



# REGULAMENTO TÉCNICO

Patinação Artística



**FCPA - Federação Catarinense da Patinação Artística**

**FGP - Federação Gaúcha de Patinação**

**FPPA - Federação Paulista de Patinação Artística**

**FPP - Federação de Patinação do Paraná**



Válido para temporada 2022

versão 1.3 – **14/02/2022**



## APRESENTAÇÃO

Esta publicação representa as regras oficiais para as competições de patinação artística nas federações estaduais do PR, RS, SC e SP conduzido pela Diretoria Técnica e Arbitral destas federações.

Este documento é de propriedade exclusiva das federações dos estados do Paraná, Rio Grande do Sul, Santa Catarina e São Paulo e não pode ser reproduzido de qualquer forma sem permissão.



## GERAL

Questões não previstas neste regulamento estarão de acordo com os estatutos das federações participantes.

Todas as idades descritas no regulamento técnico estadual, referem-se ao dia 31 de dezembro do ano corrente.

O Atleta não pode competir em uma Classe/Categoria abaixo daquela que já participou. Seguindo as diretrizes do Regulamento Técnico Estadual, redigido e regido pela Diretoria Técnica da FGP, FCPA, FPPA e FPP.

Do Regulamento do Torneio Nacional, redigido e regido pela CBHP;

Do Regulamento do Campeonato Brasileiro de Patinação Artística, redigido e regido pela WS;

Do Regulamento do Pan-americano de Patinação Artística da WS América, redigido e regido pela WS América;

Do Regulamento do Comitê Internacional de Patinação Artística, redigido e regido pela WS.

Do Regulamento dos Torneios Nacionais da Confederação Brasileira de Hóquei e Patinação (CBHP). Documento integral disponível no site [CBHP](#).

Do Regulamento da Sul-americana de Patinação Artística da Confederação Sul-americana de Patinação (CSP) no site [CSP](#).

Do Regulamento dos Campeonatos Mundiais de Patinação Artística – Regulamento do Comitê Internacional de Patinação Artística (Word Skate – WS), disponível no site [WS](#).

Os atletas que competiram na última temporada nos Campeonatos Estaduais e Brasileiro Classe Internacional e Torneio Estadual e Nacional ficarão impedidos de participar na mesma modalidade nos Torneios NOVATOS e INICIANTES.

Só serão permitidas as participações na Classe NOVATO, atletas que nunca competiram em eventos oficiais das federações estaduais. A participação na classe NOVATO, poderá ser apenas uma temporada. Para as federações **Gaúcha**, Paranaense, Catarinense a Classe NOVATO é apresentação, sem classificação e todos recebem medalhas **de participação**. Para a federação Paulista a classe NOVATO é competitiva, com classificação e pódio de 1º a 5º e medalha de participação para os demais atletas da prova.

Será premiada a agremiação que conquistar o maior número de pontos no evento INICIANTES/FREE DANCE ESTADUAL com um troféu de campeão. Para cálculo dos pontos, será utilizado o sistema 8,5,3,2,1 para respectivamente 1º, 2º, 3º, 4º e 5º lugares. Para 4 participantes os pontos serão respectivamente 5,3,2,1; para 3 participantes 3, 2, 1. Para 2 participantes 2, 1. Para 1 participante 1 ponto. Cada um dos atletas de duplas recebem a pontuação obtida dividida por 2.



## REGULAMENTO

### TORNEIO ESTADUAL NOVATO E INICIANTE

## DISPOSIÇÕES GERAIS

- Os atletas deverão estar no local da competição NO MÍNIMO duas (02) horas antes do início da prova.
- As provas podem ter adiantamento e os técnicos serão sempre informados.
- Não haverá limite de inscrições de atletas por clubes.
- O aquecimento corresponderá ao tempo de música de cada prova mais dois (2) minutos.
- É obrigatório o uso do collant oficial da agremiação nos treinos oficiais do Campeonato e premiação, ou seja, não poderá ser utilizado outro tipo de vestimenta para treinos.
- As músicas para todas as categorias poderão ser tanto instrumentais como cantadas, contanto que não violem os princípios éticos e morais.
- A idade, para cada categoria, será considerada em 31/12 do ano corrente.
- O Torneio de Novato e Iniciante é realizado nas modalidades **LIVRE INDIVIDUAL e DUPLA MISTA**.
- Na modalidade Dupla Mista vale a idade do mais velho.
- Os programas são obrigatórios, cada atleta deverá cumprir o set de elementos de cada categoria, conforme descrito abaixo.
- A posição de cada figura apresentada deverá ser mantida por 3 segundos, durante a apresentação do programa.

## AVALIAÇÃO

Para todas as provas de NOVATO, INICIANTE (LIVRE INDIVIDUAL e DUPLA MISTA) e FREE DANCE ESTADUAL será utilizando o sistema de julgamento (BASYS).

A avaliação será feita com três até cinco juízes, um árbitro geral, um especialista técnico, um assistente e sempre que possível, um diretor de prova.

As notas serão registradas nas planilhas dos juízes e serão fechadas, ou seja, os técnicos terão acesso às notas somente em local designado, diferente da mesa de pontuação.

Para as Federações que adotam NOVATOS como categoria de apresentação, os juízes farão o julgamento e os técnicos receberão os protocolos dos atletas, sem o resultado final.



## CONSIDERAÇÕES TÉCNICAS CATEGORIAS E TEMPO DE MÚSICA

CATEGORIA (idade em 31/12)	TEMPO DE MÚSICA NOVATO	TEMPO DE MÚSICA INICIANTE
<b>DENTE DE LEITE: ATÉ 06 ANOS</b>	2:00min +- 10 segundos	
PRÉ-TOTS: ATÉ 07 ANOS		
TOTS: ATÉ 9 ANOS		
MINI: ATÉ 11 ANOS		
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS		
CADETE: ATÉ 15 ANOS		
JÚNIOR: ATÉ 17 ANOS		
SÊNIOR: ATÉ 20 ANOS		
ADULTO: ATÉ 30 ANOS		
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS		

### CLASSE NOVATO CATEGORIAS:

**DENTE DE LEITE: ATÉ 06 ANOS**

PRÉ-TOTS: ATÉ 07 ANOS

#### ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

1). Dois (02) lobes de impulsos consecutivos  
(IMPULSOS EXTERNOS)

Código do elemento: Lol

2). Uma (01) reta com balões de costas

Código do elemento: AFc

3). Duas (02) combinações de avião e  
carrinho de 1 pé

Código do elemento: CoF

#### EXECUÇÃO

Realizar os lobes em sequência, com no mínimo 3 impulsos em externo de frente consecutivos, que deverão ser realizados para os dois sentidos (horário e anti-horário). [\(Desenvolver a qualidade do deslocamento, a utilização dinâmica dos joelhos e um posicionamento coerente do corpo em relação ao sentido em que se está patinando\);](#)

Realizar abre e fecha de costas com, no mínimo, 6 repetições, em uma linha reta.

[\(Desenvolver a segurança e capacidade para andar de costas\);](#)

Duas (02) sequências (cada uma com uma perna), podendo usar linha reta e curva, mantendo o mesmo eixo. A sequência deve ser de avião para carrinho de um pé. Pode ser apresentada apenas de frente. Não é permitida a utilização de posições bonificadas.



4). Uma (01) Footwork Sequence Base N  
Código do elemento: StBN

(Desenvolver correto posicionamento nas posições de avião/carrinho, principalmente quanto a direção do quadril/jelho de base durante as duas posições);

Realizar no eixo longo, **com início parado**. Os passos que serão contados para adquirir o nível são: cruzado na frente (XR – cross in front), mohawk (OpMk – Open Mohawk), virada de três (3T – Three Turn). Obrigatório incluir um passo, para cada sentido com troca de direção (horário e anti-horário). Pode conter mais passos, como: passos de freio, impulsos, swings, eixos; sem tempo máximo;

(Compreender basicamente a estrutura de uma StSq, de forma que futuramente essas habilidades de base contribuam na construção de uma StSq de maior complexidade);

5). Uma (01) figura de alongamento  
Código do elemento: FigA

Realizar em reta ou curva, de frente e de mesmo eixo, figuras que demonstrem alongamento / flexibilidade (Bandeira / Metro, Arco, Ina Bauer, Biellmann, figuras de posição como Sit Forward, Camel Forward, Camel Torso, Camel Sideway) – ver anexo I com figuras permitidas.

(Desenvolver o ganho de flexibilidade para a execução das diversas posições específicas que compõe as modalidades de livre, dança, entre outras)



## CATEGORIAS:

TOTS: ATÉ 9 ANOS

MINI: ATÉ 11 ANOS

INFANTIL: ATÉ 13 ANOS

CADETE: ATÉ 15 ANOS

JÚNIOR: ATÉ 17 ANOS

SÊNIOR: ATÉ 20 ANOS

ADULTO: ATÉ 30 ANOS

MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS

### ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

1). Dois (02) lobes de impulsos externo de frente ou impulso cruzado de frente consecutivos

Código do elemento:

Lobe de Impulso externo de frente - Lol

Lobe de impulso cruzado de frente - LolCF

### EXECUÇÃO

Dois lobes de impulsos externo de frente ou impulso cruzado de frente, com no mínimo 3 impulsos ou impulsos cruzados em externo de frente consecutivos, que deverão ser realizados para os dois sentidos (horário e anti-horário), um lobe logo após o outro. Pode conter no máximo 03 passos entre um lobe e outro. **Mostrar claramente as fases de impulso externo e interno, caso isso não aconteça, o elemento será chamado como BASE.**

(Desenvolver a qualidade do deslocamento, a utilização dinâmica dos joelhos e um posicionamento coerente do corpo em relação ao sentido que se está patinando);

2). Dois (02) lobes de impulso cruzado de costas consecutivos

Código do elemento: LolCC

Dois lobes de impulsos cruzados de costas, com no mínimo 3 impulsos cruzados de costas consecutivos em cada direção, um lobe logo após o outro. Pode conter no máximo 03 passos entre um lobe e outro. **Mostrar claramente as fases de impulso externo e interno, caso isso não aconteça, o elemento será chamado como BASE.**

(Desenvolver a qualidade do deslocamento, a utilização dinâmica dos joelhos e um posicionamento coerente do corpo em relação ao sentido que se está patinando);

3). Duas (02) combinações de avião e carrinho de 1 pé

Código do elemento: CoF

Duas (02) sequências (cada uma com uma perna), podendo usar linha reta e curva, mantendo o mesmo eixo. A sequência deve ser de avião para carrinho de um pé. Pode ser apresentada de frente e de costas. Uma



4). Uma (01) Footwork Sequence Base N  
Código do elemento: StBN

em um sentido e outra no outro. Não é permitida a utilização de posições bonificadas.

(Desenvolver correto posicionamento nas posições de avião/carrinho, principalmente quanto a direção do quadril/joelho de base durante as duas posições);

Realizar no eixo longo, com início parado. Os passos que serão contados para adquirir o nível são: cruzado na frente (XR – cross in front), mohawk (OpMk – Open Mohawk), virada de três (3T – Three Turn). Pode conter mais passos, como: passos de freio, impulsos, swings, eixos. Obrigatório incluir um passo, para cada sentido com troca de direção (horário e anti-horário); sem tempo máximo;

(Compreender basicamente a estrutura de uma StSq, de forma que futuramente essas habilidades de base contribuam na construção de uma StSq de maior complexidade);

5). Uma (01) figura de alongamento  
Código do elemento: FigA

Realizar em reta ou curva, de frente ou de costas e de mesmo eixo, figuras que demonstrem alongamento / flexibilidade (Bandeira / Metro, Arco, Ina Bauer, Biellmann, figuras de posição como Sit Foward, Camel Foward, Camel Torso, Camel Sideway) – ver anexo I com figuras permitidas.

(Desenvolver o ganho de flexibilidade para a execução das diversas posições específicas que compõe as modalidades de livre, dança, entre outras)

## INICIANTE

### ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

1). Waltz Jump (Salto Inglês/ Salto de Valsa)  
Código do elemento: 1W

### EXECUÇÃO

Deve ser executado isoladamente apenas 01 vez.

2). Um (01) corrupio duas bases interno (Heel and Toe)  
Código do elemento: HT

Com, no mínimo, quatro (04) voltas. Entrada opcional. Mais de 6 voltas receberá bonificação de 20%.





3). Um (01) corrupio duas bases externo (Spot Externo)

Código do elemento: SE

(Importante que seja definido o eixo de execução de forma que o corrupio se mantenha centralizado durante toda sua execução. Não pode utilizar o freio para girar);

Com, no mínimo, uma (01) volta. Entrada opcional. Realizado apenas de frente. **Mais de 4 voltas receberá bonificação de 20%.**

(Importante que seja definido o eixo de execução de forma que o corrupio se mantenha centralizado durante toda sua execução);

4). Uma (01) Footwork Sequence Base INI (INICIANTE)

Código do elemento: StBI

Pode ser realizada no eixo longo ou diagonal. O início deve ser parado. Deve conter pelo menos 4 dificuldades, cada uma pode ser repetida no máximo 2 vezes (ter, no mínimo, um (01) no sentido horário e uma (01) no sentido anti-horário), **máximo 30 segundos.**

Dificuldades possíveis: mohawk, choctaw, virada de três interno (um (01) obrigatório), virada de três externo (um (01) obrigatório), duplo três, traveling de 1 rotação. Deve conter um (01) Body Movement obrigatório.

(Desenvolver a qualidade de execução dos arcos de entrada / saída visando futuramente estar adaptado a realizar uma StSq de maior nível);

5). Dois (02) lobes de impulsos cruzado de frente consecutivo

Código do elemento: LoICF

Dois lobes de impulso cruzado de frente (progressivos), com no mínimo 3 impulsos cruzados consecutivos, que deverão ser realizados para os dois sentidos (horário e anti-horário), um lobe logo após o outro. Pode conter no máximo 03 passos entre um lobe e outro. **Mostrar claramente as fases de impulso externo e interno, caso isso não aconteça, o elemento será chamado como BASE.**

(Desenvolver a qualidade do deslizamento em todas as direções e principalmente a ação dos joelhos durante os impulsos);

6). Dois (02) lobes de impulsos cruzado de costas consecutivo

Código do elemento: LoICC

Dois lobes de impulsos cruzados de costas, com no mínimo 3 impulsos cruzados de costas consecutivos para os dois sentidos (horário e anti-horário), um lobe logo após o



outro. Pode conter no máximo 03 passos entre um lobe e outro. **Mostrar claramente as fases de impulso externo e interno, caso isso não aconteça, o elemento será chamado como BASE.**

(Desenvolver a qualidade do deslizamento em todas as direções e principalmente a ação dos joelhos durante os impulsos);

7). Uma (01) Choreographic Step Sequence  
Código do elemento: ChSt

**Início e fim** a partir de uma posição parada de uma lateral longa a outra lateral longa da pista (oposta ao início), realizando figuras, viradas com passos, figuras de alongamento, ina bauer e outros elementos coreográficos que demonstrem teatralidade e forte conexão com a música. **Não pode ser feito stop and go e o início e o fim devem ser realizados na lateral LONGA com, pelo menos, 5 metros de distância da lateral curta.** (Demonstração de habilidade em se expressar de acordo com a música / tema. Habilidade de ritmo e musicalidade. Diversidade na execução de passos e viradas);

8). Uma (01) figura de alongamento  
Código do elemento: FigA

Realizar em reta ou curva, de frente ou de costas e de mesmo eixo, figuras que demonstrem alongamento / flexibilidade (Bandeira / Metro, Arco, Ina Bauer, Biellmann, figuras de posição como Sit Foward, Camel Foward, Camel Torso, Camel Sideway) – ver anexo I com figuras permitidas.

(Desenvolver o ganho de flexibilidade para a execução das diversas posições específicas que compõe as modalidades de livre, dança, entre outras)

## FREE DANCE ESTADUAL

CATEGORIA (idade em 31/12)	FREE DANCE ESTADUAL
<b>PRÉ-TOTS: ATÉ 07 ANOS</b>	Tempo de música: 2:00 min (+/- 10 segundos)
TOTS: ATÉ 9 ANOS	
MINI: ATÉ 11 ANOS	
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS	
CADETE: ATÉ 15 ANOS	



JÚNIOR: ATÉ 17 ANOS	
SÊNIOR: ATÉ 20 ANOS	
ADULTO: ATÉ 30 ANOS	
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS	

### ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

01 (uma) Straight Footwork Sequence – Diagonal ou Eixo Longo – Base INI (INICIANTE) e início parado, tempo máximo 30 segundos;

- Um (01) travelling sequence BASE, máximo level B (WS), máximo 10 segundos;

- Um (01) salto RECONHECIDO (até 1 volta) **OU** 01 corrupio (mínimo de 2 voltas, sem limite máximo de voltas); O elemento não irá constar no protocolo, mas é obrigatória a apresentação de um salto ou um corrupio, ou os dois. A não apresentação do elemento terá dedução (missing elemento), máximo 30 segundos.

~~01 (uma) Circular Footwork Sequence – Semi círculo (metade de um círculo) – Base INI (INICIANTE) e início parado (Ver exemplos abaixo)~~

- Uma (01) Choreo Step Sequence - Sequência coreográfica, início e fim a partir de uma posição parada, partindo de uma lateral LONGA até a outra Lateral Longa da pista. **Não pode ser feito stop and go e o início e o fim devem ser realizados na lateral LONGA com, pelo menos, 5 metros de distância da lateral curta.** É permitido realizar figuras, compassos, viradas, ina bauer, spread eagle, entre outros movimentos coreográficos que demonstrem teatralidade e forte conexão com a música, **máximo 30 segundos.**

Regras e considerações para a categoria:

1. Número máximo de corrupios permitido: 01 (um) com no mínimo de 02 (duas) voltas.
2. Número máximo de saltos (de até 1 volta) permitidos: 01 (um).
3. São permitidos apenas corrupios uprights.
4. A competição será mista (feminino e masculino juntos).
5. A música pode ser cantada.



## SOLO DANCE PRÉ-INTERNACIONAL FPP

Modalidade disponível apenas na Federação Paranaense de Patinação – FPP e será dividida nas categorias Cadete, Juvenil, Junior e Sênior. Julgamento será feito com Rollart.

<b>CATEGORIA (idade em 31/12)</b>	Danças do MINI WS do ano
CADETE: 14 e 15 ANOS	
JUVENIL: 16 ANOS	
JÚNIOR: 17 E 18 ANOS	
SÊNIOR: 20 ANOS OU MAIS	

## MASTER SHOW FPP

Modalidade disponível apenas na Federação Paranaense de Patinação – FPP e será dividida em duas categorias. Julgamento com sistema White.

<b>CATEGORIA (idade em 31/12)</b>	Tempo de música: ATÉ 2:00 min
30 A 44 ANOS	
45 ANOS OU MAIS	



## TABELA DE VALORES PARA NOVATO E INICIANTE

### LIVRE INDIVIDUAL

DESCRIÇÃO	ELEMENTOS	ORD	3	2	1	BASE	UNDER <	MEIA <<	-1	-2	-3
No Jump	NJ	1									
Waltz Jump	1W	2	0,30	0,20	0,10	0,80	0,72	0,62	-0,10	-0,20	-0,30
No Element	No{cod ele}	3									
Lobe Impulso Frente BASE	LoIB	4	0,15	0,10	0,05	0,20	0,00	0,00	-0,05	-0,10	-0,15
Lobe Impulso Frente	LoI	4	0,30	0,20	0,10	0,40	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Lobe Impulso Cruzado Frente BASE	LoICFB	5	0,15	0,10	0,05	0,30	0,00	0,00	-0,05	-0,10	-0,15
Lobe Impulso Cruzado Frente	LoICF	5	0,30	0,20	0,10	0,50	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Lobe Impulso Cruzado Costas BASE	LoICCB	6	0,15	0,10	0,05	0,40	0,00	0,00	-0,05	-0,10	-0,15
Lobe Impulso Cruzado Costas	LoICC	6	0,30	0,20	0,10	0,60	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Abre Fecha Costas (Balão)	AFc	7	0,30	0,20	0,10	0,30	0,00	0,00	-0,05	-0,10	-0,15
Combinação Figura	CoF	8	0,30	0,20	0,10	1,00	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Figura Alongamento	FigA	9	0,30	0,20	0,10	0,90	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
No Spin	NS	10									
Spot Externo	SE	11	0,30	0,20	0,10	0,60	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Heel And Toe	HT	12	0,30	0,20	0,10	0,50	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
No Step Seq	NSt	13									
Footwork Sequence Base N (NOVATO)	StBN	14	0,30	0,20	0,10	0,80	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Footwork Sequence Base I (INICIANTE)	StBI	15	0,30	0,20	0,10	1,20	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
No Choreo SS	NChSt	16									
Choreo Step Sequence	ChSt	17	0,60	0,40	0,20	1,00	0,00	0,00	-0,20	-0,40	-0,60
NÃO REQUERIDO	NR	18									

### FREE DANCE ESTADUAL

DESCRIÇÃO	ELEMENTOS	ORD	3	2	1	BASE	-1	-2	-3
No Footwork Sequence	NFoSq	1							
Straight Footwork Sequence - BASE	StFoSqB	2	0,3	0,2	0,1	1,20	-0,1	-0,2	-0,3
Straight Footwork Sequence - LI	StFoSql	3	0,6	0,4	0,2	2,20	-0,2	-0,4	-0,6
No Level Traveling	NLTr	6							
Travelling Sequence Level B	TrB	7	0,9	0,6	0,3	2,50	-0,3	-0,6	-0,9
No Choreo SS	NChSt	9							
Choreo Setp Sequence	ChSt	10	0,60	0,40	0,20	1,00	-0,20	-0,40	-0,60
NÃO REQUERIDO	NR	11							



## FATOR PARA IMPRESSÃO ARTÍSTICA

A pontuação da impressão artística será a soma de 4 componentes. Para cada um dos componentes, os juízes devem atribuir uma pontuação entre 0,25 e 10 (máximo 4,5 para novato/iniciante), permitindo incrementos de 0,25 (ou seja, 0,25, 0,50, 0,75, 1,00, etc.).

Os componentes são:

- Habilidade de Patinar
- Transição
- Performance
- Coreografia

O resultado da impressão artística será multiplicado por um fator que pode variar dependendo da disciplina e categoria:

Novato – 0,40

Iniciante – 0,60

Free Dance Estadual – 0,80

## DEDUÇÕES

As deduções para as provas de LIVRE INDIVIDUAL NOVATO e INICIANTE E FREE DANCE ESTADUAL serão no mesmo valor do fator da impressão artística para cada categoria.

Deduções aplicáveis pelo Árbitro Geral irão seguir o fator atribuído para cada disciplina (ver acima) e serão:

Ajoelhar-se ou deitar no chão mais de uma vez ou mais de cinco (5) segundos.
Erro de figurino (com opinião dos juízes)
Tempo do programa menor que o mínimo permitido (para cada 10 segundos que faltar)
Tempo de início da música até o primeiro movimento do patinador com mais de dez (10) segundos
Música inapropriada ou ofensiva
Queda

Deduções aplicáveis pelo Painel Técnico:

Elemento Ilegal (Não permitido)
Elemento Obrigatório Não Apresentado (Missing Element)

## EMPATE

No caso de empate nas provas de NOVATO, INICIANTE E FREE DANCE ESTADUAL a colocação será definida pelo atleta com maior pontuação na impressão artística.



## ESCLARECIMENTOS

ELEMENTOS	ESCLARECIMENTOS
Lobes de Impulso Externo ou Impulso Cruzado	<p>Somente será chamado quando apresentar as duas fases, ou seja, impulso <u>externo</u> + cruzado progressivo em eixo <u>interno</u>;</p> <p>Os impulsos quando realizados no freio não serão contabilizados para a contagem de impulsos requeridos;</p> <p>O patinador deverá realizar no mínimo 3 impulsos em cada direção para que o elemento seja chamado.</p>
Footwork Sequence	<p>Deve iniciar de uma posição PARADA;</p> <p>Os tipos de passos e viradas só podem ser contados duas vezes;</p> <p>Perna livre apoiando no chão após a execução de um passo ou virada irá invalidar o passo ou virada e não será contada;</p> <p>Passos e viradas devem ser bem distribuídos ao longo de toda Footwork sequence.</p>
Figura de alongamento	<p>Deve demonstrar flexibilidade e segurança no elemento executado;</p> <p>Boa definição do eixo;</p> <p>Extensão total da perna de base nas figuras altas.</p>
Sequência Coreográfica	<p>A sequência é livre e pode ter qualquer desenho;</p> <p>Pode ter pequenas paradas durante a execução do elemento;</p> <p>O atleta deve demonstrar a habilidade de patinar de acordo com a música e interpretar utilizando elementos técnicos como: passos, viradas, arabesques, pivot, ina bauer, spread eagle, giros rápidos.</p>



Corrupio	<p>Para o corrupio de duas bases (interno – Heel and Toe) o uso do apoio do freio irá invalidar o giro, independente de girar mais de 4 voltas.</p> <p>Para o Spot Externo deve-se permanecer por, no mínimo, 1 volta em eixo externo da base de apoio.</p> <p>O corrupio que girar mais de 6 voltas será bonificado em 20%.</p> <p>E para o Spot Externo a bonificação acontecerá com mais de 4 voltas.</p>
Abre e Fecha	Deve demonstrar boa troca de pressão nas laterais dos patins e adquirir potência e velocidade.
Combinação de Figura	A Combinação será confirmada apenas se as duas posições forem confirmadas. Se uma das posições não confirmar, então a combinação inteira será “NO ELEMENT”.

## QOE POSITIVO

Os Juízes deverão atribuir um QOE (qualidade do elemento) para cada elemento chamado pelo especialista. Para atribuir o QOE os juízes deverão observar a quantidade de características (features) positivas / negativas apresentadas no elemento, bem como, diminuir o valor do “QOE” em caso de erros. Abaixo seguem algumas diretrizes para nortear a atribuição do “QOE” aos elementos apresentados nesse regulamento.

- 0 Quando o patinador atinge os requisitos básicos do elemento;
- +1 Quanto o patinador realiza 1 ou 2 características positivas;
- +2 Quanto o patinador realiza 3 ou 4 características positivas;
- +3 Quanto o patinador realiza 5 ou 6 características positivas;

### Características (“Features”)

<b>SALTO (1W / waltz jump)</b>
Boa altura e boa distância;
Boa extensão durante a finalização;
Passos reconhecidos e movimento de patinação executados logo antes da saída do salto;
Execução do salto com facilidade, leveza e sem uso de força;
Boa fluidez e velocidade horizontal durante a saída e aterrissagem;
A execução do salto é realizada em harmonia com a estrutura musical.





<b>CORRUIPOS</b>
Boa centralização, ou seja, o todo o corrupio é realizado no mesmo lugar;
Demonstração de controle durante a execução do corrupio;
Boa velocidade e aceleração durante a execução do corrupio;
O número de voltas realizadas é muito superior a quantidade de voltas requerida;
Boa definição do eixo requerido para realização do corrupio;
A execução do corrupio é realizada em harmonia com a estrutura musical.
<b>FOOTWORK SEQUENCE</b>
Boa definição dos eixos;
Clareza e precisão;
Boa velocidade e aceleração durante a realização do elemento;
Criatividade e originalidade;
Controle e envolvimento de todo o corpo na realização do elemento, principalmente se esses movimentos afetarem o equilíbrio do corpo;
A execução do footwork é realizada em harmonia com a estrutura musical.
<b>LOBES DE IMPULSO EXTERNO / LOBES DE IMPULSO CRUZADO</b>
Boa definição dos eixos durante toda a realização do elemento, de forma que o patinador realize uma curva constante;
Boa amplitude e potência nos impulsos;
Variedade e criatividade nos passos de transição;
Demonstração de controle do corpo durante a realização do elemento;
Boa fluidez e aceleração;
Utilização correta das inclinações.
<b>CHOREO STEP SEQUENCE</b>
Boa variedade de passos;
Originalidade;
Musicalidade;
Os movimentos estão de acordo com o tema e com a música;
Boa energia;
O desenho de pista é interessante, criativo e variado em direções.
<b>FIGURA DE ALONGAMENTO</b>
Demonstração de segurança e facilidade ao executar a figura;
Boa velocidade;
Boa definição do eixo na qual a figura é realizada;
Entrada difícil ou criativa;
Boa definição da posição apresentada;
A execução da figura é realizada em harmonia com a estrutura musical.



## QOE NEGATIVO

A seguir uma tabela que mostra os possíveis erros nos elementos e a aplicação de QOE Negativo quando estes erros acontecerem.

Erros no qual o QOE DEVE ser o listado abaixo	QOE	Erros no qual o QOE pode variar ou baixar em relação ao listado	QOE
<b>SALTOS</b>			
Queda	-3	Sem velocidade, altura, distância, posição aérea incorreta	-1 ou -2
Aterrissagem no pé incorreto ou dois pés	-3	Underrrotated	-2
Stepping out	-2 ou -3	Saída tecnicamente incorreta	-1 ou -2
Duas mãos no chão durante aterrissagem	-3	Aterrissagem incorreta (freio rápido, posição incorreta, eixo errado)	-1 ou -2
Duplo três ou meio toe-loop após aterrissagem	-2 ou -3	Preparação demorada	-1
Aterrissagem direto no freio ou muito tempo com apoio do freio	-3	Mão ou perna livre no chão na aterrissagem	-1
<b>CORRUIPOS</b>			
Duas mãos no chão para evitar queda	-3	Posição errada, lentidão	-1 a -3
Queda	-3	Trocas de pé executada de forma incorreta: entrada e saída sem curva, uso de freio, sem eixo	-1 a -3
		Sem controle (entrada, rotação, saída, posição)	-2
		Sem centralização	-2
<b>FOOTWORK SEQUENCE</b>			
Queda	-3	Demonstrando insegurança	-1 ou -2
		Fora do ritmo	-1 ou -2
		Pouca velocidade e aceleração	-1
		Eixos fracos	-2
<b>CHOREO STEP SEQUENCE</b>			
Queda	-3	Sem musicalidade	-1 a -3
		Demonstrando insegurança	-1 ou -2
		Fora do ritmo	-1 ou -2
		Pouca energia	-1 ou -2
		Pouca Performance	-1 ou -2
		Pouca originalidade	-1
<b>FIGURA DE ALONGAMENTO / COMBINAÇÃO DE FIGURAS</b>			
Queda	-3	Demonstrando insegurança	-1 ou -2
Subida do carrinho com 2 pés	-3	Pouca velocidade e aceleração	-1
		Eixos fracos	-2
		Mão ou perna livre no chão na finalização	-1
<b>LOBES DE IMPULSO EXTERNO E LOBE DE IMPULSO CRUZADO</b>			
Queda	-3	Inclinação incorreta	-2
		Demonstrando insegurança	-1 ou -2
		Fora do ritmo	-1 ou -2
		Pouca velocidade e aceleração	-1
		Eixos fracos	-2



## IMPRESSÃO ARTÍSTICA

ESCALA DE VALORES X COMPONENTES	HABILIDADE DE PATINAR	TRANSIÇÕES	PERFORMANCE	COREOGRAFIA
4,00 / +	- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.	- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.	- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.	- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.
3,00 / 3,75	<ul style="list-style-type: none"><li>- EIXOS FORTES EXECUTADOS COM FLUIDEZ, DESLIZAMENTO E INCLINAÇÃO;</li><li>- Boa execução das viradas;</li><li>- Aparentemente sem esforço;</li><li>- Variedade interessante de viradas;</li><li>- Demonstra ótima habilidade em mudar e manter a velocidade;</li><li>- Fluidez continua nos movimentos;</li><li>- Ótima potência mostrada durante o programa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- CONTEÚDO ORIGINAL E CRIATIVO DURANTE O PROGRAMA;</li><li>- Variedade interessante no conteúdo escolhido (evidência de criatividade e passos e movimentos inovadores);</li><li>- Execução sólida dos movimentos com exatidão e controle.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- MANEIRA DE PATINAR ORIGINAL E INOVADORA;</li><li>- Boa coordenação do uso de braços, pernas, cabeças, etc.</li><li>- Uso de diferentes níveis de movimentos, mostrando originalidade e variedade;</li><li>- Completamente comprometido com a música através de movimentos de todas as partes do corpo</li><li>- Habilidade nítida de expressar as mudanças de energia exigida pela música.</li><li>- "Sentimento" vem de "dentro" do patinador por todo o programa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- USO VARIADO E INTERESSANTE DO ESPAÇO PESSOAL;</li><li>- Uso de toda a superfície</li><li>- Movimentos e elementos técnicos constantemente se encaixam na música e suas frases musicais;</li><li>- "Pontos Altos" bem distribuídos pela quadra;</li><li>- Noção de ritmo evidente durante todo o programa;</li></ul>
2,00 / 2,75	<ul style="list-style-type: none"><li>- EIXOS EXECUTADOS COM FLUIDEZ, DESLIZAMENTO E INCLINAÇÃO;</li><li>- Viradas razoavelmente corretas e controladas;</li><li>- Alguma variedade de viradas em todo programa;</li><li>- Mudança e sustentação de velocidade ditados pela música;</li><li>- Fluidez moderada nos movimentos;</li><li>- Potência adequada mostrada durante o programa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ALGUM CONTEÚDO ORIGINAL EM RELAÇÃO A PASSOS DURANTE O PROGRAMA;</li><li>- Alguma variedade no conteúdo com alguns passos básicos intercalados;</li><li>- Execução moderada dos movimentos com exatidão e controle.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- MANEIRA DE PATINAR APROPRIADA À MÚSICA E/OU TEMA</li><li>- Uso de braços, pernas, cabeça...</li><li>- Uso de alguns movimentos originais;</li><li>- Interpretação da música por boa parte do programa;</li><li>- Evidentes mudanças de energia expressados durante o programa.</li><li>- "Sentimento" vem de "dentro" do patinador por boa parte do programa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ALGUMAS VARIAÇÕES NO USO DO ESPAÇO PESSOAL;</li><li>- USO DE QUASE TODA SUPERFÍCIE;</li><li>- BOA PARTE DOS MOVIMENTOS E ELEMENTOS TÉCNICOS SE ENCAIXAM NA MÚSICA E SUAS FRASES MUSICAIS;</li><li>- "PONTOS ALTOS" LOCALIZADOS EM VARIADOS PONTOS DA PISTA;</li><li>- BOA NOÇÃO DE RITMO EVIDENTE;</li></ul>

<p style="text-align: center;"><b>1,00 / 1,75</b></p>	<p>EIXOS COM ALGUMA PROFUNDIDADE;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fluidez e deslizamento razoável e algumas inclinações;</li> <li>- Pouco controle das viradas;</li> <li>- Viradas básicas em todo programa;</li> <li>- Pouca fluidez nos movimentos;</li> <li>- Algumas transições brutas de um passo para outro;</li> <li>- Pouca potência mostrada durante o programa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- USO DE PASSOS BÁSICOS DURANTE O PROGRAMA;</li> <li>- Execução moderada dos movimentos com exatidão e controle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MANEIRA DE PATINAR GERALMENTE APROPRIADA À MÚSICA E/OU TEMA</li> <li>- Alguns usos de diferentes partes do corpo;</li> <li>- Alguma variação no uso de movimentos simples;</li> <li>- Interpretação da música não consistente durante o programa;</li> <li>- ALGUMAS EVIDÊNCIAS DE QUE O PATINADOR "SENTE" O TEMA ADEQUADAMENTE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- USO LIMITADO DO ESPAÇO PESSOAL;</li> <li>- Utilização razoável da superfície;</li> <li>- Alguns movimentos e elementos técnicos se encaixam na música e suas frases musicais;</li> <li>- "Pontos Altos" localizados em diferentes locais da pista;</li> <li>- Alguma noção de ritmo;</li> <li>- Algumas mudanças de energia expressadas durante o programa.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>0,25 / 0,75</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- FALTA DE PROFUNDIDADE NOS EIXOS;</li> <li>- Fluidez e deslizamento irregular;</li> <li>- Pouca ou nenhuma inclinação;</li> <li>- Joelhos rígidos;</li> <li>- Falta de controle</li> <li>- Empurrar no freio;</li> <li>- Habilidade fraca em manter a velocidade;</li> <li>- Falta de potência</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SEM VARIEDADE DE PASSOS (EXEMPLO: USO PREDOMINANTE DE PROGRESSIVOS, CHASSES PATINAÇÃO RETA);</li> <li>- Movimentos são fracos e com falta de controle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- POUCA OU NENHUMA RELAÇÃO ENTRE A MANEIRA DE PATINAR E A MÚSICA E/OU TEMA;</li> <li>- Uso apenas de uma parte do corpo (braços);</li> <li>- Excesso de uso de braços sem nenhuma variedade de movimentos;</li> <li>- Inconsistência ou falta de interpretação com a música;</li> <li>- Sem "sentimento" expressado pelo patinador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- POUCO OU NENHUM USO DE ESPAÇO PESSOAL;</li> <li>- Uso de uma pequena área da pista;</li> <li>- Movimentos e elementos técnicos sem relação com a música e suas frases musicais;</li> <li>- "Pontos Altos" concentrados na mesma parte do programa ou na mesma área da quadra;</li> <li>- Falta evidente de noção de ritmo;</li> <li>- Sem mudanças de energia exigida pela música.</li> </ul>

## ANEXO I

As posições abaixo, quando confirmadas, levarão uma bonificação conforme tabela abaixo.

### FIGURAS DE ALONGAMENTO BONIFICADAS

As figuras de alongamento serão bonificadas se cumprirem com os requisitos de cada posição, caso contrário, será chamada a figura de alongamento, mas sem a bonificação.

1) Posições em Pé (Upright Position):

a) *Forward* – torso projetado para baixo em eixo interno de costas.



b) *Layback* – é a posição em pé com a projeção da cabeça e ombros para trás em forma de arco. A posição da perna livre é opcional.





c) **Split** (Metro ou Bandeira) – Extensão completa dos membros inferiores.



d) **Biellmann** – Perna livre alongada atrás com apoio das mãos e puxada para acima da cabeça.



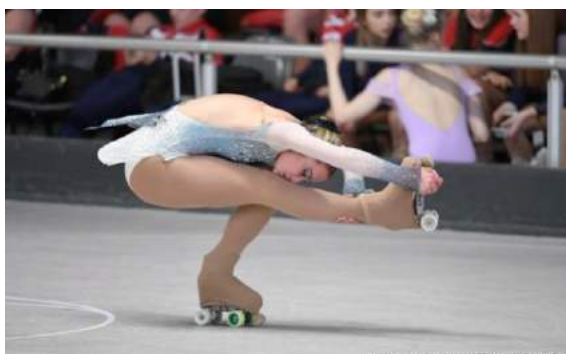
e) **Torso Sideways** - O patinador deve estar em uma posição de abertura completa com o torso inclinado lateralmente.





2) *Posições Agachadas (Sit Position):*

- a) *Forward – Extensão total da perna livre e torso inclinado para frente apoiado na perna.*



3) *Posição de Camel (Camel Position):*

- a) *Forward – perna / pé livre com apoio/sustentação da a mão oposta. O torso deve estar levemente inclinado para a frente e as costas devem estar arqueadas.*



- b) *Sideways – A posição deve ser semelhante a um “donut” ou “anel”, com o pé e o joelho da perna livre na mesma altura da cabeça. Os ombros devem ser girados até que fiquem “quase” perpendiculares ao chão.*





c) *Layover – Rotação do torso, ombros perpendiculares ao chão, mantendo a posição de camel.*



d) *Inverted – esta é uma posição de camel, mas com o corpo voltado para cima (na posição invertida). Os ombros devem estar voltados para o teto e na mesma altura dos quadris ou abaixo. A posição da perna livre deve ser mantida no lugar não mais baixa do que a altura dos ombros para criar uma posição arqueada.*







#### 4) Posições Especiais

a) *Spread Eagle (Heel)* – min. 90º entre as pernas



b) *Charlotte* – min. 150º entre as pernas





- c) *Sonja (Baixinho) – torso paralelo ao chão, sem utilização do apoio da perna livre para descer e subir.*





## BONIFICAÇÕES DAS FIGURAS DE ALONGAMENTO

POSIÇÃO	VALOR ADICIONAL
<b>Posições em Pé (Upright Position)</b>	
Forward	30%
Layback	20%
Sideways	50%
Biellmann	60%
<b>Posições Agachadas (Sit Position)</b>	
Forward	30%
<b>Posição de Camel (Camel Position)</b>	
Forward	20%
Sideways	80%
Layover	15%
Inverted	90%
<b>Posições Especiais</b>	
Spread Eagle (Heel) – min. 120º entre as pernas	80%
Charlotte – min 150º entre as pernas	90%
Sonja - Baixinho	100%