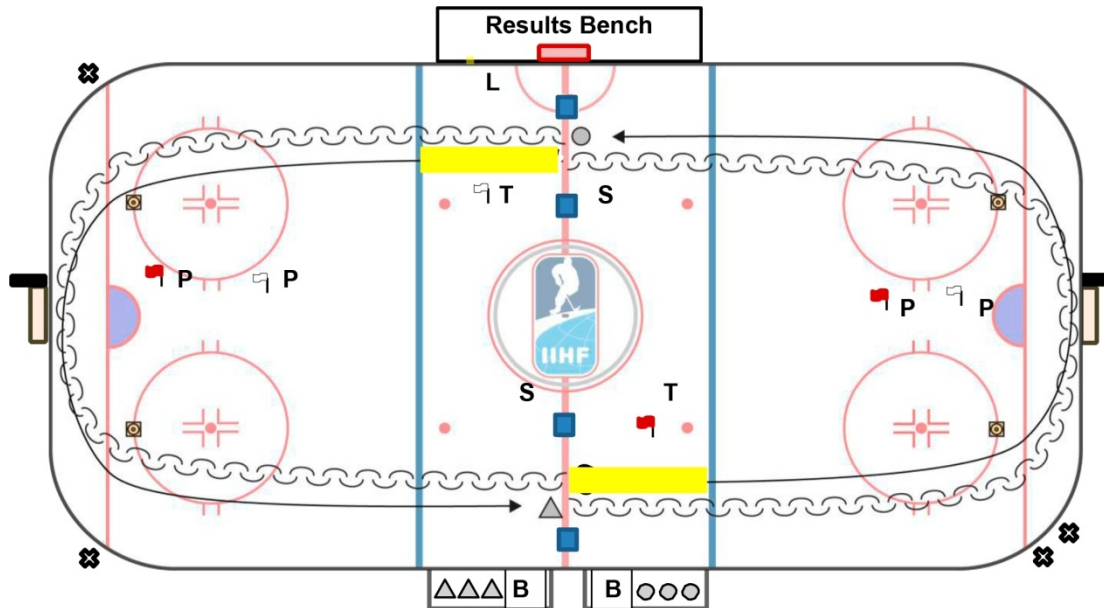


Tests Nr.1 - Ātrākais aplis

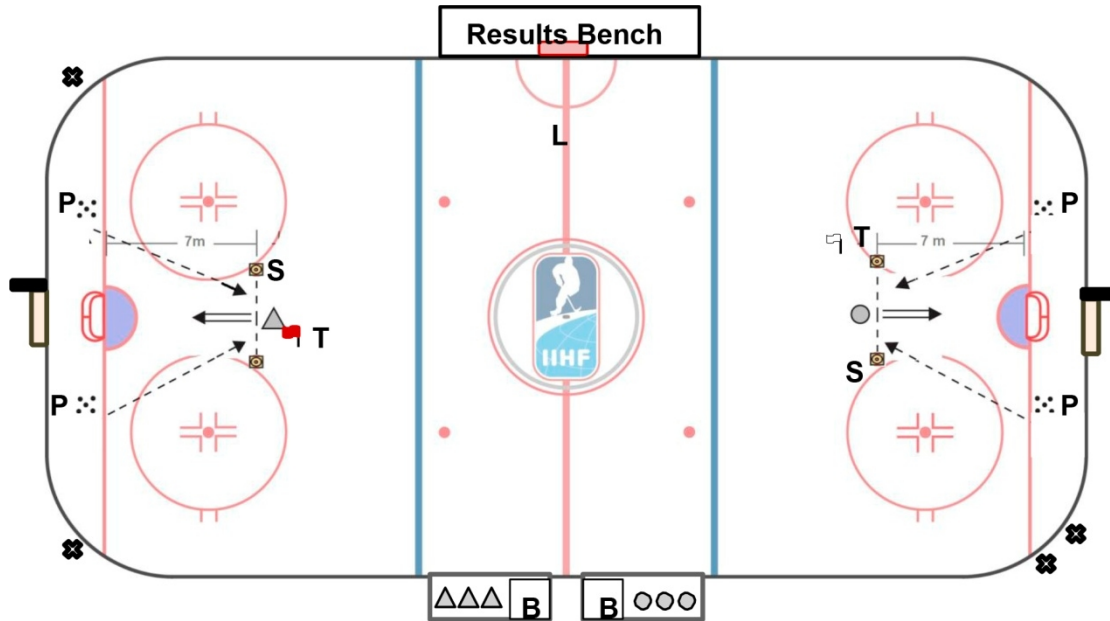


- Uz ledus noteiktajos punktos tiek novietoti piloni.
- Testā tiek mērīts laiks, tas sākas ar svilpi.
- Spēlētāju pāris uzsāk testu pretējās laukuma pusēs.
- Spēlētāji sāk slidot atmuguriski pretēji pulksteņa virzienam, kad noslidota puse apļa, spēlētāji pagriežas un turpina slidot tajā pašā virzienā uz priekšu.
- Pagriešanās veicama PĀREJAS ZONĀ (no centra līnijas līdz zilajai līnijai kā iekrāsots attēlā).
- Laiks apstājas, kad jebkura spēlētāja ķermeņa daļa (neskaitot nūju) šķērso starta/finiša līniju, no kuras viņš startējis.

Noteikumi:

- Spēlētājs izpilda testu kā norādīts, jebkāda tīša noteikumu pārkāpšana tiks sodīta ar spēlētāja diskvalifikāciju.
- Par pāragru startu spēlētājs tiks brīdināts vienu reizi, par atkārtotu pāragru startu spēlētājs no sacensībām tiks diskvalificēts.
- Visam spēlētāja ķermenim ir jāapslido pilons.
- Spēlētāji tiks sodīti ar
 - pussekundes sodu (0,5) par katru pilonu, kuram tie trāpa vai neapslido apkārt
 - vienu sekundi (1) par pagriešanos ārpus PĀREJAS ZONAS.

Tests Nr.2 – Metienu precizitāte



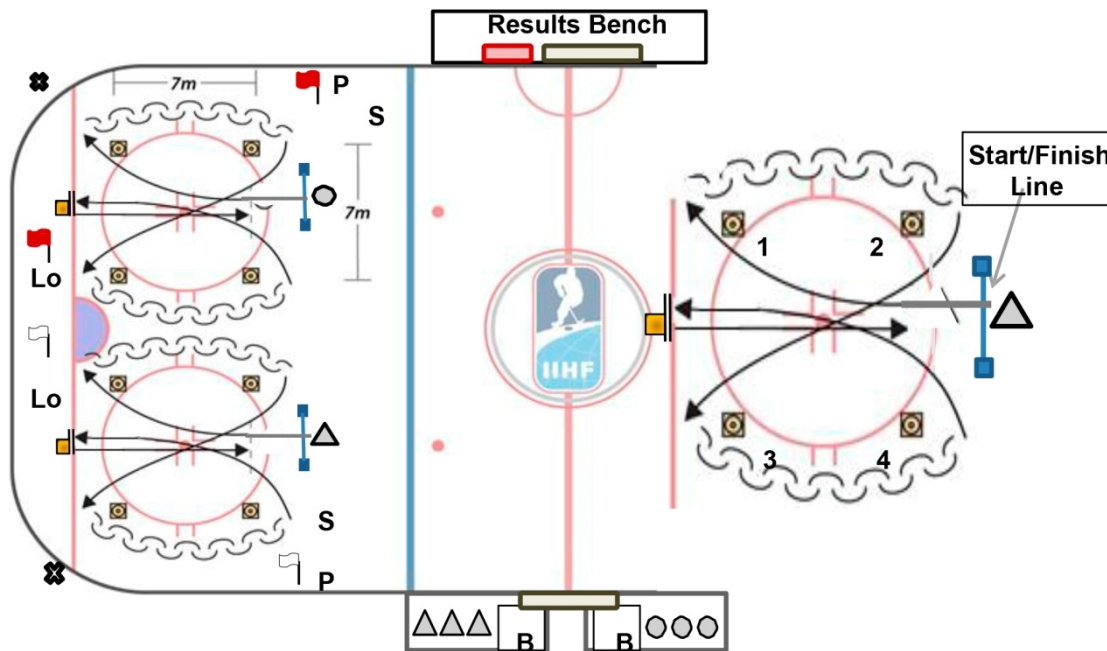
- Tests ilgst 30 sekundes un sākas ar svilpi
- Vingrinājumu vienlaicīgi izpilda divi spēlētāji
- Spēlētāji saņem piespēles no norādītajām vietām un izdara metienus pa mērķi.
- Vingrinājums beidzas, kad kāds no spēlētājiem ir trāpījis 4 mērķiem vai kad beidzas 30 sekundes

Noteikumi:

- Spēlētājs izpilda testu kā norādīts, jebkāda tīša noteikumu pārkāpšana tiks sodīta ar spēlētāja diskvalifikāciju.
- Piespēles, kuras spēlētājs neuztver arī tiek skaitītas kā mēģinājumi izdarīt metienu.
- Vairāki trāpījumi vienā un tajā pašā mērķī nepalielina spēlētāja punktu skaitu.
- Metieni, kas izdarīti aiz noteiktās līnijas netiks skaitīti.

Rezultātā tiek norādīts, cik mērķiem trāpīts, kāds laiks pagājis un cik ripas izmantotas.

Tests Nr. 3 – Slidošanas veiklība

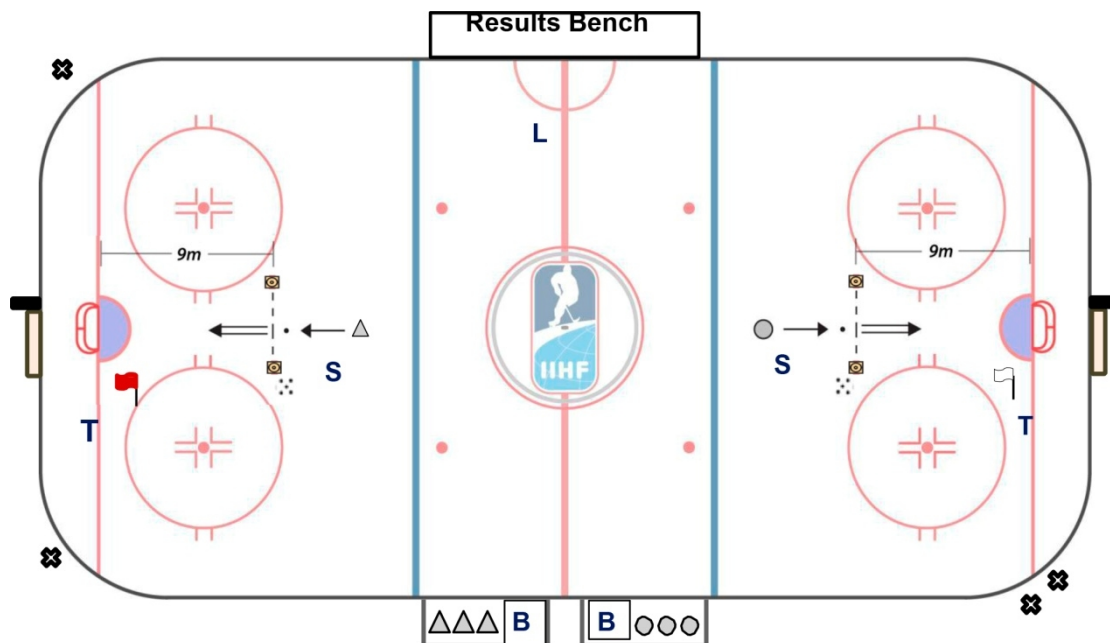


- Uz ledus noteiktajos punktos tiek novietoti piloni.
- Testā tiek mērīts laiks, tas sākas ar svilpi.
- Spēlētājs slido uz priekšu līdz pirmajam pilonam, pie kura pagriežas un slido at muguriski pa ārējo malu līdz otrajam pilonam, pie kura pagriežas un slido uz priekšu pa diagonāli līdz trešajam pilonam, pie kura pagriežas un slido at muguriski pa ārējo malu līdz ceturtajam pilonam, pie kura pagriežas un slido uz priekšu līdz vārtu līnijai, kur apstājas (uz vai aiz līnijas), tad slido taisni uz starta/finiša līniju.

Noteikumi:

- Spēlētājs izpilda testu kā norādīts, jebkāda tīša noteikumu pārkāpšana tiks sodīta ar spēlētāja diskvalifikāciju.
- Par atkārtotu pāragru startu spēlētājs tiks diskvalificēts no sacensībām.
- Visam spēlētāja ķermenim ir jāapslido pilons.
- Spēlētāji tiks sodīti ar
 - pussekundes sodu (0,5) par katru pilonu, kuram tie trāpa
 - vienu sekundi (1) par apstāšanos pirms vārtu līnijas.

Tests Nr.4 – ātrākais metiens

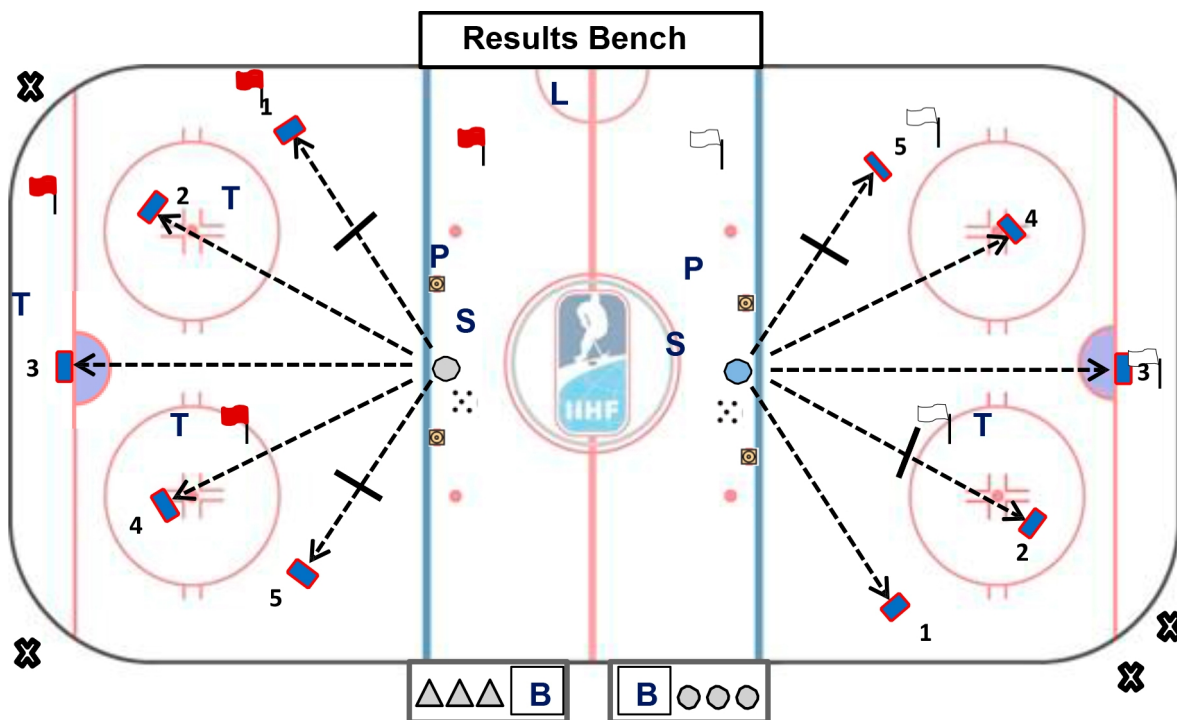


- Spēlētāji met pa vārtiem, katram ir doti divi mēģinājumi pēc iespējas lielāka metiena ātruma sasniegšanai.
- Spēlētāji var ieskrieties pirms metiena izdarīšanas.
- Ieslidoties var sākot no tuvākās zilās līnijas iekšējās puses.
- Metieniem ir jātrāpa vārtos, lai to ātrums tiktu skaitīts.
- Abu metienu ātrumus fiksē ar radaru mērvienībā km/h.

Noteikumi:

- Spēlētājs izpilda testu kā norādīts, jebkāda tīša noteikumu pārkāpšana tiks sodīta ar spēlētāja diskvalifikāciju.
- Metieniem, kas tiek veikti aiz norādītās līnijas, ātrums netiek mērīts.

Tests Nr.5 – Piespēju precizitāte

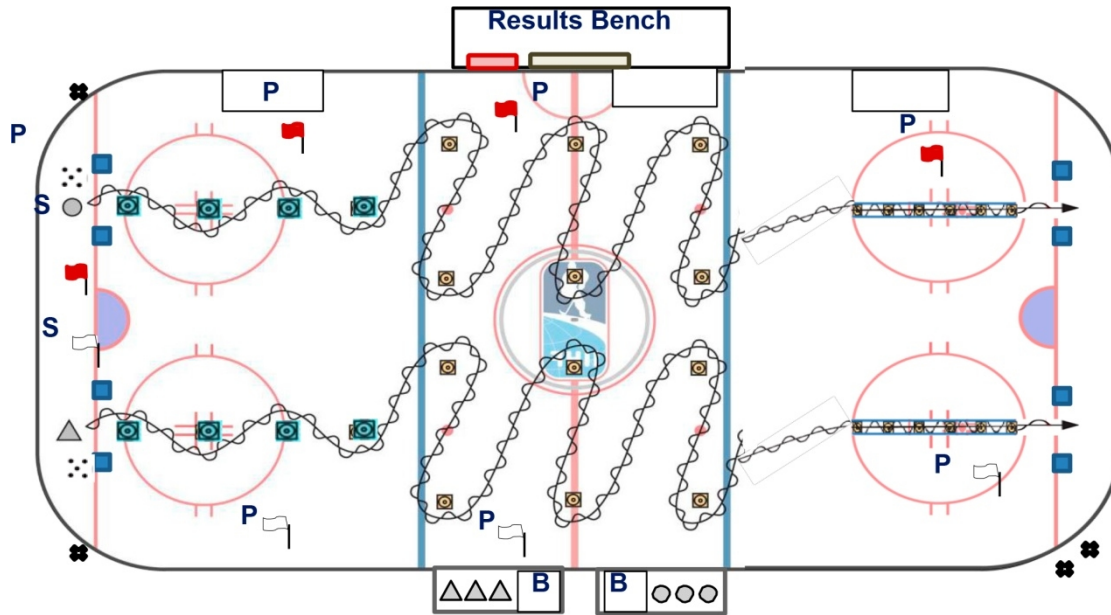


- Uz ledus noteiktās vietās tiek novietoti pieci mērķi.
- Pirms diviem mērķiem (5 un 2) tiek novietoti šķēršļi.
- Ripas un spēlētājs atrodas aiz zilās līnijas, piespēles tiek izdarītas no zilās līnijas.
- Tests ilgst 30 sekundes un sākas ar svilpi.
- Spēlētājam ir jātrāpa katrā no mērķiem secībā no 1 līdz 5.
- Spēlētājam ir veiksmīgi jātrāpa iepriekšējā mērķi pirms pāriešanas uz nākamo mērķi.
- Metot pa mērķiem (5 un 2) ripa jāraida virs priekšā novietotā šķēršļa.
- Uzvar spēlētājs, kas visīsākajā laikā trāpa visiem mērķiem.
- Ja spēlētājs netrāpa visiem mērķiem, rezultātā tiek norādīts, cik mērķiem ir trāpīts, cik mēģinājumi ir izdarīti.

Noteikumi:

- Spēlētājs izpilda testu kā norādīts, jebkāda tīša noteikumu pārkāpšana tiks sodīta ar spēlētāja diskvalifikāciju.
- Vairāki trāpījumi vienā un tajā pašā mērķī nepalielina spēlētāja punktu skaitu.
- Metieni, kas izdarīti neatrodoties aiz zilās līnijas tiek skaitīti kā mēģinājumi, taču netiek skaitīti šāds trāpījums mērķī.

Tests Nr. 6 – Ripas kontrole



- Uz ledus noteiktajos punktos tiek novietoti piloni un šķēršļi.
- Vārtu līnija vienā laukuma pusē apzīmē starta līniju un otrā pusē finiša līniju.
- Testā tiek mērīts laiks, tas sākas ar svilpi.
- Ledus laukums ir sadalīts trīs zonās:
 - pirmajā zonā spēlētājs slido “slalomā” caur piloniem;
 - otrajā zonā spēlētājs, kā parādīts zīmējumā, ar lokiem apslido šķēršļus;
 - trešajā zonā spēlētājs izvada ripu caur visiem 5 šķēršļiem, tad slido pāri finiša līnijai.

Noteikumi:

- Spēlētājs izpilda testu kā norādīts, jebkāda tīša noteikumu pārkāpšana tiks sodīta ar spēlētāja diskvalifikāciju.
- Par atkārtotu pāragru startu spēlētājs tiks diskvalificēts no sacensībām.
- Visam spēlētāja ķermenim ir jāapslido pilons.
- Spēlētāji tiks sodīti ar
 - pussekundes sodu (0,5) par katru pilonu, kuram tie aizskar
 - vienu sekundi (1) par katru izlaisto (neapslidoto) pilonu.
- Ja spēlētājs izlaiž (neapslido) 3 vai vairāk pilonus, viņš tiek diskvalificēts no sacensībām.
- Spēlētāji iegūs bonusu vienu (1) sekundi par katru zonu, kurā tie apslidos visus pilonus, tos skarot, kopā ne vairāk kā 3 sekundes bonusu kopumā.
- Spēlētāju iegūtais bonusa laiks tiks atskatīts no finiša laika.
- Uzvaru izcīna spēlētājs, kuram ir vismazākais kopējais distances laiks pēc soda sekunžu no bonusa sekunžu aprēķināšanas.