

ALTINHA 360

Livro de Regras X4

2026/27

Edição oficial V1. Vigente a partir de 8 de outubro de 2026.

X4_2026_27_V1
08 OCT 2026

Autoridade / Authority: ALTINHA 360

Three Sixty Sports Solutions GmbH, Austria

contact@altinha360.com

Publicação oficial. Esta versão reúne as regras aprovadas e as definições vigentes.

Conteúdo

Set e relógios

Touch, Pass, Drop e Hand

Actions e Skills

Produção, Execution, repetição e Double Touch

Continuity, Participation, Technical Balance, Rhythm e Flow

Oficiais, conclusão e história

Repetition - aplicação e exemplos

Last Pass

Continuity - cálculo e faixas

Participation / Technical Balance

Rhythm

Flow - conversão e Professional Flow Standards

Skill Catalogue V1

CATEGORIA 1: basic

CATEGORIA 2:

CATEGORIA 3:

CATEGORIA 4:

Set e relógios

X4 é jogado por quatro Players ativos. Set é a unidade cronometrada oficialmente avaliada. O regulamento escolhe 3:00,4:00 ou 5:00 de Ball-in-Air; o limite correspondente de Total Time é 4:00,5:00 ou 6:00.

START autorizado libera Total Time. Ball-in-Air começa no primeiro Touch legal. Qualquer integrante do time pode introduzir a bola pela mão para iniciar ou reiniciar uma sequência. Essa introdução não conta como Touch ou Pass e não é Hand infracional. Após Drop antes da quinta, Ball-in-Air para e Total continua; o primeiro Touch legal após a introdução retoma Ball-in-Air. Master Pause oficial suspende os dois relógios; sua liberação retoma Total, e o primeiro Touch legal retoma Ball-in-Air.

O Set termina na primeira condição aplicável: limite Ball-in-Air, limite Total ou quinta Drop. Encerramento oficial autorizado segue o procedimento excepcional aplicável. Não há limite de 400 Touches. Slot operacional da competição não é duração esportiva do Set.

Touch, Pass, Drop e Hand

Touch ocorre quando o Player toca na bola. Pass transfere a bola de um Player para outro; é completo quando o outro Player toca na bola. Touch sem Pass completo é passe incompleto, representado como Drop pela semântica aprovada. Se P1 passa a P2 e P2 toca na bola, o Pass de P1 completou; uma Drop posterior de P2 não o torna incompleto retroativamente.

Primeira Drop tem punição-750; segunda, terceira, quarta e quinta têm-500 cada. A quinta também termina o Set. Hand é infração independente,-1500, não Touch, Drop ou RED. Introdução autorizada pela mão não é Hand infracional.

Actions e Skills

Defense vem depois de Attack e direciona a bola para cima. Block é Defense em que o defensor se projeta contundentemente contra o atacante, movendo-se e chegando muito perto no momento de Attack; chegar muito antes ou ficar longe não qualifica Block. Lift vem depois de Defense sem ser Attack, ou depois de Lift com a consequência Continuity aplicável; sempre para cima. Attack é para frente ou muito ligeiramente para cima; execução muito lenta pode ser Lift adicional conforme julgamento esportivo. Não foram aprovados limites numéricos de ângulo, velocidade, distância ou milissegundos para essas classificações; não autorizar contato perigoso pela redação.

Skills seguem a versão vigente do catálogo. V1 usa C1/C2/C3/C4 com bases 1/10/35/70; C5 não operacional. A lista inicial integral consta no capítulo Catálogo de Skills V1. Categoria e identidade do evento permanecem históricas após mudança futura do catálogo. Trick é enfeite de execução, como movimento de braços, olhar para lado contrário ou cobrir olhos com a mão; reconhecimento caso a caso, sem GOLD ou bônus automático.

Produção, Execution, repetição e Double Touch

Technical Pass Value = Skill Base × Execution × Repetition. RED× 0,5; YELLOW× 1,0; GREEN× 1,5; GOLD× 2,0. Execution pertence ao Player que produz o Pass de saída. GREEN/YELLOW/RED refletem o movimento exigido do receptor; GOLD reconhece o Pass extraordinário produzido após situação difícil, não o Player anterior.

Repetição:100%/100%/100%/75%/75%/50%, permanecendo 50%nos usos posteriores aplicáveis. Contadores por Player/movimento/lado/categoria dentro da sequência; versões pulando e Trick do mesmo movimento/lado na mesma categoria compartilham contador. Drop zera todos os contadores de repetição, sem zerar Drop count ou relógios.

Combinações automáticas: DLA 15, DA 40, AA 70, BLQ 100. Evidência contribuinte inconclusiva mantém a combinação afetada pendente até correção/validação. Sem Attack+5 individual, Impossible Ball ou Creative Combination.

Punição de Double Touch. Exceptional Double Touch, nesta definição, corresponde a dois ou mais toques conscientes consecutivos do mesmo Player e é registrado como punição. A progressão por Player e por apresentação é -100 na primeira ocorrência, -200 na segunda e -300 na terceira e em cada ocorrência posterior, com Continuity -2. Não somar ocorrências de Players diferentes. A punição é registrada em P; seu registro não cria um Skill ou Pass adicional nem produção técnica fictícia. Passes reais continuam sujeitos às regras gerais de validade e elegibilidade. Two-Touches reconhecido como Skill não é automaticamente uma infração de Double Touch.

Continuity, Participation, Technical Balance, Rhythm e Flow

Continuity tem +1/0/-1/-2; neutros excluídos do denominador analisável. Relações: Attack→Opposite, Defense→Side, Defense→Lift→Return. Lift→Lift=-2; Action/target errados após Direct Return=-1. Duelo inicial Attack/Defense permitido na sequência aprovada; prolongamento além do limite dessa condição gera -2 por repetição aplicável.

$FI = C \times 0,35 + P \times 0,25 + TB \times 0,25 + R \times 0,15$. Flow descreve estrutura coletiva, não nota estética subjetiva. Exibição pública usa categoria fornecida, não nota de estilo 0-10. $T = ((G+C)-P) \times F$, com produção técnica válida, combinações, punições e multiplicador Flow oficial. Símbolo P nessa fórmula de Score é punição; no FI é Participation, conforme contexto. Não fundir os dois significados.

Participation usa share de Passes elegíveis por Player; TB usa share de produção técnica elegível. Melhor faixa que contenha todos os quatro: EXCELLENT 20-30%, GOOD 17,5-32,5%, MODERATE 12,5-37,5%, WEAK 7,5-42,5%; caso contrário VERY_WEAK. Rhythm usa Passes/minuto de Ball-in-Air válido: EXTRAORDINARY ≥56; INTENSE 48-<56; PROFESSIONAL 40-<48; MODERATE 32-<40; SLOW 24-<32; VERY_SLOW <24.

Com Touches validados e nenhum evento Continuity analisável, esse componente é CRITICAL/fator 0,35. Com Touches validados e nenhuma produção técnica elegível, TB é VERY_WEAK/fator 0,35. Mínimo apenas do componente afetado, sem redistribuir pesos. Rate factual com denominador ausente não se torna porcentagem observada 0. Tempo inválido é data quality a resolver, não PPM 0. Zero Touch validado segue NO CONTEST.

Oficiais, conclusão e história

Operator captura; Verifier verifica tempo; Head Judge classifica/revisa/valida no workflow autorizado. Após validação autoritativa, somente perfis internos com capability CENTRAL pertinente podem alterar de forma governada. Papel Operator/HJ isolado não dá poder pós-validação. Histórico/correção preservam antes/depois/versão/ator/motivo.

Zero Touch validado→NO CONTEST, sem DQ automática, score 0, ranking ou qualification fabricados. Interrupção terminada sem retomada segue sem resultado final, preservando validação do que HJ classificou até a pausa conforme decisão aplicável. Lesão grave que impeça Player de jogar retira o time da competição, sem apagar resultados oficiais anteriores. Disciplina fica fora da fórmula; medidas disciplinares fora da V1 não são controles pendentes a implementar.

Opostos: 1↔4 e 2↔3. As distâncias de 4-4,5 m entre opostos e 2-2,5 m entre laterais são apenas referências extraoficiais de posicionamento. Não são limites obrigatórios simultâneos, medidas de um campo oficial, critério de conformidade ou motivo de punição. O diagrama representa relações entre Players, sem escala e

sem área oficial inferida.

Repetition - aplicação e exemplos

A chave é Player + movimento/Skill reconhecido + lado aplicável + categoria + sequência. Lados ou categorias diferentes têm contadores independentes. Saltar, adicionar Trick ou mudar a cor de Execution não cria outro contador quando movimento, lado e categoria são os mesmos. Trocar de movimento não apaga os contadores anteriores. Cada Drop reinicia todos os contadores; Hand ou Master Pause não reiniciam por si só. O próximo Set começa com novos contadores.

Primeiro, segundo e terceiro usos: 100%; quarto e quinto: 75%; sexto e seguintes: 50%. Exemplo de um mesmo movimento/lado/categoria com base 10 e GREEN: 15, 15, 15, 11.25, 11.25, 7.50. Após Drop, o próximo uso volta a 15. O outro lado tem contador próprio.

Last Pass

Last Pass é permitido somente no encerramento temporal. O último Touch legal pode contar sem recepção concluída; não permite encerramento antecipado voluntário e não substitui uma quinta Drop. Execution é sempre GREEN, $\times 1.50$; não pode ser GOLD. O evento elegível conta uma vez em G, Participation, Technical Balance e Rhythm. Combos usam somente Actions efetivamente observadas; não criar recepção, Combo ou Continuity dependente de um Touch posterior inexistente.

Continuity - cálculo e faixas

$\text{Continuity \%} = \max(0, \min(100, 100 \times (\text{Correct} - \text{Break} - 2 \times \text{Severe Break}) / N))$. N conta os eventos analisáveis; Neutral fica fora. Contexto inconclusivo deve ser resolvido antes da validação.

Attack busca o oposto; Defense abre para um lateral; Defense $\rightarrow$ Lift $\rightarrow$ Return exige retorno ao defensor original. Lift $\rightarrow$ Lift é -2. Retorno ao Player errado é -1. Em 1 A $\rightarrow$ 4 D $\rightarrow$ 1, o Player 1 deve atacar novamente o Player 4; Action ou destino errados após Direct Return são -1. A cadeia inicial 1 A $\rightarrow$ 4 D $\rightarrow$ 1 A $\rightarrow$ 4 D $\rightarrow$ 1 A é válida; a próxima devolução do defensor ao mesmo atacante prolongando o duelo é -2, assim como as seguintes aplicáveis. Isso não é o contador de Repetition de Skill.

Continuity %	Categoria / Band	Coefficiente / Factor
$\geq 90\%$	EXTRAORDINARY	1.00
80% - < 90%	EXCELLENT	0.90
70% - < 80%	GOOD	0.80
60% - < 70%	FUNCTIONAL	0.70
45% - < 60%	LOW	0.55
< 45%	CRITICAL	0.35

Participation / Technical Balance

Participation = Passes elegíveis do Player / Passes elegíveis do time × 100. Technical Balance = produção técnica elegível do Player / produção técnica elegível do time × 100. Usar a faixa mais forte que contenha todos os quatro Players; limites inclusivos. VTI não inclui Combos, punições ou Flow.

Share por Player / Player share	Categoria / Band	Coeficiente / Factor
20% - 30%	EXCELLENT	1.00
17.5% - 32.5%	GOOD	0.85
12.5% - 37.5%	MODERATE	0.70
7.5% - 42.5%	WEAK	0.55
Outras / Other	VERY_WEAK	0.35

Rhythm

PPM = Passes elegíveis / minutos efetivos de Ball-in-Air. Não usar Total Time nem cinco minutos fixos. Tempo inválido não equivale a PPM zero.

PPM	Categoria / Band	Coeficiente / Factor
≥ 56	EXTRAORDINARY	1.00
48 - < 56	INTENSE	0.90
40 - < 48	PROFESSIONAL	0.80
32 - < 40	MODERATE	0.70
24 - < 32	SLOW	0.55
< 24	VERY_SLOW	0.35

Flow - conversão e Professional Flow Standards

FI = 0.35 × coeficiente Continuity + 0.25 × coeficiente Participation + 0.25 × coeficiente Technical Balance + 0.15 × coeficiente Rhythm. Categorias e multiplicadores são distintos. Apenas Official Flow determina F.

FI	Calculated Flow	F
≥ 0.95	EXTRAORDINARY	1.50
0.85 - < 0.95	EXCELLENT	1.30

FI	Calculated Flow	F
0.75 - < 0.85	GOOD	1.15
0.65 - < 0.75	FUNCTIONAL	1.00
0.50 - < 0.65	LOW	0.85
< 0.50	CRITICAL	0.70

Continuity LOW, Participation WEAK, Technical Balance WEAK ou Rhythm SLOW limitam Official Flow a GOOD. Continuity CRITICAL, Participation VERY_WEAK, Technical Balance VERY_WEAK ou Rhythm VERY_SLOW limitam a FUNCTIONAL. Aplica-se o teto mais restritivo, sem elevar uma classificação calculada inferior. O FI não muda e não há uma punição adicional.

EXTRAORDINARY oficial exige FI ≥ 0.95 , Continuity EXTRAORDINARY, Participation EXCELLENT, Technical Balance EXCELLENT, Rhythm INTENSE ou EXTRAORDINARY e nenhum Standard ativo. Se falhar qualquer requisito, máximo EXCELLENT ou o teto inferior aplicável.

Skill Catalogue V1

A lista de Skills pode sofrer atualizações. Cada publicação identifica a versão vigente e sua data de aplicação; resultados históricos preservam a versão utilizada no evento. A atualização do catálogo não altera silenciosamente o valor de um evento anterior.

Valores base: C1 = 1; C2 = 10; C3 = 35; C4 = 70. C5 não integra esta edição. Os nomes abaixo preservam o vocabulário do autor. São 40 grupos textuais, com lados e variantes; não são "40 Skills IDs". Jumping OU Trick não equivale a Jumping E Trick. Trick é ornamentação observável, como movimento de braço, olhar desviado ou cobrir os olhos; não concede GOLD ou bônus automático.

CATEGORIA 1: basic

- chapa (direita e esquerda)
- coxa (direita e esquerda)
- ombro (direito e esquerdo)
- peito
- cabeça

CATEGORIA 2:

- peito de pé/letra/chilena/calcanhar/canela (direito e esquerdo)
- chapa (direita e esquerda) pulando ou com trick
- scorpion (direita e esquerda)
- coxa (direita e esquerda) pulando ou com trick
- ombro (direito e esquerdo) pulando ou com trick
- peito pulando ou com trick

- cabeça pulando ou com trick
- sarrada
- costela/costas
- lombar/bunda
- shark em pé (direita e esquerda)
- back knee (direita e esquerda)

CATEGORIA 3:

- peito de pé/letra/chilena/calcanhar/canela (direito e esquerdo) pulando ou com trick
- chapa (direita e esquerda) pulando e com trick
- scorpion (direita e esquerda) pulando ou com trick
- coxa (direita e esquerda) pulando e com trick
- ombro (direito e esquerdo) pulando e com trick
- peito pulando e com trick
- cabeça pulando e com trick
- sarrada pulando ou com trick(direita e esquerda)
- lombar/bunda pulando ou com trick
- costela/costas pulando ou com trick
- shark pulando (direita e esquerda)
- bicicleta (direita e esquerda)
- back knee pulando ou com trick (direita e esquerda)

CATEGORIA 4:

- peito de pé/letra/chilena/calcanhar/canela (direito e esquerdo) pulando e com trick
- scorpion (direita e esquerda) pulando e com trick
- eclipse (direita e esquerda)
- sarrada pulando e com trick (direita e esquerda)
- lombar/bunda pulando e com trick
- costela/costas pulando com trick
- shark pulando e com trick (direita e esquerda)
- voo da águia (direita e esquerda)
- bicicleta com trick (direita e esquerda)
- back knee pulando e com trick (direita e esquerda)