão considerados como tendo realizado um deslize/apresentação incompleta. Eles serão penalizados pelos juízes e receberão um valor menor por essa tentativa.	Esclareça como julgar slides que não pararam completamente. Dá mais clareza sobre como considerar o sucesso e o fracasso para o público, jurados e patinadores.
53 / 9.3.4.2. Referência de deliberação dos juízes	ADIÇÃO	Deliberação e classificação de grupo alinhadas com a Batalha de Slalom Estilo Livre (8.8.1–8.8.1.5); empate → ver 9.4.	Adicionar clareza ao processo de julgamento, que não foi claramente descrito e pode levar a interpretações diferentes.

54 / 9.4.2 Melhor Slide	Um Melhor Slide consiste em um único slide ou uma combinação de slides (Veja 9.5)	Um Melhor Slide consiste em um único slide. (Veja 9.5)	Julgamento mais fácil. Simplifique para melhor compreensão dos resultados para patinadores e público.
55 / 9.5.1.	ADIÇÃO	Dificuldade O critério principal para classificar os patinadores é a dificuldade dos Manobras realizados com sucesso.	Adicione clareza aos critérios de julgamento e aos processos de avaliação. Evita diferenças

		A dificuldade relativa de cada tipo de manobra dentro de cada família de manobras é descrita no Apêndice C: Matriz de Manobras de Freestyle Slides. A dificuldade de uma manobra é ponderada junto com outros critérios, como qualidade da execução e outros critérios descritos nesta seção 9.5.	Julga com base em critérios diferentes. Melhor padronização do julgamento.
55 / 9.5.2.1 Base Nota de dificuldade	ADIÇÃO	Comprimento mínimo de 2 m, mas dificuldade base definida em 4 m; Slides mais curtos recebem valor reduzido.	
71 / APÊNDICE C – TRIX SLIDE MATRIZ	Matriz Antiga	Matriz atualizada de acordo com a evolução do esporte. Adicionar novas Manobras que não foram incluídas em versão anterior.	Inclua as dicas mais recentes para melhorar a precisão dos julgamentos e atualizar o julgamento.
10. SALO LIVRE			
57 / 10.1. Área e Equipamentos	ADIÇÃO	A área de Free Jump consiste em: -Uma linha de largada, 5m de largura, com dois cones colocados em suas extremidades. -Uma área de subida de comprimento mínimo de 10m, não delimitada em largura. -Um bastão e equipamentos de bar. O equipamento mínimo necessário consiste em dois postes graduados de 0,4 m a 1,80 m, e uma barra com pelo menos 3 metros de comprimento. É obrigatório ter barras sobressalentes disponíveis para substituição, se necessário. -Uma área de pouso, de 5m de comprimento e não delimitada em largura. -Uma linha de chegada, 5m de largura, com dois cones colocados em suas extremidades.	Define melhor os padrões materiais para competições. Ajuda os patinadores a se concentrarem no desempenho. Evita perda de tempo em eventos devido ao material errado.
58 / 10.3.1.5 Alturas e categorias iniciais	Exemplos separados para mulheres e homens (por exemplo, mulheres 70–110+ cm; Homens 90–130+ cm).	Exemplos ampliados por categoria: Júnior Sub-19 Feminino, Feminino, Júnior Sub-19 Masculino, Masculino (ex.: J-Sub-19 F 60–95+ cm; Homens 100–135+ cm). O Árbitro Chefe decide a altura inicial conforme o contexto.	Ajuda a identificar as barras de largada corretas e definir padrões de competição.

59 / 10.4. Final ranking	ADIÇÃO	TDA: Os patinadores são classificados de acordo com seu salto mais alto bem-sucedido.	Adicione clareza à forma de ranquear.
--------------------------	--------	---	---------------------------------------

59 / 10.4.1.4 Salto Dourado — altura inicial	(sem regra explícita da altura inicial).	A altura inicial deve ser 2 cm maior do que a barra mais alta saltada com sucesso.	Define o nome "Golden Jump". Adicione a regra explícita da altura inicial.
60 / 10.4.3 DQ e tratamento de DNS	ADIÇÃO	DESQUALIFICAÇÃO: patinador que nunca passa em nenhuma barra classificado em último. DNS: patinador registrado, mas sem tentativas, é excluído do ranking final.	Regras de classificação precisas que foram aplicadas, mas não foram escritas.
11. SPEED SLALOM EM EQUIPE		ADIÇÃO	
61 / Speed Slalom por Equipe (disciplina opcional)	ADIÇÃO	Nova disciplina opcional inserida com dois formatos possíveis: gêneros mistos e gêneros separados.	



MAISON DU SPORT INTERNATIONAL
AV. DE RHODANIE, 54
1007, LAUSANNE
SWITZERLAND

PHONE: + 41 216 011877

WWW.WORLDSKATE.ORG
SECRETARIAT@WORLDSKATE.ORG
INFO@WORLDSKATE.ORG