



FPP

Regulamento de Provas **Circuito Nacional**

Inline F̄restyle
2022

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	2
REGRAS DE COMPETIÇÃO.....	2
1. CLASSIC SLALOM (SLALOM CLÁSSICO).....	2
1.1. DESENVOLVIMENTO DA PROVA	2
1.2. REQUISITOS DE TEMPO E DURAÇÃO DA RONDA.....	2
1.3. A ROUPA	2
1.4. COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA	3
1.5. ESTRUTURA DA PONTUAÇÃO	3
1.6. PONTUAÇÃO.....	4
1.7. PENALIZAÇÕES.....	5
2. BATTLE SLALOM.....	6
2.1. DESENVOLVIMENTO DA PROVA	6
2.2. “BEST TRICK” E “LAST TRICK”	8
2.3. REQUISITOS TÉCNICOS.....	9
2.4. PENALIZAÇÕES.....	11
3. SPEED SLALOM.....	12
3.1. DESENVOLVIMENTO DA PROVA	12
3.2. REQUISITOS	13
3.3. PENALIZAÇÕES.....	14
4. SALTO	17
4.1. DESENVOLVIMENTO DA PROVA.....	17
4.2. REQUISITOS DO SALTO	18
4.3. PENALIZAÇÕES.....	18
5. ROLLER CROSS.....	20
5.1. DESENVOLVIMENTO DA PROVA	20
5.2. REQUISITOS	21
5.3. PENALIZAÇÕES.....	22
5.4. PROTEÇÕES.....	23
6. SLIDES (DERRAPES).....	24
6.1. ÁREA DE COMPETIÇÃO.....	24
6.2. COMPOSIÇÃO DE GRUPOS	24
6.3. DESENVOLVIMENTO DA PROVA.....	25

INTRODUÇÃO

A filosofia das provas é fornecer ao patinador a avaliação das suas habilidades nas diferentes especialidades *Inline Freestyle*:

Classic Slalom; Battle Slalom; Speed Slalom; Salto; Roller Cross e Slides (derrapes)

Nota: As Etapas do Circuito Nacional de *Inline Freestyle*, apresentam as especialidades acima em versão prova e demonstração.

REGRAS DE COMPETIÇÃO

1. CLASSIC SLALOM (SLALOM CLÁSSICO)

REGRAS DE COMPETIÇÃO

1. CLASSIC SLALOM (SLALOM CLÁSSICO)

Os patinadores preparam uma coreografia com uma música à sua escolha, a qual executam durante a competição tendo em conta os limites de tempo estabelecidos. A pontuação baseia-se numa parte técnica e uma parte artística.

1.1. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

- 1.1.1. Dependendo do número de patinadores poderá realizar-se uma única ronda final ou uma ronda classificatória e uma ronda final.
- 1.1.2. Os patinadores serão nomeados para entrar na pista. Depois, comprovam e validam a música a reproduzir. Posteriormente, com a aprovação do júri e do atleta, começará a ronda.
- 1.1.3. Depois da atuação de cada patinador, chama-se o seguinte para que aqueça na zona de competição enquanto os juízes deliberam sobre a atuação. No momento que os juízes tenham deliberado, e antes de começar a ronda do patinador que espera na zona de competição, o speaker anunciará o resultado provisório do patinador anterior.
- 1.1.4. Os treinadores e os líderes da equipa podem acompanhar os seus respetivos patinadores na área de resultados (se houver) enquanto esperam a pontuação.

1.2. REQUISITOS DE TEMPO E DURAÇÃO DA RONDA

- 1.2.1. A duração de uma ronda deverá ser entre os cento e cinco (105) e cento e vinte (120) segundos. Isto é, entre um (1) minuto e quarenta e cinco (45) segundos e dois (2) minutos.
- 1.2.2. O tempo começa a contar quando iniciar a música e finaliza quando o patinador indicar a finalização da atuação ou quando a música parar.

1.3. A ROUPA

1.3.1. A roupa pode refletir o carácter da música mas deve ser discreta e apropriada para patinar. As decisões sobre a vestimenta recaem sobre o juiz principal.

1.3.1.1. Acessórios e outros objetos não são permitidos assim como usar máscara ou pintura facial que não seja a maquilhagem habitual.

1.4. COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA

1.4.1. Os movimentos ou gestos de falta de respeito (sexuais, violentos, insultuosos, etc.), especialmente dirigidos aos juizes, não são permitidos, sendo motivo de penalização a desqualificação.

1.4.2. É totalmente proibido o uso de canções racistas, políticas, violentas ou grosseiras canções que apelem a estes temas. Os patinadores que violem estas normas são desqualificados. Além disso, se se receber qualquer queixa depois da competição de terceiros, poderão ser tomadas as mesmas ações disciplinares contra o patinador.

1.5. ESTRUTURA DA PONTUAÇÃO

A pontuação final da prova de um patinador baseia-se em dois tipos de pontuação: técnica e artística. Em particular, a pontuação artística depende parcialmente da pontuação técnica.

1.5.1. **Pontuação técnica** é baseada nos seguintes pontos:

1.5.1.1. Variedade: Os patinadores deverão executar e validar pelo menos uma figura das diferentes famílias presentes na matriz (confrontar anexo B). Além disso, os patinadores devem mostrar no mínimo oito (8) figuras válidas (de diferentes famílias e em qualquer proporção). Se o patinador valida menos de oito (8) figuras, será penalizado.

1.5.1.2. **Continuidade:** o patinador deve mostrar fluidez e continuidade nos seus movimentos.

1.5.1.3. **Velocidade e ritmo:** a velocidade das figuras executadas pelo patinador diz respeito à dificuldade técnica da sua ronda. Mudanças controladas de figuras mantendo a velocidade mostram um bom controlo das figuras. Figuras executadas ao ritmo da música também mostram um alto nível técnico.

1.5.1.4. **Footwork:** A dificuldade, a velocidade e a variedade no *Footwork* executado poderá aumentar a pontuação técnica. Pelo contrário, um *Footwork* simples ou básico poderá diminuir essa pontuação.

1.5.1.5. **Limpeza:** Deverá ajuizar-se a execução das figuras de forma exaustiva, devendo estes juízos ser executados de uma forma clara e precisa. Defeitos de execução (qualidade da execução, trajetórias mal feitas, demasiado impulso, saltos não limpos, etc.), implicarão um truque inválido ou só parcialmente válido.

1.5.2. **Pontuação artística** baseia-se naquelas sensações que transmite o patinador. Isto é, a habilidade pessoal para fazer uma atuação completa com uma boa combinação de movimentos corporais, música e potencia, de maneira natural e lógica. A pontuação artística está relacionada com a pontuação técnica de modo que pode ser dez (10) pontos para cima ou dez (10) pontos abaixo do valor técnico fixado. Este valor cotado, em ± 10 pontos, vem definido pelos seguintes três grandes aspetos: expressão corporal, expressão musical e gestão de ronda.

1.5.2.1 **Expressão corporal:** os patinadores deverão mostrar as suas habilidades para adaptar/misturar os movimentos do tronco superior à sua patinagem. Mais concretamente, o júri prestará atenção ao tronco, braços, mãos e expressões faciais.

1.5.2.2. **Expressão musical:** os patinadores devem mostrar a sua habilidade de adaptar a patinagem e sensações com a música escolhida.

1.5.2.3 **Gestão de ronda:** os patinadores devem mostrar a sua habilidade para seguir a sequência da música. A seguir, identificam-se alguns dos pontos que poderão ser considerados pelos juizes para determinar a sua pontuação.

1.6. PONTUAÇÃO

A pontuação total máxima é de cento e trinta (130) pontos. Esta pontuação será composta por duas componentes: pontuação técnica, distribuída entre dez (10) e sessenta (60) pontos, e pontuação artística, distribuída entre zero (0) e setenta (70) pontos. A pontuação final aproxima-se ao número inteiro mais próximo para determinar o resultado.

1.6.1. Valorização padrão “standard” de figuras e os requisitos gerais.

1.6.1.1. A valorização de figuras realiza-se de acordo com os requisitos comentados na secção 1.6.2.

1.6.1.2. Permite-se as transições (ou mudanças de pé) entre figuras da mesma família ou transições (ou mudanças de pé) entre figuras de diferentes famílias. Tais transições devem executar-se sem pausas.

1.6.1.3. Os truques e transições devem ser realizados pelo patinador de forma clara e precisa. Se o juiz tem dúvidas sobre a execução da figura ou transição (padrão, qualidade, número de cones ou voltas, trajetória, etc.), poderá receber uma dedução técnica ou inclusive ser invalidada

1.6.2. Famílias de figuras e requisitos específicos.

1.6.2.1. **Figuras sentadas:** o patinador realiza um movimento em posição sentada, com a anca por baixo do nível do joelho, em todo o momento, enquanto o truque se executa na linha de cones.

1.6.2.2. **Figuras de salto:** o patinador realiza um movimento que contém saltos o qual deve manter ambos os pés no ar em algum momento da execução.

- 1.6.2.3. **Figuras de rotação (*spins*):** o patinador realiza um movimento de rotação (em qualquer sentido) e deve manter pelo menos uma roda tocando o chão manter-se dentro da linha de cones durante a execução do truque.
- 1.6.2.4. **Figuras lineais:** o patinador realiza movimentos executados em linha reta, seja para a frente ou para trás, dentro da linha de cones e com pelo menos uma roda em contacto com o chão.
- 1.6.2.5. **Outras figuras:** o patinador realiza um movimento que não se inclui na família de linhas, rotações, saltos ou sentados. Em geral, esta família contém uma ampla variedade de figuras comumente denominadas como figuras de elasticidade.

1.7. PENALIZAÇÕES

As penalizações são as seguintes:

- 1.7.1. Penalização por tempo. Se o patinador acaba a sua ronda antes dos cento e cinco (105) segundos ou depois dos cento e vinte (120) segundos, receberá uma penalização de dez (10) pontos.
- 1.7.2. Penalização por cones movidos ou intervalos de cones não executados.
 - 1.7.2.1. O patinador recebe uma penalização de um (1) ponto por cada cone caído ou movimentado do seu lugar o suficiente para que se veja o círculo central.
 - 1.7.2.2. Não se penaliza se um patinador bate num cone, este sai do seu lugar e, em seguida, regressa ao sítio.
 - 1.7.2.3. Um cone atingido que golpeie outros cones supõe um (1) ponto para cada cone caído ou golpeado que fique deslocado para fora da sua marca, tal e como indica a secção 1.7.2.1.
 - 1.7.2.4. Se no global de toda a ronda, o patinador deixa por cruzar mais de cinco (5) intervalos de cones, receberá uma penalização de cinco (5) Pontos. Os intervalos que se devem cruzar são aqueles que pertencem a cada uma das três (3) linhas de cones.
- 1.7.3. Penalização por desequilíbrios. As perdas de equilíbrio serão penalizadas com uma pontuação entre zero vírgula cinco (0,5) e um vírgula cinco (1,5) Pontos.
- 1.7.4. Penalização por quedas. As quedas serão penalizadas com uma pontuação entre dois (2) e cinco (5) Pontos, podendo tomar valores inteiros entre ambas as cotas.
- 1.7.5. Interrupção durante a ronda.
 - 1.7.5.1. Se o patinador parara sua atuação devido a uma interrupção externa não haverá penalização para repetir a atuação. Além disso, a segunda atuação deverá começar do princípio e será ajuizada/avaliada a partir do ponto de interrupção da primeira atuação, sempre que for possível determiná-lo.

- 1.7.5.2. Se o patinador parar a sua atuação devido a uma interrupção interna, haverá uma penalização de cinco (5) Pontos caso decida repetir a sua atuação. Além disso, a segunda atuação deverá começar do princípio e será ajuizada/avaliada a partir do ponto de interrupção da primeira atuação.
- 1.7.6. Música recebida fora de prazo.
 - 1.7.6.1. Se a música de um patinador for recebida depois do prazo estabelecido, penaliza-se o patinador com dez (10) Pontos.
 - 1.7.6.2. Se a música de um patinador for recebida antes da reunião de delegados, treinadores ou líderes de equipa ou, em caso de que esta não seja feita, antes das seis (6) da tarde (hora local) do dia anterior à competição, o patinador será desqualificado.
 - 1.7.6.3. No caso de que, na validação da música, o patinador não reconheça a música reproduzida como a música da sua atuação, não será permitido restabelecer a música.
- 1.7.7. Insuficiência de truques e famílias (PON).
 - 1.7.7.1. Se o patinador valida menos de oito (8) truques, receberá uma dedução na sua pontuação técnica de variedade de dois (2) Pontos por cada truque que não se realize com êxito até chegar aos oito (8) requeridos.
 - 1.7.7.2. Se o patinador não valida pelo menos (1) um truque de cada uma das famílias, receberá uma penalização de três (3) pontos por cada família que não tenha realizado com êxito.

2. BATTLE SLALOM

Os patinadores competem em grupos de três (3) ou quatro (4) e têm um determinado número de rondas para mostrar que são melhores que os oponentes do mesmo grupo. A avaliação entre patinadores é feita por comparação direta e apenas um (1) ou dois (2) patinadores passam para a próxima fase.

2.1. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

- 2.1.1. Os patinadores em grupo têm o mesmo número de rondas, sempre de trinta (30) segundos e são realizadas individualmente. A contagem regressiva e o início da avaliação começam quando o patinador entra no primeiro cone. O término do tempo e da avaliação ocorrerá exatamente após trinta (30) segundos.
 - 2.1.1.1. O número de voltas num grupo varia de acordo com a fase da competição: até aos quartos de final (inclusive) os patinadores têm duas (2) voltas. Nas semifinais, os patinadores têm três (3) rondas cada. Na final, os patinadores têm três (3) rondas e um (1) último truque cada.

- 2.1.1.2. Nas categorias juvenil e infantil (sub14), os patinadores terão duas (2) rondas cada um até às semifinais (incluídas). Na final, eles terão duas (2) rondas e um (1) último truque cada.
- 2.1.2. Antes de começarem as rondas.
 - 2.1.2.1. Os patinadores serão chamados para aquecimento na área de competição. Na ocasião, o speaker terá a oportunidade de apresentar os patinadores e especificar a sua ordem de participação dentro do grupo.
 - 2.1.2.2. Os patinadores devem esperar que o speaker os autorize para iniciar a ronda.
 - 2.1.2.3. O speaker/DJ é o responsável pela música e os patinadores não podem escolher a sua música.
- 2.1.3. Durante as rondas.
 - 2.1.3.1. Os patinadores podem fazer o que quiserem, não há obrigação de movimentos, “tricks” ou exercícios a usar.
 - 2.1.3.2. É necessário que o tempo seja mostrado aos patinadores num ecrã.
 - 2.1.3.3. Caso não seja mostrado, o Speaker deverá informar aos patinadores o tempo restante em quinze (15) segundos e em cinco (5) segundos. Finalmente, deverá indicar-se o término da passagem (ronda).
- 2.1.4. Após a conclusão de todas as rondas.
 - 2.1.4.1. A equipa de juízes deliberará tendo em consideração apenas o que foi feito naquela fase da competição, em nenhum caso, os desempenhos das rondas anteriores serão tidas em consideração.
 - 2.1.4.2. Os patinadores devem aguardar o resultado na área de resultados (se houver).
 - 2.1.4.3. Enquanto a equipa de juízes delibera, o speaker chama os patinadores do próximo grupo para aquecerem na área de competição.
 - 2.1.4.4. Assim que o speaker souber os resultados, deve interromper o aquecimento e anunciar os resultados.
 - 2.1.4.5. Os resultados devem ser apresentados conforme especificado abaixo:
 - 2.1.4.5.1. No caso de existirem quatro (4) patinadores no grupo e dois (2) patinadores passarem à fase seguinte, os resultados serão anunciados da seguinte forma:

O primeiro classificado, o quarto classificado, o segundo classificado e o terceiro classificado.
 - 2.1.4.5.2. No caso de existirem três (3) patinadores no grupo e dois (2) patinadores passarem à fase seguinte, os resultados serão anunciados da seguinte forma:

O primeiro classificado, o segundo classificado e o terceiro classificado.

2.1.4.5.3. No caso de apenas 1 (um) patinador passar para a próxima fase ou, no caso de apresentação de resultados de uma final, independentemente do número de patinadores do grupo, os resultados serão divulgados na ordem inversa, começando pelo último classificado no grupo e terminando pelo primeiro classificado do grupo.

2.1.4.6. No caso de empate entre dois (2) patinadores, será realizado um *BEST TRICK* (melhor manobra).

2.1.5. Na final, os patinadores poderão escolher a ordem de partida da seguinte forma e na seguinte ordem:

Primeiro, o patinador com melhor classificação escolherá uma (1) das quatro (4) posições livres.

Em seguida, o segundo patinador com melhor classificação escolherá uma (1) das três (3) posições livres.

Depois, o terceiro patinador com melhor classificação escolherá uma (1) das duas (2) posições livres.

Finalmente, o restante lugar será concedido ao quarto patinador.

2.1.6. No caso de um grande número de patinadores, a competição pode ser desenvolvida com o sistema de duplo julgamento, onde (2) duas equipas de juízes avaliarão os diferentes grupos alternadamente. Nesse caso, os patinadores não terão tempo de aquecimento na área de competição entre grupos diferentes.

2.2. “BEST TRICK” E “LAST TRICK”

2.2.1. Quando: Em qualquer fase da competição, exceto na final, em caso de empate entre dois patinadores, os juízes podem solicitar um BEST TRICK.

2.2.1.1. Definição: Consiste num único truque repetido tantas vezes quanto possível.

2.2.1.2. A decisão final dos juízes será baseada, unicamente, na execução deste melhor truque, independentemente do que foi executado durante as rondas daquele grupo.

2.2.2. O procedimento do BEST TRICK é o seguinte:

2.2.2.1. A ordem de execução será decidida lançando uma moeda pelo juiz principal ou pelo speaker. O vencedor do sorteio decide a ordem de partida.

2.2.2.2. Cada patinador tem um máximo de duas (2) tentativas consecutivas com um máximo de trinta (30) segundos. Caso a primeira tentativa ultrapasse

dez (10) segundos, o patinador não terá uma segunda oportunidade. Se as (2) duas tentativas forem feitas, apenas o melhor de ambas será levado em consideração.

2.2.2.3. No momento em que os best trick se executarem, o speaker aproximase da mesa dos juizes e entrega o microfone a cada juiz para que comuniquem a sua decisão individualmente.

2.2.2.4. O patinador que obtiver mais votos irá para a próxima eliminatória.

2.2.3. LastTrick

- LAST TRICK ou última manobra: é uma última passagem (ronda)adicional com uma única técnica (trick), na final.

2.2.3.1. Um LAST TRICK consiste num único truque repetido tantas vezes quanto possível.

2.2.3.2. A execução desta manobra será levada em consideração pelo júri ao decidir a classificação.

2.2.3.3. À priori, a execução desta manobra não tem maior ou menor valorização do que o resto das passagens ou rondas executadas nesta fase da competição.

2.2.4. O procedimento do LAST TRICK é o seguinte:

2.2.4.1. A ordem de execução será a mesma que foi executada durante a final.

2.2.4.2. Cada patinador tem um máximo de duas (2) tentativas consecutivas no máximo trinta (30) segundos. Caso a primeira tentativa ultrapasse dez (10) segundos, o patinador não terá uma segunda oportunidade. Se (2) duas tentativas forem feitas, apenas a melhor de ambas será levada em consideração

2.3. REQUISITOS TÉCNICOS

2.3.1. Dicas e requisitos gerais:

2.3.1.1. **Figura ou truque** é definido como aquele exercício que segue um padrão distinguível que se repete em diferentes ciclos.

O **footwork** é definido como o conjunto de movimentos que não seguem um padrão repetitivo e que complementam as figuras ou manobras.

Os truques serão executados em qualquer número de cones, mas o número mínimo de cones para que um truque seja considerado válido por um juiz sem penalidades será de quatro (4) cones ou três (3) giros.

2.3.1.2. Transições, mudanças de pé ou mudanças de direção de um truque para outro da mesma família ou de uma família diferente são permitidas. No entanto, a transição deve ser feita sem pausa.

- 2.3.1.3. Todas as figuras e transições devem ser executadas de forma clara e precisa. Caso contrário, podem ser ignoradas ou consideradas de forma negativa.
- 2.3.1.4. Uma figura é considerada dentro da linha se a roda cruzar qualquer uma das linhas imaginárias paralelas às bordas dos cones.
- 2.3.2. Os desempenhos dos patinadores do mesmo grupo não serão pontuados numericamente, mas serão classificados por comparação direta. O resultado dado será a decisão comum de toda a equipa de juizes. Os juizes basearão a sua classificação nos seguintes critérios:
- 2.3.2.1. **Quantidade e qualidade:**
- A dificuldade da figura será avaliada em função do número de repetições e da qualidade de execução do início ao fim da manobra. Como critério geral, a qualidade é preferível à quantidade, ou seja, uma manobra com menos repetições e com uma partida controlada é preferível a uma manobra mais longa cuja saída do patinador seja um desequilíbrio ou queda. Além disso, o domínio e o controle do corpo serão avaliados positivamente.
- 2.3.2.2. **Continuidade, fluidez e velocidade:**
- As figuras ou transições devem começar e terminar de forma controlada. Além disso, devem ser executadas com fluência e rapidez. Velocidade mais alta será avaliada como um valor técnico mais alto.
- 2.3.2.3. **Variedade:**
- Quanto maior o número de figuras de diferentes famílias e habilidades, maior o valor técnico que será considerado.
- 2.3.2.4. **Footwork, Links e Transitions:**
- Integrar um truque ao footwork mostra uma realização técnica maior do truque em si do que fazer o mesmo truque isoladamente. Da mesma forma, a realização de figuras técnicas vinculadas demonstram um maior controle dos movimentos.
- 2.3.3. **Famílias de truques** também serão consideradas pelos juizes. Não é obrigatório para o patinador usar todas as famílias de manobras, mas os juizes irão comparar não apenas a qualidade, duração, velocidade e limpeza das manobras, mas também a variedade de manobras.

As famílias de truques são as seguintes:

- 2.3.3.1. **Sentado:** O patinador executa um movimento na posição de agachamento, com os quadris abaixo do nível do joelho o tempo todo, enquanto a manobra é executada na linha do cone.
- 2.3.3.2. **Salto:** o patinador realiza um movimento que contém saltos que devem manter os dois pés no ar em algum momento da performance.

- 2.3.3.3. **Giro:** o patinador realiza um movimento de giro (em qualquer direção) e deve manter pelo menos uma roda tocando o solo e ficar dentro da linha do cone durante a execução da manobra.
- 2.3.3.4. **Figuras lineares:** o patinador realiza movimentos executados em linha reta, para a frente ou para trás, dentro da linha de cones e com pelo menos uma roda em contato com o solo.
- 2.3.3.5. **Outras figuras:** o patinador executa um movimento que não está incluído na família das figuras lineares, voltas, saltos ou sentados. Em geral, essa família contém uma grande variedade de formas comumente chamadas de figuras de elasticidade.

2.4. PENALIZAÇÕES

- 2.4.1. **Não haverá penalidade numérica por não realizar corretamente uma manobra, lançar cones, perder o equilíbrio ou cair.** No entanto, a qualidade técnica do desempenho do patinador será degradada e será levada em consideração para a classificação final.
- 2.4.2. **Cones lançados, deslocados ou não ultrapassados.**
 - 2.4.2.1. Os cones lançados, deslocados ou não passados durante uma manobra são levados em consideração diminuindo o comprimento total da figura, ou seja, uma manobra realizada em oito (8) cones com (2) dois cones lançados será semelhante à mesma manobra com comprimento de seis (6) cones.
 - 2.4.2.2. Figuras feitas em cones que foram lançados ou deslocados anteriormente não serão levadas em consideração. Ou seja, uma figura de comprimento de seis (6) cones realizada num fragmento da linha do cone onde havia um cone movido em uma passada anterior, será semelhante à mesma manobra com comprimento de cinco (5) cones.
- 2.4.3. Em caso de queda, será considerada apenas a manobra realizada até a perda de equilíbrio do patinador.
- 2.4.4. Se um patinador executar a mesma manobra várias vezes na mesma fase de competição (no mesmo grupo), apenas a melhor tentativa será considerada. Da mesma forma, se o patinador demonstrar figuras de habilidades muito semelhantes, a apreciação pela variedade diminui.
- 2.4.5. A classificação final da competição será feita da seguinte forma:
 - 2.4.5.1. Do primeiro (1º) ao quarto (4º) lugar, eles serão premiados de acordo com os resultados da final.
 - 2.4.5.2. Do quinto (5º) ao oitavo (8º) lugar, serão atribuídos de forma que os dois (2) terceiros classificados da semifinal obtenham a quinta posição e os dois (2) quartos classificados da semifinal obterão a sétima posição.

- 2.4.5.3. A partir deste ponto, o esquema da competição irá avançar de forma crescente e todas os patinadores que obtiverem o mesmo resultado na mesma fase de competição receberão a mesma classificação final. Por exemplo, no caso de quartos de final com dezasseis (16) patinadores, os quatro (4) terceiros classificados receberão a nona posição e os quatro (4) classificados em quarto lugar receberão a décima terceira posição.

3. SPEED SLALOM

Os atletas partem o mais rápido possível passando por uma linha de cones e fazendo “zig-zag” com um só pé. A competição divide-se em duas fases: uma fase de classificação (saída livre) e uma fase final (sistema KO).

3.1. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

A prova de *Speed Slalom* está estruturada em duas fases: uma fase de classificação, provas individuais de tempo, e uma fase final (sistema KO, *Knock-Out*), grupos de dois (2) patinadores que se defrontam.

- 3.1.1. Fase de classificação: Os patinadores terão duas (2) rondas com saída livre onde a melhor ronda será tida em conta para a classificação final desta primeira fase. Um número de patinadores, determinado pelo juiz principal ao início da prova, passará à fase final.
- 3.1.1.1. A ordem de participação dos patinadores na segunda ronda será baseada no tempo obtido na primeira ronda, começando pelo que tenha o pior tempo. No caso em que haja patinadores que não marcaram tempo na primeira ronda, serão colocados antes do atleta com pior tempo.
- 3.1.1.2. Dependendo do número de patinadores e daquilo que indique o juiz principal, serão classificados quatro (4), oito (8) ou dezasseis (16) patinadores na fase final. Se houver menos de quatro (4) patinadores numa categoria, realiza-se diretamente a final.
- 3.1.2. Fase final (sistema KO)
- 3.1.2.1. Os patinadores classificados são agrupados em grupos de dois da seguinte forma: o primeiro classificado contra o último classificado, o segundo classificado contra o penúltimo classificado, etc.
- 3.1.2.2. O primeiro patinador que ganhe duas (2) rondas avança para a seguinte eliminatória, o outro fica de fora.

- 3.1.2.2.1. Um patinador ganha uma ronda quando o seu tempo, somado com as penalizações, é menor que o tempo do seu adversário com penalizações.
- 3.1.2.3. Os patinadores mudarão de fila de cones em cada ronda.
- 3.1.2.4. Se um patinador classificado se dá por vencido sem uma razão válida, o resultado é de corrida nula e o patinador restante do grupo passa à seguinte eliminatória.
- 3.1.2.5. Se depois de cinco (5) corridas não houver vencedor, o patinador com melhor tempo nas classificatórias é declarado vencedor e passa à seguinte fase.
- 3.1.2.6. Depois da semifinal, os dois (2) vencedores competirão pelo primeiro e segundo lugar na final enquanto os outros dois (2) patinadores, competirão pelo terceiro e quarto lugar na final de consolação.
 - 3.1.2.6.1. A final de consolação deverá realizar-se sempre antes da final.
- 3.1.2.7. Cada patinador pode pedir um tempo morto de quinze (15) segundos antes de cada ronda.

3.2. REQUISITOS

3.2.1. Zona de saída

3.2.1.1. Fase de classificação

- 3.2.1.1.1. Os sinais de saída para a fase de classificação (saída livre) serão: "Aos seus lugares", "Preparados". Os sinais de saída podem dar-se em inglês, nesse caso serão: "OnYour Marks", "Ready".
- 3.2.1.1.2. O patinador tem que começar a sua ronda dentro de cinco (5) segundos depois do sinal "Preparados".
- 3.2.1.1.3. O patim da frente deverá estar integralmente dentro da caixa de saída e nenhuma parte deste, incluindo as rodas, podem tocar em nenhuma das linhas marcadas. O patim traseiro pode pisar a linha traseira. Pelo menos, uma parte de cada patim deverá estar em contacto com o chão antes do primeiro movimento que corte a fotocélula.
- 3.2.1.1.4. Será permitida a oscilação do corpo durante o momento de saída.
- 3.2.1.1.5. O primeiro movimento (de qualquer dos patins) deverá cruzar a linha frontal de saída.

3.2.1.1.6. O tempo começa quando qualquer parte do corpo do patinador corta a fotocélula.

3.2.1.2. Fase final (sistema KO)

3.2.1.2.1. Os sinais de saída para a fase final serão: "Aos seus lugares", "Preparados", "Beep". Os sinais de saída podem dar-se em inglês, nesse caso serão: "OnYour Marks", "Set", "Beep".

3.2.1.2.1.1. A partir do sinal, "Aos seus lugares", os patinadores deverão preparar-se e tomar uma postura de saída dentro dos três (3) segundos seguintes.

3.2.1.2.1.2. No momento que soe o sinal, "Preparados", os patinadores deverão estar já totalmente congelados, não se permitirá nenhum movimento ou oscilação do corpo. Deverão manter-se nesta posição até ao sinal de saída "Beep".

3.2.1.2.1.3. No momento que soe o sinal, "Beep", os patinadores poderão iniciar a sua passada.

3.2.1.2.2. Ambos os patins deverão estar atrás da linha frontal de saída e nenhuma das rodas poderá tocar (nem estar em cima) da linha. Pelo menos, uma parte de cada patim deverá estar em contato com o chão e não poderá mover-se.

3.2.2. Zona de Slalom.

3.2.2.1. Uma linha perpendicular aos cones e que cruza o primeiro cone no seu bordo mais próximo à caixa de saída marcará o final da zona de aceleração e o começo da zona de Slalom.

3.2.2.2. Os patinadores devem entrar na linha de cones num pé e manter-se com pelo menos uma das rodas em contato com o chão durante toda a zona de Slalom.

3.2.3. Linha final

3.2.3.1. Os patinadores têm que cruzar a linha final com o pé de apoio ou com pelo menos uma roda tocando o chão.

3.3. PENALIZAÇÕES

3.3.1. Penalizações na zona de saída

3.3.1.1. Se os patinadores não cumprem os requisitos indicados na secção 3.2.1.1. e 3.2.1.2. será assinalada saída falsa.

- 3.3.1.2. No caso em que um patinador realize duas saídas falsas numa mesma ronda, a ronda será nula.
- 3.3.2. Penalizações no início da zona de Slalom
 - 3.3.2.1. Se um patinador não está a um pé ao passar o primeiro cone da zona de Slalom, o primeiro cone considera-se cone não passado e recebe-se uma penalização.
 - 3.3.2.2. Se um patinador não está a um pé ao passar o segundo cone da zona de Slalom, o primeiro e o segundo cone consideram-se como não passados e recebe-se duas penalizações.
 - 3.3.2.3. Se um patinador não está a um pé ao passar o terceiro cone da zona de Slalom, a passada será considerada nula e não se dará nenhum tempo.
 - 3.3.2.4. No caso de cair ou movimentar o primeiro cone de modo que se veja o círculo central, a penalização será dada unicamente pelo cone movimentado.
- 3.3.3. Penalizações na zona de Slalom
 - 3.3.3.1. Se um patinador muda de pé ou se o pé livre toca o chão antes da linha final, a passada será considerada nula e não se dará nenhum tempo.
- 3.3.4. Penalizações da linha final
 - 3.3.4.1. Se a linha final não se cruza em primeiro lugar pelo pé de apoio, a passada será considerada nula e não se dará nenhum tempo.
 - 3.3.4.2. É permitido saltar no trecho entre o último cone e a linha de chegada sempre e quando o pé aterre antes da linha de chegada com pelo menos uma roda em contato com o chão. Se não for assim, a ronda será considerada nula e não se dará nenhum tempo.
- 3.3.5. Penalizações de cones
 - 3.3.5.1. Cada espaço não passado, cone caído ou cone deslocado, receberá uma penalização de zero vírgula dois (0,2) segundos que se acrescentará ao tempo obtido.
 - 3.3.5.1.1. Um cone será considerado deslocado quando se vê o círculo central do adesivo.
 - 3.3.5.1.2. Não se penaliza o caso especial em que um cone deslocado volte ao seu sítio e cubra o círculo central.
 - 3.3.5.1.3. Um cone golpeado que golpeie outros cones supõe uma penalização por cada um dos cones caídos ou deslocados que sejam deslocados para fora da sua marcação.
 - 3.3.5.2. Se um patinador tem mais de quatro (4) penalizações na zona de Slalom, a ronda será considerada nula e não se dará nenhum tempo.

3.3.5.2.1. Em competições de menor categoria nacional ou regional, o número de penalizações de cones que leva à desclassificação da ronda pode-se modificar por indicação do juiz principal.

3.3.6. Fase final (sistema KO)

- 3.3.6.1. Os lugares um (1) e dois (2) serão decididos de acordo com os resultados da eliminatória final.
- 3.3.6.2. Os lugares três (3) e quatro (4) serão decididos de acordo com os resultados da final de consolação.
- 3.3.6.3. Os lugares entre cinco (5) a oito (8) serão decididos entre os patinadores que cheguem aos quartos de final (no caso de se realizarem).
- 3.3.6.4. Os lugares entre nove (9) a dezasseis (16) serão decididos entre os patinadores que cheguem aos oitavos de final (no caso de se realizarem).
- 3.3.6.5. Na tabela de classificação final os resultados dos patinadores que se classificaram para a fase final serão indicados com os seus melhores tempos, tanto da fase de classificação como da fase final. Os patinadores que não se classificaram para a fase final serão indicados como seu melhor tempo de classificação.

4. SALTO

Os atletas saltam uma barra como uma fita, que aumenta de altura conforme a prova avança.

4.1. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

A prova de salto livre está estruturada em duas fases: uma fase classificatória, onde a altura da barra horizontal será aumentada por defeito, e uma fase final, onde os patinadores vão lutar por um lugar no pódio e podem decidir a altura para saltar.

4.1.1. Nomenclatura

4.1.1.1. **Passar:**

O patinador pode indicar que não vai saltar uma certa altura ficando na área de partida e fazendo um “X” com os braços para o Juiz de mesa, confirmando que foi visto.

4.1.1.2. **Salto:** No momento em que o patinador cruza a linha de partida, é considerado um salto.

4.1.1.2.1. **O salto será válido** caso não haja violação de nenhum dos pontos especificados na seção 4.3.1..

4.1.1.2.2. **O salto será anulado** no caso de violação de qualquer um dos pontos especificados na seção 4.3.1..

4.1.2. Fase de qualificação.

4.1.2.1. Os patinadores terão duas (2) tentativas para superar cada altura da barra.

4.1.2.2. O juiz principal pode decidir a altura da primeira posição da barra de acordo com o contexto da competição.

4.1.2.3. Para todas as provas, a altura mínima de início será de (50) centímetros, tanto para o género masculino como para o feminino.

4.1.2.4. Haverá sempre duas subidas de dez (10) centímetros desde a altura inicial. Posteriormente, as subidas serão de cinco (5) centímetros, até atingir a fase final.

4.1.2.5. Os patinadores podem decidir não saltar uma altura e passar. Nesse caso, se o patinador não conseguir superar a nova altura, a sua nota para a classificação final refletirá o último salto válido.

4.1.2.5.1. Na primeira altura da barra não se pode “passar” e todos os participantes devem saltar.

4.1.3. Fase final.

4.1.3.1. A fase final começa quando houver três (3) ou menos patinadores para disputar o pódio na competição.

- 4.1.3.2. Os patinadores finalistas decidirão quanto aumentar a altura por consenso. Caso não haja consenso, será colocada a menor altura solicitada.
- 4.1.3.3. O aumento mínimo entre as alturas deve ser de dois (2) centímetros.
- 4.1.3.4. Os patinadores terão três (3) tentativas para superar cada altura.
- 4.1.3.5. Os patinadores podem decidir não saltar uma altura e “passar”. Nesse caso, se o patinador não conseguir superar a nova altura, a sua nota no *ranking* refletirá o último salto válido.
- 4.1.3.6. Quando restar apenas um patinador, ele poderá continuar a solicitar aumento de altura para salto, com os mesmos requisitos mencionados acima, a fim de homologar melhores marcas e / ou recordes.

4.2. REQUISITOS DO SALTO

4.2.1. Área de partida:

- 4.2.1.1. O patinador será chamado pelo nome e apelido.
- 4.2.1.2. O patinador deve estar completamente parado em frente à linha de saída. A partir daí, pode saltar ou passar.

4.2.2. Área de validação:

Com início na linha imaginária paralela à barra de salto horizontal, a uma distância de cinco (5) metros e com a mesma largura da barra, haverá uma linha demarcada no solo que delimitará esta área.

- 4.2.2.1. Os patinadores devem cruzar a linha que delimita o final da área de validação sem tocar o solo com nenhuma parte do corpo que não seja o patim.
- 4.2.3. O patinador pode aproximar-se da barra e fazer referência à altura da barra com o seu corpo no momento em que a barra é preparada para o salto. Não será permitida a referência da altura ao seu corpo no momento em que um participante já tenha sido chamado.

4.3. PENALIZAÇÕES

4.3.1. Salto nulo.

- 4.3.1.1. Será considerado um salto sem efeito se o patinador não passar a barra, derrubá-la ou passar por baixo. Além disso, se na zona de validação tocar no solo com qualquer parte do seu corpo que não seja o patim.
 - 4.3.1.1.1. Se a barra cair após o patinador cruzar a área de validação, o salto será anulado.

- 4.3.1.2. Considera-se o salto nulo se o patinador não inicia a corrida parado na linha de saída.
 - 4.3.1.3. Se um patinador cruzar as linhas laterais da área de validação antes de cruzar a linha de chegada (paralela à barra horizontal), o salto será considerado nulo.
 - 4.3.1.4. Quando um patinador é chamado para saltar, tem dez (10) segundos para iniciar o salto. Após este tempo, o salto será dado como nulo.
 - 4.3.1.5. Se um patinador cruzar a linha de partida e se dirigir à estrutura sem ser chamado, o salto será considerado nulo.
- 4.3.2. Empates.
- 4.3.2.1. No momento do preenchimento dos pódios, serão seguidos os seguintes critérios na ordem indicada.
 - 4.3.2.1.1. A melhor colocação será atribuída ao patinador com o menor número de saltos para uma mesma altura “h” em que ocorreu o empate.
 - 4.3.2.1.2. Se ainda houver empate, a melhor colocação será atribuída ao patinador com o menor número de saltos durante toda a competição.
 - 4.3.2.1.3. Se ainda houver empate, a melhor posição será atribuída ao patinador que fizer o primeiro salto nulo a uma altura superior.
 - 4.3.2.1.4. Se o empate persistir, os patinadores devem continuar a saltar. O primeiro salto que eles devem fazer consiste em reduzir a altura que eles não puderam validar em dois (2) centímetros.
 - 4.3.2.1.4.1. Cada um tem um máximo de três (3) tentativas.
 - 4.3.2.1.4.2. Se na mesma jogada, um patinador consegue um salto válido e o outro não, não haverá mais saltos e o patinador que validou o salto obterá a posição mais alta.
 - 4.3.2.1.4.3. Caso ambos os patinadores validem o salto, a barra será elevada dois (2) centímetros.
 - 4.3.2.1.4.4. Caso os dois patinadores não validem o salto, a altura da barra será diminuída em dois (2) centímetros.
 - 4.3.2.1.4.5. Os patinadores devem saltar todas as alturas, a opção de passar não é permitida.

- 4.3.2.2. No momento de preenchimento de posições não vinculadas ao pódio, os mesmos serão resolvidos seguindo os seguintes critérios na ordem indicada.
- 4.3.2.2.1. A melhor colocação será atribuída ao patinador com o menor número de saltos para a mesma altura “h” em que ocorreu o empate.
 - 4.3.2.2.2. Se ainda houver empate, a melhor colocação será atribuída ao patinador com o menor número de saltos durante toda a competição.
 - 4.3.2.2.3. Se ainda houver empate, a melhor colocação será atribuída ao patinador que fizer o primeiro salto nulo em altura superior.
 - 4.3.2.2.4. Se o empate persistir, os patinadores serão considerados igualmente e ficarão empatados no ranking.

5. ROLLER CROSS

Os patinadores confrontam-se num circuito de diferentes obstáculos que devem superar até chegarem à meta. A competição divide-se em duas fases: uma fase de classificação e uma fase final.

5.1. DESENVOLVIMENTO DA PROVA

A prova de Roller Cross está estruturada em duas fases: uma fase de classificação, baseada em provas individuais de tempo, e uma fase final, baseada no agrupamento de três (3) ou quatro (4) patinadores que se defrontam diretamente.

5.1.1. **Fase de classificação.** Os patinadores terão duas (2) rondas com saída livre onde unicamente a melhor ronda de ambas será tida em conta para a classificação final desta primeira fase. Um número determinado de patinadores, determinado por um juiz principal no início da prova, passará à fase final.

5.1.1.1. A ordem de participação da segunda ronda de patinadores está baseada no tempo obtido na primeira ronda, começando pelo que tenha o pior tempo. No caso de haver patinadores que não marcaram tempo na primeira ronda, juntam-se antes do patinador com pior tempo.

5.1.1.2. Dependendo do número de patinadores e do que decida o juiz principal, classifica-se utilizando um esquema de competição ou outro. Se houver menos de quatro (4) patinadores numa categoria, realiza-se diretamente a final.

5.1.2. **Fase final.**

- 5.1.2.1. O número de grupos e o esquema de competição dependerá do número de patinadores classificados e será realizado utilizando o esquema da serpente.
- 5.1.2.2. No momento em que os grupos se tenham validado por um juiz principal e se tenham publicado, se algum patinador faltar, será substituído pelo primeiro participante que não passou à fase final.
- 5.1.2.3. Na primeira ronda, o patinador com melhor tempo de um grupo levará o distintivo **vermelho** e poderá escolher a linha de partida de entre os quatro (4) possíveis. O segundo patinador com melhor tempo dentro do grupo levará o distintivo **amarelo** e poderá escolher a linha de partida de entre os três (3) restantes. O terceiro patinador com melhor tempo no grupo levará o distintivo **verde** e poderá escolher a linha de partida de entre os dois (2) restantes. O quarto patinador do grupo levará o distintivo **azul** e entrega-se a linha de partida que resta.
- 5.1.2.4. Em rondas posteriores, os distintivos e escolhas dependem das posições obtidas na ronda anterior.
- 5.1.2.5. Os confrontos realizam-se numa única ronda.
- 5.1.2.6. O primeiro e segundo classificado de cada confronto passa à seguinte ronda. No caso de se realizar algum confronto classificatório poderá passar à seguinte ronda unicamente o melhor classificado.
- 5.1.2.7. As posições dos confrontos estabelecem-se segundo a ordem de chegada à linha da meta sempre e quando não haja nenhuma penalização.
- 5.1.2.8. Depois dos confrontos de semifinais, os dois (2) primeiros classificados dos respetivos confrontos obterá um lugar na final e, os outros quatro (4) patinadores restantes competirão na final de consolação.
 - 5.1.2.8.1. A final de consolação deverá realizar-se sempre antes da final.

5.2. REQUISITOS

5.2.1. Zona de saída.

- 5.2.1.1. Fase de classificação.
 - 5.2.1.1.1. Os sinais de saída para a fase de classificação (saída livre) serão: "Aos seus lugares", "Preparados". Os sinais de saída podem dar-se em inglês, nesse caso serão: "OnYour Marks", "Ready".
 - 5.2.1.1.2. O patinador tem que começar a sua ronda dentro de cinco (5) segundos depois do sinal "Preparados".
 - 5.2.1.1.3. O patim da frente deve estar integralmente dentro da linha de partida e nenhuma parte deste, incluindo as rodas, pode tocar nenhuma das linhas marcadas. O patim traseiro pode

pisar a linha traseira. Pelo menos, uma parte de cada patim deverá estar em contacto com o chão antes do primeiro movimento que corte a fotocélula.

5.2.1.1.4. É permitida a oscilação do corpo durante o momento da partida.

5.2.1.1.5. O primeiro movimento (de qualquer dos dois patins) para a frente deverá cruzar a linha frontal de saída.

5.2.1.1.6. O tempo começa quando uma qualquer parte do corpo do patinador corta a fotocélula.

5.2.1.2. Fase final.

5.2.1.2.1. Os sinais de saída para a fase final serão: "Aos seus lugares", "Preparados". "Beep". Os sinais de saída podem dar-se em inglês, nesse caso serão: "On Your Marks"; "Set", "Beep".

5.2.1.2.1.1. A partir do sinal, "Aos seus lugares", os patinadores devem preparar-se e tomar uma postura de saída dentro dos seguintes três (3) segundos.

5.2.1.2.1.2. No momento que soe o sinal de saída "Preparados", os patinadores devem estar já totalmente congelados, não será permitido nenhum movimento ou oscilação do corpo. Devem manter-se nesta posição até ao sinal de saída "Beep".

5.2.1.2.1.3. No momento que soa o sinal de saída "Beep", os patinadores podem iniciar a sua passada.

5.2.1.2.2. Ambos os patins devem estar atrás da linha frontal de saída e nenhuma das rodas poderá tocar (nem estar em cima) da dita linha. Pelo menos, uma parte de cada patim deve estar em contacto com o chão e não poderá mexer-se.

5.2.2. **Linha da meta.**

5.2.2.1. Na fase de classificação, os patinadores terão que cruzar a linha final com o seu pé de apoio com pelo menos uma roda a tocar o chão.

5.3. PENALIZAÇÕES

5.3.1. Zona de saída.

5.3.1.1. Se os patinadores não cumprem os requisitos indicados na secção 5.2.1.1 e 5.2.1.2. marca-se uma saída falsa (falsa partida).

5.3.1.2. No caso em que um patinador realize duas saídas falsas numa mesma corrida ou passada, será desqualificado para aquela corrida ou passada.

5.3.2. Corrida.

5.3.2.1. Os patinadores poderão ser sancionados com perda de posições ou eliminados se infringirem qualquer das seguintes normas.

5.3.2.1.1. Agarrar voluntariamente um adversário ou a um elemento do circuito para obter uma vantagem.

5.3.2.1.2. Realizar uma carga indiscriminada contra um adversário

5.3.2.1.3. Sair do percurso ou saltar algum obstáculo voluntariamente para obter uma vantagem.

5.3.2.1.4. Apoiar-se sobre os adversários para obter uma vantagem.

5.3.2.1.5. Durante o sprint final, fechar a trajetória da meta de um adversário.

5.3.2.1.6. Desobedecer às ordens de um juiz, voluntário ou organizador da prova.

5.3.3. Linha da meta.

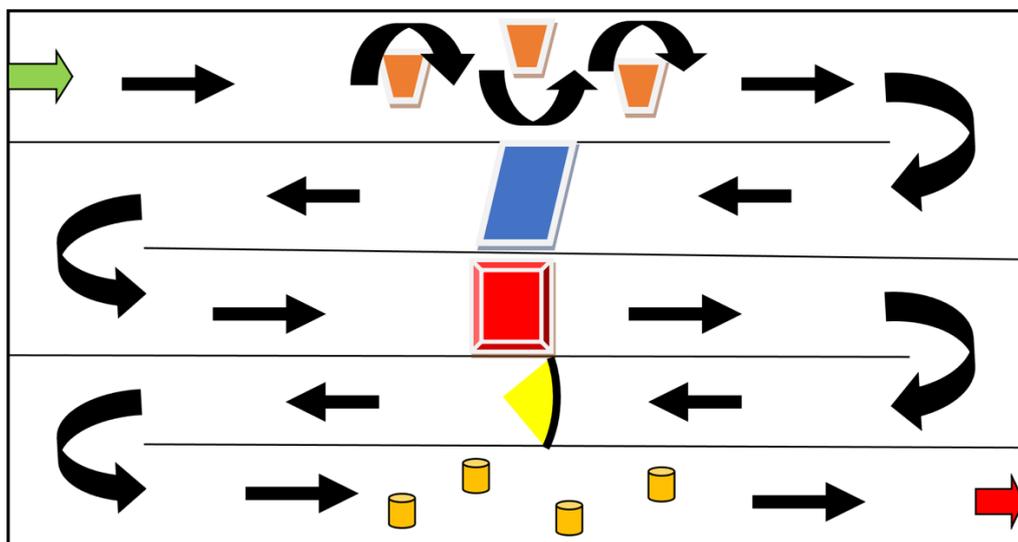
5.3.3.1. Se não se cumpre a norma especificada em 5.3.2.1., a corrida considera-se nula e não se obterá nenhum tempo.

5.4. PROTEÇÕES

5.4.1. Será obrigatório o uso de capacete, proteção de pulsos e joelheiras.

5.4.2. Serão permitidos outros tipos de proteções sempre e quando sejam seguras para o patinador e o resto dos patinadores.

Exemplo de espaço de prova em baixo com os obstáculos:



6. SLIDES (DERRAPES)

Os patinadores competem em grupos de três (3) ou quatro (4) e têm um determinado número de derrapagens para mostrar que são melhores do que os adversários do mesmo grupo. A avaliação entre patinadores é feita por comparação direta e apenas um (1) ou dois (2) patinadores passam para a próxima fase.

6.1. Área de competição

6.1.1. A superfície da área de competição deve ser adequada à derrapagem, ou seja, plana, lisa, sem buracos ou solavancos.

6.1.2. A área de competição deve ter pelo menos quarenta (40) metros de comprimento e pode ter até três (3) metros de largura, dependendo da tela ou piso utilizado.

6.1.2.1. Por decisão do juiz principal a largura da zona de execução pode ser menor à mencionada em 6.1.2.

6.1.3. A área de competição deve incluir:

6.1.3.1. Uma zona de aceleração entre vinte e dois (22) e vinte e cinco (25) metros de extensão entre a linha que marca o início da zona de aceleração até o início da linha que delimita a zona de execução.

6.1.3.2. Uma zona de derrapagem com quinze (15) metros de comprimento delimitada em ambos os lados por linhas de cones, distantes um (1) metro uma da outra para indicar o comprimento da derrapagem.

6.1.3.3. O início e o fim da área de execução devem ser claramente marcados com uma linha no solo e com um sinal lateral. Além disso, a cada cinco (5) metros, um cone deve ser colocado na lateral.

6.1.3.4. Deve haver uma zona de segurança após a zona de execução de no mínimo três (3) metros de comprimento.

6.2. Composição de grupos

6.2.1. Os grupos são calculados de acordo com a última classificação nacional de slides da F.P.P. Se o patinador não tiver classificação nacional, será classificado pelo ranking mundial de slides da WS. Patinadores não classificados são adicionados aleatoriamente ao final da lista.

6.2.2. Caso o número de patinadores inscritos não permita a criação de grupos de três (3) ou quatro (4) patinadores, ou para reduzir o tempo de competição, poderão ser organizados grupos de pré-qualificação de acordo com a decisão do juiz principal.

6.2.3. Cada grupo deve ter no mínimo três (3) patinadores e no máximo quatro (4). No caso de grupos de pré-qualificação, excepcionalmente, o juiz principal poderá decidir formar um grupo com 5 (cinco) participantes.

6.3. Desenvolvimento da prova

6.3.1. Os patinadores de um grupo têm direito a fazer o mesmo número de rondas e fazem a sua execução individualmente.

6.3.1.1. O número de rondas num grupo varia de acordo com a fase da competição:

Os patinadores têm quatro (4) rondas cada até a semifinal (incluída).

Na final, os patinadores têm cinco (5) rondas cada.

6.3.2. Após a conclusão de todas as rondas.

6.3.2.1. A equipa de juízes deliberará levando em consideração apenas o que foi feito naquela fase da competição, em nenhum caso, os desempenhos das rondas anteriores serão levados em consideração.

6.3.2.2. Para deliberação, serão consideradas as melhores três (3) rondas de quatro (4) até às semifinais (inclusive) e serão consideradas as melhores quatro (4) rondas de cinco (5) na final.

6.3.2.3. Os patinadores devem aguardar o resultado na área de resultados (se houver).