

# REGULAMENTO

## SKATE (Disciplina Street)



### PROCEDIMENTO DE COMPETIÇÃO

#### Escalões da competição

Os eventos podem ser organizados em formato de escalão ou em formato open, sendo a definição definida pela Comissão Organizadora e de acordo com o seguinte enquadramento:

Provas a realizar no formato de escalão etário:

Masculinos:

- Sub 15: para atletas com ou menos de 14 anos, ou a realizar no ano civil do evento;
- Open : para atletas com 15 ou mais anos.

Femininos:

- Sub 15: para atletas com ou menos de 14 anos, ou a realizar no ano civil do evento;
- Open : para atletas com 15 ou mais anos.

Provas a realizar no formato Open:

Todos os atletas com mais de 15 anos de idade realizados ou a realizar no ano civil da realização do evento;

#### Terminologia das fases de competição

Eliminatórias e finais

### PROCEDIMENTO PARA COMPETIÇÃO STREET

#### Formatos de competições

A competição de Street é composta por no máximo 2 rondas: Eliminatórias e Final.

Um mínimo de 8 atletas mais bem pontuados da fase de Eliminatórias ou Open Qualifier avançam para a fase seguinte da competição.

Sempre que não exista o número de atletas inscritos por escalão superior a 10, todos os atletas passam diretamente para a fase final. A ordem de entrada é por sorteio.

#### Eliminatórias

A fase de eliminatórias deve ser realizada em todos os eventos com mais de 10 atletas inscritos. Nas Eliminatórias, os atletas competirão em HEAT até máximo de 10 por HEAT, em um formato de RUN com duração de 45 segundos. No caso de existirem mais de 60 atletas, e se tanto o Diretor de Prova como o Juiz Chefe concordarem, as eliminatórias podem ser realizadas em formato de JAM.

Cada JAM terá no máximo apenas 4 atletas em simultâneo e tem a duração no máximo de 3 minutos.

As provas realizadas em formato de RUN o atleta tem sempre 2 tentativas para a realização de prova, no formato de JAM o atleta apenas tem 1 tentativa para a realização da prova.

### **Análise de Prova**

Os cinco juízes usam a escala de 0,00-100 pontos. As pontuações mais altas e mais baixas para cada atleta são retiradas e as três pontuações restantes fazem a média e transcrição para dois números decimais. No caso de formato de competição em RUN com 2 tentativas, a pontuação considerada para o atleta é sempre a RUN mais bem pontuada.

### **Final**

A comissão organizadora pode escolher entre os seguintes formatos para a realização da prova:

### **Formato RUN**

Os Atletas competirão em 2 RUNS individuais que variam de 45 segundos.

### **Análise**

Cada prova é julgada seguindo critérios gerais definidos pelo Comitê Nacional de Juízes de Skate, sendo a análise sempre realizada por cinco juízes com uma escala de 0,00 -10 pontos. As pontuações mais altas e mais baixas para cada análise de prova são retiradas e as três pontuações restantes são realizadas as médias e transcritas para dois números decimais.

### **Análise**

Em ambas as runs, e para cada um dos cinco truques, os atletas são julgados por cinco juízes que usam uma escala de 0-10,0 pontos.

As pontuações mais altas e mais baixas dos juízes para cada run ou truque são sempre descartadas, sendo a pontuação a média das três notas restantes. As quatro melhores pontuações de todas as sete tentativas (run e truques) serão somadas para estabelecer a pontuação "final" do atleta e em cada ronda.

As runs serão pontuadas com base na impressão geral dos juízes, enquanto os truques individuais serão pontuados individualmente considerando dificuldade, uso de obstáculos, risco da manobra, criatividade e estilo.

### **REGRAS DE DESEMPATE**

A pontuação da segunda maior RUN decide o desempate

Se ainda estiver empatado, entra a maior pontuação descartada para o empate, assim continua até ao desempate.

Se o desempate não for estabelecido, o Júri vota para o desempate. Cada juiz tem um voto. O Juiz Chefe regista o processo de votação e informa nos Resultados Finais e Rankings.

### **ABANDONO DE ATLETA E SUBSTITUIÇÕES**

Os atletas podem se retirar do evento por qualquer motivo, avisando o Diretor de Prova.

Diretor de Prova pode decidir se a vaga pode ser preenchida com o próximo atleta pontuado e não qualificado para competir essa fase de competição. O atleta substituto assumirá a pontuação do patinador substituído.

## **RESULTADOS E PROTESTO**

O protesto de notas deve ser de acordo com o estabelecido no Regulamento Geral do Skate.

Uma vez que os resultados de prova serem homologados pela FPP, não é possível realizar protesto.

## **CRONOMETRAGEM**

Para todas as tentativas de RUN, os atletas têm cinco segundos para começar após o sinal de partida. Se o atleta propositalmente não começar sua prova ou truque dentro do tempo estabelecido após o sinal sonoro de início, não será pontuado nessa tentativa a critério do Diretor de Prova.

O relógio é acionado pelo Cronometrista quando o atleta coloca um pé no seu skate para o início da sua RUN. Um sinal sonoro será acionado nessa fase, e quando o tempo expirar. O relógio de prova apresenta o tempo de prova em sentido inverso no relógio atingindo zero.

Um truque pode ser considerado durante o tempo de prova e pontuado se a manobra estiver em execução antes do sinal de buzina. O Juiz Chefe decide se o truque concluído após o tempo será contado para pontuação. Para eventos de STREET, se a RUN tiver que ser interrompida por razões externas, o atleta terá uma nova tentativa de prova.

Caso o atleta durante a realização da sua RUN tenha sofrido alguma interferência válida, mas conclua na mesma a sua RUN, mesmo que a RUN tenha sido pontuado o atleta tem direito, nos 3 min seguintes, pedir realização de nova RUN ao Diretor de Prova. Caso o Diretor de Prova Considere válido o pedido a RUN em protesto será considerada inválida e considerado sempre a nota da RUN em substituição.

## **SITUAÇÕES RELACIONADAS À RUN**

O atleta não começa a RUN ou um TRUQUE

Se um atleta não começar uma run ou um truque durante o seu tempo estabelecido, recebe a pontuação zero.

### **Interrupção da RUN durante a performance**

A RUN será retomada do início, dentro do mesmo HEAT, ou numa sessão especial para o efeito.

### **Interferência externa durante a performance**

Em caso de interferência externa que possa comprometer o desempenho do atleta, o Diretor da Prova a seu critério pode dar ao atleta uma opção de reinicialização, caso este não tenha reclamado esse direito.

### **Interrupção dos HEATS**

Todos os atletas devem realizar a sua prova para serem considerados os resultados em cada uma das fases.

Caso não seja realizado ou concluída as provas por todos os atletas, considerando motivos de forma maior, não será realizada a fase seguinte de prova.

Não existindo possibilidade de garantir a realização da prova a todos os atletas inscritos, a Comissão Organizadora, em conjunto com o Diretor de Prova definem nova data ou hora para a conclusão dos atletas em falta.

### **A Final não pode ocorrer/não pode ser concluída**

Se a competição tiver que ser interrompida na fase de finais, os resultados da ronda anterior podem ser considerados finais e usados para distribuir medalhas, prêmios e diplomas, cabendo ao Diretor de Prova em conjunto com o Juiz Chefe informar essa possibilidade antes do início do evento.

### **Um atleta qualificado para a Final não pode comparecer**

Se um atleta que se classificou para a Final não puder realizar a prova após o início da fase de aquecimento (por exemplo, lesão durante o aquecimento ou durante a prova), ele não será substituído e será classificado em último lugar na Final.

### **Um atleta classificado para a final desiste**

Se um atleta que se classificou para a Final for identificado como não comparecente antes do início dos aquecimentos como DQB antes do início da Final, o próximo atleta mais bem pontuado será considerado para comparecer para a final.

### **Pequena infração às regras**

O Chefe de Juizes pode decidir pontuar uma run ou manobra com 0 pontos caso detete alguma infração às regras. O atleta nestas condições continua pode continuar em prova com a sua performance.

### **Falha no equipamento (skate) durante a RUN**

O atleta pode tentar continuar a sua prova com o equipamento danificado. O relógio não é interrompido. A corrida é considerada até toque final.

O atleta pode pedir um skate substituto. O relógio não é interrompido. A corrida é considerada até toque final.

O atleta interrompe a sua prova: A RUN é considerada até à sua paragem.

### **Falha do sistema de pontuação/relógio**

Se o caso de interrupção for relacionado com falha no cronómetro ou no equipamento de pontuação, a prova poderá ser retomada usando os sistemas manuais de cronometragem e pontuação sendo os resultados produzidos normalmente.

## **COMUNICAÇÃO DO EVENTO**

### **Inscrições para a competição**

Considerado o limite máximo de inscrição o início dos treinos dos atletas, podendo cada Comissão de Organização definir o enquadramento e aprovação do mesmo.

Tem de ser emitida a lista de participantes antes do início dos treinos dos atletas, após publicação da lista não será aceite mais nenhum atleta em prova.

### **Lista de início e resultados**

Ao final de cada dia de competição, o Delegado Técnico mundial de skate, após a aprovação, apresentará Listas de Início, Resultados e outras comunicações relevantes para o evento.

Formatos e método de entrega serão acordados com o FPP antes do primeiro dia de treino iniciar.