

## **BANCO DE DE PROVAS DE HABILIDADE PATINAÇÃO DE VELOCIDADE**

### **1º. CRITÉRIOS PROVAS DE HABILIDADE:**

Nas edições dos Campeonatos Brasileiros de Patinação de Velocidade para as categorias Mini-Mirim e Pré-Mirim, as provas de habilidade serão definidas por sorteio, a partir do banco de provas estabelecido. De acordo com as dimensões da pista, poderá ser sorteada mais de uma prova de habilidade ou, alternativamente, um dos circuitos de habilidades.

CATEGORIA MINI-MIRIM = ATLETAS ATÉ 8 ANOS DE IDADE

CATEGORIA PRÉ-MIRIM = ATLETAS DE 9 A 10 ANOS DE IDADE.

### **2º. PENALIDADES**

2.1 - Serão aplicadas penalidades aos atletas que cometerem infrações durante a execução das provas de habilidade, conforme descrito a seguir:

- 1) Tocar o cone: será aplicado um acréscimo de 0,2 segundos no tempo para cada cone tocado.
- 2) Mover cone: será aplicado um acréscimo de 0,5 segundos no tempo para cada cone deslocado.
- 3) Cortar percurso: será gerada uma falta a cada vez que for cortado o percurso.

### **3º. CLASSIFICAÇÃO**

3.1 - A classificação final dos atletas será definida com base nas penalidades descritas no item 2.1, obedecendo à seguinte ordem de prioridade: primeiro, pelo número de faltas acumuladas por cada atleta e, posteriormente, pelos tempos obtidos, já considerando a aplicação dos acréscimos correspondentes, quando houver.

### **4º. HABILIDADES**

4.1 - As habilidades serão organizadas de acordo com cada categoria, conforme descrito nos itens a seguir.

#### **MINI – MIRIM**

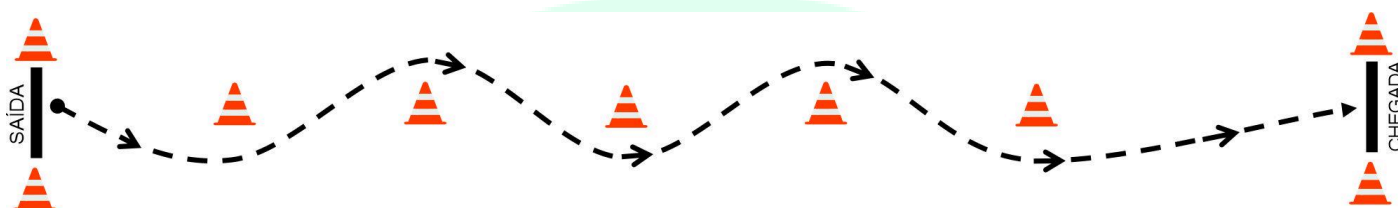
- H1: Slalom 2 pés;
- H2: Abre e fecha;
- H3: Carrinho;
- H4: Círculo;
- H5: Slalom gigante.

#### **PRÉ-MIRIM**

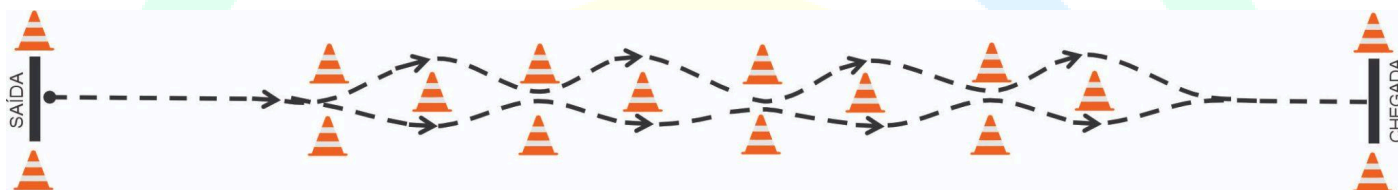
- H1: Slalom 2 pés;
- H2: Abre e fecha;
- H3: Carrinho;
- H4: Círculo;
- H5: Slalom gigante;
- H6: Superação rítmica;

H7: Pulos a 2 pés;  
H8: Slalom a 1 pé;  
H9: Serpentina;  
H10: Paso baixo.

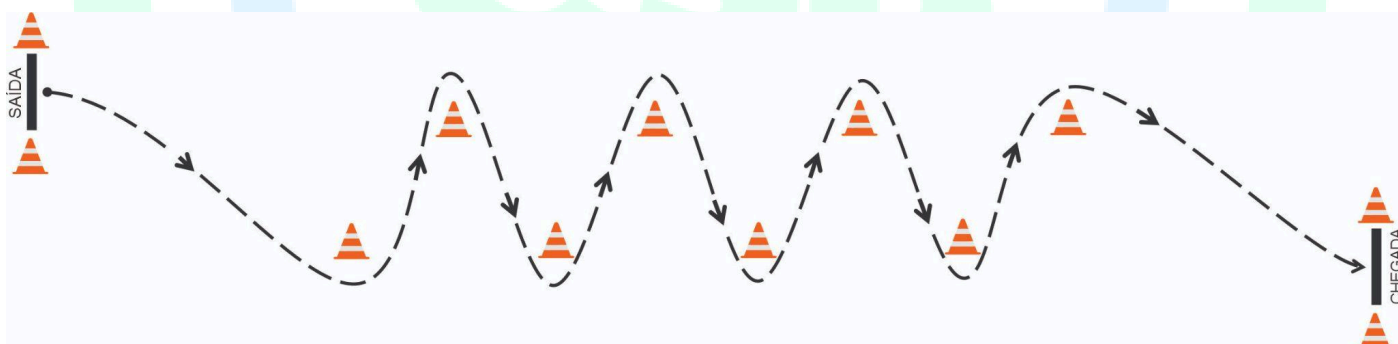
H1: SLALOM 2 PÉS



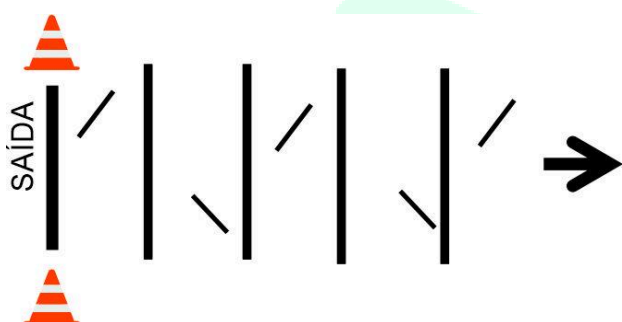
H2: ABRE E FECHA



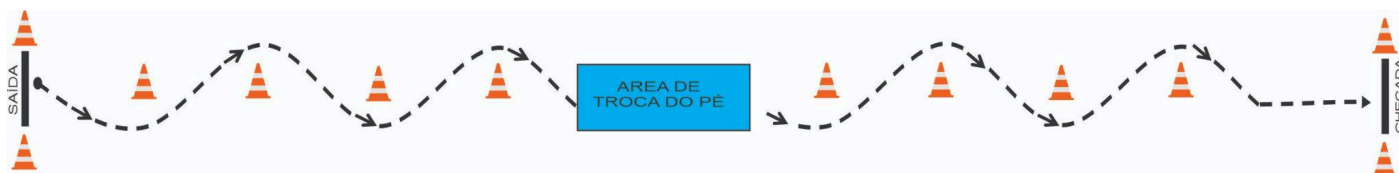
H5: SLALOM GIGANTE



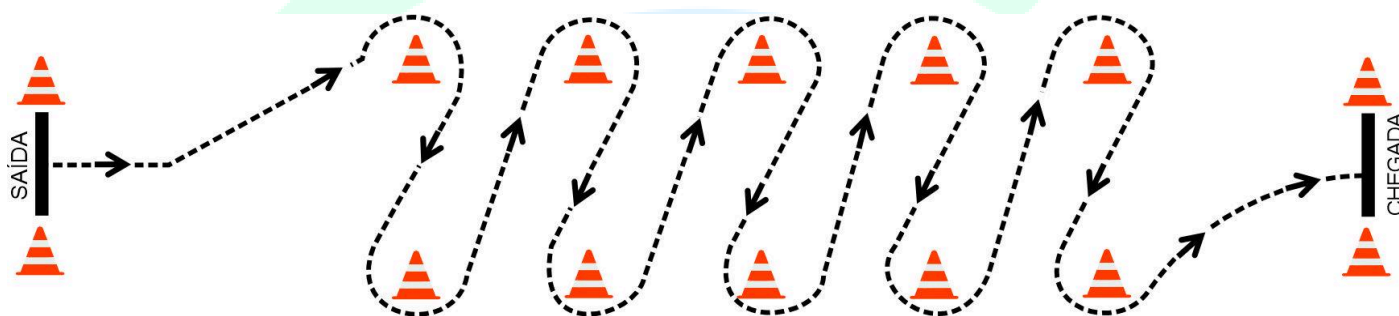
H6: SUPERAÇÃO RÍTMICA



H8: SLALOM A 1 PÉ

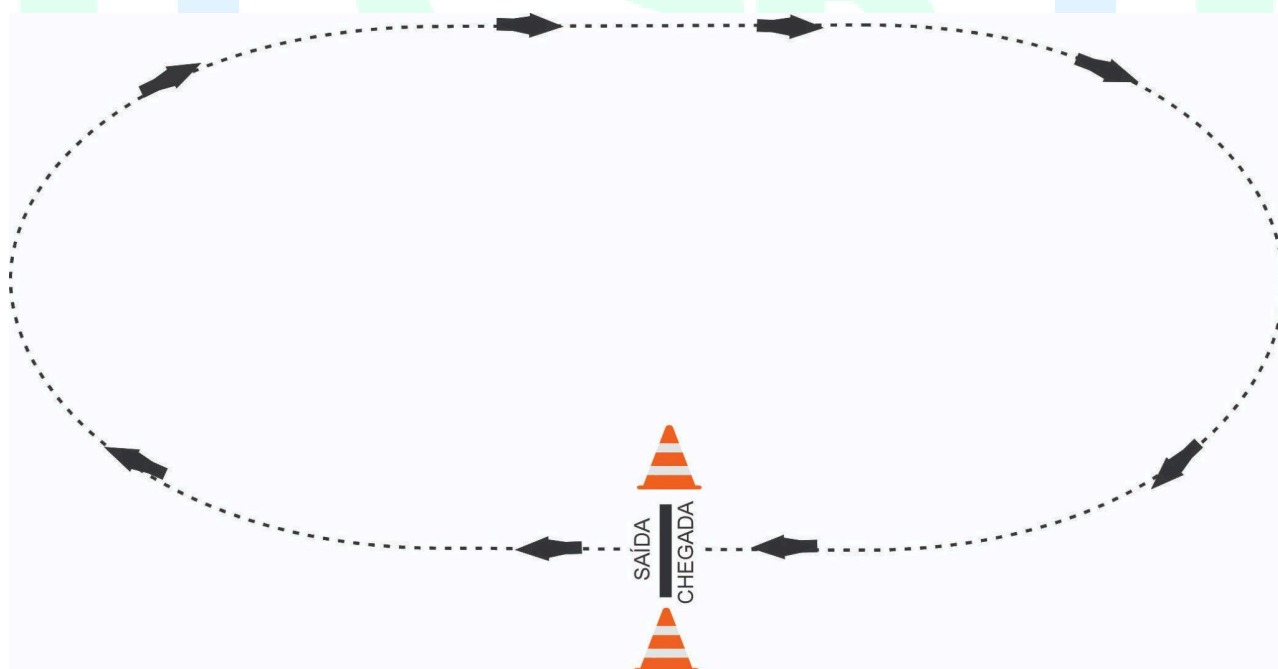


H9: SERPENTINA

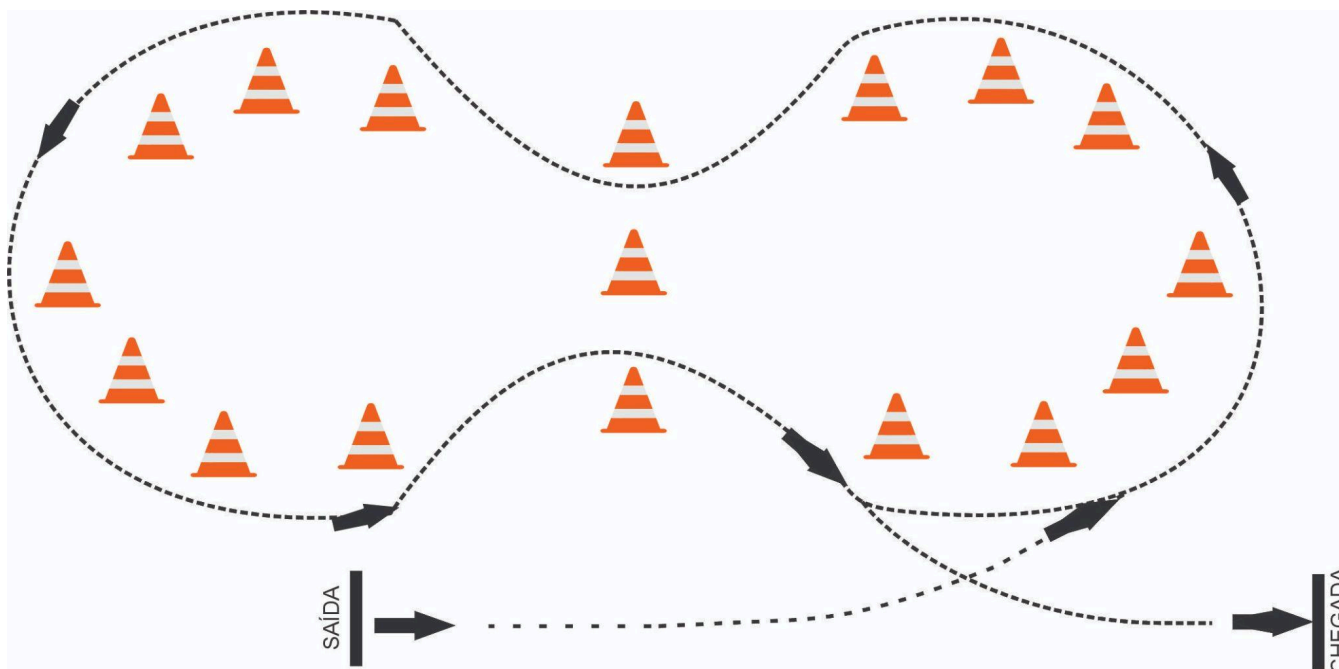


5º. CIRCUITO DE HABILIDADES

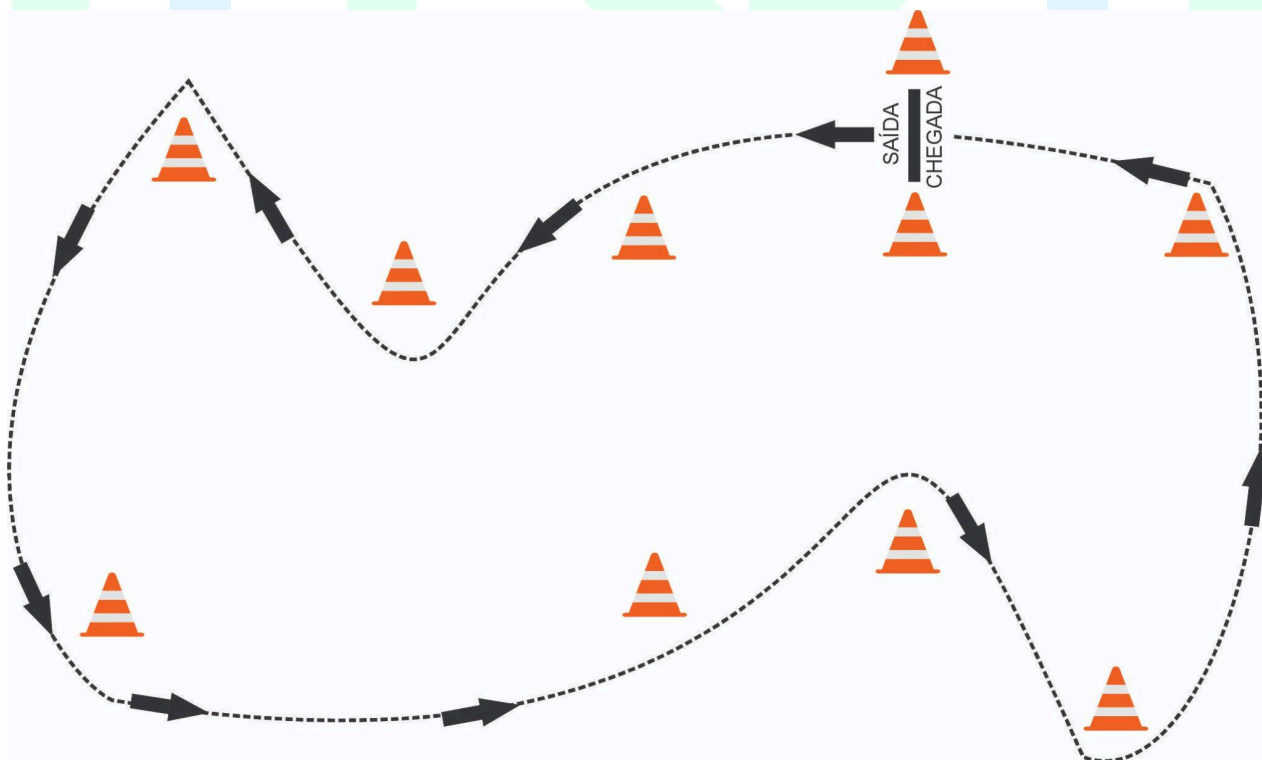
C1: ANTI-HORÁRIO



C2: ÓCULOS



C3: AMEBA



C4: ESTRELA

