

TORNEIO DE SKILLS

Slalom

1. Disco estático no fundo da piscina e jogador na superfície.
2. O percurso estará definido com o início e o fim. O tempo iniciará com o apito do árbitro e termina com a passagem do disco numa marca no fundo da piscina.
3. A prova consiste na realização de um grupo de obstáculos, sem que seja tocado por qualquer parte do corpo, disco ou stique, caso ocorra é desclassificado do evento “Slalom”.
4. O jogador poderá realizar o slalom da forma que bem entender desde que não realize nenhuma infração regulamentar.

Remate Mais Longo

1. Disco estático no fundo da piscina;
2. Os jogadores por uma ordem pré-definida irão rematar atrás de uma linha no fundo da piscina;
3. A distância é medida por uma marcação de medida no cais da piscina, sendo a marcação anunciada ao jogador.
4. Em caso de empate será realizado uma sequência de remates em formato de eliminação direta.
5. O jogador não poderá realizar nenhuma infração regulamentar de jogo.

Precisão de Remate

1. Disco estático no fundo da piscina;
2. Os jogadores por uma ordem pré-definida irão realizar 2 remates atrás de uma linha no fundo da piscina com objetividade de acertar num segundo disco a uma distância definida de 3 metros.
3. Em caso de empate será realizado uma sequência de remates em formato de eliminação direta.
4. O jogador não poderá realizar nenhuma infração regulamentar de jogo.