



## PATINAÇÃO SOBRE RODAS

As Regras Oficiais da Special Olympics regerão todas as competições de patinação sobre rodas da Special Olympics. Por ser um Programa de Esportes internacional, a Special Olympics criou essas regras com base nas normas para a patinação sobre rodas da Federação Internacional de Patinação sobre Rodas (FIRS) e do National Governing Body (NGB) [Órgão de Regulamentação Norte-Americano]. As regras da FIRS ou do NGB não serão utilizadas quando elas forem conflitantes com as Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics. Nestes casos, as Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics prevalecerão.

### SEÇÃO A—EVENTOS OFICIAIS

#### Competição Artística

1. Nível II Figuras Obrigatórias
2. Nível III Figuras Obrigatórias
3. Nível IV Figuras Obrigatórias
4. Nível II Estilo Livre Individual
5. Nível III Estilo Livre Individual
6. Nível IV Estilo Livre Individual
7. Nível II Dança, Solo e Equipe
8. Nível III Dança, Solo e Equipe
9. Nível IV Dança, Solo e Equipe
10. Nível II Dança, Equipe Unified Sports®
11. Nível III Dança, Equipe Unified Sports
12. Nível IV Dança, Equipe Unified Sports
13. Nível I Estilo Livre Duplas
14. Nível II Estilo Livre Duplas
15. Nível I Estilo Livre Duplas Unified Sports
16. Nível II Estilo Livre Duplas Unified Sports

Os eventos abaixo oferecem competição significativa para atletas com menor nível de habilidade.

17. Nível I Figuras Obrigatórias
18. Nível I Estilo Livre Individual
19. Nível I Dança, Solo e Equipe

#### Competição de Velocidade

20. 100-Metros Corrida em Pista
21. 300-Metros Corrida em Pista
22. 500-Metros Corrida em Pista
23. 1000-Metros Corrida em Pista
24. 2 x 100-Metros Corrida de Revezamento
25. 2 x 100-Metros Revezamento Unified Sports
26. 2 x 200-Metros Corrida de Revezamento



## PATINAÇÃO SOBRE RODAS

27.2 x 200-Metros Revezamento Unified Sports

28.4 x 100-Metros Corrida de Revezamento

29.4 x 100-Metros Revezamento Unified Sports

Os eventos abaixo oferecem competição significativa para atletas com menor nível de habilidade:

30.30-Metros Corrida em Linha Reta

31.30-Metros Slalom

Competição de Hockey

32.Jogo em Equipe, Cinco de Cada Lado

33.Competição em Equipe Unified Sports, Cinco de Cada Lado

Os eventos abaixo oferecem competição significativa para atletas com menor nível de habilidade:

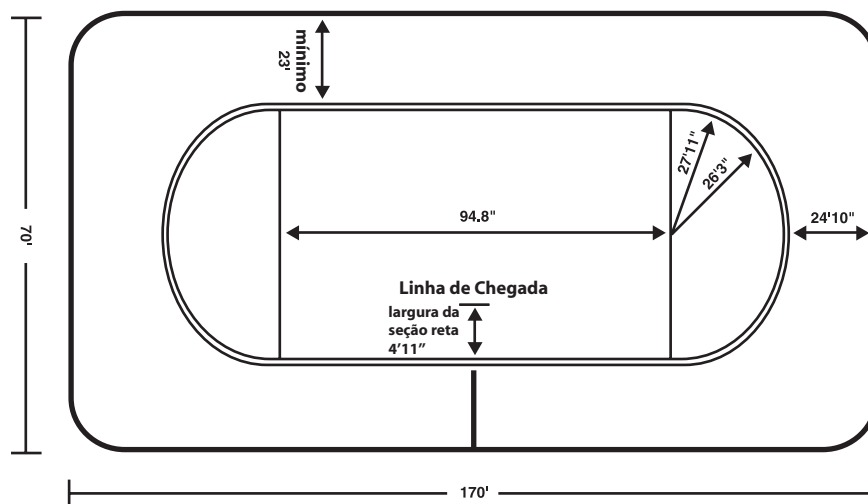
34.15-Metros Drible de Bola

35.Arremessar para o Gol

### SEÇÃO B—INSTALAÇÕES

#### 1. Eventos Artísticos

a. A superfície de competição ideal é retangular com largura mínima de 21,336 metros por 51,816 metros de comprimento (esta é a superfície da patinação vigente), feita de madeira, azulejo ou cimento liso. Quando necessário, os eventos de competição poderão ser adaptados para superfícies menores.



b. Deve haver um sistema de som para competições individuais e de dança. Para as competições individuais, são necessários gravadores ou CD players. Para dança, o diretor da competição poderá selecionar discos, fitas, CDs ou música de órgão.

#### 2. Eventos de Velocidade

a. Deverá ser utilizada uma pista de 100 metros de Campeonato Oficial.

b. O padrão é uma pista de 100 metros é padrão, mas qualquer tamanho de 50 metros a 100 metros poderá ser utilizado. Quando os tempos registrados não forem utilizados para a colocação no próximo nível de competição, o diretor da competição poderá optar por alterar a distância (isto é, utilizando uma pista de 90 metros, os indivíduos poderão correr 90 metros, 270 metros e 450 metros ao invés de 100 metros, 300 metros e 500 metros).



c. A pista deverá ser marcada por postes de 20 centímetros com a base cortada de forma que nenhum canto seja projetado sobre a superfície de patinação. Marcadores adicionais poderão ser utilizados para definir a pista.

d. Quando houver aberturas de calhas ou barreiras entre os cantos dois e três, e quatro e um, elas deverão ser fechadas de modo a apresentar uma superfície contínua e lisa do piso ao topo da parede da trilha ou barreira. Quando nenhuma barreira rodear a superfície de patinação, um espaço mínimo de 1,53 metro do canto da superfície deverá estar livre de cadeiras, arquibancadas, público e competidores e ser claramente marcado com fita, giz, corda, etc. Exceto se a pista estiver a mais de 9,15 metros do canto da superfície de patinação, quaisquer superfícies ásperas, saliências ou obstáculos adjacentes à pista ou no espaço de 1,53 metro da mesma sem proteção de barreira, devem ser almofadadas. O revestimento deverá ter uma espessura mínima de 5 centímetros e altura de 26 centímetros d superfície de patinação.

### 3. Eventos de Hockey

a. A proporção entre o comprimento e a largura da pista de jogo deverá ser de aproximadamente 2-1, com um tamanho mínimo de 20 metros por 10 metros e um tamanho máximo de 35 metros por 17,5 metros.

b. Uma barreira deverá ser colocada ao redor da quadra, que poderá ser composta de painéis ou perfis de calhas plásticas de 5 centímetros por 15 centímetros. Este material de barreira também poderá ser utilizado para dividir uma superfície padrão de patinação em duas ou mais quadras.

c. As marcações do solo, incluindo um ponto central, a colocação de gols e de linhas na boca da baliza são mostrados no diagrama. A linha sobre a boca da baliza deverá ter no mínimo 5 centímetros de largura. Deve haver áreas fora da quadra com acesso direto à mesma que possam ser utilizadas como bancos de reserva e de penalidade.

## SEÇÃO C—EQUIPAMENTO

### 1. Todos os Eventos

a. Os patinadores podem escolher entre utilizar patins de rodas para quadras com quatro rodas sobre dois eixos, um sob o peito do pé e o outro sob o calcanhar; ou patinar com duas, três, quatro ou cinco rodas sob o centro do pé.

### 2. Eventos Artísticos

a. Mulheres vestem collants com saia e meia-calça transparente ou leggings. Homens poderão vestir macacões ou calças de stretch com collant sem manga ou camisas e gravatas. Nas competições locais, são permitidos agasalhos de malha ou de tecido sintético.

b. Equipamentos de proteção como capacetes, munhequeiras e joelheiras, são opcionais mas recomendados para alguns atletas.

c. Os patinadores usarão um número de tecido ou papel nas costas para identificação nas figuras obrigatórias e nos eventos de dança. O homem usará o número na dança em pares. Os patinadores individuais não usarão números.

### 3. Eventos de Velocidade

a. Os competidores usarão shorts e blusas de manga curta da mesma cor ou macacões de manga curta. São proibidos uniformes que exponham o abdome. Jeans ou agasalhos podem ser substituídos em competições locais. Todos os membros de uma equipe de revezamento deverão usar roupas idênticas.

b. Protetores de cabeça são obrigatórios. Munhequeiras e joelheiras são opcionais, mas podem ser recomendadas para alguns patinadores.

c. Os patinadores usarão um número de tecido ou papel nas costas. Os membros de uma equipe de revezamento receberão números separados iguais para o evento (ou seja, todos os membros de uma equipe usarão o número 3). Podem ser usados coletes ou braçadeiras com códigos de cores além dos números para auxiliar na identificação dos parceiros de revezamento.

d. Uma pistola será utilizada para dar a largada. Largadas falsas demandarão um reinício. Podem ser usadas largadas em pé ou de atletismo. Caso seja impossível providenciar uma pistola, um apito poderá ser utilizado em competições locais. No caso de atletas com deficiência auditiva, abaixar a mão ou uma bandeira deverá acompanhar o som da pistola.

e. Se um atleta usar óculos, ele deverá usar uma correia para óculos.



## PATINAÇÃO SOBRE RODAS

### 4. Eventos de Hockey

- a. O taco tem comprimento máximo de 1,14 metro, feito de plástico tubular durável e pode ser facilmente cortado para reduzir o comprimento no caso de patinadores menores. Ele pesa menos de 453,59 gramas e é arredondado sem uma lâmina lisa.
- b. A bola tem 24,76 centímetros de circunferência e é feita de plástico macio e flexível que praticamente não salta quando arremessada ao chão.
- c. A baliza é retangular, com altura de 1,12 metro e 1,52 metro de largura, coberto nos quatro lados por uma rede leve. Não são permitidas redes de metal.
- d. A título de equipamento de proteção, todos os patinadores deverão usar capacete e o goleiro também deverá usar uma máscara no rosto. Protetores bucais são especialmente recomendados. Caneleiras, joelheiras e luvas são opcionais. Os jogadores deverão usar coquilhas.
- e. O uniforme para os patinadores e patinadoras inclui shorts com bainha cobrindo as coxas e camisetas de nylon de manga curta nas cores da equipe, com um número de um ou dois dígitos nas costas. O número deverá ter no mínimo 20 centímetros de altura.
- f. Quando duas equipes estiverem com a mesma cor de camiseta, a equipe da casa deverá estar preparada para mudar de camiseta ou acrescentar coletes sobre as camisetas.

### SEÇÃO D—PESSOAL

#### 1. Eventos Artísticos

- a. Três ou quatro juízes serão utilizados em todos os eventos artísticos com um do painel atuando como árbitro se necessário.

#### 2. Eventos de Velocidade

- a. Haverá um cronometrista por competidor na corrida.
- b. Um iniciador será responsável por dar largada à corrida utilizando uma pistola. Uma bandeira será utilizada para sinalizar o final da corrida.
- c. Juízes da linha de chegada registrarão a posição dos patinadores quando eles cruzarem a linha de chegada. Nota: os juízes deverão registrar a posição de chegada e o tempo.

#### 3. Eventos de Hockey

- a. Um árbitro administrará cada jogo. Os árbitros vestirão camisas brancas, calças e sapatos brancos. Eles não poderão usar patins.
- b. Um juiz de gol localizado atrás de cada gol auxiliará o árbitro da partida.
- c. Para cada jogo são necessários um cronometrista e um responsável pela pontuação.

### SEÇÃO E—REGRAS DA COMPETIÇÃO

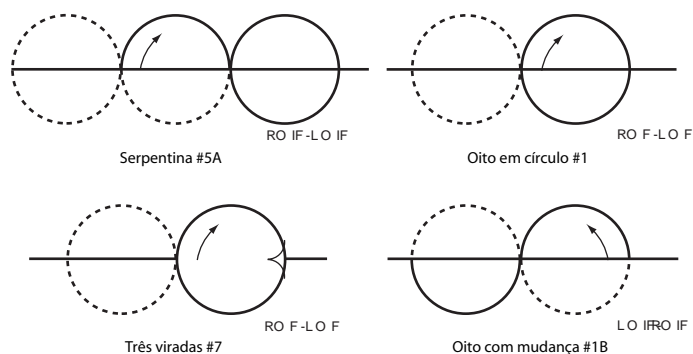
#### 1. Eventos Artísticos

##### a. Figuras Obrigatórias

- 1) Todos os eventos são eventos finais.
- 2) Uma pontuação será atribuída, de 0–100, para forma, qualidade do traçado e boas decolagens.
- 3) Exigências de Figuras:
  - a) Nível I—Figura #1, ROF-LOF (direito, para frente, para fora - esquerdo, para frente, para fora) – Oito em círculo
    - i. Um patinador artístico do Nível I deverá ser capaz de:



- Cair e levantar sem auxílio.
  - Iniciar em uma posição T.
  - Patinar um traçado ROF e LOF por um quarto de círculo.
  - Decolar da direita para a esquerda e da esquerda para a direita de uma pirueta.
- b) Nível II—Figura #1B, LOIF-ROIF (esquerdo, para fora, para dentro, para frente - direito, para fora, para dentro, para frente) –Oito com mudança
- i. Um patinador artístico do Nível II deverá ser capaz de concluir as habilidades do Nível e:
    - Patinar um traçado RIF (direito para fora e para frente) e LIF (esquerdo para fora e para frente) por um quarto de círculo.
    - Realizar uma mudança de traçado LOIF e ROIF.
- c) Nível III—Figura #5A, ROIF-LOIF- Serpentina
- i. Um patinador artístico do Nível III deverá ser capaz de:
    - Concluir um círculo e meio em um só impulso.
- d) Nível IV—Figura #7, ROF-LOF-Três Viradas
- i. Um patinador artístico do Nível III deverá ser capaz de executar as habilidades do Nível I e Nível II e :
    - Executar três viradas ROF e LOF.
    - Manter um traçado LIB (esquerdo, para dentro, para trás) e RIB (direito, para dentro, para trás) por um quarto de círculo.
    - Executar um choctaw RIB-LOF e LIB-ROF.



#### b. Estilo Livre Individual

- 1) Os treinadores escolherão um ou mais trechos musicais para o programa do patinador. Mais de um patinador poderá patinar com a mesma seleção. São permitidas músicas cantadas nos Níveis I e II, mas não no Nível III.
- 2) Cada patinador patinará sozinho.
- 3) Todos os eventos serão eventos finais.
- 4) Exigências do Estilo Livre Individual:

##### a) Nível I—Estilo Livre Individual

- i. Um patinador individual de estilo livre do Nível I deverá ser capaz de:
  - Cair e levantar sem auxílio
  - Executar seis das 10 habilidades relacionadas



## PATINAÇÃO SOBRE RODAS

ii. O tempo máximo será de 90 segundos. Os patinadores deverão tentar no mínimo 6 das 10 habilidades relacionadas abaixo. Eles poderão acrescentar habilidades ao número máximo de dez, mas não receberão crédito adicional pelo acréscimo de itens que não constarem da lista. As habilidades poderão ser executadas em qualquer ordem. Os patinadores receberão apenas uma pontuação, de 0–100, pelo modo de execução. Os patinadores que não tentarem as seis habilidades mínimas serão penalizados com a redução da sua pontuação. As habilidades do Nível I incluem:

- Patinar para frente nos dois pés em linha reta
- Patinar para trás nos dois pés em linha reta
- Tesoura para frente
- Tesoura para trás
- Traçado para frente para dentro ou para fora em um pé em um semi-círculo
- Traçado curvo ou reto para trás em um pé
- Cruzada na frente
- Cruzada atrás
- Três ou mais impulsos alternados para frente
- Parada em ponta

### b) Nível II—Estilo Livre Individual

i. Um patinador individual de estilo livre do Nível II deverá ser capaz de executar sete das 10 habilidades relacionadas.

ii. O tempo máximo é de dois minutos. Os patinadores deverão tentar no mínimo sete das 10 habilidades abaixo. Eles poderão acrescentar habilidades ao número máximo de 10, mas não receberão créditos adicionais pelo acréscimo de itens que não constam desta lista. As habilidades poderão ser executadas em qualquer ordem. Os patinadores receberão apenas uma pontuação, de 0–100, pelo modo de execução. Os patinadores que não tentarem o número mínimo de sete habilidades serão penalizados com a redução da sua pontuação. As habilidades do Nível II incluem:

- Shoot-the-duck (deslizamento sentado sobre uma perna)
- Arabesco ou espiral para frente
- Salto curto (Bunny hop)
- Salto nos dois pés de frente para trás (de costas)
- Spread eagle (águia)
- Salto ou pirueta Mohawk
- Impulso cruzado para trás
- Pirueta nos dois pés
- Pirueta em um pé
- Parada em T

### c) Nível III—Estilo Livre Individual

i. Um patinador individual de estilo livre do Nível III deverá ser capaz de:

- Executar três das piruetas relacionadas e cinco dos saltos relacionados.

ii. O tempo máximo é de dois minutos e meio. Os patinadores deverão tentar no mínimo cinco saltos de meia ou uma revolução completa da lista abaixo e três piruetas. Duas pontuações serão atribuídas: uma pela variedade e dificuldade do conteúdo e outra pelo modo de execução.



## iii. Piruetas

- Pirueta em dois pés
- Qualquer curva em pé
- Qualquer curva em giro sentado (sit-spin)
- Em pé com mudança e em pé

## iv. Saltos

- Saltos curtos (Bunny hop)
- Salto Mohawk
- Salto Waltz
- Half ou single mapes
- Flip simples ou meio
- Salchow simples

## d) Nível IV—Estilo Livre Individual

i. O tempo máximo é de três minutos. Os patinadores deverão tentar no mínimo cinco saltos, uma combinação de três saltos e três piruetas. Os saltos deverão incluir rotações de revoluções simples, uma e meia e duplas. As piruetas deverão incluir no mínimo um cammel, qualquer curva, e um sit spin, qualquer curva. Os patinadores também deverão concluir uma seqüência de trabalho de pés (foot work) de no mínimo a metade do comprimento do piso de patinação.



De mãos dadas



Posição de Braços Cruzados



Lado a lado

## c. Dança

- 1) Todos os eventos são eventos finais.
- 2) Os eventos individuais e em equipe (um homem e uma mulher) serão em cada nível.
- 3) Uma pontuação será atribuída, entre 0–100, pela forma, tempo, qualidade da cadência, precisão do passo, padrão e relacionamento de equipe.
- 4) Na dança em equipe, os parceiros poderão selecionar a posição de mãos dadas, braços cruzados ou lado a lado sem nenhuma penalidade.
- 5) Exigências da Dança

## a) Nível I—Dança, passos em três tempos para uma Valsa 108

- i. Um patinador de dança do Nível I deverá ser capaz de:
  - Cair e levantar sem auxílio.
  - Manter passadas direitas e esquerdas por três tempos.
  - Contar, bater palmas ou pisar em incrementos de três tempos em uma valsa 108.



## PATINAÇÃO SOBRE RODAS

### b) Nível II—Dança, Glide Waltz (valsa)

i. Um patinador de dança do Nível II deverá ser capaz de:

- Executar uma seqüência de chase em sentido horário e anti-horário (passada, chase, manter, e manter-contagem2–1–3–3).
- Combinar as seqüências para executar o padrão prescrito para a valsa deslizante ou reta.

### c) Nível III—Dança, a Marcha do Patinador

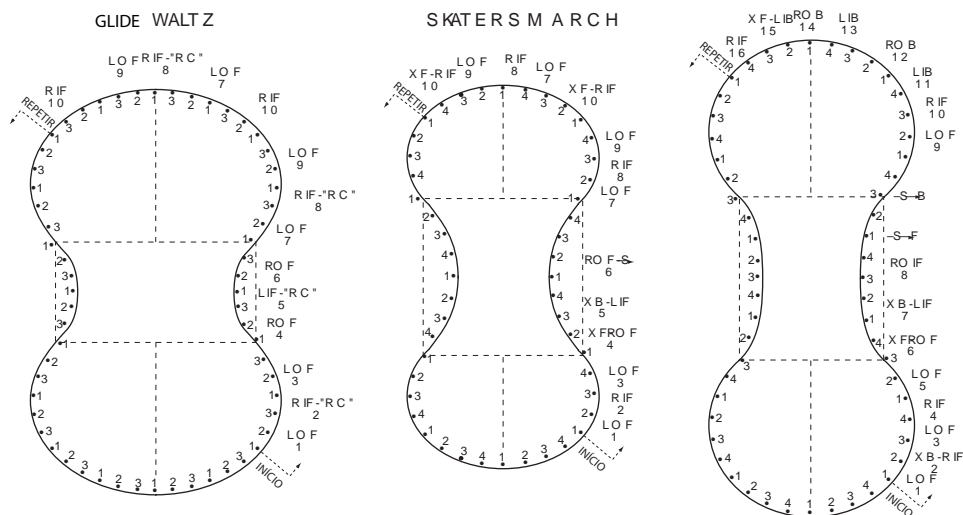
i. Um patinador de dança do Nível III deverá ser capaz de:

- Executar uma seqüência de percurso progressivo em sentido horário e anti-horário com um RIF cruzado na frente.
- Executar, em sentido horário, um ROF cruzado na frente indo para um LIF cruzado atrás.

### d) Nível VI—Dança, Siesta Tango

i. Um patinador de dança do Nível VI deverá ser capaz de:

- Executar uma pirueta RIF-LIB Mohawk.
- Executar uma seqüência de percurso progressivo de costas com um RIF cruzado na frente.
- Executar um LIB cruzado na frente indo para uma pirueta RIF Mohawk.
- Executar um RIF cruzado atrás.





**d. Estilo Livre Pares**

1) O estilo em Pares é o estilo livre patinado por equipes mistas com sua própria seleção musical. O tempo máximo é de dois minutos e não há tempo mínimo.

2) Em cada um dos níveis, as equipes deverão tentar no mínimo seis itens. Uma pontuação será atribuída, entre 0–100, pelo modo de execução. Os patinadores são estimulados a acrescentar trabalho de pés (footwork), mas não serão penalizados pelo acréscimo de outro conteúdo além daquele descrito nas exigências. Cada programa deverá incluir no mínimo um item de contato, um item de sombra, um salto e uma pirueta.

**a) Itens do Nível I:**

- i. Tesoura com contato, frente a frente
- ii. Cruzamento com contato na frente, lado a lado
- iii. Pirueta de equipe com contato, frente a frente de mãos dadas
- iv. Parada com contato, parada em ponta ou parada em T
- v. Spread eagle (águia) com contato
- vi. Spread eagle (águia) com sombra
- vii. Bunny hops com sombra
- viii. Salto com os dois pés com sombra
- ix. Piruetas com os dois pés com sombra
- x. Piruetas em pé com um pé com sombra
- xi. Arabesco auxiliado, mão do homem no quadril da mulher
- xii. Salto assistido com os dois pés (mini levantamento), lado a lado com as mulheres saltando
- xiii. Shoot-the-duck assistido, mulher abaixada, homem em pé

**b) Itens do Nível II:**

- i. Arabesco com contato, lado a lado ou frente a frente
- ii. Shoot-the-duck com contato, lado a lado
- iii. Saltos Mohawk com contato
- iv. Pirueta camel com contato, lado a lado
- v. Saltos Waltz com sombra
- vi. Saltos Mohawk com sombra
- vii. Piruetas em pé com um pé com sombra
- viii. Piruetas sentadas (sit-spins) ou camel com sombra
- ix. Arabesco assistido, mulher de costas, homem auxiliando
- x. Levantamento pelo quadril, rotação opcional
- xi. Stag lift, rotação opcional
- xii. Salto Waltz com lançamento
- xiii. Passada sobre levantamento



## PATINAÇÃO SOBRE RODAS

### e. Julgamento / Pontuação Artística

- 1) Embora as diretrizes para o julgamento artístico possam ser consideradas, os administradores e juízes da competição deverão utilizar os seguintes critérios no julgamento.
- 2) Não serão atribuídos pontos adicionais pelo conteúdo além dos elementos exigidos.

### 2. Eventos de Velocidade

a. Todos os eventos são eventos finais.

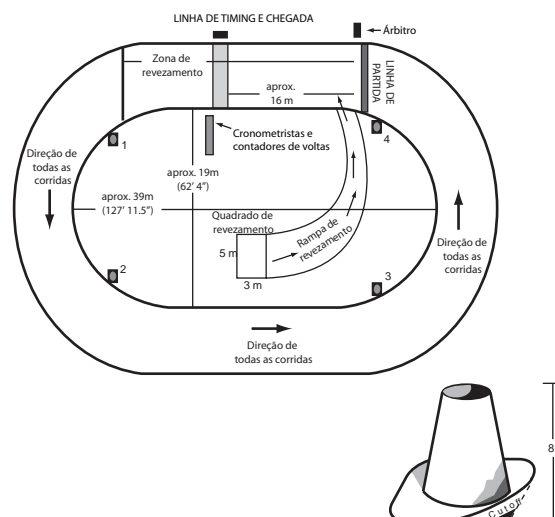
b. Embora a corrida comece na hora do tiro de largada, os cronometristas ligam seus cronômetros quando o primeiro patinador chegar à linha de timing. O cronômetro é parado quando o patim do patinador designado chegar à linha de chegada.

c. A penalidade para qualquer um das infrações abaixo será a desqualificação:

- 1) Obstrução, batida, empurrão ou tropeção intencional em outro patinador.
- 2) Cortar por dentro de um poste.
- 3) Cair em um local que limite a capacidade de outro patinador de competir.
- 4) Quebrar um patim de forma que seja impossível continuar.
- 5) Receber auxílio físico após o tiro de largada da pistola.

d. Regras para Corridas de Revezamento

- 1) Há um quadrado marcado na superfície de patinação na pista, transversal à linha de chegada. Este quadrado ou área de cancela deverá ser grande o suficiente para acomodar todos os patinadores que aguardam para fazer o revezamento. Em geral, estas dimensões são de 5 metros por 3 metros.
- 2) Uma vez iniciada a corrida, os atletas não deverão ser confinados em uma linha na área de cancela mas restritos ao limite da área de cancela entre os postes um e dois da parte posterior, em uma linha o mais reta possível. Os atletas deixarão a área de cancela da frente entre os postes um e quatro, tentando acompanhar a velocidade dos seus parceiros no tempo do contato (tag). Um contato manual deverá ser feito na frente do poste um.
- 3) Quando um patinador encostar em seu parceiro de equipe, ele se move para o final do piso para uma área designada de recebimento e permanece ali até o final da corrida.
- 4) Perder um contato é base para desqualificação.
- 5) As equipes de revezamento poderão ser masculinas, femininas ou mistas.



**e. Regras para Corrida em Linha Reta de 30 Metros**

- 1) A pista será constituída de uma linha reta de 30 metros com uma linha de partida e de chegada de no mínimo 5 metros de largura cada.
- 2) Capacetes serão obrigatórios para todos os patinadores, joelheiras e munhequeiras são opcionais.
- 3) Cada patinador usará um número de tecido ou papel para identificação. Os números serão usados nas costas.
- 4) Um apito ou pistola poderá ser utilizado para dar a largada. Uma largada falsa demandará um reinício.
- 5) Nenhum atleta poderá receber auxílio físico durante a corrida, mas andadores e outros dispositivos não mecânicos poderão ser autorizados.
- 6) Haverá um cronometrista para cada competidor na corrida. Os cronometristas deverão iniciar seus cronômetros ao tiro da pistola ou apito. O cronometrista desligará o cronômetro quando o patim do patinador designado cruzar a linha de chegada.
- 7) Durante uma competição preliminar, quando um patinador cair, o cronometrista desligará o cronômetro e não o reiniciará até que o patinador tenha se levantado e voltado a se mover.
- 8) Todos os patinadores da divisão patinam ao mesmo tempo. Os juízes da linha de chegada registrarão a posição dos patinadores quando eles cruzarem a linha de chegada.
- 9) Qualquer patinador que empurrar, bloquear ou derrubar outro patinador de modo a prejudicar o desempenho do mesmo será desqualificado.

**f. Slalom 30 - Metros**

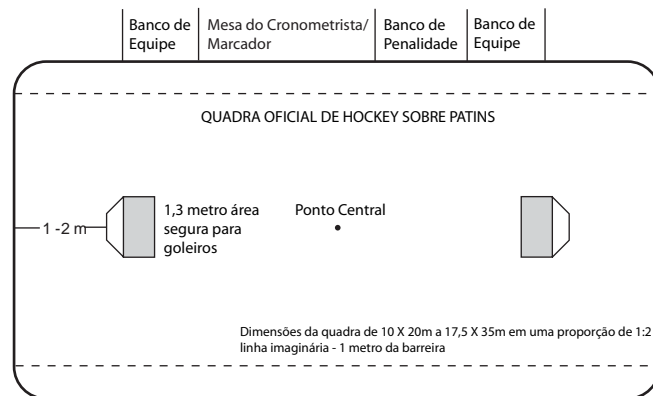
- 1) A pista será constituída de uma linha reta com 30 metros de comprimento, com uma linha de partida e de chegada com no mínimo 5 metros de largura cada.
- 2) Uma proteção completa de cabeça é obrigatória. Munhequeiras e joelheiras são opcionais, mas recomendadas para alguns patinadores.
- 3) Cada patinador usará um número de pano ou papel para identificação. Os números serão usados nas costas.
- 4) Um apito ou tiro de pistola poderá ser utilizado para a largada. Uma largada falsa demandará um reinício.
- 5) Nenhum atleta poderá receber auxílio físico durante a corrida, mas andadores ou outros dispositivos não mecânicos poderão ser autorizados.
- 6) Cinco postes serão colocados a uma distância de 5 metros entre si. O primeiro poste ficará a 5 metros da linha de partida, e a pista totalizará 30 metros. Do início, os patinadores passarão pelos postes em lados alternados, começando da esquerda ou da direita.
- 7) Cada patinador será penalizado por um segundo acrescentado ao tempo oficial por cada poste perdido ou errado.
- 8) O cronometrista ligará o cronômetro ao som da pistola ou do apito e o desligará quando o patim do patinador cruzar a linha de chegada.

**3. Eventos de Hockey****a. Drible de Bola 15-Metros**

- 1) Cinco cones são dispostos a 3 metros entre si em uma linha reta, com a linha de chegada na boca da baliza.
- 2) Cada atleta individualmente dribla a bola através da pista de slalom de 15 metros, alternando-se para lados opostos dos cones, terminando com a bola na baliza.
- 3) O vencedor é o atleta que executar com sucesso o percurso, fazendo o gol no menor tempo possível. O cronômetro é iniciado ao soar do apito na linha de partida e parado quando a bola cruzar a linha de chegada na boca da baliza.
- 4) Para cada cone perdido será acrescentado um segundo ao tempo.



## PATINAÇÃO SOBRE RODAS



### b. Arremessos para o Gol

- 1) Cinco bolas são dispostas em um semicírculo localizado a 6 metros do centro da boca da baliza.
- 2) Cada atleta individualmente arremessa uma bola por vez, tentando mandá-la para dentro da baliza. O tempo de cada atleta é registrado desde o apito de largada até a última jogada. Um ponto é atribuído para cada gol bem sucedido.
- 3) O vencedor é o atleta com a maior pontuação.
- 4) Quando dois ou mais atletas em uma divisão empatarem na pontuação, as posições serão atribuídas de acordo com o tempo. O atleta mais rápido será o vencedor.

### c. Jogo em Equipe

- 1) A Equipe—Cada equipe é composta por cinco jogadores incluindo o goleiro. Qualquer número de substituições é permitido até um total de nove jogadores. As equipes poderão ser femininas, masculinas ou mistas. Uma equipe reduzida a dois jogadores devido a doença, acidente ou expulsão da quadra pelo árbitro, levará ao cancelamento do jogo. O capitão deverá usar um "C" na camisa ou uma braçadeira com a palavra "Capitão". O capitão representará a equipe perante o árbitro na quadra.
- 2) O Jogo—O objetivo do jogo é arremessar a bola na baliza do oponente e fazer um gol. A equipe com o maior número de gols após dois tempos de oito minutos vence o jogo. Há um intervalo de três minutos entre os dois tempos. Os jogadores deverão utilizar seus tacos para manobrar a bola para a baliza.
- 3) Início—O capitão da equipe visitante jogará a moeda. O vencedor poderá escolher entre iniciar o jogo ou escolher o lado. O jogo começa na linha central. Depois da escolha, as equipes mudarão de lado no final do primeiro tempo.
- 4) Pontuação—Um gol é marcado quando a bola ultrapassa totalmente a linha marcada na boca da baliza. O árbitro sinaliza levantando uma mão sobre a cabeça. Um gol marcado por um jogador contra seu próprio time é válido. Após o gol, o jogo é reiniciado no centro da quadra pela equipe que sofreu o gol.
- 5) Face-offs—O juiz ordena um face-off levantando um braço com dois dedos em "V". Isto acontece quando o jogo é temporariamente interrompido e acontece em um ponto dentro da distância de 1 metro da barreira. Um jogador de cada equipe ficará de costas para a sua própria baliza e segurará seu taco na sua frente a 23 centímetros da bola. O árbitro apitará e a bola estará em jogo.
- 6) Tiros livres—O juiz concederá um tiro livre quando um membro do time oponente cometer uma infração ou quando a bola sair da quadra, seja intencionalmente ou não. Ele sinalizará o tiro livre levantando um braço com a mão aberta, utilizando a outra mão para indicar o ponto em que o tiro livre deverá ser cobrado. A bola será colocada a 1 metro da barreira ou da linha central. O jogador que executar o tiro livre deverá esperar até que os membros da equipe adversária afastem-se pelo menos 3 metros da bola e então poderá executar o tiro livre sem necessidade do apito do árbitro. O jogador que executar o tiro livre não poderá tocar a bola novamente até que ela tenha sido tocada por outro jogador ou pela baliza.



7) Substitutos—Os treinadores poderão substituir os jogadores a qualquer momento, mas o novo jogador não poderá entrar na quadra até que o jogador anterior esteja completamente fora da superfície de patinação. Os jogadores enviados para o banco de penalidade poderão ser substituídos por um substituto.

8) Pausas—Uma equipe terá uma única pausa de um minuto por tempo de jogo, e o capitão poderá solicitá-la a qualquer momento que a equipe estiver de posse da bola. Após a pausa, o jogo é reiniciado por um face-off.

9) Lei da Piedade—O árbitro poderá optar por encerrar o jogo se houver uma diferença de oito pontos na pontuação.

10) Final do Jogo - O apito do árbitro encerrará o jogo. Caso um gol tenha sido feito nos segundos finais do jogo, o árbitro reiniciará o jogo antes de dar o apito final.

11) Desempate—Se um jogo estiver empatado e resultados positivos forem necessários, haverá um descanso de três minutos seguido por dois tempos de dois minutos. Se o resultado ainda estiver empatado, um resultado final será obtido através de gols com morte súbita feitos de um ponto a meia distância do centro da quadra e a baliza. Utiliza-se cara ou coroa para determinar que time arremessará primeiro; a seguir os times alternam os lados.

#### 12) Advertências e Penalidades

a) Um "Cartão Amarelo" indica uma primeira advertência oficial para um jogador e poderá resultar em um tiro livre para o time oponente.

b) Um "Cartão Azul" envia o jogador para o banco de penalidade por dois minutos e poderá resultar em um tiro livre para time oponente.

c) Um "Cartão Vermelho" expulsa o jogador do jogo e é resultado de uma infração grave ou infrações repetidas.

d) Os cartões têm o tamanho aproximado de 7,62 centímetros por 12,7 centímetros e são segurados sobre a cabeça do jogador infrator enquanto o juiz comunica ao marcador o número do jogador e a infração. O marcador e o cronometrista controlam o tempo dos patinadores enviados para o banco de penalidade e sinalizam quando eles podem voltar para o banco da sua equipe.

#### 13) Infrações Comuns

a) Jogar a bola quando o taco do jogador está danificado.

b) Jogar a bola sem um taco.

c) Jogar a bola se qualquer parte do corpo do jogador estiver tocando o solo (exceto o goleiro).

d) Jogar a bola enquanto segura na barreira ou na baliza.

e) Deter ou obstruir o oponente, obstruindo-o ou jogando-o contra a barreira.

f) Taco alto, isto é, levantar o taco acima da cintura.

g) Dar uma tacada na bola acima da baliza, exceto por ricochete.

h) "Cortar" a bola, ou seja, tocá-la com a parte afiada da lâmina.

i) Jogo sujo, incluindo derrubar, chutar, agarrar, bater ou prender um oponente com um taco, jogar o taco, brigas ou conduta anti-esportiva.

14) Goleiro—O goleiro deverá ficar em pé nos patins, exceto se a bola estiver na sua área imediata. Os goleiros a 1,3 metro da boca da baliza poderão parar a bola com qualquer parte do seu corpo e poderão tocar na bola com a mão aberta, jogá-la para outro lado ou bater nela com seu taco mesmo quando ajoelhados, sentados ou deitados no piso. Um goleiro não poderá intencionalmente apanhar e segurar a bola, empurrar a bola sob seu corpo ou sentar sobre a bola para interromper a ação.



## PATINAÇÃO SOBRE RODAS

### 4. Eventos de Unified Sports

#### a. Competição Artística

- 1) Todas as equipes de Unified Sports deverão ser mistas e consistir em um atleta e um parceiro.
- 2) As equipes de competição artística de Unified Sports serão agrupadas por idade e nível.

#### b. Competição de Velocidade - Revezamentos

- 1) Cada equipe de revezamento de Unified Sports consistirá em um número igual de atletas e parceiros.
- 2) Patinadores de uma equipe de Unified Sports poderão ser designados para patinar em qualquer ordem.

#### c. Competição de Hockey de Unified Sports

- 1) A relação deverá contar com um número proporcional de atletas e parceiros.
- 2) Durante a competição, a escalação não deverá jamais exceder três atletas e dois parceiros. A falha em cumprir esta proporção resultará em penalidade.
- 3) Cada equipe deverá ter um treinador não jogador responsável pela escalação e conduta da equipe durante a competição.