



KORČULOVANIE NA KOLIESKOVÝCH KORČULIACH

Športové pravidlá

Special Olympics





OBSAH

1.	OFICIÁLNE PRAVIDLÁ.....	4
2.	OFICIÁLNE DISCIPLÍNY	4
2.1	Umelecká súťaž.....	4
2.2	Rýchlostná súťaž.....	4
2.3	Hokejová súťaž.....	5
3.	ZARIADENIA.....	5
3.1	Umelecké disciplíny	5
3.1.1	Povrch	5
3.1.2	Zvukový systém.....	5
3.2	Rýchlostné disciplíny.....	6
3.2.1	Trať	6
3.3	Hokejové disciplíny	6
4.	VYBAVENIE	6
4.1	Všetky disciplíny	6
4.2	Umelecké disciplíny	6
4.3	Rýchlostné disciplíny	7
4.4	Hokejové disciplíny	7
5.	PERSONÁL	8
5.1	Umelecké disciplíny	8
5.2	Rýchlostné disciplíny	8
5.3	Hokejové disciplíny	8
6.	PRAVIDLÁ SÚŤAŽE — Umelecké disciplíny.....	8
6.1	Školské figúry.....	8
6.2	Voľné jazdy Single.....	9
6.3	Tanec.....	11
6.4	Páry voľné jazdy	14
6.5	Umelecké posudzovanie/hodnotenie.....	14
7.	PRAVIDLÁ SÚŤAŽE — Rýchlostné disciplíny.....	15
7.1	Disciplíny.....	15
7.2	Časomiera.....	15
7.3	Diskvalifikácie.....	15
7.4	Korčuliarsky povrch.....	15
7.5	Pravidlá štafety.....	15
7.6	Pravidlá pretekov na 30m rovinu.....	16
7.7	Pravidlá pre 30-metrový slalom.....	17
8.	PRAVIDLÁ SÚŤAŽE — Hokejové súťaže.....	17
8.1	15-metrový dribling s loptou.....	17
8.2	Strelba na bránu.....	18
8.3	Tímová hra	18
8.3.1	Tím.....	18
8.3.2	Hra.....	18
8.3.3	Začiatok.....	18
8.3.4	Hodnotenie.....	18
8.3.5	Vhadzovanie.....	19
8.3.6	Voľný úder	19
8.3.7	Náhradníci.....	19
8.3.8	Oddychový čas.....	19



8.3.9	Pravidlo milosrdenstva.....	19
8.3.10	Ukončenie zápasu.....	19
8.3.11	Rozhodnutie zhody.....	19
8.3.12	Upozornenia a tresty.....	19
8.3.13	Bežné priestupky.....	20
8.3.14	Brankár.....	20
9.	DISCIPLÍNY UNIFIED SPORTS®.....	20
9.1	Umelecká súťaž.....	20
9.2	Rýchlostné súťaže - štafety.....	20
9.3	Hokejová súťaž.....	20



1. OFICIÁLNE PRAVIDLÁ

Všetky súťaže Špeciálnych olympiád sa riadia oficiálnymi športovými pravidlami pre kolieskové korčuľovanie. Špeciálne olympiády ako medzinárodný športový program vytvorili tieto pravidlá na základe Svetových pravidiel federácie pre kolieskové korčuľovanie, ktoré nájdete na <http://www.worldskate.org/>. Použijú sa pravidlá World Skate alebo národného riadiaceho orgánu (NGB) s výnimkou prípadov, keď sú v rozpore s oficiálnymi športovými pravidlami Špeciálnych olympiád pre kolieskové korčuľovanie alebo článkom I. V takýchto prípadoch platia oficiálne športové pravidlá Špeciálnych olympiád pre korčuľovanie. Viac informácií o kódexoch správania, tréningových normách, zdravotných a bezpečnostných požiadavkách, rozdelení do divízií, oceneniach, kritériách pre postup do vyšších úrovní súťaže a unifikovaných športoch nájdete v článku 1, <http://specialolympics.sk/wp-content/uploads/ARTICLE-1-CLANOK-1.pdf>.

2. OFICIÁLNE DISCIPLÍNY

Škála disciplín je určená tak, aby ponúkala športové príležitosti pre športovcov všetkých schopností. Programy môžu určovať ponúkané disciplíny a v prípade potreby aj usmernenia pre riadenie týchto disciplín. Tréneri sú zodpovední za poskytovanie tréningov a výber disciplín zodpovedajúcich športovým schopnostiam a záujmom jednotlivých športovcov.

Nasleduje zoznam oficiálnych disciplín, ktoré sú k dispozícii na hrách Špeciálnych olympiád.

2.1 Umelecká súťaž

Úroveň I Školské figúry

Úroveň II Školské figúry

Úroveň III Školské figúry

Úroveň IV Školské figúry

Úroveň I Voľný štýl jednotlivci

Úroveň II Voľný štýl jednotlivci

Úroveň III Voľný štýl jednotlivci

Úroveň IV Voľný štýl jednotlivci

Úroveň I Tanec, sólo a tím

Úroveň II Tanec, sólo a tím

Úroveň III Tanec, sólo a tím

Úroveň IV Tanec, sólo a tím

Úroveň II Tanec, Unified Sports® Tím

Úroveň III Tanec, Unified Sports® Tím

Úroveň IV Tanec, Unified Sports® Tím

Úroveň I Páry Voľný štýl

Úroveň II Páry Voľný štýl

Úroveň I Súťaž dvojíc v unifikovaných športoch voľného štýlu

Úroveň II Súťaž dvojíc v unifikovaných športoch voľného štýlu

2.2 Rýchlostná súťaž

30 m rovina

30 m slalom

Preteky na 100 metrov na trati



- Preteky na 200 metrov na trati
- Preteky na 300 metrov na trati
- Preteky na 500 metrov na trati
- Preteky na 700 metrov na trati
- Preteky na 1000 metrov na trati
- 2 x 100 m štafeta
- 2 x 100 m unifikovaná športová štafeta
- 2 x 200 m štafeta
- 2 x 200 m unifikovaná športová štafeta
- 4 x 100 m štafeta
- 4 x 100 m unifikovaná športová štafeta

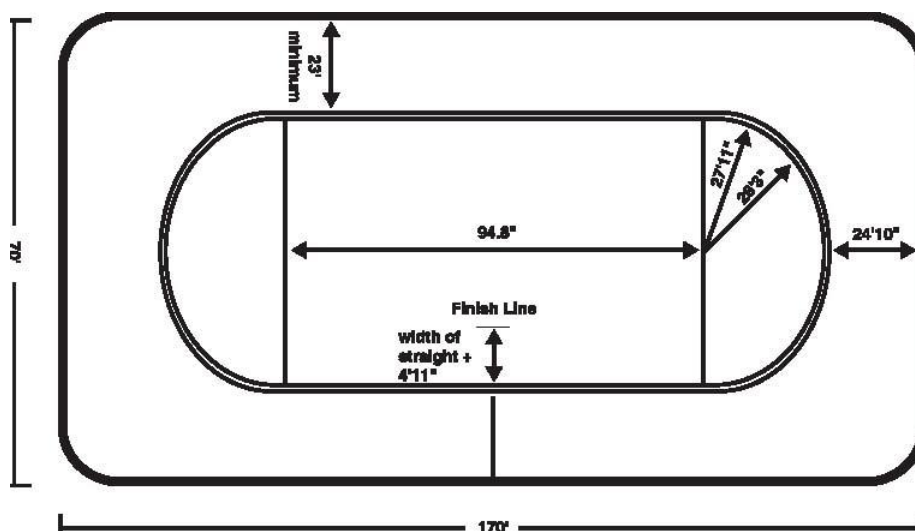
- 2.3 Hokejová súťaž
- 15-metrový dribling s loptou
 - Strieľba na bránu
 - Tímová hra, 5 na 5
 - Súťaž tímov Unified Sports®, 5 na 5

3. ZARIADENIE

3.1 Umelecké disciplíny

3.1.1 Povrch

- 3.1.1.1 Ideálna súťažná plocha je obdĺžniková a široká minimálne 21,336 metra (70 stôp) a dlhá 51,816 metra (170 stôp) (to je skutočná plocha na korčuľovanie).
- 3.1.1.2 Povrch musí byť z dreva, dlaždíc alebo hladkého cementu.
- 3.1.1.3 V prípade potreby sa súťažné podujatia môžu prispôsobiť menším plochám.



3.1.2 Zvukový systém

- 3.1.2.1 Na súťaže jednotlivcov a tanečné súťaže je potrebné ozvučenie.



- 3.1.2.2 Pre single sú potrebné kazetové magnetofóny alebo CD prehrávače
- 3.1.2.3 Riaditeľ stretnutia môže pre tanečné vystúpenia vybrať platne, kazety, CD alebo organovú hudbu.

3.2 Rýchlostné disciplíny

3.2.1 Trať

- 3.2.1.1 Musí byť použitá minimálna voľná plocha 70' x 170', aby zodpovedala 100-metrovej dráhe.
- 3.2.1.2 Štandardom je 100-metrová dráha, ale môže sa použiť akákoľvek veľkosť od 50 do 100 metrov. Ak sa zaznamenané časy nepoužijú na umiestnenie na ďalšej úrovni súťaže, riaditeľ súťaže sa môže rozhodnúť upraviť vzdialenosť (napr. pri použití 90-metrovej dráhy môžu jednotlivci pretekať na 90, 270 a 450 metrov namiesto 100, 300 a 500 metrov).
- 3.2.1.3 Dráha má byť vyznačená štyrmi 8-palcovými stĺpmi, ktorých základňa je zrezaná tak, aby žiadne hrany nevýčnievali na korčuliarsky povrch. Na vymedzenie trate sa môžu použiť ďalšie značky.
- 3.2.1.4 Ak sa medzi druhým a tretím prípadne štvrtým a prvým rohom nachádzajú otvory v zábradlí alebo zábrany, musia byť uzavreté tak, aby tvorili súvislý, hladký povrch od podlahy po hornú časť zábradlia alebo zábrany.
- 3.2.1.5 Ak korčuliarsku plochu neobklopuje žiadna zábrana, musí byť minimálne 1,53 metra (5 stôp) od okraja plochy voľný priestor na sedenie, tribúny, divákov a súťažiacich a musí byť jasne označený páskou, kriedou, lanom a pod.
- 3.2.1.6 Pokiaľ nie je skutočná dráha vzdialená viac ako 9,15 metra (30 stôp) od okraja korčuliarskej plochy, všetky nerovnosti, výčnelky a prekážky susediace s dráhou alebo vo vzdialenosti do 1,53 metra (5 stôp) bez ochrannej bariéry musia byť vystlané.
- 3.2.1.7 Polstrovanie musí byť hrubé najmenej 5 cm (2 palce) a vyvýšené 26 cm (10 palcov) od povrchu korčule.

3.3 Hokejové disciplíny

- 3.3.1 Dĺžka hracieho plochy k šírke by mala byť približne dva k jednému, s minimálnou veľkosťou 20 metrov x 10 metrov a maximálnou veľkosťou 35 metrov x 17,5 metra.
- 3.3.2 Okolo ihriska musí byť umiestnená zábrana, ale môže mať hrúbku iba 5 cm x 15 cm (2 x 6 palcov) dosky alebo časti plastového odkvapového žľabu. Túto bariéru je možné použiť aj na rozdelenie štandardného povrchu pre korčuľovanie na dve alebo viac plôch.
- 3.3.3 Na schéme je znázornené podlahové značenie vrátane stredového bodu, umiestnenia bránky a čiar v ústí bránky. Čiara cez ústie bránky musí byť široká najmenej 5 centimetrov. Mimo ihriska musia byť priestory s priamym prístupom na ihrisko, ktoré sa môžu používať ako lavičky pre mužstvo a trestné lavice.

4. VYBAVENIE

4.1 Všetky disciplíny

- 4.1.1 Korčuliari si môžu vybrať tradičné štvorkolesové korčule so štyrmi kolieskami na dvoch osiach, jedným pod chodidlom a jedným pod päťou, alebo korčule s dvoma, tromi, štyrmi alebo piatimi kolieskami pod stredom chodidla.

4.2 Umelecké disciplíny

- 4.2.1 Korčuliarky nosia trikot so sukňou a priesvitné pančuchy alebo pančucháče. Muži korčuliari môžu nosiť kombinézy alebo elastické nohavice s trikotmi alebo košeľami a kravatami. Na miestnych súťažiach sú prípustné vhodné teplákové súpravy.



- 4.2.2 Ochranný výstroj vrátane prilieb, chráničov zápästia a kolenných chráničov nie je povinný, ale niektorým športovcom sa odporúča.
- 4.2.3 Korčuliari budú nosiť na chrbte látkové alebo papierové číslo na identifikáciu pri školských figúrach a tanečných podujatiach. Muž bude nosiť číslo v tanečnom tíme. Korčuliari jednotlivci nenosia žiadne čísla.
- 4.3 Rýchlostné disciplíny
- 4.3.1 Súťažiaci nosia šortky a vhodné tričká s krátkym rukávom alebo jednodielne oblečenie s krátkym rukávom. Uniformy s odhaleným stredom tela sú zakázané. Na miestnych súťažiach sa môžu použiť džínsy alebo teplákové súpravy. Všetci členovia štafety musia mať rovnaké oblečenie.
- 4.3.2 Všetci rýchlokorčuliari na všetkých rýchlokorčuliarskych súťažiach musia nosiť prilby s normou ANSI Z90.4 , SNELL Bicycle, normou F-1447 Americkej spoločnosti pre testovanie a materiály (ASTM) a/alebo normou CPSC (norma Komisie pre bezpečnosť spotrebiteľských výrobkov pre cyklistické prilby). Musí sa prísne dodržiavať správne a bezpečné umiestnenie prilby na hlave. Prilby sa nesmú nosiť na zadnej časti hlavy, ale musia byť umiestnené vpredu, pričom predná časť prilby musí byť mierne nad obočím. Počas pobytu na ihrisku musia zostať prilby nasadené a bezpečne upevnené.
- 4.3.3 Korčuliari dostanú dve látkové alebo papierové čísla. Jedno číslo bude umiestnené na chrbte a druhé na ľavom boku. Podľa rozhodnutia technického delegáta alebo vedúceho súťaže bude číslo na prilbe voľiteľné. Členovia štafetového tímu dostanú samostatné zhodné čísla pre danú disciplínu (t. j. všetci členovia tímu budú mať číslo 3). Na identifikáciu partnerov štafety sa môžu okrem čísel použiť aj farebne odlíšené pásky na ruku, poťahy na prilbu alebo vesty.
- 4.3.4 Štartovacia pištoľ je voľiteľná. Ak štartovacia pištoľ nie je k dispozícii, je prijateľná píšťalka. Pri štartovacím postupe štartovací rozhodca vydá povel slovami "Na miesto". Po tom, ako sú všetci pripravení na čiare, je možné dať štartovací signál. Chybný štart si vyžiada opätovný štart. Môžu sa použiť štarty v stoji alebo na dráhe. Pre športovcov so sluchovým postihnutím musí zvuk pištole sprevádzať spustenie ruky alebo vlajky.
- 4.3.5 Ak korčuliar nosí okuliare, musí mať remienok na okuliare.
- 4.3.6 Na hracej ploche sú zakázané žuvačky a šperky. Chrániče zápästia a kolenné chrániče nie sú povinné, ale niektorým korčuliarom sa môžu odporúčať.
- 4.4 Hokejové disciplíny
- 4.4.1 Hokejka je dlhá maximálne 1,14 metra (44,8 palca), je vyrobená z odolného rúrkového plastu a pre menších korčuliarov sa dá ľahko skrátiť. Váži menej ako 453,59 g (1 lb) a je zaoblená bez plochého noža.
- 4.4.2 Lopta má obvod 24,76 cm (9,75 palca) a je vyrobená z mäkkého, pružného plastu, ktorý je v skutočnosti bez odskoku.
- 4.4.3 Bránka má obdĺžnikový tvar, výšku 1,12 metra (44 palcov) a šírku 1,52 metra (60 palcov), zo štyroch strán je pokrytá ľahkou sieťovinou. Kovové pletivo nie je povolené.
- 4.4.4 Na zabezpečenie bezpečnosti musia všetci korčuliari nosiť prilby s maskami alebo štítmami, ktoré zakrývajú celú tvár a chrániče holení. Brankár musí tiež nosiť prilbu s maskou a ochranné rukavice. Podľa vlastného uváženia môže mať brankárske chrániče a rukavice predpisovej veľkosti pre ľadový hokej alebo ich primeranú napodobeninu (napr. chrániče pre street hokej, kriketové chrániče). Chrániče nôh, ktoré nosia brankári, nesmú v krajnej šírke presiahnuť 31 cm (12 palcov), keď sú na nohe hráča. Dôrazne sa odporúčajú chrániče zubov. Chrániče kolien, ochranné rukavice a chrániče lakťov sú voľiteľné. Všetci hráči mužského pohlavia sú povinní nosiť suspenzor.



- 4.4.5 Uniformy pre korčuliarov, mužov aj ženy, zahŕňajú lemované šortky, ktoré zakrývajú stehná, a dresy s krátkym rukávom vo farbách tímu s jedno- alebo dvojmiestnym číslom na chrbte. Číslo musí byť vysoké najmenej 20 cm (8 palcov).
- 4.4.6 Ak sa objavia dva tímy s rovnakou farbou dresov, domáci tím musí byť pripravený vymeniť si dresy alebo si obliecť rozlišovacie vesty.

5. PERSONÁL

- 5.1 Umelecké disciplíny
 - 5.1.1 Vo všetkých umeleckých disciplínach budú rozhodovať traja alebo piati rozhodcovia, pričom jeden z poroty bude v prípade potreby pôsobiť ako rozhodca.
- 5.2 Rýchlostné disciplíny
 - 5.2.1 Každý pretekár musí mať v pretekoch jedného časomerača.
 - 5.2.2 Štartér bude zodpovedný za odštartovanie pretekov pomocou štartovacej pištole alebo píšťalky. Štartér je tiež zodpovedný za signalizáciu posledného kola pretekov zvončekom a vlajkou, ktorá signalizuje koniec pretekov.
 - 5.2.3 Rozhodcovia pre umiestnenie zaznamenávajú umiestnenie korčuliarov pri prejazde cieľovou čiarou. Poznámka: Rozhodcovia musia zaznamenať miesto v cieľi aj čas.
- 5.3 Hokejové disciplíny
 - 5.3.1 Každú hru riadi jeden rozhodca. Rozhodcovia nosia biele košele, biele nohavice a biele topánky. Rozhodcovia nesmú byť na korčuliach.
 - 5.3.2 Rozhodcovi pomáha bránkový rozhodca, ktorý stojí za každou brámkou.
 - 5.3.3 Na každý zápas je potrebný časomerač a zapisovateľ.

6. PRAVIDLÁ SÚŤAŽE — Umelecké disciplíny

- 6.1 Školské figúry
 - 6.1.1 Všetky disciplíny sú finálové.
 - 6.1.2 Za formu, kvalitu obrysových hrán a dobrý nábeh sa prideli jedno skóre od 0 do 100 bodov.
 - 6.1.3 Požiadavky na figúru:
 - 6.1.3.1 Úroveň I - Figúra č. 1, ROF-LOF (pravý vonkajší dopredu - ľavý vonkajší dopredu) - osmička
 - 6.1.3.1.1 Korčuliar figúry úrovne I by mal byť schopný:
 - 6.1.3.1.1.1. Padnúť a vstať bez pomoci.
 - 6.1.3.1.1.2. Z začať z polohy T.
 - 6.1.3.1.1.3. Korčuľovať na hrane ROF a LOF na jednu štvrtinu kruhu.
 - 6.1.3.1.1.4. Rozbehnúť sa z pravej strany do ľavej a z ľavej do pravej v pohybe.
 - 6.1.3.2 Úroveň II - figúra č. 1B, LOIF-ROIF (ľavý vonkajší vnútorný dopredu - pravý vonkajší vnútorný dopredu) - zmena osmičky
 - 6.1.3.2.1 Krasokorčuliar úrovne II by mal byť schopný dokončiť zručnosti úrovne I a:
 - 6.1.3.2.1.1. Korčuľovanie hrany RIF (pravá vnútorná dopredu) a LIF (ľavá vnútorná dopredu) na jednu štvrtinu kruhu.
 - 6.1.3.2.1.2. Predviesť zmenu hrany LOIF a ROIF.
 - 6.1.3.3 Úroveň III - figúra č. 5A, ROIF-LOIF - Serpentine (vlny)
 - 6.1.3.3.1 Krasokorčuliar úrovne III by mal byť schopný:
 - 6.1.3.3.1.1. Prejsť jeden a pol kruhu na jeden odraz.



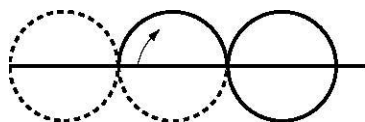
6.1.3.4 Úroveň IV - Figúra č. 7, ROF - LOF - tri otáčky

6.1.3.4.1 Krasokorčuliar úrovne III by mal byť schopný predviesť zručnosti úrovni I a II a:

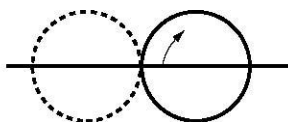
6.1.3.4.1.1. Predviesť trojku ROF a LOF.

6.1.3.4.1.2. Držať LIB (ľavá vnútorná vzad) a RIB (pravá vnútorná vzad) hranu na jednu štvrtinu kruhu.

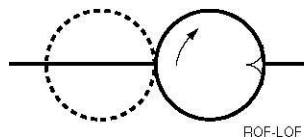
6.1.3.4.1.3. Predviesť RIB-LOF a LIB-ROF choctaw.



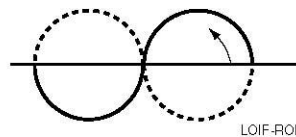
ROIF-LOIF
Serpentine #5A



ROF-LOF
Osmička #1



Trojka #7



Zmena osmičky #1B

6.2 Single voľné jazdy

6.2.1 Tréneri vyberú pre program korčuliara jednu alebo viac častí hudby. Na rovnakú hudbu môže korčuľovať viac ako jeden korčuliar. Vokály sú povolené v úrovniach I a II, ale nie v úrovni III.

6.2.2 Každý korčuliar korčuľuje sám.

6.2.3 Všetky disciplíny sú finálové.

6.2.4 Požiadavky na voľné jazdy jednotlivcov:

6.2.4.1 Level I — Single voľné jazdy

6.2.4.1.1 Korčuliar úrovne I Voľné jazdy jednotlivcov by mal byť schopný:

6.2.4.1.1.1. Padnúť a vstať bez pomoci

6.2.4.1.1.2. Predviesť šesť z 10 predpísaných zručností

6.2.4.1.2 Maximálny čas je 90 sekúnd. Korčuliari sa musia pokúsiť o minimálne šesť z 10 nižšie uvedených zručností. Môžu pridať zručnosti až do maximálneho počtu desať, ale za prídanie položiek, ktoré nie sú na tomto zozname, nedostanú extra body. Zručnosti sa môžu vykonávať v ľubovoľnom poradí. Korčuliari dostanú len jedno skóre od 0 do 100 bodov za spôsob prevedenia. Korčuliari, ktorí sa nepokúsia o minimálne šesť zručností, dostanú trest znížením bodov.

6.2.4.1.3 Medzi zručnosti úrovne I patria:

6.2.4.1.3.1. Korčuľovanie dopredu na dvoch nohách v priamke

6.2.4.1.3.2. Korčuľovanie dozadu na dvoch nohách v priamke

6.2.4.1.3.3. Nožnice vpred

6.2.4.1.3.4. Nožnice vzad

6.2.4.1.3.5. Vnútorná alebo vonkajšia predná hrana o jednu nohu v polkruhu

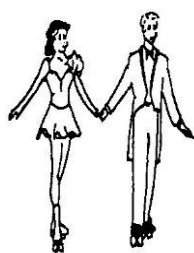


- 6.2.4.1.3.6. Jednonohá zadná hrana alebo plochá
- 6.2.4.1.3.7. Preklad vpred
- 6.2.4.1.3.8. Preklad dozadu
- 6.2.4.1.3.9. Tri alebo viac striedavých prekladaní vpred
- 6.2.4.1.3.10. Zastavenie špičkou
- 6.2.4.2 Úroveň II - Single voľné jazdy
 - 6.2.4.2.1 Korčuliar úrovne II Voľné jazdy jednotlivcov by mal byť schopný predviesť sedem z 10 uvedených zručností.
 - 6.2.4.2.2 Maximálny čas je dve minúty. Korčuliari sa musia pokúsiť o minimálne sedem z 10 nižšie uvedených zručností. Môžu pridávať zručnosti až do maximálneho počtu 10, ale za pridanie položiek, ktoré nie sú na tomto zozname, nedostanú extra body. Zručnosti sa môžu vykonávať v ľubovoľnom poradí. Korčuliari dostanú za spôsob prevedenia len jedno skóre od 0 do 100 bodov. Korčuliari, ktorí sa nepokúsia o minimálne sedem zručností, dostanú trest znížením bodov.
 - 6.2.4.2.3 Medzi zručnosti úrovne II patria:
 - 6.2.4.2.3.1. Výpad dopredu alebo kanón na jednej nohe (Shoot the duck)
 - 6.2.4.2.3.2. Arabeska alebo špirála vpred
 - 6.2.4.2.3.3. Zajačí poskok
 - 6.2.4.2.3.4. Skok na dvoch nohách z predu dozadu
 - 6.2.4.2.3.5. Mesiak (Spread eagle)
 - 6.2.4.2.3.6. Mohawk skok alebo Mohawk otočka
 - 6.2.4.2.3.7. Preklad dozadu
 - 6.2.4.2.3.8. Pirueta na dvoch nohách
 - 6.2.4.2.3.9. Pirueta na jednej nohe
 - 6.2.4.2.3.10. T-stop (zastavenie)
- 6.2.4.3 Úroveň III — Single voľný štýl
 - 6.2.4.3.1 Korčuliar úrovne III Voľné jazdy jednotlivcov by mal byť schopný:
 - 6.2.4.3.1.1. Predviesť tri z uvedených otočiek a päť z uvedených skokov.
 - 6.2.4.3.2 Maximálny čas je dve a pol minúty. Korčuliari sa musia pokúsiť vykonať najmenej päť skokov s polovičnou alebo jednou celou otočkou zo zoznamu nižšie a tri piruety. Budú udelené dve známky: jedna za rozmanitosť obsahu a obtiažnosť a jedna za spôsob prevedenia.
 - 6.2.4.3.3 Piruety
 - 6.2.4.3.3.1. Pirueta na dvoch nohách
 - 6.2.4.3.3.2. Pirueta vo zvislej polohe
 - 6.2.4.3.3.3. Pirueta v sede
 - 6.2.4.3.3.4. Pirueta s výmenou
 - 6.2.4.3.4 Skoky
 - 6.2.4.3.4.1. Zajačí poskok
 - 6.2.4.3.4.2. Mohavský skok
 - 6.2.4.3.4.3. Waltzov skok
 - 6.2.4.3.4.4. Polovičný alebo jednoduchý mape
 - 6.2.4.3.4.5. Polovičný alebo jednoduchý flip



6.2.4.3.4.6. Jednoduchý salchow
6.2.4.4 Úroveň IV - Single voľné jazdy

6.2.4.4.1 Maximálny čas sú tri minúty. Korčuliari sa musia pokúsiť vykonať najmenej päť skokov, jednu trojskokovú kombináciu a tri piruety. Skoky by mali zahŕňať jednootáčkové, jedenapolotáčkové a dvojotáčkové rotácie. Piruety by mali zahŕňať aspoň jednu piruetu so zdvihutou nohou, akákoľvek noha a jednu piruetu v sede, akákoľvek noha. Korčuliari musia tiež absolvovať sériu krokov najmenej na polovicu dĺžky korčuliarskej plochy.



G

Ruka v ruke



H

Prekrižené ruky



B

Bočné

6.3 Tanec

6.3.1 Všetky disciplíny sú finálne.

6.3.2 Sólové aj tímové (jeden muž a jedna žena) disciplíny budú na každej úrovni.

6.3.3 Bude udelené jedno skóre od 0 do 100 za prevedenie, načasovanie, kvalitu prekladu, presnosť kroku, vzor a tímový prístup.

6.3.4 Pri tímovom tanci si partneri môžu vybrať pozíciu ruka v ruke, prekrižené ruky alebo bočnú pozíciu bez zníženia bodov.

6.3.5 Požiadavky na tanec

6.3.5.1 Úroveň I - Tanec, trojdobé kroky na 108 valčiek

6.3.5.1.1 Tanečný korčuliar úrovne I by mal byť schopný:

6.3.5.1.1.1. Padnúť a vstať bez pomoci.

6.3.5.1.1.2. Udržať ľavý a pravý krok na 3 doby.

6.3.5.1.1.3. Počítat' alebo tleskať alebo krokovať na 3 doby na 108 valčiek.

6.3.5.2 Úroveň II - Tanec, Glide Waltz

6.3.5.2.1 Tanečný korčuliar úrovne II by mal byť schopný:

6.3.5.2.1.1. Predviesť chassé - prísun proti smeru hodinových ručičiek a v smere hodinových ručičiek (krok, chassé, držať a držať na doby 2-1-3-3).

6.3.5.2.1.2. Spojiť sekvencie na predvedenie predpísaného vzoru pre kízavý alebo priamy valčík.

6.3.5.3 Úroveň III - Tanec, Korčuliarsky pochod

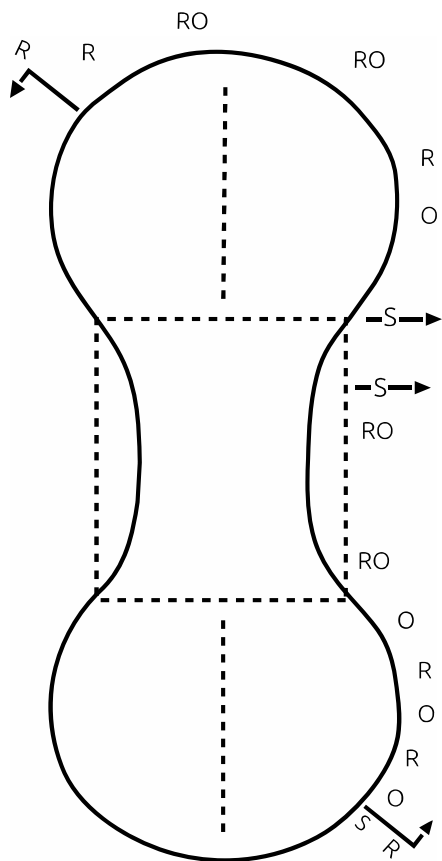
6.3.5.3.1 Tanečný korčuliar úrovne III by mal byť schopný:

6.3.5.3.1.1. Vykonať postupnú sekvenciu proti smeru hodinových ručičiek a v smere hodinových ručičiek s prekladom PVV vpredu.



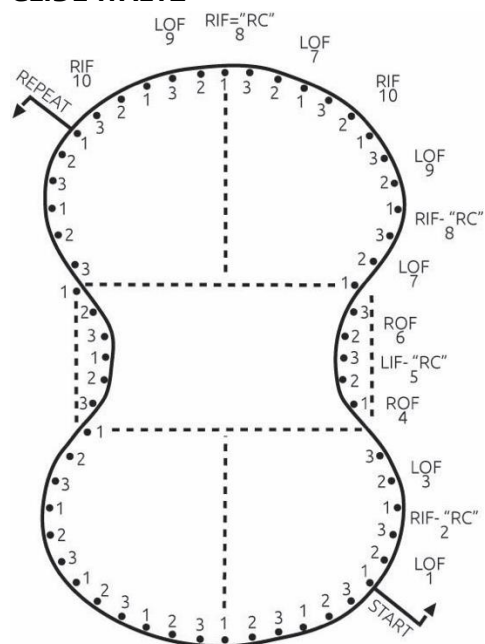
- 6.3.5.3.1.2. Predviesť prekladanie dopredu v smere hodinových ručičiek ROF a LIF
- 6.3.5.4 Úroveň VI - Tanec, The Siesta Tango
- 6.3.5.4.1 Tanečný korčuliar úrovne VI by mal byť schopný:
- 6.3.5.4.1.1. Predviesť Mohawk obrat RIF-LIB.
 - 6.3.5.4.1.2. Predviesť postupnú sekvenciu dozadu s prekladom dopredu RIF .
 - 6.3.5.4.1.3. Predviesť LIB preklad dopredu do RIF Mohawk.
 - 6.3.5.4.1.4. Predviesť RIF za sebou.

SIESTA TANGO

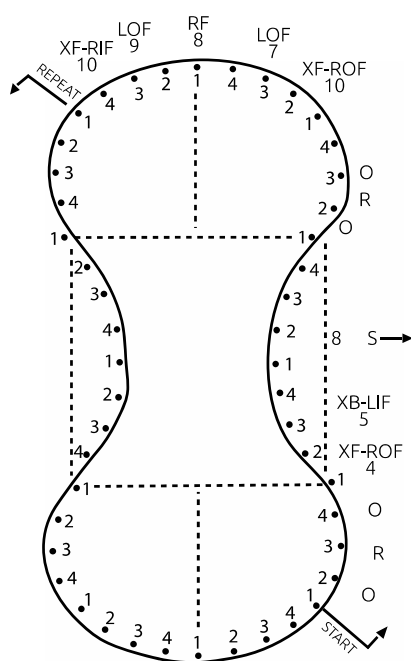




GLIDE WALTZ



KORČULIARSKY POCHOD





6.4 Páry voľné jazdy

6.4.1 Vo dvojiciach korčuľujú koedukované tímy voľným štýlom na vlastnú hudbu. Maximálny čas je dve minúty, minimálny čas nie je stanovený.

6.4.2 V oboch úrovniach sa tímy musia pokúsiť získať minimálne šesť položiek. Za spôsob vykonania sa prideliť jedno skóre v rozsahu 0 - 100 bodov. Korčuliari sa vyzývajú, aby pridali prácu nôh, ale nebudú penalizovaní za pridanie iného obsahu nad rámec toho, čo je opísané v požiadavkách. Každý program musí obsahovať aspoň jeden kontaktný prvok, jeden tieňový prvok, jeden skok a jednu otočku.

6.4.3 Požiadavky na voľné jazdy párov

6.4.3.1 Položky úrovne I:

6.4.3.1.1 Kontaktné oblúčiky (nožnice, citróniky), tvárou v tvár

6.4.3.1.2 Kontaktný preklad dopredu, bok po boku

6.4.3.1.3 Kontaktná timová pirueta, tvárou v tvár držiak sa za ruky

6.4.3.1.4 Kontaktné zastavenie, špička alebo T-stop

6.4.3.1.5 Kontaktný mesiac (spread eagle)

6.4.3.1.6 Tieňový mesiac (spread eagle)

6.4.3.1.7 Tieňové zajačie poskoky

6.4.3.1.8 Tieňové skoky na dvoch nohách

6.4.3.1.9 Tieňové piruety na dvoch nohách

6.4.3.1.10 Tieňové piruety na jednej nohe vo vzpriamenej polohe

6.4.3.1.11 Asistovaná lastovička, mužská ruka na ženskom boku

6.4.3.1.12 Asistovaný skok na dvoch nohách (mini zdvihnutie), bok po boku pričom skáče žena

6.4.3.1.13 Asistovaný výpad dopredu, žena dole, muž stojí

6.4.3.2 Položky úrovne II:

6.4.3.2.1 Kontaktná lastovička, bok po boku alebo tvárou v tvár

6.4.3.2.2 Kontaktný výpad dopredu, bok po boku

6.4.3.2.3 Kontaktné Mohawk skoky

6.4.3.2.4 Kontaktná pirueta so zdvihnutou nohou, bok po boku

6.4.3.2.5 Tieňové waltz skoky

6.4.3.2.6 Tieňové Mohawk skoky

6.4.3.2.7 Tieňové piruety na jednej nohe vo vzpriamenej polohe

6.4.3.2.8 Tieňová pirueta so zdvihnutou nohu alebo v sede

6.4.3.2.9 Asistovaná arabeska, žena vzad, muž asistuje

6.4.3.2.10 Zdvih bokov, otočka dobrovoľná

6.4.3.2.11 Stag zdvih, otočka dobrovoľná

6.4.3.2.12 Vhodený waltz skok

6.4.3.2.13 Prechod cez zdvih (Pass over lift)

6.5 Umelecké posudzovanie/hodnotenie

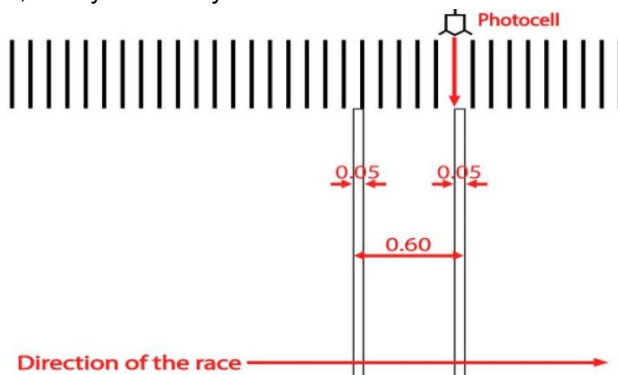
6.5.1 Napriek tomu, že pokyny pre umelecké posudzovanie možno považovať za manažment súťaže, rozhodcovia pri rozhodovaní musia používať tieto kritériá.

6.5.2 Za obsah nad rámec požadovaných prvkov sa nepridávajú žiadne ďalšie body.



7. PRAVIDLÁ SÚŤAŽE — Rýchlostné disciplíny

- 7.1 Disciplíny
- 7.1.1 S výnimkou prípadov, keď sú potrebné predbežné akcie, všetky disciplíny sú finálne.
- 7.2 Časomiera
- 7.2.1 Časomiera zapne hodinky v čase výstrelu alebo hvizdu. Časomiera zastaví hodinky, keď ich pridelený korčuliar prekročí cieľovú čiaru.
- 7.2.2 Počas kvalifikačnej súťaže, keď korčuliar spadne, časovač zastaví hodinky a reštartuje ich, keď sa korčuliar postaví a opäť sa pohne vpred.
- 7.3 Diskvalifikácie
- 7.3.1 Diskvalifikácia bude trestom za ktorýkoľvek z nasledujúcich priestupkov:
- 7.3.1.1 Úmyselné blokovanie, udretie, strčenie alebo podrazenie iného korčuliara.
- 7.3.1.2 Korčuľovanie vo vnútri pylónu alebo obchádzanie pylónu (čo je definované ako kontakt jednej korčule s podlahou na vnútornej strane pylónu a druhej korčule s podlahou na vonkajšej strane pylónu).
- 7.3.1.3 Pád na miesto, ktoré obmedzuje schopnosť iného korčuliara súťažiť. Ak korčuliar spadne vo finále a nevstane.
- 7.3.1.4 Zlomenie korčule tak, že nie je možné pokračovať.
- 7.3.1.5 Prijímanie fyzickej pomoci po štartovacom výstrele alebo hvizde.
- 7.4 Korčuliarsky povrch
- 7.4.1 Naproti cieľovej čiare je na povrchu pre korčuliarov vyznačený box. Štafetová plocha by mala byť dostatočne veľká pre všetkých korčuliarov čakajúcich na štafetu. Tieto rozmery sú spravidla 5 metrov x 3 metre.
- 7.4.2 Štartová čiara je označená bielou čiarou širokou 5 cm. Vo vzdialenosti 60 cm (meranej) od vonkajšieho okraja k vonkajšiemu okraju sa nakreslí ďalšia 5 cm široká čiara
- 7.4.2.1 Každý, kto sa zúčastní súťaže, dostane minimálne 80 cm až 100 cm široký štartovací box, každý označený čiarou.

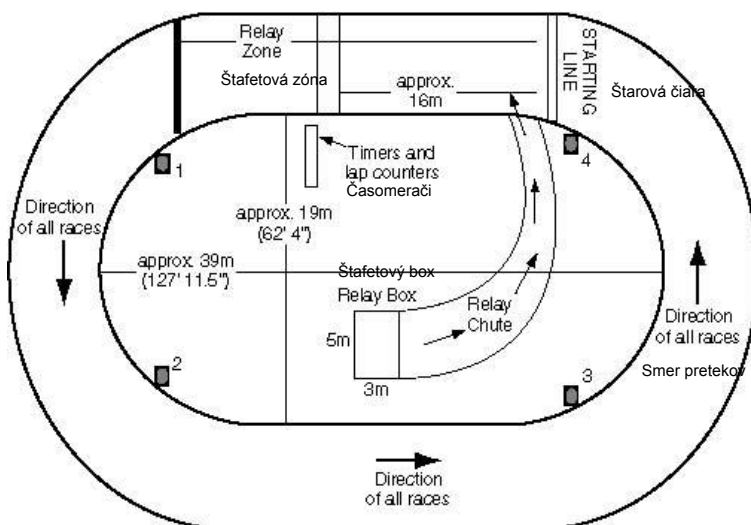


- 7.5 Pravidlá štafety
- 7.5.1 Pri štafetách štartuje jeden partner na čiare, zatiaľ čo druhý partner (partneri) čaká (čakajú) v štafetovom boxe. Po začatí pretekov partner, ktorý odovzdáva štafetu, korčuľuje do určeného priestoru na odovzdávanie štafety medzi pylónmi 4 a 1 a snaží sa vyrovnáť rýchlosti svojho partnera v čase odovzdávania. Musí si rukou odovzdať štafetu. Športovci, ktorí opúšťajú priestor štafetového boxu, nesmú vstúpiť na dráhu, kým sa neditknú rukou medzi pylónmi 4 a 1. Po prevzatí štafety musí partner zostať na podlahe na konci podlahy bez toho, aby opustil korčuliarsku plochu.



- 7.5.2 Chýbajúce predanie štafety rukou je dôvodom na diskvalifikáciu. Po predaní štafety rukou musí vystriedaný partner odkorčuľovať na koniec podlahy a zostať tam až do ukončenia pretekov.
- 7.5.3 Diskvalifikácia bude trestom za ktorýkoľvek z nasledujúcich priestupkov:
- 7.5.3.1 Chýbajúce predanie štafety rukou
 - 7.5.3.2 Použitie predania štafety potlačením
 - 7.5.3.3 Vystriedaný(-í) partner(-i) nezostane(-ú) na konci korčuliarskej plochy, kým sa podujatie neskončí.
 - 7.5.3.4 Vystriedaný(-í) partner(-i) sa vracia(-ú) do štafetového boxu.
- 7.5.4 Štafety môžu byť mužské, ženské alebo zmiešané.

ČASOMIERA A
CIEĽOVÁ ČIARA



- 7.6 Pravidlá pretekov na 30m rovine
- 7.6.1 Akýkoľvek športovec, ktorý dokáže dokončiť tieto preteky za 15 sekúnd alebo menej, nebude môcť súťažiť v tejto disciplíne. Športovci s touto úrovňou zručností by mali byť presunutí na súťaž vyššej úrovne, napríklad na 100 m, 200 m, 300 m, 500 m, 700 m alebo 1000 m.
- 7.6.2 Trať bude postavená na rovine, ktorá meria 30 metrov, pričom štartová a cieľová čiara musia byť široká najmenej 5 metrov.
- 7.6.3 Prilby sú povinné pre všetkých korčuliarov. Na ihrisku nie sú povolené žiadne žuvačky ani šperky. Chrániče zápästia a chrániče kolien sú povolené.
- 7.6.4 Každému korčuliarovi budú vydané 2 látkové alebo papierové čísla na identifikáciu. Jedno číslo bude umiestnené na chrbte a druhé číslo bude umiestnené na ľavom boku. Číslo prilby je dobrovoľné podľa uváženia technického delegáta alebo manažéra súťaže.
- 7.6.5 Na odštartovanie je možné použiť pišťalku alebo pištoľ. Pre odštartovanie preteku dáva štartovací rozhodca povel „NA MIESTO“. Po tom, ako sú všetci pripravení na štartovej čiare, je možné dať štartovací signál. Chybný štart si vyžaduje opätovný štart.
- 7.6.6 Počas samotných pretekov nesmú športovci dostávať fyzickú pomoc, ale chodítka alebo iné nemechanické pomôcky môžu byť dovolené.
- 7.6.7 Každý pretekár musí mať v pretekoch jedného časomerača. Časomerači musia začať sledovať čas na začiatku výstrelu alebo zapískania. Časomerač zastaví hodinky, keď korčuľa prideleného pretekára pretne cieľovú čiaru.

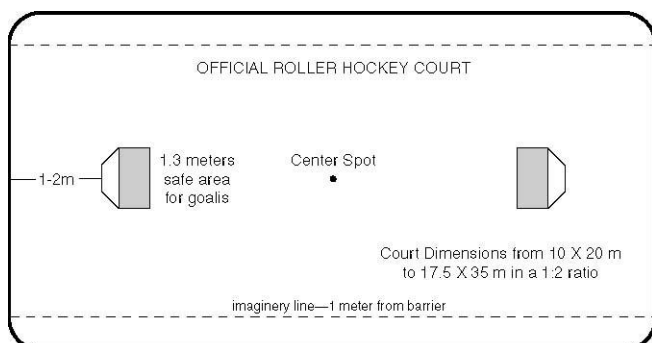


- 7.6.8 Počas kvalifikačnej súťaže, keď korčuliar spadne, časomerač zastaví hodinky a nezapne ich, kým sa korčuliar nepostaví a znova sa nepohybuje.
- 7.6.9 Všetci korčuliari v jednej rozjazde jazdia naraz. Rozhodcovia zaznamenajú umiestnenie korčuliarov pri prechode cieľovou čiarou.
- 7.6.10 Každý korčuliar, ktorý tlačí, blokuje alebo podrazí iného korčuliara spôsobom, ktorý poškodí jeho výkon, musí byť diskvalifikovaný.
- 7.7 Pravidlá pre 30-metrový slalom
 - 7.7.1 Akýkoľvek športovec, ktorý dokončí preteky za 15 sekúnd alebo menej, nebude môcť súťažiť týchto pretekoch. Športovci s takouto úrovňou zručností by mali byť presunutí na súťaž vyššej úrovne, ako napríklad preteky na 100 m, 200 m, 300 m, 500 m, 700 m alebo 1000 m.
 - 7.7.2 Trať musí byť postavená dlhšej 30 metrov, pričom každá štartová a cieľová čiara bude mať šírku najmenej 5 metrov.
 - 7.7.3 Prilby sú povinné pre všetkých korčuliarov. Na hracej ploche nie sú povolené žuvačky ani šperky. Chrániče zápästia a kolenné chrániče nie sú povinné, ale niektorým korčuliarom sa odporúčajú.
 - 7.7.4 Každý korčuliar dostane 2 látkové alebo papierové čísla na identifikáciu. Jedno číslo bude umiestnené na chrbte a druhé na ľavom boku. Číslo na prilbe je voliteľné, podľa uváženia technického delegáta alebo vedúceho súťaže.
 - 7.7.5 Na odštartovanie dáva štartovací rozhodca povel „NA MIESTO“. Potom, čo sú všetci pripravení na trati, môže byť vydaný štartovací signál. Chybný štart si vyžaduje opätovný štart. .
 - 7.7.6 Počas samotných pretekov nesmie športovec prijímať fyzickú pomoc, ale chodítka alebo iné nemechanické pomôcky môžu byť dovolené.
 - 7.7.7 Päť pylónov je od seba vzdialených 5 metrov. Prvý pylón je vzdialený 5 metrov od štartovej čiary, takže trať má celkovo 30 metrov (98 stôp, 5,25 palca). Od štartu korčuliari prechádzajú okolo pylónov striedavo po stranách, pričom začínajú buď vľavo, alebo vpravo.
 - 7.7.8 Každý korčuliar je potrestaný jednou sekundou pridanou k oficiálnemu času za každý vynechaný alebo obídený pylón.
 - 7.7.9 Časomerač musí spustiť hodinky pri zvuku pištole alebo píšťalky a zastaviť ich, keď korčuliar prekročí cieľovú čiaru.

8. PRAVIDLÁ SÚŤAŽE — Hokejové súťaže

- 8.1 15-metrový dribling s loptou
 - 8.1.1 Päť kužeľov je od seba vzdialených 3 metre (9,84 stopy) v priamej línii, pričom cieľová čiara je v ústí bránky.
 - 8.1.2 Každý športovec individuálne dribluje s loptou 15-metrovou slalomovou dráhou striedavo na opačných stranách kužeľov a končí loptou v bránke.
 - 8.1.3 Víťazom je športovec, ktorý úspešne zvládne trať a dá gól v najkratšom čase. Čas sa začína odpočítavať zvukom píšťalky na štartovacej čiare a zastaví sa, keď lopta prejde cieľovou čiarou v ústí bránky.
 - 8.1.4 Za každý vynechaný kužeľ sa k času pripočíta jedna sekunda.

Lavička tímu Tabuľka časovača/zapisovateľa Trestná lavica Lavička tímu



8.2 Strelba na bránu

- 8.2.1 Päť lôpt je rozmiestnených v polkruhu, ktorý je vzdialený 6 metrov (19,68 ft) od stredy bránky.
- 8.2.2 Každý športovec jednotlivo zasiahne každú loptičku raz a pokúsi sa každú streliť do bránky. Každý športovec je časovaný od počiatočného hvizdu po posledný zásah. Za každý úspešný gól je udelený jeden bod.
- 8.2.3 Víťazom sa stáva športovec s najvyšším počtom bodov.
- 8.2.4 Ak dvaja alebo viacerí športovci v divízii dosiahnu rovnaký počet bodov, umiestnenia sa udeľujú podľa časov. Vyhráva ten, kto dosiahne rýchlejší čas.

8.3 Tímová hra

8.3.1 Tím

- 8.3.1.1 Každý tím pozostáva z piatich hráčov vrátane brankára. Povolený je ľubovoľný počet náhradníkov až do celkového počtu deviatich hráčov.
- 8.3.1.2 Tímy môžu byť ženské, mužské alebo zmiešané.
- 8.3.1.3 Tím, ktorého počet hráčov sa zníži na dvoch v dôsledku choroby, úrazu alebo vykázania rozhodcom z ihriska, prehráva zápas.
- 8.3.1.4 Kapitán musí mať na tričku písmeno "C" alebo pásku na ruke s nápisom "Kapitán". Kapitán zastupuje tím pred rozhodcom na ihrisku.

8.3.2 Hra

- 8.3.2.1 Cieľom hry je streliť loptičku do súperovej bránky a získať gól . Vyhráva tím, ktorý po dvoch osemminútových polčasoch strelí viac gólov.
- 8.3.2.2 Medzi polčasmi je trojminútový oddychový čas.
- 8.3.2.3 Hráči môžu používať iba svoje hokejky na manévrovanie loptičkou smerom do bránky.

8.3.3 Začiatok

- 8.3.3.1 Kapitán hostujúceho tímu hádže mincu.
- 8.3.3.2 Víťaz si môže vybrať, či začne hru, alebo si vyberie stranu.
- 8.3.3.3 Hra začína v stredovom bode.
- 8.3.3.4 Po výbere sa strany v polčase vymenia.

8.3.4 Hodnotenie

- 8.3.4.1 Gól je uznaný, keď loptička úplne prejde cez čiaru označenú v ústi bránky.
- 8.3.4.2 Rozhodca signalizuje gól zdvihnutím jednej ruky nad hlavu.
- 8.3.4.3 Gól, ktorý strelí hráč svojmu tímu, je platný.



- 8.3.4.4 Po získaní gólu sa hra začína zo stredového bodu tímom, proti ktorému bol gól strelený.
- 8.3.5 Vhadzovanie
- 8.3.5.1 Rozhodca nariadi vhadzovanie zdvihnutím ruky s dvoma prstami do písmena „V.“ K tomuto dochádza, keď je hra dočasne prerušená a bude pokračovať v mieste do 1 metra od mantinelu. Jeden hráč z každého tímu sa otočí chrbtom k vlastnej bráne a drží hokejku pred sebou 23 centimetrov od loptičky. Rozhodca zapíska a vhodí loptičku do hry.
- 8.3.6 Voľná strela
- 8.3.6.1 Rozhodca udelí voľnú strelu, ak sa člen tímu protihráča dopustí porušenia pravidiel alebo keď loptička vypadne z ihriska, či už úmyselne alebo nie. Voľnú strelu signalizuje zdvihnutím jednej ruky otvorenou rukou a druhou rukou ukazuje na miesto, kde by mala byť voľná strela vykonaná. Loptička je umiestnená 1 meter od mantinelu alebo na stredovom bode. Hráč, ktorý strieľa voľnú strelu, musí počkať, kým sa súperovi členovia tímu posunú najmenej 3 metre od loptičky a potom môže ísť na voľnú strelu bez pisknutia rozhodcu. Hráč vykonávajúci voľnú strelu sa nemôže loptičky dotknúť znova až kým sa jej nedotkne iný hráč alebo bránka.
- 8.3.7 Náhradníci
- 8.3.7.1 Tréneri môžu kedykoľvek nahradiť hráčov, ale nový hráč nesmie vstúpiť na ihrisko, pokiaľ starý hráč nie je úplne mimo korčuliarskeho povrchu.
- 8.3.7.2 Hráči vykázaní na trestnú lavicu môžu byť nahradení náhradníkom.
- 8.3.8 Oddychový čas
- 8.3.8.1 Družstvo môže mať jeden minútový oddychový čas za polčas a kapitán oň môže požiadať kedykoľvek, keď má družstvo loptu. Po prestávke sa hra začne vhadzovaním.
- 8.3.9 Pravidlo milosrdenstva
- 8.3.9.1 Rozhodca sa môže rozhodnúť ukončiť hru, ak je v skóre osembodový rozdiel.
- 8.3.10 Ukončenie zápasu
- 8.3.10.1 Píšťalka rozhodcu končí hru.
- 8.3.10.2 Ak je gól strelený v posledných sekundách hry, rozhodca znova spustí hru pred zapískaním konečného hvizdu.
- 8.3.11 Rozhodnutie zhody
- 8.3.11.1 Ak je zápas nerozhodný a vyžaduje sa víťaz zápasu, bude nasledovať troj minútová prestávka, po ktorej nasledujú dve, dvojminútové hry. Ak je skóre stále nerozhodné, konečný výsledok sa dosiahne strelami náhlejši smrti vykonanými z bodu v strede medzi stredovým bodom a bránkou.
- 8.3.11.2 Hod mincou určuje, ktorý tím strieľa ako prvý; potom sa tímy striedajú.
- 8.3.12 Upozornenia a tresty
- 8.3.12.1 „Žltá karta“ znamená prvé oficiálne varovanie hráča a môže mať za následok voľnú strelu pre súpera.
- 8.3.12.2 „Modrá karta“ pošle hráča na trestnú lavicu na dve minúty a môže mať za následok voľnú strelu pre súpera.
- 8.3.12.3 „Červená karta“ vylučuje hráča z celej hry a je následkom hrubého alebo opakovaného porušenia.



8.3.12.4 Karty majú rozmery približne 7,62 cm x 12,7 cm a sú držané nad hlavou previnilého hráča, zatiaľ čo rozhodca oznámi zapisovateľovi číslo hráča a priestupok. Zapisovateľ a časomerač sledujú hráčov poslaných na trestnú lavicu a signalizujú im, kedy sa môžu vrátiť na lavičku svojho tímu.

8.3.13 Bežné priestupky

8.3.13.1 Zahrať loptičku s poškodenou hokejkou hráča.

8.3.13.2 Zahrať loptičku bez hokejky.

8.3.13.3 Zahrať loptičku, ak sa ktorákoľvek časť tela hráča dotýka podlahy (okrem brankára).

8.3.13.4 Zahrať loptičku pričom sa držíte mantinelu alebo bránky.

8.3.13.5 Nedovolené bránenie alebo sledovanie súpera, prekážanie mu alebo strkanie do mantinelu.

8.3.13.6 Vysoká hokejka, čo znamená zdvihnutie hokejky nad pás.

8.3.13.7 Zdvihnutie loptičky nad výšku bránky, s výnimkou ricochetu.

8.3.13.8 Sekanie loptičky, to znamená úder do nej ostrou časťou čepele.

8.3.13.9 Hrubá hra, vrátane podrazenia, kopania, narazenia alebo podrazenia súpera hokejkou, hádzania hokejkou, bitia alebo nešportového správania.

8.3.14 Brankár

8.3.14.1 Brankár musí stáť na korčuliach, pokiaľ sa lopta nenachádza v jeho bezprostrednej blízkosti.

8.3.14.2 Brankári vo vzdialenosti do 1,3 metra od ústia bránky môžu loptu zastaviť ktoroukoľvek časťou tela a môžu loptu zasiahnúť otvorenou rukou, odkopnúť ju alebo ju udrieť hokejkou, aj keď kľáčia, sedia alebo ležia na zemi.

8.3.14.3 Brankár nesmie úmyselne chytiť a držať loptičku, tlačiť loptičku pod svoje telo alebo sedieť na loptičke, aby prerušil akciu.

9. DISCIPLÍNÝ UNIFIED SPORTS®

9.1 Umelecká súťaž

9.1.1 Každý unifikovaný tím musí byť zmiešaný a musí pozostávať z jedného športovca a jedného partnera.

9.1.2 Umelecké unifikované tímy musia byť zadelené do súťaží podľa veku a úrovne.

9.2 Rýchlostné súťaže - štafety

9.2.1 Každá unifikovaná štafeta pozostáva z rovnakého počtu športovcov a partnerov.

9.2.2 Korčuliari v unifikovanom tíme môžu korčuľovať v akomkoľvek poradí.

9.3 Hokejová súťaž

9.3.1 Súpiska musí obsahovať primeraný počet športovcov a partnerov.

9.3.2 Počas súťaže nesmie zostava nikdy prekročiť troch športovcov a dvoch partnerov. Nedodržanie tohto pomeru má za následok prehru.

9.3.3 Každé družstvo má nehrajúceho trénera zodpovedného za program a správanie tímu počas súťaže.