

REGULAMENTO SCOOTER / PATINETE

1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES DA MODALIDADE SCOOTER (PATINETE)

1.1. Definições Gerais

As competições Scooter são eventos julgados, nos quais os atletas são pontuados com base em sua habilidade em executar uma rotina, incluindo uma ou mais de uma variedade de manobras diferentes, que são conhecidas como “truques”.

No contexto deste regulamento, as competições de Scooter, conhecidos no Brasil como Patinete, referem-se aos estilos Park e Street, tanto para Divisão Masculino, quanto Feminino. Este regulamento vale para todo território nacional.

Exceto por motivos justificados pela CBHP, as competições de Scooter/ Patinete serão organizadas por temporadas que começam em 01º de janeiro e terminam em 31 de dezembro de cada ano.

Anualmente será cobrado dos atletas e federações as taxas e/ou despesas de acordo com o Regimento Interno de Taxas para a modalidade Scooter/ Patinete da CBHP, aprovado em assembleia pelas Federações filiadas. O não recolhimento das taxas nos prazos estabelecidos impede a participação de atletas e/ou federações na participação de qualquer atividade oficial da CBHP nesta modalidade.

A regulamentação adicional ou complementar e normas gerais homologadas via CBHP que venham a ser expedidas à posteriori, farão parte integrante deste regulamento somente na temporada seguinte, exceto em casos extraordinários e devidamente fundamentados junto a CBHP.

As federações estaduais podem complementar ou atender parcialmente este regulamento em seus eventos, exceto quando da realização de eventos oficiais válidos para o Ranking Nacional, onde o atendimento deve ser pleno.

1.2. Regras dos participantes e códigos de conduta

- 1.2.1. Os atletas podem participar de qualquer competição Estadual no Brasil, mas só conseguem se qualificar para o Campeonato Brasileiro através do campeonato estadual, seja por classificação ou por autorização da respectiva Federação.
- 1.2.2. O Campeonato Brasileiro é aberto para atletas de todas as idades e divisões.
- 1.2.3. Os atletas devem participar das competições qualificatórias nacionais e alcançar os critérios de seleção previamente definidos pelo Comitê Técnico para classificação direta para o campeonato mundial.
- 1.2.4. Todos os atletas deverão usar capacete enquanto estiverem andando no Skate Park, independentemente de estar em prova ou aquecimento.
- 1.2.5. O uso de drogas ilegais, recreativas ou para melhorar o desempenho é estritamente proibido e qualquer atleta que for encontrado usando ou promovendo o uso pode ser banido de todas as competições, campeonatos e outras atividades reconhecidas pela CBHP.
- 1.2.6. Os atletas não andarão sob influência de álcool e não consumirão álcool no Skate Park.

REGULAMENTO SCOOTER / PATINETE

- 1.2.7. Comportamento abusivo, intimidação (bullying) ou violência não serão tolerados.
- 1.2.8. Os atletas respeitarão e ouvirão o organizador da competição e os oficiais responsáveis.
- 1.2.9. Os atletas cuidarão do *skate park*, equipamentos e instalações.
- 1.2.10. Os atletas nunca se envolverão em atividades ilegais ou inadequadas.
- 1.2.11. Os atletas agirão de forma respeitosa com todos os participantes e organizadores e evitarão o uso de palavrões.
- 1.2.12. Os atletas agirão com bom espírito esportivo.
- 1.2.13. Os atletas relatarão perigos, problemas ou quaisquer questões ao organizador.
- 1.2.14. Os atletas respeitarão todos uns aos outros, independentemente de raça, crenças religiosas, sexo ou qualquer outra questão.
- 1.2.15. Os atletas não colocarão pressão ou encorajarão outros a fazerem algo contra sua própria vontade, isso é perigoso e inapropriado.
- 1.2.16. Os atletas profissionais não usarão as oportunidades da mídia para caluniar ou passar mensagens de efeito negativo.
- 1.2.17. Os atletas respeitarão e cumprirão as Regras, Normas e o Código de Ética da CBHP, bem como os padrões do organizador da competição e/ou Skate Park.

1.3. Responsabilidades dos atletas

Todos os atletas têm as seguintes responsabilidades:

- 1.3.1. Ter um registro válido, associado ou filiado a uma Federação reconhecida pela CBHP ou ter recebido um convite da CBHP;
- 1.3.2. Cumprir as regras e regulamentos da CBHP;
- 1.3.3. Os atletas farão o check-in no local da competição de acordo com os prazos e horários definidos pela CBHP em boletins ou comunicações oficiais;

Para participar dos treinos oficiais de acordo com o calendário oficial divulgado pela CBHP:

- 1.3.4. Sair da área de competição antes do início da competição e evitar interferir de qualquer forma com o andamento da competição;
- 1.3.5. Respeitar e aceitar o julgamento dos Juízes;
- 1.3.6. Estar ciente dos arredores o tempo todo enquanto estiver no *skate park* para evite colisões durante os treinos e competições. Usar fones de ouvido durante a prática e a competição não são recomendados. À critério do Delegado Técnico, atletas podem ser obrigados a parar de usar fones de ouvido por razões de segurança.

REGULAMENTO SCOOTER / PATINETE

2. CATEGORIA

2.1. Categoria Aberta (Categoria Open)

Atualmente, seguindo as definições existentes da World Skate, a modalidade comporta apenas a categoria aberta, sem segmentação de idade ou nível. Por questões de segurança, os organizadores do evento têm o direito de:

- 2.1.1. Remover qualquer atleta que não esteja apto a competir no nível observado;
- 2.1.2. Criar categorias inferiores, para melhor enquadramento dos atletas, seja por nível ou por idade;
- 2.1.3. Juntar divisões (masculino e feminino);
- 2.1.4. Promover alterações do formato da competição, desde que devidamente justificadas.

2.2. Idade dos Participantes

O atleta deve ter pelo menos 7 anos de idade para competir numa prova de scooter. Os atletas e pais devem verificar com os organizadores do evento em relação a eventuais restrições adicionais de idade. O consentimento dos pais pode ser necessário para aqueles que não atendam às restrições de idade, determinadas pelo organizador da competição.

A idade de um atleta é definida pela qual terá no dia 31 de dezembro do ano do Evento (ou Eventos que dispute).

3. EQUIPAMENTOS

3.1. Equipamentos para uso em competições

Apenas Patinetes esportivos que sigam estas diretrizes podem ser usados nos eventos reconhecidos pela CBHP. Um patinete consiste em um deck com uma barra e duas rodas presas por um garfo na roda dianteira e *truck* na roda traseira.

3.2. São proibidos:

- 3.2.1. Patinetes elétricos;
- 3.2.2. Com mecanismo(s) de dobra;
- 3.2.3. Equipamentos análogos a brinquedo (tubo e/ou guidão e/ou deck feitos de plástico);
- 3.2.4. Patinetes de modalidade "Dirt";
- 3.2.5. Patinetes com 3 ou mais rodas;
- 3.2.6. Rodas maiores que 135mm;
- 3.2.7. Patinete em mal estado de funcionamento ou conservação;

3.3. Capacetes

Uma variedade de capacetes adequados às necessidades de proteção dos atletas estão disponíveis no mercado. A CBHP sugere o uso de produtos que estejam em conformidade com as normas da ABNT.

REGULAMENTO SCOOTER / PATINETE

A decisão final e a responsabilidade sobre qual capacete escolher são deixadas para o atleta ou responsável, desde que o capacete tenha todas estas características:

- 3.3.1. A cobertura e a segurança craniana são garantidas por um invólucro rígido de uma peça única que embala o occipital;
- 3.3.2. Acolchoamento interno duro ou macio que garanta a absorção de impacto;
- 3.3.3. Uma tira de queixo com trava de fivela.

4. PROCEDIMENTOS DE PRÉ-COMPETIÇÃO

4.1. Treinos e aquecimento

4.1.1. Prática pré-competição

Os atletas devem ter um mínimo de 60 minutos de prática antes do início de uma competição. A duração mínima de uma única prática pré-competição a sessão não deve ser inferior a 45 minutos. Durante a prática pré-competição, apenas os atletas registrados podem acessar o percurso.

4.1.2. Aquecimento de competição

Os atletas terão um tempo mínimo de aquecimento de 5 minutos antes de sua bateria de competição. Durante o aquecimento, apenas os atletas prestes a competir na bateria seguinte podem acessar o percurso. Para garantir condições justas e a segurança de todos os atletas participantes do aquecimento, os atletas realizam individualmente sua descida de aquecimento na ordem inicial da bateria. Os atletas não devem ocupar o percurso por mais tempo do que o tempo inteiro da bateria de competição. Ao término do tempo máximo ou após a queda de um atleta, o próximo atleta na lista inicial da bateria continua.

O juiz de percurso conduzirá todos os aquecimentos. No caso de as regras de aquecimento estarem sendo violadas por um atleta, o Delegado Técnico pode intervir e resolver esta violação das Regras da Competição.

Após um conselho opcional com o Diretor do Evento e atletas, o Delegado Técnico pode reduzir o tempo de prática e aquecimento de um atleta que viole as Regras da Competição.

4.2. Grupos de prática

Os grupos de prática devem ser definidos, atendendo ao melhor padrão possível de segurança e qualidade da prática para todos os atletas. Diversos tipos de critérios de agrupamento podem ser aplicados dependendo de:

- 4.2.1. Design do skatepark;
- 4.2.2. Disciplina;
- 4.2.3. Restrições de cronograma;
- 4.2.4. Gênero.

Os grupos de prática podem ser definidos com base em:

REGULAMENTO SCOOTER / PATINETE

4.2.5. Classificação (em caso de temporada ou resultado em competição anterior)

4.2.6. Faixa etária

Quaisquer que sejam os critérios aplicados para criar grupos de prática, esses grupos nunca devem exceder um máximo de 20 atletas no Parque e 20 atletas no Street

5. FORMATOS DE COMPETIÇÃO

5.1. Limites de desempenho

Qualquer que seja o procedimento de competição a ser aplicado, os atletas poderão escolher livremente o tipo de truques que irão executar, bem como quais obstáculos e áreas / linhas do percurso que irão usar.

5.2. Formato *Run*

Os atletas patinam no percurso sozinhos, por um determinado período de tempo, ou até parar ou sofrer queda dentro de um período de tempo definido. Cada atleta realiza 2 descidas de 45 segundos. Três juízes usarão uma escala de pontos de 0,00 a 100. A pontuação final será a **média ponderada (soma dos pontos dividido por três)**. A pontuação da melhor corrida conta para a posição final do ranking.

5.3. *Jam Session (Street)*

No formato de sessão de *Jam*, 3 atletas competirão ao mesmo tempo por um tempo de 2 minutos. No formato *Jam Session*, os três juízes usarão uma escala de pontos de 0,00 a 100. Três juízes usarão uma escala de pontos de 0,00 a 100. A pontuação final será a **média ponderada (soma dos pontos dividido por três)**. A pontuação resultante será usada para classificar os atletas para os resultados finais da rodada de competição. As pontuações não serão publicadas até a conclusão de todas as baterias da *Jam Session*.

5.4. FORMATO PADRÃO (1 + 1/1 + 1)

Para Semifinais e Finais - No formato (1 + 1/1 + 1), os atletas executam 2 rodadas de 1 descida de 45 segundos, seguido logo após, por 1 tentativa de truque único.

A pontuação da melhor rodada conta para a posição final do ranking. No formato Padrão, os três juízes usarão uma escala de pontuação de 0,00 a 100. A pontuação final será a **média ponderada (soma dos pontos dividido por três)**.

Cada atleta em uma bateria de competição realiza uma única tentativa de cada vez; o próximo atleta segue na ordem de partida da bateria. Isso continua até que todos os atletas terminem suas 2 rodadas. Cada atleta é pontuado pela descida (70%) e manobra única (30%) em cada rodada.

5.5. Formatos de competições de disciplina *Park*

As competições *Park* devem ser realizadas aplicando o formato *Run* para cada rodada de competição. Os atletas vão competir pelo melhor de duas descidas. A duração das descidas será comunicada juntamente com as informações de registro.

REGULAMENTO SCOOTER / PATINETE

Três juízes usarão uma escala de pontos de 0,00 a 100. A pontuação final será a **média ponderada (soma dos pontos dividido por três)**.

A competição *Park* normalmente compreende 3 rodadas: classificatória, semifinal e final. Rodadas podem ser executadas aplicando formatos como mostrado na tabela abaixo:

BATERIA	FORMATOS PERMITIDOS
Qualificatória	<i>Run</i>
Semifinal	<i>Run</i>
Final	<i>Run</i>

5.6. Formatos de competições de disciplina *Street*

A competição de *Street* normalmente compreende 3 rodadas: qualificatória, semifinal e final. Rodadas podem ser executadas aplicando formatos como mostrado na tabela abaixo

BATERIA	FORMATOS PERMITIDOS
Qualificatória	<i>Run</i> <i>Jam Session</i>
Semifinal	<i>1+1 / 1+1 (Formato Padrão)</i>
Final	<i>1+1 / 1+1 (Formato Padrão)</i>

5.7. Formato da competição

5.7.1. Qualificatórias

Todos os atletas terão o mesmo tempo para realizar suas descidas. Qualquer alteração na duração do tempo da volta será informada pelos organizadores antes da competição iniciar.

Todos os atletas que forem competir devem ter completado sua primeira volta antes da segunda bateria de voltas começar.

A melhor pontuação do atleta entre as suas 2 voltas será sua posição final. Se dois ou mais atletas tiverem a mesma pontuação, o desempate é determinado pela sua segunda nota. Caso persista o empate, a decisão final será por votação dos juízes.

Os 8 melhores atletas irão para a semifinal.

5.7.2. Semifinal do nacional

Os 12 melhores atletas irão para a final

5.7.3. Final nacional

A final será entre 12 atletas. O competidor que pontuou com a menor nota na semifinal irá iniciar as voltas.

6. JULGAMENTO E PONTUAÇÕES

6.1. Critérios de julgamento para as competições

6.1.1. Os Juízes fornecem a pontuação oficial da competição dentro de 30 segundos após a volta do atleta.

REGULAMENTO SCOOTER / PATINETE

- 6.1.2.O próximo atleta não estará autorizado a iniciar sua volta até que os juízes indicarem que estão prontos.
- 6.1.3.Sempre que possível a pontuação ao vivo é incentivada.
- 6.2. Regulamentação e regras dos juízes.
- 6.2.1.Os juízes estão autorizados a se reunir para discutir, comentários serão permitidos desde que sejam imparciais e não sejam usados para influenciar outros juízes. Fica a função do Oficial monitorar as discussões e comentários para garantir que não sejam tendenciosos.
- 6.2.2.Os juízes devem considerar apenas a corrida atual ao avaliar. Eles não devem ser influenciados pela reputação dos atletas em competições ou vídeos anteriores, ou de suas voltas anteriores ou na volta de aquecimento.
- 6.2.3.Os juízes devem ser neutros e imparciais. Eles serão selecionados com base na experiência e na formação.
- 6.2.4.Após o tempo corrido, se o locutor permitir uma última tentativa para o atleta, a fim de entretenimento do público, os juízes devem desconsiderar a última manobra, e o atleta terá a permissão para apenas uma tentativa.
- 6.2.5.O Atleta não poderá participar da competição, se o mesmo estiver como juiz do evento.
- 6.2.6.Um Atleta classificado para a final regional, não poderá julgar as etapas qualificatórias. Nenhum juiz terá permissão para julgar uma final regional, se o mesmo estiver classificado para o campeonato mundial.
- 6.2.7.O Juiz deve pontuar com base nos critérios de julgamento definidos e não com base em dados de preferência pessoal.
- 6.3. Proteção para os juízes
- 6.3.1.Os juízes devem se manter longe do público, de pais, equipes dirigentes e pilotos, até o final da competição.
- 6.3.2.A Pontuação individual de cada juiz não será mostrada ao vivo, apenas a soma da nota final. Sendo obrigatório apenas nas finais regionais e finais mundiais.
- 6.3.3.Para as rodadas em que a divulgação da pontuação não for ao vivo, os juízes e oficiais devem concordar com o resultado antes que seja anunciado publicamente, para garantir que não haja erros.
- 6.3.4.Cada juiz irá receber um número de registro, a fim de identificar quais foram as pontuações dadas por cada juiz. Caso haja alguma reclamação séria sobre as pontuações, a CBHP poderá investigar.
- 6.4. Categorias de julgamento (pontuação)
- Os Juízes determinam a pontuação, baseados em 4 categorias; Dificuldade, diversidade, estilo e consistência. Detalharemos cada categoria abaixo:
- 6.4.1. Dificuldade: Manobras difíceis e de alto risco, constantes durante toda a volta e que se destaquem dos outros pilotos.
- 6.4.2. Diversidade: A categoria diversidade analisa a variedade de manobras que o atleta executa, também levando em conta como o atleta usa o Skate Park. Tendo um maior aproveitamento da pista e explorando todo o potencial dela,

REGULAMENTO SCOOTER / PATINETE

com linhas variadas e originais, combinando obstáculos do Park e do Street, se mostrando um atleta versátil com uma mistura de manobras diferentes.

- 6.4.3. Estilo: Os juízes procuram por uma volta "clean", aterrissagens suaves, saltos altos e manobras que aparentam terem sido executadas sem esforço, mantendo a velocidade e o fluxo. Estilo não é "Street" ou "Park", ou como o atleta está vestido. Se dois atletas mandarem a mesma manobra, o atleta que for mais alto, melhor e com aterrissagem mais suave, terá a pontuação mais alta.
- 6.4.4. Consistência: Aqui o juiz avalia se o atleta caiu, se o pé escorregou para o chão e aterrissagens imprecisas

6.5. Situações relativas a competição

6.5.1. Situações Gerais:

- 6.5.1.1. O atleta não terá tempo adicional ou será capaz de refazer sua volta em caso de quebra de peça;
- 6.5.1.2. Não é permitido a troca de patinete após uma descida iniciada;
- 6.5.1.3. Atletas sem documentação completa no ato de inscrição, como o termo de responsabilidade da competição ou outras exigências solicitadas, não poderão participar da competição;
- 6.5.1.4. O uso de capacete é obrigatório em competição, independente da modalidade, seja em aquecimento ou descida de prova.

6.5.2. Um atleta apresentado não inicia uma bateria: se um atleta, por outras razões que não sua condição de saúde pessoal, não iniciar uma bateria dentro de 5 segundos a partir do sinal de partida, DNS (Ausente para Descida) será usado como uma marcação de pontuação e o atleta será desclassificado;

6.5.3. Interrupção da competição durante uma descida: a competição será retomada de onde foi interrompida, e o(s) atleta(s) interrompido(s) terá(ão) direito a um reinício ou nova descida dentro da mesma ou na sessão posterior da mesma bateria de competição.

6.5.4. Interferência externa durante o desempenho de um atleta: em caso de interferência externa que possa comprometer o desempenho do atleta, o delegado técnico ou diretor do evento, a seu critério pode conceder ao atleta a opção de reiniciar.

6.5.5. Falha de equipamento (patinete) durante a prova: se ocorrer alguma falha no equipamento durante uma descida, o atleta pode tentar e continuar com o equipamento quebrado ou danificado.

- 6.5.5.1. O tempo de descida é ininterrupto, mesmo que o atleta opte em realizar troca ou manutenção do equipamento.
- 6.5.5.2. O atleta pode receber um patinete de reposição, sem interrupção do relógio.
- 6.5.5.3. Caso o atleta opte por encerrar sua rodada, a sua descida é pontuada até o momento de sua retirada.

REGULAMENTO SCOOTER / PATINETE

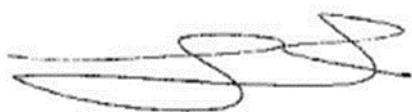
7. ORGANIZADORES E OFICIAIS

7.1. Planilha oficial

- 7.1.1. Todas as competições devem ter uma planilha com a nota que cada juiz avaliou.
- 7.1.2. Se a pontuação for dada ao vivo, precisará ser inserida na planilha ao final de cada volta, caso contrário, o oficial irá preencher todas as pontuações assim que a competição tiver finalizado
- 7.1.3. Os cálculos serão feitos eletronicamente para evitar erros
- 7.1.4. Após todas as competições, as pontuações e resultados devem ser digitalizadas e enviadas para a CBHP.
- 7.1.5. Deve ser mantido um registro de qual juiz apresentou determinada pontuação, isso geralmente é feito atribuindo a cada juiz um número de registro
- 7.1.6. A CBHP pode solicitar informações adicionais aos organizadores da competição, tais como mas não limitado a: condições de execução da prova, condições operacionais do evento, condições climáticas, outros fatores externos, registro de imagens, entre outros.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HÓQUEI E PATINAÇÃO

São Paulo, 10 de janeiro de 2022



Moacyr Neuenschwander Junior

Presidente