

Regras Oficiais da Federação Paulista de Skate (FPS)

Skate de Longa Distância/Push Race

Com o objetivo de ajudar os promotores de eventos da modalidade Skate de Longa Distância, que pretendem pleitear a homologação de seus eventos como parte integrante do Circuito Paulista de Skate de Longa Distância (Long Distance Skateboard e Push Race), este documento fornecerá as diretrizes básicas para formatação do projeto a ser apresentado ao Comitê dos Atletas amadores e Profissionais.

Nesta modalidade os praticantes utilizam o impulso (push) e/ou o pumping, para a realização de percursos longos que variam de 5km, 10km, 15km, 21km e 42km, sendo realizados em locais adequados e com o percurso fechado em Ciclovias, ruas ou pistas de kartódromo, seja no formato de voltas em circuito ou de um ponto inicial a um ponto final, realizado no menor tempo possível.

1. Informações da corrida

a) Números de peito e ordem de largada

1. O comitê organizador pode determinar antecipadamente que os resultados de corridas anteriores dos participantes garantem um lugar na linha de frente para o início da corrida. Para tanto, é necessário uma prova documentada e o histórico de experiências competitivas dos atletas participantes. O comitê (composto pelos diretores de corrida) decidirá sobre as posições de largada na linha de frente conforme histórico de provas realizadas anteriormente pela FPS.
2. Caso contrário, os participantes receberão um número na ordem em que efetuaram o check-in e devem se alinhar para o início nessa ordem.
3. No dia da corrida os atletas participantes devem usar seu número de corrida o tempo todo. O número deverá ser usado na parte frontal de sua camisa / uniforme, claramente visível.
4. Qualquer tipo de corte ou alteração intencional do número de peito e do número de capacete são proibidos. Alguns sistemas de medição de tempo são implantados com faixas no número de peito e, neste caso, dobrar ou alterar o número de peito pode destruir a sua funcionalidade.
5. Fornecer ou vender um número de corrida para outros atletas é estritamente proibido.
6. Abster-se de emprestar minhas credenciais de identificação para atletas maiores ou menores de idade.

b) Início da corrida

1. O diretor de corrida escolherá entre um dos três métodos de largada listados abaixo. Certifique-se de participar da reunião pré-corrida para aprender e seguir o método da linha de partida no eventos que você participa:
 - a) Os skates devem estar no chão e 1 pé deve ser colocado no shape (**Padrão, tamanho da multidão facilmente gerenciado, por exemplo, 30 a 150 atletas**).
 - b) Os skates devem ser segurados em mãos. Os atletas caminharão/correrão até um ponto fixo identificado como início de corrida, dando seguimento na utilização do push/impulso (**Útil para eventos maiores e com grande público**).
 - c) Partida rolante. Atletas seguem um marca-passo que lentamente lidera o pelotão, então dá um sinal ou se move para fora do caminho para os atletas começarem seu ritmo de corrida.
2. Com a maioria dos sistemas de chip de cronometragem, seu tempo não começará até que você passe a linha de partida ou acione o Dispositivo GPS (aplicativos de celular e relógios Smart Watch).
3. Na maioria de sistemas de medição de tempo, o seu tempo não começará até que o atleta passe a linha de início.

c) Estações de apoio

1. Deve haver estações de apoio ao longo do curso distribuídos da seguinte forma:
 - Percurso: Formato ponto inicial a um ponto final
 - A. Percursos de 5km: 1 estação de apoio (2,5km)
 - B. Percursos de 10km: 2 estações de apoio (2,5 km e 5km)
 - C. Percursos de 15km: 3 estações de apoio (2,5 km, 5km e 7,5km)
 - D. Percursos de 21km: 4 estações de apoio (2,5 km, 5km, 7,5km e 15km)
 - Percurso: Formato circuito (voltas)
 - A. Percursos independente do número de voltas (Km) 1 estação de apoio (local: metros antes da largada)

O mínimo exigido é uma estação na metade do caminho da pista / volta e outras nas áreas de início e finalização.

2. Fornecimento de água aos participantes poderá ser nos seguintes formatos a depender da disponibilidade e tamanho do evento:
 - a) A água poderá ser fornecida em todas as estações de apoio ao longo do percurso. A quantidade fornecida será no mínimo 1 copo de água 200 mL ou garrafa de água de 500 mL (ambas descartáveis) por participante.
 - b) A hidratação poderá ser realizada pelo próprio atleta, utilizando mochilas de hidratação, garrafas não descartáveis, garrafas descartáveis (descarte em lixo apropriado).
 - c) A hidratação poderá ser fornecida em bebedouros disponíveis ao longo do percurso.

3. Os suplementos de energia / resistência / isotônicos fornecidos por patrocinadores podem estar disponíveis nas estações de apoio ao longo do curso (a depender da disponibilidade).

4. Espera-se que os atletas compreendam suas próprias necessidades de hidratação e nutrição no dia da corrida e se planejem em conformidade com suas necessidades. Os atletas não devem contar com suplementos fornecidos por eventuais patrocinadores do evento como principal meio de nutrição do dia do evento, já que os produtos fornecidos podem não ser conhecidos até o dia do evento.

d) Corta-vento (drafting)

1. É permitido posicionar-se atrás de outros competidores como forma de reduzir o arrasto do ar. No entanto, qualquer contato físico presenciado por um oficial de corrida, por exemplo, empurrando ou puxando outro atleta, não será permitido e pode ser considerado motivo para desqualificação.

e) Passando (ultrapassagem)

1. É obrigatório facilitar a passagem de outro competidor caso o competidor a frente não esteja disputando posição como exemplo: retardatário ou pertencente a outra categoria.

O atleta que estiver ultrapassando assume a responsabilidade de evitar contatos com o atleta que estiver sendo ultrapassado. Durante as ultrapassagens os atletas deverão tomar uma postura defensiva na questão de segurança para evitar ao máximo choques.

f) Infrações de corrida e / ou comportamental

1. 1ª infração de infração / infrações comportamentais resultará em um aviso.

2. 2ª infração de infração / infrações comportamentais resultará em uma desqualificação.

3. As infrações de competição / comportamento pode ser emitidas dentro ou fora da pista.

4. As infrações de competição / comportamento também pode ser emitidas a qualquer momento antes, durante ou após o evento.

5. Uso de bebida alcoólica e ou entorpecentes na área de competição e proximidades: suspensão automática do evento e/ou circuito.

6. Agressão física aos Juízes ou membros do Staff: suspensão automática do evento e/ou circuito.

7. Gestos de insultos aos Juízes ou membros do Staff: Advertência e na reincidência, suspensão automática do evento e/ou circuito.
8. Ofensas verbais aos Juízes ou superiores: Advertência e na reincidência, suspensão automática do evento e/ou circuito.
9. Rasgar ou rasurar papeletas técnicas: Advertência e na reincidência, suspensão automática do evento e/ou circuito.
10. Jogar lixo ou qualquer tipo de objeto na área de competição: Advertência e se reincidência, suspensão automática do evento.
11. Ofensas verbais na área do evento: Advertência e se reincidência, suspensão automática do evento e/ou circuito.
12. Danos propositais à propriedade do Patrocinador: suspensão do evento mais custos sob material danificado.
13. Danos à imagem do Skate por indisciplina no local do evento, hotéis, restaurantes, etc.: suspensão automática do evento e/ou circuito, mais custos sob material danificado.
14. Ofensas à imprensa: Advertência e se reincidência, suspensão automática do evento.
15. Agressão física à imprensa: suspensão automática do evento e/ou circuito.

g) Condições meteorológicas

Planeje e prepare-se em conformidade. Obtenha informações sobre o clima da localidade do evento e sobre a estação do ano antecipadamente. As corridas de distância no plano normalmente serão mantidas com chuva. O cancelamento só ocorrerá se o diretor da prova considerar que há falta de segurança para continuar. Se não for seguro continuar a prova em qualquer momento, o Diretor de prova deverá por opção após avaliação de segurança, designar se a corrida continuará em terreno molhado ou não, podendo optar por redução de percurso e tempo de prova.

2. Informação do curso

a) A Linha de Início / Concluir

1. As linhas de início e término devem ser claramente identificadas pelos organizadores do evento.
 - 1.1 Para definição da passagem da linha de término, fica considerado a primeira parte do skate em alinhamento com a linha de término.
2. O curso deve ser medido com precisão com sistemas redundantes bem antes do dia do evento. Recomenda-se dois ou mais dos seguintes sistemas de medição: roda de medição, múltiplas corridas de GPS, odômetro de bicicleta ajustado com precisão, medição por topografia ou equivalentes.

3. O organizador da corrida deve comunicar os detalhes sobre sistema de medição de tempo com junto a Federação Paulista de Skate no mínimo dois meses antes da data do evento. O sistema de medição de tempo deve ser testado e aprovado previamente ao dia da corrida. Os seguintes tipos de cronometragem poderão ser utilizados:

Dispositivo GPS (aplicativos de celular e relógios Smart Watch);

Chip de cronometragem fixado no cadarço do tênis (descartável);

Chips de cronometragem anexado na identificação numérica (descartável)

Chip de cronometragem com diferentes modos de fixação-modelo cinta. (retornável)

4. A depender da disponibilidade e objetivo de decisão baseado em ordem de chegada, uma câmera posicionada na linha de chegada poderá assegurar que um vencedor seja escolhido, caso o sistema de medição de tempo não forneça com precisão o vencedor (competidores chegando muito próximos, por exemplo). Em caso de empate o coordenador da área de competição deverá utilizar o recurso do photo finish ou então a testemunha do coordenador de chegada para definir o vencedor.

5. Qualquer disputa ou reclamação em relação à pista, corrida ou sobre as regras deve ser enviada à mesa de temporização dentro de 15 minutos após o término da prova pelo atleta.

6. O serviço de profissionais de saúde do evento deve estar atento para suporte se necessário aos participantes durante todo o evento.

7. Os organizadores de corrida devem definir e se comunicar com a Federação Paulista de Skate (FPS) com no mínimo dois meses de antecedência para a data do evento em relação ao conjunto completo e detalhado de categorias de idade e / ou gênero para a corrida. As diretrizes gerais são: uma grande divisão aberta (gênero misto ou separado para homens / mulheres) que conta para o ganho da premiação principal e, em seguida, categorias menores para vencedores em cada faixa etária, para ganhos de prêmios. As premiações podem ser categorizadas em brindes doados por empresas parceiras/patrocinadoras ou valores financeiros (apenas categoria profissional).

Prêmios que envolvam valores financeiros, serão destinados apenas para a categoria Profissional, conforme § 1º do Artigo 1º da Lei nº9615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto. O Desporto Estadual, no âmbito das práticas desportivas formais, regulada por normas nacionais e internacionais e pelas regras de prática desportiva de cada modalidade (CBSK e FPS), aceitas pelas respectivas entidades nacionais de administração do desporto.

Seguir a categorização da Federação Paulista de Skate.

b) Elevação do curso

1. As pistas para as corridas deverão ser preferencialmente planas para incentivar resultados consistentes globalmente, embora possa haver aclives e declives ao longo do percurso. A elevação pode ser cancelada estabelecendo-se o ponto de início e término no mesmo local (percurso único de ponto inicial ao ponto final, loop único ou diversos loops).

c) Política de limite de tempo do curso

1. Para cumprir os regulamentos, usualmente as ciclovias, ruas e estradas fechadas para a corrida normalmente são reabertas de forma gradual depois do evento. Em caso de utilização de pistas de kartódromos, a programação específica do local, retorna ao normal após o término do desmonte da estrutura do evento. Os participantes devem estar devidamente preparados e treinados para completar o curso completo dentro do prazo que o diretor de prova definir na descrição da prova, levando-se em conta a reabertura dos espaços. No entanto, a linha de chegada do curso completo permanecerá aberta por um período definido pelo diretor de corrida, o tempo de término oficial dependendo da localização. O diretor da prova comunicará o limite de tempo para chegada na reunião dos atletas no dia do evento em detrimento das regras.

2. Após o término do tempo máximo oficial para conclusão da corrida, o apoio aos participantes (por exemplo, estações de apoio / água, voluntários, juizes de prova, oficiais, relógios, etc) NÃO é garantido e os participantes serão obrigados a seguir as regras locais de pedestres (passar a andar com o skate na calçada, por exemplo).

3. A entrega de medalhas e/ou troféus serão disponibilizados para os cinco primeiros colocados. Serão disponibilizados certificados de participação com o tempo final para todos os participantes, no qual serão direcionados por e-mail conforme inscrições.

4. Os tempos de corte serão baseados no tempo líquido (tempo do chip ou equivalente), e não no tempo bruto.

d) Sinalização do curso

1. Marcadores do curso, setas direcionais e outras placas devem ser posicionadas ao longo do curso para orientação adequada dos atletas.

- Percurso: Formato ponto inicial a um ponto final
 - A. Percursos de 5km: 1 marcador de percurso a cada 1km
 - B. Percursos de 10km: 1 marcador de percurso a cada 2km
 - C. Percursos de 15km: 1 marcador de percurso a cada 2km
 - D. Percursos de 21km: 1 marcador de percurso a cada 5km
 - E. Percursos que abranjam todas as distâncias: 1 marcador de percurso a cada 5km

- Percurso: Formato circuito (voltas)
- B. Percursos independente do número de voltas e maiores do que 1 km: 1 marcador de percurso a cada 1km

e) Pontos de verificação

1. Os tapetes / tiras / etc do sistema de medição de tempo devem ser colocados nas linhas de início e de chegada.
2. Um relógio digital na linha de chegada é recomendado (não obrigatório) para exibir tempos extra-oficiais.

f) Ambulância / Resgate

1. O serviço de profissionais de saúde do local, ambulatório de saúde, assim como ambulância/unidade de resgate (1 equipe médica/socorrista) também devem estar preparadas e de prontidão durante o percurso para garantir a segurança. Os participantes poderão utilizar o serviço de saúde do Sistema Único de Saúde (SUS), assim como acionamento de ambulância (SAMU), caso seja necessário.

g) Sanitários

1. Para percursos do tipo ponto inicial e ponto final (independente da quilometragem), uma (01) Unidades de banheiros fixos ou químicos de fácil acesso devem ser colocados (ou garantidos) na metade do percurso, de preferência perto de uma das estações de apoio, para conveniência dos atletas.

h) Câmeras de vídeo / fotos

1. Câmeras de vídeo e câmeras fotográficas devem estar localizadas na linha de chegada para garantir que qualquer dúvida sobre a chegada (e posição dos atletas) possa ser resolvida ou a função poderá ser realizada por um fiscal de pista na linha de chegada, no qual poderá utilizar de recursos manuais ou fotográficos (Câmera simples ou câmera de celular).

2. Em caso de dúvida, o vencedor será determinado pelo cruzamento das rodas dianteiras na linha de chegada.

3. É obrigatório que os participantes se mantenham no controle de seus skates ao cruzar a linha de chegada.

3. Informação do equipamento

a) Check-in dos equipamentos

1. Os organizadores do evento não serão responsáveis por itens danificados ou perdidos / roubados.

b) Equipamento obrigatório

1. Capacete é obrigatório.
2. Skate: o deck deve ser estruturalmente sólido e não representar um perigo para a segurança. Pode ser de qualquer forma, tamanho ou construção.
3. Não será permitido skate motorizado.

c) Equipamentos permitidos (incluindo, mas não limitado a)

1. Equipamentos de proteção adicionais opcionais (joelheiras, cotoveleiras, luvas, etc.).
2. Concave, kick-tail, camber e outras modificações em relação a um deck plano.
3. Mochilas de hidratação (no entanto, haverá estações de alimentos / água ao longo do percurso).
4. Fones de ouvido / auscultadores (apenas para fins musicais).

d) Equipamento Proibido

1. Dispositivos ou mecanismos de propulsão.
2. Sticks / Bastões (semelhante ao Stand Up Paddling) são proibidos. Exceções:
 - * O diretor da prova poderá permitir que os atletas usem bastões desde que exista a categoria Paddle
 - * O diretor de prova e os oficiais de corrida devem inspecionar e julgar os aspectos de segurança do bastão antes da corrida e reservar o direito de proibir qualquer equipamento que possa representar um risco para outros concorrentes.

* A vara pode ser flexível, mas pode não apresentar qualquer assistência mecânica para propulsão, como molas.

* Os corredores que usem sticks/bastões devem ter cuidado ao usar o bastão para não interferir na corrida de outros atletas ou causar ferimentos em outros atletas. Os corredores que estiverem usando bastões devem parar de usá-los quando o percurso estiver cheio de outros competidores ou for estreito, ou quando outro atleta estiver tentando ultrapassar.

* Os corredores que usem bastões serão classificados em uma categoria separada.

3. Freios, garras ou outros dispositivos que fornecem torque às rodas.

4. Elementos aerodinâmicos de propulsão: paraquedas, velas ou outros dispositivos similares.

5. Pegas, assentos, suportes ou outro equipamento que forneça uma interface entre o atleta e o deck que não seja a sola do calçado.

6. Veículos / skates elétricos, a gasolina ou motorizados não devem ser permitidos no curso, a menos que sejam usados por oficiais da corrida ou árbitros.

4. Informações gerais

1. Nenhum atleta deve pôr em perigo a si mesmo ou a outro participante. Qualquer atleta, que intencionalmente apresentar perigo para qualquer outro atleta ou que, em julgamento do árbitro principal, parecer apresentar perigo para qualquer outro atleta, poderá ser desclassificado. Batidas, empurrões ou qualquer contato intencional agressivo com outros atletas será motivo de desclassificação.

2. Nenhum suporte individual é permitido. Será fornecida ampla ajuda e estações de apoio. Amigos, familiares, treinadores ou apoiantes de qualquer tipo **NÃO** podem andar de bicicleta, dirigir ou correr ao lado do atleta, não podem passar alimentos ou outros itens para o atleta e devem ser avisados para ficarem completamente afastados de todos os atletas para evitar a desclassificação do atleta. Compete a cada atleta rejeitar imediatamente qualquer tentativa de assistência, acompanhamento ou escolta.

3. Os atletas devem ser individualmente responsáveis pelo reparo e manutenção de seus próprios equipamentos. Os atletas devem estar preparados para lidar com qualquer possível mau funcionamento mecânico. A assistência do pessoal de corrida **oficial / organizadores** é permitida. Qualquer outra ajuda externa não é permitida.

4. Jogar lixo no percurso não é permitido, pois irá virar obstáculo aos outros atletas. Haverá áreas de lixo designadas em cada estação de apoio. Caso exista estação de comida /água, o correto descarte de seu lixo individual deverá ocorrer em local apropriado.

5. Qualquer comunicação verbal ou escrita percebida como abuso ou assédio pelos diretores de prova, árbitros, oficiais da corrida ou voluntários será motivo de desclassificação imediata. Isso inclui toda a comunicação verbal ou escrita nos meses que antecedem o evento.

6. Sugestões em relação às regras devem ser enviadas para o e-mail da Federação Paulista de Skate.

7. Todas as comunicações com o diretor de prova ou sobre o evento, privado ou público, devem seguir diretrizes de senso comum, mantendo tom esportivo, profissional e diplomático em todos os momentos. Qualquer desvio em seguir essa regra será motivo de desclassificação imediata pelo diretor de corrida e / ou membros do conselho da Federação Paulista de Skate.

A Federação Paulista de Skate reserva-se o direito de fazer alterações a estas regras até o momento da corrida.

Revisão: 11.06.2022