



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI E PATINAÇÃO Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro

São Paulo, 13 de Maio de 2013.

OFICIO CIRCULAR CBHP-RAD 077 /2013

A **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI E PATINAÇÃO**, inscrita no **CNPJ/MF sob o nº 65.036.329/0001-58**, com sede em **Rua Germaine Burchard, 451 – 4º andar – ÁGUA BRANCA – CEP 05002-062 - SÃO PAULO, SP**, vem pelo presente ofício informar sobre o **Regulamento da Modalidade SLALOM**, para a temporada 2013 e já válido para o Campeonato Brasileiro de Slalom – disciplina FreeStyle Individual (Classic) , que será disputado dia 19 de maio de 2013, no Parque Esportivo dos Trabalhadores (PET) - Rua Canuto Abreu s/n , São Paulo, SP:

REGULAMENTO BRASILEIRO DE SLALOM

1. Categorias de Competição

As Categorias de Slalom consistem em:

Individual Slalom Freestyle:

O tempo permitido para cada execução é de 80 ~ 100 segundos, competidor pode escolher sua própria música para a passagem e os juízes darão pontuação após a passagem.

Slalom de Velocidade:

Os participantes serão selecionados para as rodadas finais com base em seu melhor tempo. Rodadas finais serão em base KO. Os competidores que ganham maioria de 2 corridas continuará a competir contra concorrentes restantes, até que um vencedor final seja considerado.

Slalom Jam:

Slalom Jam consiste de dois patinadores ou mais para executar. Regras para a competição será semelhante ao Individual.

Coreografia, sincronização e coordenação serão levados em conta.

2. Regulamento de Registro

Os participantes devem apresentar uma identificação válida.

Para Slalom de Velocidade e Slalom Freestyle, haverá um grupo separado para categorias masculino e feminino.

Na categoria Slalom Jam não haverá distinção de categorias.

Categoria juvenil em idade de 12 ~ 15 anos ou categoria júnior até 11 anos de idade podem ser consideradas.

3. Competição área de terreno



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI E PATINAÇÃO Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro

Se o espaço de competição permitir deve ser utilizado a medição de 40mx10m.
Caso contrário, ele deve ser um mínimo de 40mX8m.

Posicionamento de cones:

- Há quatro linhas de cone e cada linha de cone deverá ser colocada a dois metros de distância entre elas.
- Cada linha de cone é composta por 20 cones, e cada cone será colocado 50 centímetros, 80 centímetros, 120 centímetros e 80 centímetros além das quatro respectivas linhas.
- As quatro linhas de cone devem ser posicionados em linha reta (Center Line)
- Círculo deve ser marcado para cada posição cone individual e deve também indicar o ponto central.

Competição de Freestyle Slalom

- Há três linhas de cone, e cada cone para será colocado 50 centímetros, 80 centímetros e 120 centímetros de distância entre eles.

A mesa do Júri deve ser colocada de frente para a linha de centro da linha de cone de 50 centímetros e a uma distância de 2 metros para além dos cones.

Competição de Slalom de Velocidade

Há duas linhas de cone e devem ser colocadas a três metros de distância entre elas.
Cada linha de cone composta de 20 cones, e para ser colocadas a 80 centímetros de distância.
Deve haver um divisor entre as duas linhas de cone com um comprimento mínimo de 15,2 metros.
Deve haver duas linhas de partida para distinguir entre as duas pistas.
Estas duas linhas de partida devem ser colocadas a 15 centímetros de distância.
O primeiro cone deve ser colocado 12 metros de distância da linha de partida e o último cone deve ser colocado a 80 centímetros de distância da linha de chegada. O comprimento total de cada linha de cone deve ser calculado como:
 $12 \text{ metros} + 0,8 + 0,8 \times 19 = 28 \text{ metros}$
Devem ser tomadas medidas de segurança adequadas, caso pareça haver quaisquer perigos potenciais para os concorrentes.

Área de Competição

A área de competição deve ser pelo menos de 40mX8m.
Se o espaço da área de competição permitir, pode ser adicionada outra área de 40mX8m para ser utilizada como área de aquecimento.
Os concorrentes estão autorizados a aquecer na área de aquecimento.

4. Procedimentos para a competição de Freestyle Slalom

Haverá rodadas qualificatórias e rodadas finais ou apenas rodadas finais, dependendo de fatores como a quota competição ou critério juízes. Os participantes farão no mínimo uma passagem para cada rodada.
Competidor pode escolher a sua própria música para acompanhar o seu próprio prazo. O tempo começa quando o competidor cruza o primeiro cone e fim no último cone. Não haverá nenhuma indicação de tempo durante cada corrida.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI E PATINAÇÃO Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro

Depois de um final concorrente uma corrida, o próximo competidor pode entrar no terreno da concorrência para fazer um breve aquecimento. Nesse meio tempo, os juizes vão realizar classificação do concorrente anterior.

Para cada competição Slalom Freestyle, a sequência em que os competidores iniciarão sua passagem individual será determinada por sorteio. Dependendo das situações de competição, eliminatórias extras poderão ser realizadas para determinar se certos concorrentes são competentes em tomar parte na competição principal. Os critérios de tais pré-eliminatórias pode ser baseado em regras de concorrência reais como determinantes.

Cada passagem para o Slalom Freestyle individual é de 90 ± 10 segundo cada corrida para Jam Freestyle Slalom é de 180 ± 15 segundo

5. Freestyle Slalom Pontuação

A pontuação máxima para a competição de Freestyle Slalom é de 100 pontos. Existem dois tipos de classificação, a pontuação técnica é de 60 pontos e Artístico é de 40 pontos. Classificação final da pontuação será arredondado para o decimal mais próximo para determinar pontuações finais.

1) pontuação técnica

Classificação	Faixa de Pontuação
A	50~60
B	40~50
C	30~40
D	20~30
E	10~20
F	0~10

2) Pontuação artística

Classificação	Faixa de Pontuação
A	30~40
B	20~30
C	13~20
D	8~13
E	4~8
F	0~4



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI E PATINAÇÃO
Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro

Nível Técnico

Grade	Others	Sitting	Jumping	Wheeling	Spinning	Single Trick's Point	Style Point
A 50~60		Toe footgun -LV9			sit spin -LV8	1.5	A 20~30
					icone lfoot spin -LV7		
	l wheel special -LV5						
	swan eagle -LV4				icone lwheel spin -LV4		
			l wheel Wiper - LV3				
	Toe Fake -LV1			wheeling shift -LV1	cock foot -LV1		
B 40~50	tong tong -LV9				Outer edge lfoot spin -LV9	1	B 20~30
	cross heel toe -LV8	back christy -LV8			Inner edge lfoot spin -LV8		
	toe toe reverse eagle -LV5		back kazakachok -LV5				
				back front wheeling -LV4			
		christy -LV3		Front back wheeling -LV3			
		back footgun -LV2	Special Jump -LV2				
	reverse eagle -LV1						
C 30~40				backward wheeling -LV4		0.75	C 13~20
			kazakachok -LV8				
					icone swan - LV7		
	one foot continous flip -LV4		Footspin -LV4		swan -LV4		
	2wheel crab -LV2						



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI E PATINAÇÃO Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro

					Icone 2wheels spin - LV1	
				forward wheeling -LV10		
	crab -LV9				oliver/2wheels spin - LV9	
			Wiper -LV8			
	back j turn -LV7					
D 20~30		Footgun -LV6				0.5
	Specia l-LV5					D 8~13
					2feet spin -LV4	
	QQ(jturn) / Brush / Xback					
	HeelToeSpecial / TotalCross					
	EagleSnake / EagleCross					
E 10~20	HeelToeBack	footflip	FanVolt		GregPriet	0.25
	OneCone moves		BackEight	CrazyLeg	X-Jump	E 4~8
	Eight	CrabCross				
	Italian	CrazySun	Stroll	BackStroll	Mexican	
F 0~10	Volt	BackDoubleCrazy	DoubleCrazy	Sun	Crazy	F 0~4
	Heel-Toe	Mahrouk	ChapChap	Crab	BackOneFoot	
	X	OneFoot	Nelson	BackNelson	BackCross	
	BackSnake	BackSnake	Snake	Cross	Fish	

6. Freestyle Slalom estrutura de classificação

Há duas categorias de classificação que são a Pontuação Técnica e Pontuação Artística. No entanto, a pontuação artística é, em parte, derivada de pontuação técnica.

A pontuação técnica deve considerar de base no seguinte:

- Dificuldade de truques Slalom:

Os participantes devem tentar o seu melhor para fazer todos os tipos de truques de Slalom, incluindo sitting, jumping, spinning, single-wheeling e assim por diante.

- Velocidade

Embora os concorrentes são classificados no momento por corrida, eles devem também expressar seu estilo pessoal e executar cada truque slalom com estilo, enquanto combinando o ritmo da música. Habilidade técnica dos competidores deve ser executada com uma sensação de conforto e elegância.

A pontuação artística é considerar de base no seguinte:

- Desempenho físico:

Os competidores devem completar seus truques com facilidade, fluidez, elegância e suavidade.

- Expressão Musical:

A escolha da música deve complementar o estilo pessoal do competidor.

Os truques devem misturar com a música para expressar a melodia, emoção e ritmo da música.

- Gestão Tricks:



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI E PATINAÇÃO Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro

Os participantes devem planejar seu funcionamento com uma série de truques, se eles vão entrar ou sair das linhas de cone, com níveis de dificuldade variados. Os participantes também devem ser capazes de executar bem a combinação de truques com facilidade, confiança e evitar parecer duro.

7. Freestyle Slalom Exigência Técnica

Os seguintes requisitos de técnica envolvem truques de nível C e acima.

a) Truque Sitting

- Sitting conta quando o corpo dos competidores está abaixo do nível do joelho.
- Truques Sitting devem ser feitos passando quatro cones ou mais continuamente.
- Os competidores podem transitar de um truque para outro, depois de passar quatro ou mais cones. Mudar de pé esquerdo para o pé direito ou mudança de direção da frente para trás. No entanto, a transição dos truques deve ser executada enquanto em posição sentada e sem pausa.

b) Truque Jumping

- Jumping conta quando os pés do competidor deixar o chão juntos.
- Truque de salto deve ser feito passando quatro cones ou mais continuamente.
- Os competidores podem transitar de um truque Jumping para outro depois de passar quatro ou mais cones. Mudar de pé esquerdo para o pé direito ou mudar de direção da frente para trás. No entanto, a transição dos truques deve ser executada sem pausa.

c) Truque Spinning

- Spinning conta quando dois pés dos competidores (duas rodas) ou um pé (1 roda) tocam o chão enquanto giram.
- Spinning conta quando concorrente rodar três círculos ou passar três cones
- Os concorrentes não são permitidos mudar o truque da rotação enquanto não passarem três círculos ou 3 cones

d) Wheeling de uma roda

- O wheeling de uma roda conta quando concorrentes conclui um truque com apenas uma roda tocando o chão.
- O wheeling de uma roda deve ser feito passando quatro cones ou mais.
- Os participantes não estão autorizados a alterar pé antes de passar quatro cones ou mais. (Mudando de wheeling de ponta para wheeling calcanhar)
- Os participantes podem mudar sua direção durante a execução de truques única roda desde que permaneçam na mesma roda durante a transição.

e) Truque Other

- Truques Other não incluem sitting, jumping, wheeling e spin.
- Truques Other não são obrigados a passar por qualquer número de cones de forma contínua.
- Os concorrentes estão autorizados a combinar uma série de truques, mas o trânsito deve ser executado de forma harmoniosa, sem parar.

8. Freestyle Slalom Penalty Grading



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI E PATINAÇÃO Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro

Os competidores devem fazer slalom pelas 3 linhas de cone e cada linha de cone não inferior a 1 vez.

a) Penalização por derrubar cones

Cada cone derrubado, cones perdidos ou cones que passou fora do cone marcação deve obter um ponto de penalização -0,5.

- Qualquer cone (s) que saiu do ponto central, mas ainda dentro da marcação cone ainda será penalizado -0,5 pontos.
- Em caso excepcional em que os competidores derrubarem um cone para fora do cone marcação, sem penalidades serão concedidos se o cone reverte para o cone marcação.
- As sanções acima devem ser calculadas em pontuação técnica.

b) Penalização por tempo (Individual)

O tempo de realização do Individual Slalom Freestyle é de 90 ± 10 segundos.

Os competidores devem realizar a sua passagem entre 80 ~ 100 segundos (Incluindo 80 seg e 100 seg) sem haver nenhuma penalidade.

Se um competidor finalizar sua apresentação antes de atingir um mínimo de tempo ou ultrapassado tempo máximo alocado para a apresentação será penalizado -5 pontos. (Entre 70 a 101 para 79sec ou 110sec)

As sanções acima devem ser calculadas em pontuação artística.

Não haverá pontuação dada aos participantes que eles deveriam ao exceder o tempo máximo.

Os cones derrubados após o tempo máximo serão contados e penalizados.

c) Penalização por tempo (Jam)

O tempo de realização de Jam Freestyle Slalom é de 180 ± 15 segundo. Os competidores devem realizar a sua corrida entre 165 ~ 195 segundo (Incluindo 165sec e 195sec) sem haver nenhuma penalidade.

Se um participante termina uma corrida antes do tempo mínimo exigido ou exceder o tempo alocado (165 ~ 195sec) para uma corrida será penalizado em -5 pontos. (Entre 160 a 195 a 164sec ou 205sec)

As sanções acima deverão ser calculadas em pontuação artística.

Não haverá pontuação dada aos participantes que eles deveriam receber ao exceder o tempo alocado.

Os cones derrubados após o tempo máximo serão contados e penalizados.

d) Penalidade por desequilíbrio

Durante a apresentação os participantes que cometerem erros no controle de equilíbrio terão uma penalidade. Ambos - queda grave e desequilíbrio grave - serão penalizados tanto na técnica e quanto pontuação artística.

> Queda Grave (toque corpo no chão) penalidade de -2 pontos de técnica e -1,5 pontos na pontuação artística.

> Grave Desequilíbrio (toque corpo no chão) penalidade de -1,5 pontos de técnica e -1 ponto na pontuação artística.

> Perda de equilíbrio (corpo não toque o chão) penalidade será avaliada de acordo com a situação de participantes e da experiência de juizes. Penalidade de -1 ponto de técnica e -0,3 ~ 1 ponto na contagem artística.

10. Freestyle Slalom Colocações

As colocações serão anunciadas do último colocado para o primeiro colocado.

No caso em que os participantes têm a mesma colocação, os juizes devem analisar a sua pontuação técnica para determinar sua classificação.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI E PATINAÇÃO
Vinculada ao Comitê Olímpico Brasileiro

Situações não previstas por estas normas serão decididas pelo comitê organizador do evento, no interesse do esporte, e sua decisão tem força e efetividade de regulamento.

Publicado no site oficial CBHP em 13/05/2013.

Atenciosamente

FLAVIO MENDES MOREIRA

Vice Presidente de Patinação Artística e Radical
Confederação Brasileira de Hóquei e Patinação

