

GÖRKORCSOLYA SPORTSZABÁLYZAT

TARTALOMJEGYZÉK

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK	3
2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK	3
2.1. Gyorsasági verseny	3
2.2. Műkorcsolya verseny	4
2.3. Jégkorong verseny	4
3. EGYESÍTETT VERSENYEK (UNIFIED)	4
4. GYORSASÁGI VERSENYEK	5
4.1. Felület	5
4.2. Felszerelés.....	6
4.3. Személyzet	7
4.4. Versenyszabályzat.....	7
5. MŰVÉSZI GÖRKORCSOLYA VERSENYSZÁMOK.....	11
5.1. Felület	11
5.2. Felszerelés.....	11
5.3. Személyzet	11
5.4. Versenyszabályok.....	11
5.5. Művészi értékelés/pontozás	20
5.6. Egyesített versenyek (Unified Sports)	20
6. GÖRHOKI	21
6.1. Felület	21
6.2. Hivatalos személyek.....	22
6.3. Versenyszabályzat	22

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK

Minden Speciális Olimpia görkorcsolya versenyen a Speciális Olimpia Hivatalos Görkorcsolya Sportszabályzata az irányadó. A Speciális Olimpia, mint nemzetközi sportprogram, ezeket a szabályokat a Nemzetközi Korcsolya Világszövetség (World Skate) weboldalán található <https://www.worldskate.org/> görkorcsolyára vonatkozó szabályai alapján alkotta meg. Görkorcsolya versenyeken a World Skate, illetve a Nemzeti Irányító Testület (NGB) szabályai alkalmazandók, kivéve, ha azok ellentétesek a Speciális Olimpia Hivatalos Görkorcsolya Sportszabályzatával vagy az [1. cikkellyel](#). Ilyen esetekben a Speciális Olimpia Hivatalos Görkorcsolya Sportszabályzata az irányadó.

Az etikai kódexekre, edzőskövetelményekre, az egészségügyi és biztonsági előírásokra, a divíziók kialakítására, a díjazásra, a továbbjutási feltételekre és az Egyesített Sportágak (Unified Sports) rendszerre vonatkozó további információért lásd a [Sportszabályzat 1.cikkelyét](#).

2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK

A különböző versenyszámok célja az, hogy minden képességszintű sportoló számára versenyzési lehetőséget biztosítson. A programok meghatározhatják az elérhető versenyeket és szükség esetén az azok lebonyolítására vonatkozó irányelveket is. Az edzők felelőssége, hogy minden versenyző képességeinek és érdeklődésének megfelelő edzést és versenyszámot biztosítsanak.

Az alábbiakban felsoroljuk a Speciális Olimpia hivatalos versenyszámait:

2.1. Gyorsasági görkorcsolya versenyszámok

30 méteres egyenes sprint

30 méter szlalom

100 méteres pályafutás

300 méteres pályafutás

500 méteres pályafutás

700 méteres pályafutás

1000 méteres pályafutás

2x100 méteres váltófutás

2x100 méteres egyesített váltófutás

2x200 méteres váltófutás

2x200 méteres egyesített váltófutás

4x100 méteres váltófutás

4x100 méteres egyesített váltófutás

2.2. Műkorcsolyaverseny (művészi görkorcsolya versenyszámok)

Iskolakörök (I. szint)

Iskolakörök (II. szint)

Iskolakörök (III. szint)

Iskolakörök (IV. szint)

Szabadprogram egyéni verseny (I. szint)

Szabadprogram egyéni verseny (II. szint)

Szabadprogram egyéni verseny (III. szint)

Szabadprogram egyéni verseny (IV. szint)

Tánc, egyéni és páros (I. szint)

Tánc, egyéni és páros (II. szint)

Tánc, egyéni és páros (III. szint)

Tánc, egyéni és páros (IV. szint)

Tánc, egyesített páros (II. szint)

Tánc, egyesített páros (III. szint)

Tánc, egyesített páros (IV. szint)

Páros szabadprogram (I. szint)

Páros szabadprogram (II. szint)

Egyesített páros szabadprogram (I. szint)

Egyesített páros szabadprogram (II. szint)

2.3. Görhoki versenyszámok

15 méteres labdavezetés

Kapukerülő lövőverseny

Csapatverseny (5 az 5 ellen)

Egyesített csapatverseny (5 az 5 ellen)

3. EGYESÍTETT VERSENYEK (UNIFIED SPORTS)

3.1. A sportoló és a partner megosztásának arányát a következőképpen kell alakítani:

3.1.1. 1 sportoló-1 partner a párosokban/táncpárosokban

3.1.2. 2 sportoló-2 partner a 4 fős váltóban

3.1.3. 1 sportoló 1 partner a 2 fős váltóban

3.1.4. 1 sportoló 1 partner a szinkron görkorcsolyában

3.2. Elvárás, hogy a sportolók és a partnerek hasonló korúak legyenek és lehetőség szerint ajánlott a közel azonos tudásszint az alábbi versenyszámokban:

3.2.1. Páros/Táncpáros

3.2.2. Váltó (4 fő)

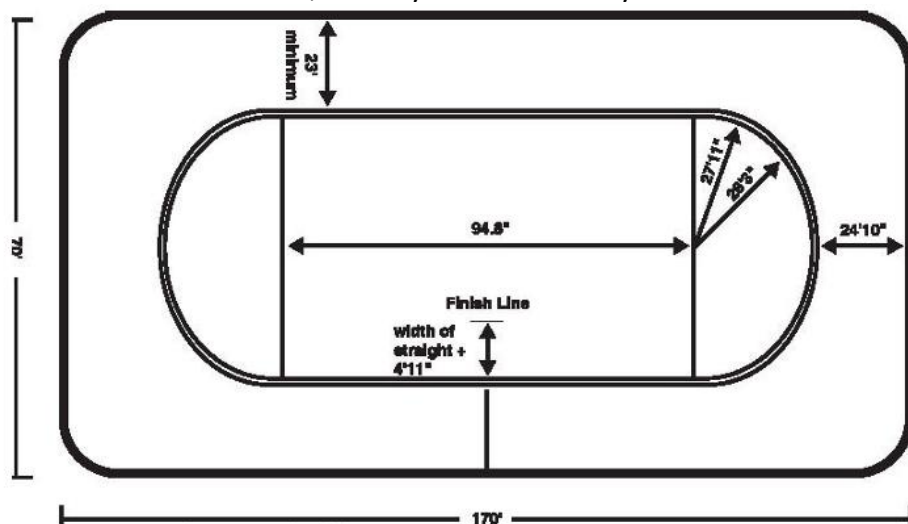
3.2.3. Váltó (2 fő)

3.3. Lehetőség szerint a sportolók és a partnerek hasonló korúak és képességűek legyenek a szinkron görkorcsolyában is. A hasonló életkor és képességre vonatkozó bővebb információért kérjük keresse fel a Sportszabályzat 1. cikkének a 14.1.2. bekezdését.

4. GYORSASÁGI VERSENYEK

4.1. Felület (versenypálya)

4.1.1. A 100 méteres pályának megfelelően legalább 21,3 méter (70 láb) széles és 170 láb hosszú, akadálymentes korcsolyázási felületet kell használni.



4.1.2. A szabvány szerinti pálya 100 méter hosszú, de 50 és 100 méter közötti hosszúságú pálya megfelelő. Amennyiben a rögzített időket nem használják fel a következő versenyszintre való továbbjutáshoz, a verseny igazgatója dönthet úgy, hogy módosítja a távot (azaz 90 méteres pályán az egyéni versenyzők 90 métert, 270 métert és 450 métert futhatnak 100 méter, 300 méter és 500 méter helyett).

4.1.3. A pályát négy, 20 centiméter magas (8 hüvelyk) bójával kell kijelölni, amelyek alját úgy kell levágni, hogy az élek ne lógnak be a korcsolyapálya felületére. A pálya kijelöléséhez egyéb eszközök is használhatók.

4.1.4. Ha a második és harmadik, valamint a negyedik és az első kanyar között korlátok vagy akadályok nyílásai vannak, azokat le kell zárni, hogy a padlótól a korlát vagy az akadályfal tetejéig folytonos, sima felületet képezzenek.

4.1.5. Ha a korcsolyapályát nem veszi körül korlát/palánk, a pálya szélétől számított legalább 1,53 méteres (5 láb) sávot szabadon kell tartani, ülőhelyektől,

lelátóktól, nézőktől és versenyzőktől, és azt szalaggal, krétával, kötéllel stb. egyértelműen meg kell jelölni.

- 4.1.6.** Ha a pálya kevesebb, mint 9,15 méterre (30 láb) található a pálya szélétől, a pálya mellett, vagy legalább 1,53 méteren (5 láb) belül, amennyiben nincs korlát, védőburkolatot kell elhelyezni.
- 4.1.7.** A védőburkolatnak legalább 5 centiméter (2 hüvelyk) vastagnak kell lennie és 26 centiméter (10 hüvelyk) magasságban kell lennie a korcsolyapálya felületétől.

4.2. Felszerelés

- 4.2.1.** A korcsolyázók választhatnak hagyományos négykerekű quad görkorcsolyát, amelynek két tengelyén négy kereke van, egy a lábfej alatt és egy a sarok alatt; vagy korcsolyázhatnak két, három, négy vagy öt kerekes inline korcsolyával.
- 4.2.2.** A versenyzők rövidnadrágot és egységes rövid ujjú mezt, vagy egyrészes, rövid ujjú ruhát viselnek. A hasat szabadon hagyó ruházat viselése tilos. Hazai (helyi) versenyeken farmer vagy melegítőruha is megengedett. A váltócsapat minden tagjának azonos ruhát kell viselnie.
- 4.2.3.** Minden gyorskorcsolyázónak minden gyorskorcsolya versenyen kötelező az ANSI Z90.4, a SNELL kerékpáros szabvány, az Amerikai Anyagvizsgáló Társaság (ASTM) F-1447 szabvány és/vagy a CPSC szabvány (Fogyasztási Termékbiztonsági Bizottság kerékpáros sisak szabvány) szerinti minősített bukósisak viselése. A sisakok megfelelő, biztonságos fejen való rögzítését szigorúan ellenőrzik. A sisakokat nem szabad a fej hátsó részén viselni, hanem előre kell helyezni, úgy, hogy a sisak eleje kissé a szemöldök felett legyen. A sisakokat a játéktéren való tartózkodás ideje alatt viselni kell, és azoknak a verseny ideje alatt becsatolva kell maradnia.
- 4.2.4.** A versenyzők két, szövetből vagy papírból készült számot kapnak. Az egyik számot a hátukon, a másikat a bal oldalukon kell elhelyezni (csípő). A technikai küldött vagy a versenyvezető döntése alapján a sisakon lévő szám viselése opcionális. A váltócsapat tagjai külön, egymáshoz illő számokat kapnak az adott versenyszámra, azaz a csapat minden tagja a 3-as számot viseli. A számok mellett színekódolt karszalagok, sisakborítók vagy mellények is használhatók a váltótársak azonosításának megkönnyítésére.
- 4.2.5.** Az elektromos rajtpisztoly használata opcionális. Ha elektromos rajtpisztoly nem áll rendelkezésre, a síp használata is elfogadható. A rajteljárás során a rajtbíró az „IN POSITION” (Rajthoz!) vezényszóval szólítja fel a versenyzőket a rajthelyzet felvételére. Miután mindenki felállt a rajtvonalhoz, a rajtjel megadható. A hibás rajt esetén a futamot újra kell indítani. Álló vagy futórajt is alkalmazható. Hallássérült sportolók esetében az elektromos rajtpisztoly hangját (hangjelzést) kéz vagy zászló leengedése (vizuális jelzés) egészíti ki.
- 4.2.6.** Ha a versenyző szemüveget visel, szemüvegpántot is kell viselnie.

4.2.7. A játéktéren rágógumi használata és ékszer viselése tilos. Kötelező a csuklóvédő és a térdvédő használata.

4.3. Személyzet

4.3.1. A versenyen minden versenyzőhöz egy időmérő tartozik.

4.3.2. A rajtindító felelős a verseny elindításáért elektromos rajtpisztoly vagy síp segítségével. A rajtindító felelős továbbá a verseny utolsó körének jelzéséért csengővel, valamint a célba érkezés jelzéséért zászlóval.

4.3.3. A helyezésbíróknak fel kell jegyezniük a versenyzők helyezését, amint azok átlépi a célvonalat. Megjegyzés: a bírónak mind a célba érkezés helyét, mind az időt fel kell jegyezniük.

4.4. Versenyszabályzat

4.4.1. Verseny

4.4.1.1. Kivéve azokat a versenyeket, amikor elődöntők lejátszása szükséges, minden verseny döntőnek minősül.

4.4.2. Időmérés

4.4.2.1. Az időmérők az elektromos rajtpisztoly vagy a síp jelzésére indítják el az órát. Az időmérők akkor állítják meg az órát, amikor a hozzájuk rendelt versenyző átlépi a célvonalat.

4.4.2.2. Az előfutamok során, ha egy versenyző elesik, az időmérő leállítja az órát, és újra elindítja azt, amikor a versenyző feláll és újra elindul.

4.4.3. Kizárások (Diszkvalifikáció)

4.4.3.1. A következő szabálysértések bármelyike kizárást von maga után:

4.4.3.2. Szándékos lökés, ütközés, blokkolás vagy bármilyen egyéb akadályoztatás.

4.4.3.3. Pályahiba: Bója belső oldalán történő áthaladás, vagy a bója „átlépése” (amelyet úgy definiálnak, hogy az egyik korcsolya a bója egyik, a másik pedig a másik oldalán halad).

4.4.3.4. Elesés: Olyan helyen történő elesés, amely akadályozza a többi versenyző haladását. Ha egy versenyző a döntőben elesik és nem áll fel, kizárható a versenyből.

4.4.3.5. Felszerelés hiba: A korcsolya olyan mértékű megrongálódása, amely lehetetlenné teszi a verseny folytatását.

4.4.3.6. Külső segítség: Fizikai segítségnyújtás igénybevétele az elektromos rajtpisztoly vagy síp jelzése után.

4.4.4. Korcsolyázási felület

4.4.4.1. A pályán belül a célvonallal szemben egy négyzet van kijelölve a korcsolyázási felületen. A váltózónának elég nagynak kell lennie ahhoz,

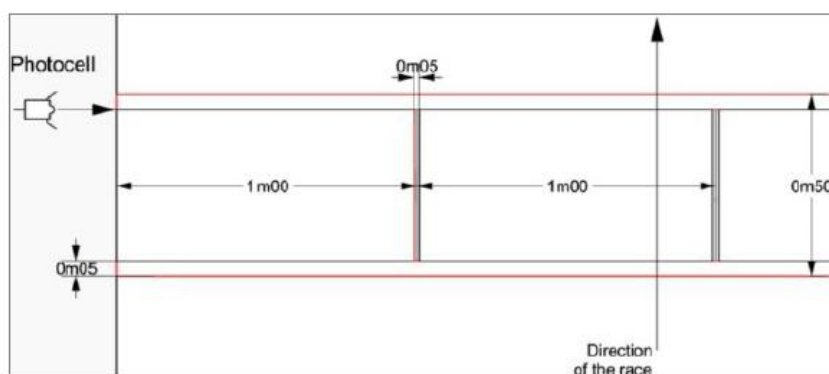
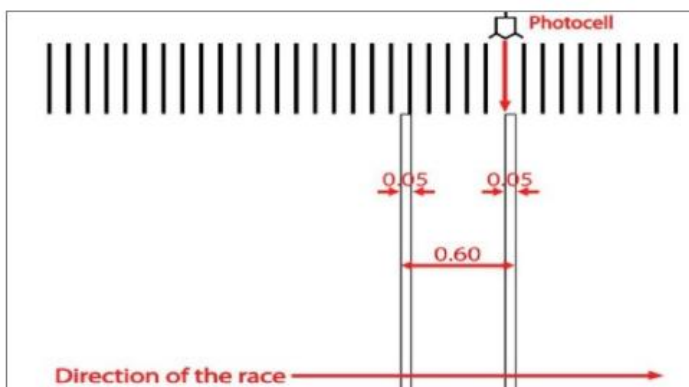
hogy minden váltásra váró versenyző elférjen benne. Az ajánlott méret 5x3 méter (16 láb, 5 hüvelyk x 9 láb, 10,25 hüvelyk).

4.4.4.2. A rajtvonalat egy 5 cm széles fehér vonal jelöli. A külső széltől a külső szélíg mért 60 cm-es távolságban egy másik 5 cm széles vonalat húznak.

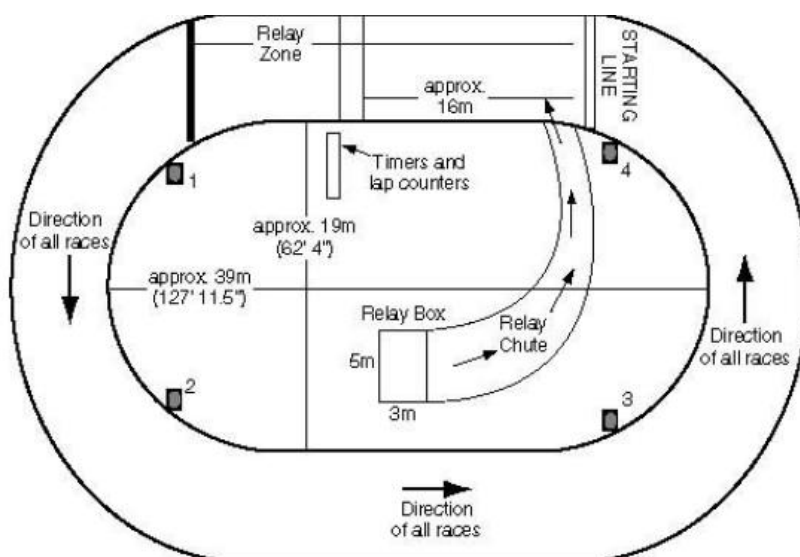
4.4.4.3. A verseny minden résztvevője legalább 80 cm, legfeljebb 100 cm széles rajtmezőt kap, amelyet egy-egy vonal jelöl.

4.4.5. Váltóverseny szabályai

4.4.5.1. A váltóversenyeknél az egyik versenyző a rajtvonalon áll, míg a többi versenyző a váltózónában várakozik. Amikor a verseny elkezdődik, a váltóversenyző a 4-es és az 1-es bóják között kijelölt váltózónába korcsolyázik és az érintés (váltás) pillanatáig megpróbálja felvenni társa



sebességét. Kézérintést kell alkalmazni. A váltóterületet elhagyó versenyzők nem léphetnek addig a pályára a 4-es és az 1-es bója közötti érintésig. A kézérintés után a váltópartnernek a pálya végén kell maradnia, anélkül, hogy elhagyná a korcsolyapályát, a futam befejezéséig.



4.4.5.2. A kézérintés elmulasztása kizárást eredményez. A kézérintés után a leváltott versenyzőnek a pálya végéig kell korcsolyáznia, és ott kell maradnia a futam befejezéséig.

4.4.5.3. A következő szabálytalanságok szintén kizárással járnak:

4.4.5.3.1. Kézérintés elmulasztása.

4.4.5.3.2. Lökéssel történő váltás.

4.4.5.3.3. A leváltott partnerek nem maradnak a pályán a verseny befejezéséig (elhagyják a kijelölt várakozási helyet).

4.4.5.3.4. A leváltott versenyzők visszatérnek a váltóterületre.

4.4.5.4. A váltócsapatoknál a nemek szerinti összetétel lehet: férfiak, nők, vegyes.

4.4.6. A 30 méteres egyenes sprint szabályai

4.4.6.1. Azok a versenyzők, akik 15 másodperc (vagy kevesebb, mint 15 másodperc) alatt képesek teljesíteni a távot, nem vehetnek részt ebben a versenyszámban. Ezeket a versenyzőket magasabb szintű versenyszámba kell sorolni (100 méteres, 200 méteres, 300 méteres, 500 méteres, 700 méteres, 1000 méteres versenyszámba).

4.4.6.2. A pályát egy 30 méter (98 láb, 25 hüvelyk) hosszú egyenes vonalban kell kialakítani, amelynek rajt- és célterülete legalább 5 méter széles (16 láb, 5 hüvelyk).

4.4.6.3. Minden korcsolyázónak bukósisakot kell viselnie. A játéktéren rágógumi és ékszer viselése tilos. Kötelező a csuklóvédő és a térdvédő viselése.

4.4.6.4. Minden versenyző két, szövetből vagy papírból készült számot kap az azonosításhoz. Az egyik számot a hátukon, a másikat a bal oldalukon kell elhelyezni (csípő). A technikai küldött vagy a versenyvezető döntése alapján a sisakon lévő szám viselése opcionális.

4.4.6.5. A rajtjelzés elektromos rajtpisztollyal történik. Ha elektromos rajtpisztoly nem áll rendelkezésre, a síp használata is elfogadható. A rajteljárás során a rajtbíró az „IN POSITION” (Rajthoz!) utasítást adja ki. Miután mindenki felállt a rajtvonalhoz, a rajtjel megadható. A hibás rajt esetén új rajtjelzés adható.

4.4.6.6. A verseny során a versenyzők nem kaphatnak fizikai segítséget, de járókeret vagy más, nem mechanikus segédeszköz használata megengedett.

4.4.6.7. Minden versenyzőhöz egy időmérő van hozzárendelve. Az időmérők az elektromos rajtpisztoly vagy a síp jelzésére indítják el az órát. Az időmérők akkor állítják meg az órát, amikor a hozzájuk rendelt versenyző átlépi a célvonalat.

4.4.6.8. Az elődöntők során, ha egy versenyző elesik, az időmérő leállítja az órát, és újra elindítja azt, amikor a versenyző feláll és újra elindul.

- 4.4.6.9.** Az előfutamban minden versenyző egyszerre korcsolyázik. A helyezésbírók rögzítik a versenyző helyezését, amint azok átlélik a célvonalat.
- 4.4.6.10.** Szándékos lökés, ütközés, blokkolás vagy bármilyen egyéb más versenyzővel szembeni akadályoztatás esetében a versenyző a versenyből kizárható.

4.4.7. A 30 méteres szlalom szabályai

- 4.4.7.1.** Azok a versenyzők, akik 15 másodperc (vagy kevesebb, mint 15 másodperc) alatt képesek teljesíteni a távot, nem vehetnek részt ebben a versenyszámban. Ezeket a versenyzőket magasabb szintű versenyszámba kell sorolni (100 méteres, 200 méteres, 300 méteres, 500 méteres, 700 méteres, 1000 méteres versenyszámba).
- 4.4.7.2.** A pályát egy 30 méter (98 láb, 25 hüvelyk) hosszú egyenes vonalban kell kialakítani, amelynek rajt- és célterülete legalább 5 méter széles (16 láb, 5 hüvelyk).
- 4.4.7.3.** A játéktéren rágógumi használata és ékszer viselése tilos. Kötelező a csuklóvédő és a térdvédő használata.
- 4.4.7.4.** Minden versenyző két, szövetből vagy papírból készült számot kap az azonosításhoz. Az egyik számot a hátukon, a másikat a bal oldalukon kell elhelyezni (csípő). A technikai küldött vagy a versenyvezető döntése alapján a sisakon lévő szám viselése opcionális.
- 4.4.7.5.** A rajtjelzés elektromos rajtpisztollyal történik. Ha elektromos rajtpisztoly nem áll rendelkezésre, a síp használata is elfogadható. A rajteljárás során a rajtbíró az „IN POSITION” (Rajthoz!) utasítást adja ki. Miután mindenki felállt a rajtvonalhoz, a rajtjel megadható. A hibás rajt esetén új rajtjelzés adható.
- 4.4.7.6.** A verseny során a versenyzők nem kaphatnak fizikai segítséget, de járókeret vagy más, nem mechanikus eszköz használata megengedett.
- 4.4.7.7.** 5 bóját állítanak fel 5 méter (16 láb, 5 hüvelyk) távolságra egymástól. Az első bója 5 méterre van a rajtvonaltól, így a pálya teljes hossza 30 méter (98 láb, 5,25 hüvelyk). A rajt után a versenyzők felváltva haladnak el a bóják mellett balról vagy jobbról indulva.
- 4.4.7.8.** Minden versenyzőt 1 másodperces büntetőidővel sújtanak (a hivatalos időhöz hozzászámítva) minden kihagyott vagy szabálytalanul megkerült bója után.
- 4.4.7.9.** Az időmérők az elektromos rajtpisztoly vagy a síp jelzésére indítják el az órát. Az időmérők akkor állítják meg az órát, amikor a hozzájuk rendelt versenyző átlépi a célvonalat.

4.4.8. Egyesített verseny (Unified Sports)

- 4.4.8.1.** Minden egyesített váltócsapatban azonos számú sportoló és partner szerepelhet.
- 4.4.8.2.** Az egyesített váltócsapat tagjai tetszőleges sorrendben léphetnek a jégre.

5. MŰVÉSZI GÖRKORCSOLYA VERSENYSZÁMOK

5.1. Felület

- 5.1.1.** Az ideális versenypálya téglalap alakú, legalább 21,336 méter (70 láb) széles és 51,816 méter (170 láb) hosszú (ez a tényleges korcsolyázásra alkalmas gördülőfelület).
- 5.1.2.** A pálya felületének fából, sportburkoló lapokból, vagy sima betonból kell készülnie.
- 5.1.3.** Kisebb pályák esetén a versenyprogramok a helyi adottságokhoz igazíthatók.

5.2. Felszerelés

- 5.2.1.** A női korcsolyázók szoknyás tornaruhát (versenytrikó), áttetsző harisnyát vagy versenyharisnyát viselnek. A férfi korcsolyázók versenyoverallt vagy elasztikus sportnadrágot viselnek tornadresszel, vagy inget nyakkendővel. Helyben megrendezett versenyeken a megfelelő bemelegítőruha használata is engedélyezett.
- 5.2.2.** A védőfelszerelés (ideértve a bukósisakot, csuklóvédőt, térdvédőt) használata nem kötelező, de ajánlott.
- 5.2.3.** A versenyzők a hátukon szövetből vagy papírból készült rajtszámot viselnek az azonosítás érdekében az iskolakör és a tánc versenyszámokban. Páros táncokban a férfiak viselik a rajtszámot. Az egyéni szabadprogramban nem viselnek rajtszámot.
- 5.2.4. Hangtechnika**
 - 5.2.4.1.** Hangosító rendszerre van szükség az egyéni és a táncversenyekhez.
 - 5.2.4.2.** Az egyéni versenyekhez kazettás magnókra vagy CD lejátszókra van szükség.
 - 5.2.4.3.** A táncversenyekhez a verseny igazgatója lemezfelvételt, kazettákat, CD-ket vagy orgonakíséretet választhat.

5.3. Bírói testület

- 5.3.1.** Minden művészi versenyszámban három vagy öt pontozóbíró működik közre, egyikük szükség esetén vezetőbírói feladatokat lát el.

5.4. Versenyszabályok

5.4.1. Iskolakörök

- 5.4.1.1.** Minden versenyszám döntőnek minősül.
- 5.4.1.2.** Egy 0-100 között egyetlen pontszám adható a testtartás és forma, az ívvezetés minősége, az élhasználat és a kilépések minősége alapján.

5.4.1.3. Követelmények:

5.4.1.4. I. szint - 1. figura, ROF- LOF (jobb külső előre él - bal külső előre él) - Környolcas

5.4.1.4.1. Az I. szintű műkorcsolyázónak képesnek kell lennie a következőkre:

5.4.1.4.1.1. Esés esetén segítség nélküli talpra állás.

5.4.1.4.1.2. Indulás T pozícióból.

5.4.1.4.1.3. Egy versenykör negyedén keresztül külső előre élen gurulni jobb és bal lábon.

5.4.1.4.1.4. Gördülésből balról jobbra és jobbról balra lábcserét végrehajtani.

5.4.1.5. II. Szint - 1.B Figura, LOIF - ROIF (bal előre élváltás - jobb előre élváltás) - Váltott Környolcas

5.4.1.5.1. A II. Szintű műkorcsolyázónak képesnek kell lennie az I. szintű elemek végrehajtására, valamint:

5.4.1.5.1.1. RIF (jobb belső előre élen) és LIF (bal belső előre élen) korcsolyázni legalább egy negyed körön keresztül

5.4.1.5.1.2. Végezzon LOIF - ROIF élváltást (bal külső belső előre - jobb külső belső előre).

5.4.1.6. III. Szint - 5A Figura, LOIF - ROIF szlalom (bal külső belső előre - jobb külső belső előre)

5.4.1.6.1. A III. Szintű műkorcsolyázónak képesnek kell lennie a következőkre:

5.4.1.6.1.1. Egyetlen lökéssel másfél kört teljesíteni.

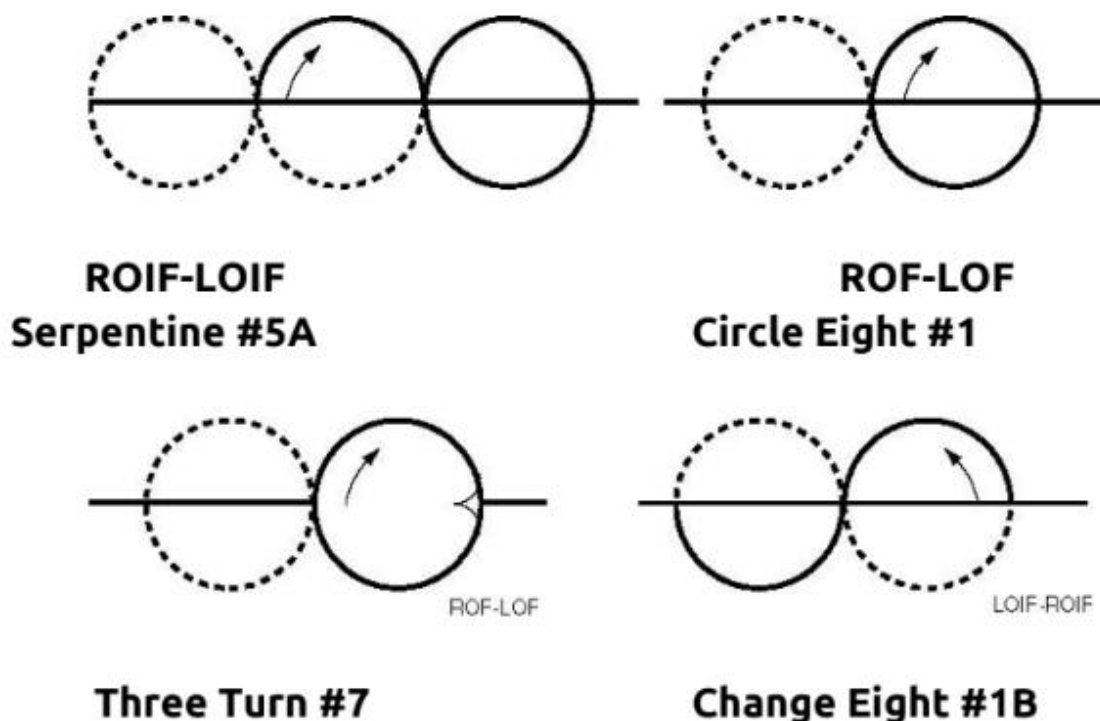
5.4.1.7. IV. Szint - 7. Figura, ROF-LOF (jobb külső előre - bal külső előre) Hármaskördulat

5.4.1.7.1. A IV. Szintű műkorcsolyázónak képesnek kell lennie az I.-III. Szintű elemek végrehajtására, valamint:

5.4.1.7.1.1. ROF - LOF (jobb és bal külső előre) Hármaskördulatot végrehajtani.

5.4.1.7.1.2. LIB (bal belső hátra él) és RIB (jobb belső hátra él) éltartás egy negyed körön át.

5.4.1.7.1.3. Bemutatni egy RIB-LOF Choctaw fordulatot (jobb belső hátsóról bal külső elsőre) és egy LIB - ROF Choctaw fordulatot (bal belső hátsóról jobb külső elsőre).



5.4.2. Egyéni szabadprogram

5.4.2.1. Az edzők egy vagy több zeneszámot választanak ki a versenyző programjához. Több versenyző is választhatja ugyanazt a zeneszámot. Az I. és a II. Szinten énekhang is megengedett, a III. Szinten azonban nem.

5.4.2.2. Minden versenyző egyedül mutatja be korcsolyaprogramját.

5.4.2.3. Minden versenyszám döntőnek minősül.

5.4.2.4. Szabadprogram követelményei:

5.4.2.4.1. I. szint - Szabadprogram

5.4.2.4.1.1. Az I. szintű Szabadprogramban a korcsolyázónak képesnek kell lennie a következőkre:

5.4.2.4.1.1.1. Esés esetén segítség nélküli talpra állás.

5.4.2.4.1.1.2. A felsorolt 10 feladat közül 6-ot végrehajtani.

5.4.2.4.1.1.3. A maximális rendelkezésre álló idő 90 másodperc. A versenyzők kötelesek megkísérelni végrehajtani az alább felsorolt 10 feladat közül legalább 6-ot. A felsorolt 10 feladaton felül többet is bemutathatnak, azonban azokért plusz pont nem jár. A feladatok bármilyen sorrendben elvégezhetők. A korcsolyázók teljesítményükért egy pontszámot kapnak (0 és 100 között). Azok a korcsolyázók, akik nem kísérlik meg végrehajtani a minimum 6 feladatot, pontlevonással büntetendők.

5.4.2.4.1.2. Az I. Szint elemei a következők:

5.4.2.4.1.2.1. Előre gurulás két lábon egyenes vonalban.

5.4.2.4.1.2.2. Hátrafelé gurulás kétlábon egyenes vonalban.

5.4.2.4.1.2.3. Előrefelé olló.

5.4.2.4.1.2.4. Hátrafelé olló.

5.4.2.4.1.2.5. Egy lábon félkörív külső vagy belső előre élen.

5.4.2.4.1.2.6. Egy lábas hátra él vagy lapos gurulás.

5.4.2.4.1.2.7. Keresztezés elől.

5.4.2.4.1.2.8. Keresztezés hátul.

5.4.2.4.1.2.9. Legalább három váltott előretolás.

5.4.2.4.1.2.10. Megállás orrfékkal (toe-stop fékezés).

5.4.2.4.2. II. Szintű Egyéni Szabadprogram

5.4.2.4.2.1. A II. Szintű egyéni versenyző a felsorolt 10 feladat közül legalább 7-et képes végrehajtani.

5.4.2.4.2.2. A maximális rendelkezésre álló idő 2 perc. A versenyzőknek az alábbi 10 elem közül legalább 7-et meg kell kísérelni végrehajtani. A felsorolt 10 elemhez több feladatot is hozzáadhatnak, azonban azokért plusz pont nem jár. A feladatok

bármilyen sorrendben elvégezhetők. A korcsolyázók teljesítményükért egy pontszámot kapnak (0 és 100 között). Azok a korcsolyázók, akik nem kísérik meg végrehajtani a minimum 7 gyakorlatot, pontlevonással büntetendők.

5.4.2.4.2.3. A II. Szintű elemek a következők:

5.4.2.4.2.3.1. Egylábas mélyülő siklás ("kacsa ülés")

5.4.2.4.2.3.2. Spirál (arabeszk)

5.4.2.4.2.3.3. Nyusziugrás

5.4.2.4.2.3.4. Kétlábas ugrás előről hátrafelé

5.4.2.4.2.3.5. Sas lépés

5.4.2.4.2.3.6. Mohawk fordulat (lábváltással jár, de nem változik az él típusa)

5.4.2.4.2.3.7. Hátrafelé kereszthúzás

5.4.2.4.2.3.8. Kétlábas forgás

5.4.2.4.2.3.9. Egylábas forgás

5.4.2.4.2.3.10. T- fék (T- alakú megállás)

5.4.2.4.3. III. Szintű Egyéni Szabadprogram

5.4.2.4.3.1. A III. szintű Szabad stílusú egyéni korcsolyázónak képesnek kell lennie a következőkre:

5.4.2.4.3.2. A maximális rendelkezésre álló idő 2 és fél perc.

5.4.2.4.3.3. A versenyzőknek legalább 5, az alábbi listában felsorolt fél-, vagy teljes fordulatú ugrást és 3 forgást kell megkísérelniük végrehajtani. A versenyzőknek két pontszámot adnak: egyet a tartalom változatosságáért és nehézségi fokozatáért, egyet az előadásmódért.

5.4.2.4.3.4. Ugrások

5.4.2.4.3.4.1. Nyusziugrás

5.4.2.4.3.4.2. Mohawk ugrás

5.4.2.4.3.4.3. Waltz ugrás

5.4.2.4.3.4.4. Fél-vagy teljes Mapes

5.4.2.4.3.4.5. Fél- vagy teljes Flip

5.4.2.4.3.4.6. Egy teljes Salchow

5.4.2.4.3.5. Forgások

5.4.2.4.3.5.1. Kétlábas forgás

5.4.2.4.3.5.2. Bármely élen állóforgás

5.4.2.4.3.5.3. Bármely élen ülőforgás

5.4.2.4.3.5.4. Álló forgás élváltással

5.4.2.4.4. IV. Szintű Egyéni Szabadprogram

5.4.2.4.4.1. A maximális rendelkezésre álló idő 3 perc. A versenyzőknek legalább 5 ugrást, egy 3 ugrásos kombinációt és 3 forgást kell végrehajtaniuk. Az ugrásoknak tartalmazniuk kell egy-, másfél-, és dupla fordulatot ugrásokat. A forgásoknak tartalmazniuk kell legalább egy camel-forgást, bármely élen, és egy ülő forgást, bármely élen. A programnak tartalmaznia kell továbbá egy legalább fél pályahosszúságú lépéssort.

5.4.3. Tánc

5.4.3.1. Minden versenyszám döntőnek minősül.

5.4.3.2. Minden szinten lesznek egyéni és páros (egy férfi és egy nő) versenyszámok.

5.4.3.3. Egy pontszámot adnak (0-100 között) a testtartás és technikai forma, a ritmusérzék és zenei időzítés, a korcsolyázás minősége, a lépések pontossága, a pályarajz és párosok esetében az együttmozgás minősége alapján.

5.4.3.4. A páros táncban a partnerek büntetés nélkül választhatnak kézfogós tartást, keresztezett karos tartást és oldalsó tartást.



5.4.3.5. Követelmények:

5.4.3.6. I. szint - Tánc, három ütemes lépések 108-as keringőhöz

5.4.3.6.1. Egy I. szintű jégkorcsolya táncos képes a következőkre:

5.4.3.6.1.1. Esés esetén segítség nélküli talpra állás.

5.4.3.6.1.2. Három ütemen keresztül kitartani a bal és jobb lépéseket.

5.4.3.6.1.3. Számolni, tapsolni, vagy lépni a 108-as keringő ritmusát.

5.4.3.7. II. Szint – Glide Waltz

5.4.3.7.1. Egy II. szintű jégkorcsolya táncos képes a következőkre:

5.4.3.7.2. Elvégezni egy óramutató járásával ellentétes és az óramutató járásával megegyező irányú chasse-sorozatot (lépés, chasse, tartás, tartás-ellenlépés 2-1-3-3).

5.4.3.7.3. a Glide Waltz teljes előírt pályarajzát bemutatni.

5.4.3.8. III. Szint – Skater's March (menetelés)

5.4.3.8.1. Egy III. szintű jégkorcsolya táncos képes a következőkre:

5.4.3.8.1.1. Elvégezni egy óramutató járásával ellentétes és az óramutató járásával megegyező irányú progresszív futó lépéssort, RIF keresztezést elől.

5.4.3.8.1.2. Elvégezni egy óramutató járásával megegyező irányú ROF (jobb külső elől) keresztezést elől, majd LIF (bal belső elől) keresztezést hátul.

5.4.3.9. IV. Szint- Szieszta Tangó

5.4.3.9.1. Egy IV. szintű jégkorcsolya táncos képes a következőkre:

5.4.3.9.1.1. Bemutatni egy RIF-LIB Mohawk fordulatot.

5.4.3.9.1.2. Elvégezni egy hátrafelé haladó lépéssort RIF elől keresztezéssel.

5.4.3.9.1.3. Elvégezni egy LIB elől keresztezést, majd RIF Mohawk fordulatot.

5.4.3.9.1.4. Elvégezni egy RIF keresztezést hátra.

A diagram of a 2D cross-section of a 4-lobed cell, likely a red blood cell. The cell has a central rectangular region defined by dashed lines. The top and bottom lobes are larger and more rounded, while the left and right lobes are narrower. Labels include 'RO' at the top center, 'R' at the top left, 'RO' at the top right, 'R' at the bottom right, 'O' at the bottom right, 'R' at the bottom right, 'O' at the bottom right, 'R' at the bottom right, 'O' at the bottom right, 'S' at the bottom right, and 'P' at the bottom right. Arrows point from 'R' at the top left and 'P' at the bottom right towards the cell boundary.

18

5.4.4.3.1.8. Árnyékelem: kétlábás ugrások

5.4.4.3.1.9. Árnyékelem: kétlábás forgások

5.4.4.3.1.10. Árnyékelem: egylábás álló forgások

5.4.4.3.1.11. Arabeszk segítséggel (a férfi keze a nő csípőjén)

5.4.4.3.1.12. Kétlábás ugrás segítséggel (mini emelés), egymás mellett, a nő ugrik

5.4.4.3.1.13. Kacsaülés segítséggel (a nő lent, a férfi áll)

5.4.4.3.2. II. Szintű elemek

5.4.4.3.2.1. Kontaktelem: arabeszk (egymás mellett, vagy egymással szemben)

5.4.4.3.2.2. Kontaktelem: kacsaülés (egymás mellett)

5.4.4.3.2.3. Kontaktelem: Mohawk ugrások

5.4.4.3.2.4. Kontaktelem: camel-forgás (egymás mellett)

5.4.4.3.2.5. Árnyékelem: keringő ugrás (waltz)

5.4.4.3.2.6. Árnyékelem: Mohawk ugrás

5.4.4.3.2.7. Árnyékelem: egylábás álló forgás

5.4.4.3.2.8. Árnyékelem: camel- vagy ülőforgás

5.4.4.3.2.9. Arabeszk segítséggel (a nő hátrafelé, a férfi segít)

5.4.4.3.2.10. Csípőemelés (forgással vagy anélkül)

5.4.4.3.2.11. "Stag" emelés (forgással vagy anélkül, szarvasugrás; olyan spárgaszerű ugrás, amelynél az egyik láb térdben hajlított a levegőben)

5.4.4.3.2.12. Dobott keringőugrás

5.4.4.3.2.13. Átvezető emelés

5.5. Művészi értékelés/pontozás

5.5.1. Bár a művészi értékelésre vonatkozó irányelvek a verseny lebonyolításának részének tekinthetők, a versenybíróknak az értékelés során ezeket a kritériumokat kell alkalmazniuk.

5.5.2. A kötelező elemeket meghaladó gyakorlatok bemutatásáért nem járnak plusz pontok.

5.6. Egyesített verseny

5.6.1. Minden egyesített páros vegyes összetételű, egy sportolóból és egy partnerből áll.

5.6.2. A műkorcsolya egyesített csapatokat a versenyzők korcsoportja és tudásszintje alapján osztják divíziókba.

6. GÖRHOKI

6.1. Felület

6.1.1. A játéktér hosszának és szélességének arányának megközelítőleg 2:1-nek kell lennie, méretei min. 20 méterX10 méter (65,6x32,8 láb), max. 35 méterX17,5 méter (114,8x57,4 láb).

6.1.2. A pályát körbe kell keríteni palánkkal, amely legalább 5 centiméter és legfeljebb 15 centiméter (2x6 hüvelyk) magas elválasztóelem, alkalmas lehet egy szabványos korcsolyapálya két vagy több pályára történő felosztására is.

6.1.3. A pálya jelöléseit – beleértve a középkezdőpontot, a kapu helyét, a kapuelőteret, a kapuvonalat – az ábra mutatja. A kapu vonalának szélessége legalább 5 cm (2 hüvelyk) legyen. A játéktéren kívül, közvetlen pályakapcsolattal rendelkező területeket kell kialakítani, amelyek cserepadként és büntetőpadként használhatók.

6.1.4. Felszerelés

6.1.4.1. Az ütő hossza legfeljebb 1,14 méter (44,8 hüvelyk), tartós, műanyag alakú csőből készül, amely könnyen vágható (hoggy rövidebb legyen alacsonyabb korcsolyázók számára). Súlya kevesebb, mint 453, 59 gramm (1 font), lekerekített és lapos pengével nem rendelkezhet.

6.1.5. A labda kerülete 24, 76 centiméter (9,75 hüvelyk), puha, rugalmas műanyagból készül és szinte egyáltalán nem pattan.

6.1.6. A kapu téglalap alakú, 1,12 méter (44 hüvelyk) magas és 1,52 méter (60 hüvelyk) széles, négy oldalát könnyű háló borítja. Fémháló használata nem megengedett.

6.1.7. Védőfelszerelésként minden korcsolyázónak arcvédővel ellátott sisakot, vagy az egész arcot eltakaró rácsos vagy plexis sisakot, valamint sípcsontvédőt kell viselnie a biztonság érdekében. A kapusnak szintén arcvédővel ellátott sisakot, és védőkesztyűt kell viselnie. Saját belátása szerint viselhet szabályos méretű jégkorong-kapusvédőket és -kesztyűket, vagy azok ésszerűen hasonló változatát (pl. utcai jégkorong-védőket, krikett-védőket). A kapusok által viselt lábszárvédők szélessége a játékos lábán nem haladhatja meg a 31 centimétert (12 hüvelyk). A fogvédő használata erősen ajánlott. A térdvédők, védőkesztyűk és könyökvédők viselése opcionális. Minden férfi játékosnak szuszpenzort (ágyékvédőt) kell viselnie.

6.1.8. A férfi és női mezőnyjátékosok viselete a combokat eltakaró, szegélyezett rövidnadrágból és a csapat színeiben készült, rövid ujjú mezekből áll, amelyek hátán egy vagy két számjegyű mezszám található. A számnak legalább 20 centiméter (8 hüvelyk) magasnak kell lennie.

6.1.9. Ha két csapat azonos színű mezben jelenik meg, a hazai csapat köteles mezt vagy jelzőtrikót cserélni.

6.2. Hivatalos személyek

6.2.1. Minden mérkőzést egy játékvezető irányít. A játékvezetők fehér pólót, fehér nadrágot és fehér cipőt viselnek. A játékvezetők nem állhatnak korcsolyán.

6.2.2. A kapu mögött álló kapubíró segíti a játékvezető munkáját.

6.2.3. Minden mérkőzésen időmérőre és jegyzőkönyvvezetőre van szükség.

6.3. Versenyszabályok

6.3.1. 15 méteres labdavezetés

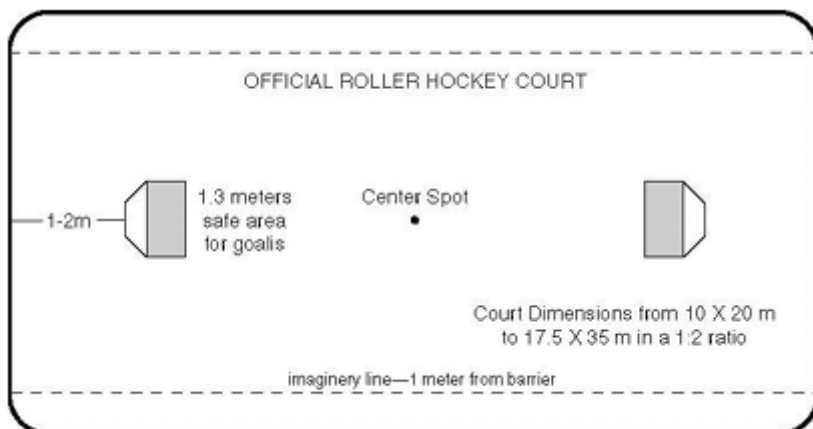
6.3.1.1. 5 bóját helyeznek el 3 méter (9,84 láb) távolságra egymástól egy egyenes vonalban, a célvonal közvetlenül a kapunyílásnál van.

6.3.1.2. Minden versenyző egyedül vezeti végig a labdát egy 15 méteres (49,2 láb) szlalom pályán, felváltva kerülve a bójákat és a labdát a kapuba juttatva fejezi be a futamot (gólt szerez).

6.3.1.3. Az a versenyző nyer, aki a legrövidebb idő alatt teljesíti a pályát és gólt szerez. Az időmérés akkor indul, amikor a rajtvonalnál megszólal a síp, és akkor áll meg, amikor a labda áthalad a kapuvonalon.

6.3.1.4. Minden kihagyott bója után egy másodperc büntetés jár.

Csapat	Időmérő/pontszámláló	Büntetés	Csapat
Cserepad	Asztal	Dobó	Cserepad



6.3.2. A kapu körüli lövések

6.3.2.1. Öt labdát helyeznek el félkörívben, 6 méterre (19,68 láb) a kapu közepétől.

6.3.2.2. Minden versenyző mind az öt labdát egyszer üti meg, és megpróbálja azokat a kapuba löni. Minden versenyző idejét a kezdő sípszótól az utolsó ütésig mérik. Minden sikeres góllért egy pont jár.

6.3.2.3. A győztes az a versenyző, aki a legtöbb pontot szerezte.

- 6.3.2.4.** Ha egy divízióban kettő vagy több sportoló pontszáma azonos, a helyezéseket az időeredmények alapján határozzák meg. A leggyorsabb időeredmény nyer.

6.3.3. Csapatjáték

6.3.3.1. A csapat

- 6.3.3.1.1.** Minden csapat öt játékosból áll, beleértve a kapust is. A cserejátékosok száma nincs meghatározva, de a csapat összlétszáma nem haladhatja meg a kilenc főt.
- 6.3.3.1.2.** A csapat összetétele lehet kizárólag női, kizárólag férfi, vagy pedig vegyes összetételű csapat.
- 6.3.3.1.3.** Az a csapat, melynek létszáma betegség, baleset, vagy a játékvezető által a pályáról való kiállítás miatt két fő alá csökken, elveszíti a mérkőzést.
- 6.3.3.1.4.** A csapatkapitánynak "C" betűt kell viselnie a mezén, vagy "Kapitány" (*Captain*) feliratú karszalagot. A csapatkapitány képviseli a pályán a csapatot a játékvezető előtt.

6.3.3.2. A játék

- 6.3.3.2.1.** A játék célja, hogy a labdát az ellenfél kapujába lőjék és gólt szerezzenek. Az a csapat nyeri a mérkőzést, amelyik a két nyolcperces félidő után több gólt szerzett.
- 6.3.3.2.2.** A félidők között háromperces szünet van.
- 6.3.3.2.3.** A játékosok csak az ütőjüket használhatják a labda kapu felé történő irányításához.

6.3.3.3. Kezdés

- 6.3.3.3.1.** A vendégcsapat kapitánya választ pénzfeldobáskor.
- 6.3.3.3.2.** A nyertes választhat, hogy kezd-e a játékot vagy inkább térfelet választ.
- 6.3.3.3.3.** A játék a középpontból indul.
- 6.3.3.3.4.** A félidőben a csapatok térfelet cserélnek.

6.3.3.4. Gólszerzés

- 6.3.3.4.1.** A gól akkor érvényes, ha a labda teljes terjedelmével áthalad a kapu vonalon.
- 6.3.3.4.2.** A gólszerzést a játékvezető egy kezét a feje fölé emelve jelzi.
- 6.3.3.4.3.** Az a gól, amelyet a játékos a saját csapata ellen szerez (öngól), érvényes.
- 6.3.3.4.4.** A gól után a játékot a középpontból az a csapat indítja újra, amelyik ellen a gólt szereztek.

6.3.3.5. Korongbedobás

- 6.3.3.5.1.** A játékvezető két ujját "V" alakba emelve jelzi a korongbedobást. Ez akkor történik, amikor a játék ideiglenesen megáll. A játékvezető 1 méter távolságon (3,28 láb) belül áll a korláttól. Mindkét csapatból 1-1 játékos háttal áll a saját kapujának és az

ütőjét a labdától 23 centiméterre (9 hüvelyk) tartja maga előtt. A játékvezető a sípjába fúj, a labda pedig játékba kerül.

6.3.3.6. Szabadrúgások

6.3.3.6.1. A játékvezető szabadrúgást ítél egy csapat javára, ha az ellenfél csapat egyik tagja szabályt sértett, vagy ha a labda - szándékosan vagy véletlenül kikerül a pályáról. A szabadrúgást úgy jelzi, hogy egyik karját nyitott tenyérrel felemeli, a másik kezével pedig rámutat arra a pontra, ahol a szabadrúgást el kell végezni. A labdát egy méterre (3,28 láb) a korláttól, vagy a középpontban helyezik el. A szabadrúgást végző játékosnak meg kell várnia, amíg az ellenfél csapattagjai legalább 3 méterre (9,84 láb) eltávolodnak a labdától, majd a játékvezető sípjelzése nélkül elvégezheti a szabadrúgást. A szabadrúgást végző játékos nem érintheti meg újra a labdát, amíg azt egy másik játékos meg nem érinti, vagy a kapuhoz nem ér.

6.3.3.7. Cserék

6.3.3.7.1. Az edzők bármikor cserélhetnek játékost, de a cserejátékosok csak akkor léphetnek a pályára, ha a lecserélt játékos már elhagyta azt.

6.3.3.7.2. A büntetőpadra küldött játékosokat helyettesítheti egy cserejátékos.

6.3.3.8. Időkérés

6.3.3.8.1. Egy csapat félidőnként egy egyperces időkérést vehet igénybe, és a csapatkapitány bármikor kérheti azt, amíg a csapat a labdát birtokolja. Az időkérés után a játék bedobással folytatódik.

6.3.3.9. Irgalmassági (kegyelem)szabály

6.3.3.9.1. A játékvezető dönthet úgy, hogy befejezi a mérkőzést, ha a pontkülönbség eléri a nyolc pontot.

6.3.3.10. A mérkőzés befejezése

6.3.3.10.1. A játékvezető sípjelzése vet véget a mérkőzésnek.

6.3.3.10.2. Ha a mérkőzés utolsó másodperceiben gólt szereznek, a játékvezető a végső sípszó előtt újraindítja a játékot.

6.3.3.11. Döntetlen állás esetén:

6.3.3.11.1. Ha a mérkőzés döntetlen és eredményt szükséges hirdetni, háromperces szünet következik, amelyet két kétperces hosszabbítás követ. Ha az állás továbbra is döntetlen, akkor a végeredményt azonnali büntetőkkal döntik el, amit a középpont és a kapu közötti felezőpontról kell elvégezni.

6.3.3.11.2. Érmefeldobással döntik el, hogy melyik csapat lő először, majd a csapatok felváltva lönek.

6.3.3.12. Figyelmeztetések és büntetések

6.3.3.12.1. A "sárga lap" a játékosnak adott első hivatalos figyelmeztetést jelenti, és az ellenfél csapatának szabadrúgást eredményezhet.

6.3.3.12.2. A "kék lap" a játékost két percre a büntetőpadra küldi, és az ellenfél csapatának szabadrúgást eredményezhet.

6.3.3.12.3. A "piros lap" a játékos kizárását jelenti a mérkőzés teljes hátralévő idejére vonatkozóan, súlyos szabálytalanság vagy ismételt szabálytalanságok elkövetésének eredménye.

6.3.3.12.4. A lapok mérete kb. 7, 62 cm X 12,7 cm (3 hüvelyk X 5 hüvelyk) és a szabályt sértő játékos feje fölé tartják, miközben a játékvezető közli a jegyzőkönyvvezetővel a játékos számát és az elkövetett szabálytalanságot. A jegyzőkönyvvezető és az időmérő nyilvántartja a büntetőpadra küldött játékosokat, és jelzik nekik, amint visszatérhetnek a csapataik padjára.

6.3.3.13. Gyakori szabálytalanságok

6.3.3.13.1. A labda játékba hozása, amikor a játékos ütője megsérült.

6.3.3.13.2. A labda játékba hozása ütő nélkül.

6.3.3.13.3. A játékba hozása, a játékos testének bármely része érintkezik a talajjal (kivéve a kapust).

6.3.3.13.4. A labda játékba hozása a palánk vagy a kapu megfogásával.

6.3.3.13.5. Az ellenfél megfékezése vagy útjában állása, mozgásának akadályozása, illetve a palánk felé lökdösése.

6.3.3.13.6. Magas ütő használata, azaz az ütő az ellenfél derekának magasságának fölé emelése.

6.3.3.13.7. A labdának a kapu magassága fölé emelése, kivéve, ha az visszapattan.

6.3.3.13.8. A labda lecsapása, azaz az ütő éles részével való megütése.

6.3.3.13.9. Durva játék, beleértve a gáncsolást, rúgást, szerelést, ütést, vagy a bot segítségével történő megragadást, a bot eldobását, verekedést vagy sportszerűtlen magatartást.

6.3.3.14. Kapus

6.3.3.14.1. A kapusnak a korcsolyáján kell állnia, kivéve, ha a labda a közvetlenül a kapuelőterében van.

6.3.3.14.2. A kapu elejétől számított 1, 3 méteren (4 láb) belül tartózkodó kapusok a testük bármely részével megállíthatják a labdát és kézzel megüthetik, elrúghatják, vagy az ütőjükkel elüthetik a labdát, még akkor is, ha térdelnek, ülnek, vagy a földön fekszenek.

6.3.3.14.3. A kapus nem foghatja meg és tarthatja meg szándékosan a labdát, nem tolhatja a labdát a teste alá és nem ülhet rá a labdára a játék megállítása érdekében.

6.3.3.15. Egyesített sport

6.3.3.15.1. A nevezési listán arányos számban kell szerepelniük a sportolóknak és a partnereknek.

6.3.3.15.2. A pályán egyszerre legfeljebb három sportoló és két partner tartózkodhat csapatonként. Ezen arány be nem tartása a mérkőzés elvesztését eredményezi. Minden csapatnak rendelkeznie kell egy, a játékban nem résztvevő edzővel, aki felelős a csapat összeállításáért és a versenyzők magatartásáért a játék során.