



CBDG

REGULAMENTAÇÃO

1º Open America Latina

Data: 22, 23 e 24 de julho de 2022

Local: Arena Ice Brasil - Av. Major Sylvio de Magalhães Padilha, 16741/galeria 1688 - Jardim Fonte do Morumbi, São Paulo - SP, 05693-000.

O 1º Open America Latina visa proporcionar a todos os patinadores a oportunidade de competir com atletas de outros países da América Latina, todos membros ISU.

O Open será realizado juntamente com o Campeonato Brasileiro de Patinação Artística de 2022 sendo que o Campeonato passa a contemplar apenas as categorias de Alto Rendimento reconhecidas pela ISU (Novice Advanced, Júnior e Senior).

O resultado do Campeonato Brasileiro de Patinação Artística, será obtido através da ordem de colocação dos atletas brasileiros nos respectivos níveis técnicos: Novice Advanced, Junior e Senior. O campeão brasileiro de um destes níveis técnicos poderá ser, ou não, o campeão do Open. Um atleta de outro país poderá ser o campeão do respectivo nível técnico, se obtiver uma nota superior de um atleta nacional, o que não influenciará na sua colocação no Brasileiro.

Para esta competição, apenas para o Nível Intermediário será necessário TESTE DE NIVELAMENTO por vídeo, por parte dos brasileiros. Para as demais nacionalidades não será obrigatório, porém, será necessário o envio de uma declaração da Federação do país de origem do atleta, no momento da inscrição (formulário) afirmando que o mesmo tem os elementos obrigatórios.

Caso o Painel técnico e de juízes, decidir que, no momento de execução do programa curto, o competidor(a) não tem todos os elementos obrigatórios do nível inscrito, este será desclassificado(a).

Os participantes brasileiros do nível intermediário devem enviar vídeos executando os elementos obrigatórios de seu nível entre 01 e 25 de maio de 2022 para teste.patinacao@cbdg.org.br.



CBDG

Não será permitida a inscrição no Nível Intermediário enquanto o(a) competidor(a) não tiver a aprovação de seu nível confirmada pela CBDG, através da Declaração de Aprovação no Teste de Nivelamento por e-mail, esta declaração de confirmação da categoria deverá ser enviada no momento da inscrição no formulário. Mais informações podem ser encontradas no Regulamento Técnico de Competições para Patinação Artística no Gelo.

Todos os competidores e treinadores devem estar familiarizados com as regras abaixo, cumpri-las integralmente e exemplificar os mais altos padrões de justiça, comportamento ético e genuíno bom espírito desportivo nas suas relações com os outros.

Qualquer pessoa cujos atos, declarações ou conduta sejam considerados prejudiciais ao bem-estar da patinação artística pode ser desclassificado da competição.

1. Regras para o público e familiares:

Durante os aquecimentos e durante a apresentação dos atletas, o público deve esforçar-se para permanecer em silêncio. Megafones, tambores, apitos e outros dispositivos de produção de ruídos são estritamente proibidos.

No final do desempenho de cada patinador(a), não é permitido ser jogado no gelo nenhum objeto que possa deteriorar a qualidade do gelo ou representar um risco de cair para os patinadores subsequentes, exceto os brinquedos de pelúcia.

Qualquer indivíduo ou grupo de pessoas que violarem as regras serão convidados a sair do local da competição permanentemente. As delegações devem tomar todas as medidas possíveis para assegurar que as regras sejam seguidas, não fazer isso pode levar a uma ação disciplinar.

Patinadores, treinadores, pais e parentes são responsáveis por cuidar de todos os seus itens pessoais. O Comitê Organizador e/ou a CBDG não se responsabiliza por danos ou desaparecimento de qualquer propriedade nas instalações do estabelecimento onde o evento é realizado.



CBDG

2. Requisitos de Aquecimento e Reconhecimento de Pista - Todas as Categorias:

Os patinadores de todas os níveis e categorias de idade podem receber treinamento das linhas laterais da pista (desde que o(a) treinador(a) esteja dentro da área reservada para tal) enquanto estiverem no gelo, durante os respectivos períodos de aquecimento e podem também deixar a superfície de gelo para esse propósito, desde que tal treinamento não interfira no aquecimento de outro(a) patinador(a). Só poderão permanecer na área reservada para os treinadores, aqueles que possuírem atletas patinando no aquecimento ou reconhecimento de pista em vigor.

O acesso de todos os pais e parentes de patinadores é proibido à área reservada aos treinadores. Eles devem permanecer na plateia durante os períodos de aquecimento, reconhecimento de pista e competição.

Entretanto, o coaching não é permitido durante o desempenho real do(a) patinador(a) diante dos juízes, nem o(a) técnico(a) pode estar no gelo com o(a) patinador(a), ou na área de aquecimento. Para os fins desta regra, o coaching deve ser considerado como qualquer comunicação entre o(a) patinador(a) e seu técnico. O Referee ou o gerente do evento pode barrar da pista qualquer um que desconsidere esta regra e desqualificar qualquer patinador(a) ou equipe que receba treinamento em violação do mesmo.

3. Planned Content Sheets (PPCS) – Súmulas:

Os PPCS são obrigatórios para todos os níveis e devem ser apresentados no momento do credenciamento, nos dias:

DIA 21 DE JULHO (QUINTA-FEIRA)

16:00 - 20:00: Credenciamento (horário 1)

OU DIA 22 DE JULHO (SEXTA-FEIRA)

09:00 - 12:00: Credenciamento (horário 2)



CBDG

4. Comportamento dos competidores durante a Competição

=

Todas as Categorias:

Os competidores deverão sempre respeitar e obedecer às instruções do referee ou gerente encarregado da competição, o código de ética e estatutos da CBDG e as melhores práticas para o esporte e o fair play.

Os competidores que, direta ou indiretamente, ou por escrito, se expressarem de qualquer maneira imprópria em relação a outro(a) patinador(a), treinador(a) ou delegação, podem sofrer ações disciplinares da CBDG ou serem excluídos da competição.

Os competidores que, direta ou indiretamente, ou por escrito, se expressarem de qualquer maneira imprópria em relação a CBDG ou ao Comitê Organizador, podem sofrer ações disciplinares da CBDG ou serem excluídos da competição.

Os competidores que, direta ou indiretamente, ou por escrito, se expressarem de qualquer maneira imprópria em relação ao referee ou suas decisões ou às notas dos juízes, podem sofrer ações disciplinares da CBDG ou serem excluídos da competição.

O julgamento realizado pelo Painel Técnico é final e não será discutido ou questionado por atletas, treinadores ou familiares do(a) competidor(a).

5. INSCRIÇÃO

Formulário de Inscrição:

Nesta etapa deverá ser informado o nível e a categoria de idade (faixa etária), enviando cópia de documento de identificação com foto como comprovação e comprovante de pagamento,

Somente patinadores com sua filiação CBDG 2022/2023 ativa (documentação completa e anuidade), com treinador responsável com registro CBDG 2022/2023 ativo poderão participar da competição, a filiação está para começar na metade do mês de maio.



CBDG

Para competidores de outras nacionalidades, será obrigatório que os mesmos estejam filiados a suas federações de origem. A veracidade das informações será confirmada através da cópia do documento de filiação ou carta da entidade.

Observação: no próprio formulário haverá um espaço para anexar esses documentos.

TAXA DE INSCRIÇÃO:

Prazo: de 15 de abril de 2022 a 31 de maio de 2022.

Valor para o Nível Técnico: R\$ 150,00

Valor para o Nível Artístico: R\$ 100,00

Informações de pagamento:

Razão social: Confederação Brasileira de Desportos no Gelo

CNPJ: 01.195.713/0001-10

Banco: Bradesco - 237

Operação: Pessoa Jurídica

Agência: 085

Conta Corrente : 455325-0

A comprovação do pagamento da taxa de inscrição deverá ser anexada junto ao Formulário de Inscrição.

Comprovantes enviados após esta data não serão aceitos e a inscrição do atleta não será realizada.

Para estrangeiros que não tem conta no Brasil o pagamento deverá ser efetuado no ato do credenciamento, em espécie da moeda corrente brasileira (real). Para isso, uma declaração deve ser anexada no lugar do comprovante de pagamento. O modelo da declaração estará no site da CBDG, e deverá ser preenchida, assinada e anexada em local próprio no formulário

As taxas de inscrição não serão devolvidas, na única hipótese em que se admitirá a devolução desta taxa, será no caso de cancelamento da competição por motivos de força maior.

6. Draw – Sorteio da Ordem de Patinação:



CBDG

A ordem de patinação dentro de cada categoria será informada na hora do credenciamento.

7. Vestuário e Equipamento – Singles:

a. As roupas dos competidores devem ser modestas, dignas e apropriadas para competições esportivas, não vistosas ou de design teatral. Roupas podem, no entanto, refletir o caráter da música escolhida.

b. A roupa de patinação usada na competição real ou no aquecimento/reconhecimento de pista não pode ter qualquer forma de publicidade.

c. A roupa não pode dar a aparência de nudez excessiva. Embora seja aceitável o uso razoável de tecidos da cor da pele do competidor, atletas e treinadores devem considerar a idade, maturidade e desenvolvimento do(a) patinador(a) e garantir que o uso de tais tecidos seja apropriado, de bom gosto e respeitoso.

d. Adereços, penas e objetos que possam cair na superfície do gelo são proibidos; qualquer ornamentação presa ao vestuário deve ser firmemente afixada de modo a não cair enquanto patina em condições normais de competição.

e. Homens devem usar calças; não meias. As senhoras podem usar saias, calças e collants.

f. Todos os competidores devem manter seus equipamentos e roupas e guardá-los com cuidado. Botas devem ser apresentadas da melhor forma possível. Capas de inicialização podem ser usadas. As lâminas devem ser afiadas para produzir uma seção transversal plana e côncava sem alterar a largura da lâmina, conforme medido entre as duas bordas. No entanto, é permitido um ligeiro afunilamento ou estreitamento da seção transversal da lâmina.

8. Música – Singles e Grupo:

Tipo de Música:



CBDG

a. A música em eventos individuais será selecionada pelo(a) competidor(a); para todos os programas, os vocais são permitidos. A coreografia deve ser apropriada para a música.

b. Nenhum tipo de indicação ou sinal (bipe, campainhas, etc.) pode preceder a música do(a) patinador(a).

c. A entrega da música do programa será feita nos dias:

DIA 21 DE JULHO (QUINTA-FEIRA)

16:00 - 20:00: Credenciamento (horário 1)

OU DIA 22 DE JULHO (SEXTA-FEIRA)

09:00 - 12:00: Credenciamento (horário 2)

Deverá ser entregue duas cópias da música para cada programa (curto e livre) e 2 cópias para campeonato artístico de cada categoria (singles e grupo), no formato MP3 em pendrive.

9. Duração da Patinação – Singles:

a. O tempo de duração começa a contar a partir do momento em que o(a) patinador(a) começa a se mover ou patinar. O tempo para quando o(a) patinador(a) para completamente no final do programa.

b. Se a música terminar antes de o(a) patinador(a) concluir a apresentação, apenas os elementos executados até o final da música serão marcados. Uma dedução será aplicada de acordo com o determinado no IJS.

c. Caso o(a) patinador(a) conclua a apresentação antes do final da música, uma dedução será aplicada de acordo com o determinado no IJS.

10. Início Atrasado ou Reinício – Singles:

a. Se o ritmo ou a qualidade da música for deficiente, o(s) competidor(es) deve(m) parar de patinar e notificar o referee do evento. Nenhuma reinicialização pode ser feita se o(a) competidor(a) não informar ao referee do evento dentro de 30 segundos do início. Se a interrupção ocorrer após a marca de 30 segundos, o



CBDG

desempenho continuará do ponto de interrupção. A música de back-up deve estar prontamente disponível no lado da pista. Nenhuma dedução será feita pelo referee do evento ou pelos juízes.

b. Se ocorrer uma interrupção ou parada na música ou qualquer outra condição adversa não relacionada ao(s) competidor(es) ou ao equipamento do (a) competidor (a), como iluminação, condição de gelo, etc., o(a) competidor(a) deve parar de patinar com o sinal acústico do referee do evento ou informe ao referee do evento. Imediatamente após o problema ter sido resolvido, o(s) competidor(es) continuarão do ponto de interrupção. Se, no entanto, a interrupção durar mais de 10 minutos, haverá um segundo período de aquecimento.

c. Se um(a) competidor(a) for lesionado(a) durante a performance, ou outra condição adversa relacionada ao competidor(a) (como problemas de saúde ou danos inesperados ao vestuário ou equipamento do competidor) que venha a impedir a patinação do(a) competidor(a), o(a) competidor(a) deve parar de patinar, ou será direcionado(a) a fazer através um sinal acústico dado pelo referee do evento.

d. Se as condições adversas puderem ser remediadas sem demora e o(s) competidor(es) retomar(em) o programa sem reportar ao referee do evento, o referee do evento aplicará uma dedução para a interrupção do evento de acordo com regra específica do IJS.

e. Se as condições adversas não puderem ser solucionadas sem demora e o(s) competidor(es) se reportar ao árbitro do evento dentro de 40 segundos, o árbitro do evento permitirá um período adicional de até três minutos para o(a) competidor(a) voltar a patinar. O período de tempo adicional começa no momento em que o(a) competidor(a) se reportar ao referee do evento. O referee do evento aplicará uma dedução de acordo com regra específica existente no IJS para toda a interrupção. Se o(a) competidor(a) não se reportar ao referee do evento dentro de 40 segundos ou não retornar ao programa dentro do período adicional de três minutos, o(a) competidor(a) será considerado(a) desclassificado (a).

f. Nos eventos julgados utilizando o IJS, o referee do evento decidirá e indicará ao especialista técnico onde está o ponto de interrupção. Se o painel técnico decidir que a interrupção ocorreu na entrada ou durante um elemento, o painel técnico chamará o elemento de acordo com os princípios usuais de chamada, e o especialista



CBDG

técnico informará ao árbitro do evento sobre essas decisões. O ponto de onde o(a) competidor(a) tem que continuar o programa será decidido e comunicado ao competidor, aos juízes e ao painel técnico pelo referee do evento: se é do ponto de interrupção ou, se o painel técnico tiver decidido que a interrupção ocorreu na entrada ou durante um elemento, do ponto imediatamente após este elemento.

g. Se, na opinião do referee do evento, for necessária atenção médica, o referee do evento deve parar o desempenho. O referee do evento, depois de consultar o pessoal médico, se disponível, decidirá se o(s) competidor(es) está apto(a) a continuar seu programa sem riscos adicionais para si ou para seus parceiros / colegas de equipe, se aplicável. Haverá um máximo de um subsídio de três minutos para avaliação antes que seja solicitado ao referee a tomar sua decisão. Se o referee do evento determinar que o(a) competidor(a) não está apto(a) para continuar, o(a) competidor(a) será considerado(a) desclassificado(a).

h. Se um(a) competidor(a), que deveria patinar em primeiro lugar no seu grupo, está lesionado(a), ou qualquer outra condição adversa relacionada ao competidor ou o equipamento do(a) competidor(a) estiver impedindo a patinação do (a) mesmo (a) ocorrer durante o período de aquecimento, e o tempo antes do início do programa não é suficiente para remediar a condição adversa, o referee do evento permitirá ao competidor até três minutos adicionais antes que o(a) competidor(a) seja chamado para o iniciar o programa. Nenhuma dedução se aplica.

i. Se qualquer competidor(a) ao entrar no gelo e for chamado(a) para iniciar o programa é lesionado(a), ou qualquer outra condição adversa relacionada ao competidor(a) ou equipamento do(a) mesmo(a) estiver impedindo que a patinação ocorra, e o tempo antes do início do programa não é suficiente para remediar o adverso, nesta condição, o referee do evento permitirá ao competidor(a) até três minutos adicionais antes que o(a) competidor(a) seja chamado para o início. O árbitro do evento aplicará uma dedução de acordo com a regra específica do IJS.

j. Se qualquer competidor(a) é chamado(a) para o início e assumir a posição inicial for lesionado(a) ou qualquer outra condição adversa relacionada ao competidor(a) ou ao equipamento do(a) mesmo(a) estiver impedindo a patinação do(a) competidor(a), a regra de Call to Start se aplica. Se sessenta (60) segundos não forem suficientes para remediar a condição adversa, o árbitro do evento permitirá ao



competidor (a) até três minutos adicionais, aplicando uma dedução para toda a interrupção, conforme a regra específica do IJS.

k. Nenhuma reinicialização de todo o programa é permitida, exceto para músicas deficientes.

l. Se um(a) competidor(a) for incapaz de completar o programa, nenhuma marca será atribuída, e o(a) competidor(a) será considerado(a) como desclassificado(a). O mesmo se aplica à situação em que um(a) competidor(a) tem a oportunidade de continuar o programa a partir do ponto de interrupção e mais uma vez não consegue concluir o programa.

11. Regras Gerais – Aquecimento:

O Referee terá o poder de alterar o cronograma, tempos de aquecimento e tamanhos de grupo em todos os níveis e categorias de idade Singles.

Em caso de interrupção na competição de mais de 10 minutos, devido a circunstâncias imprevistas, os patinadores em questão terão permissão para um segundo período de aquecimento de seis minutos no caso de Singles.

Após o tempo de aquecimento destinado a um grupo, nenhum(a) patinador(a) deste grupo, em nenhuma outra hora, a menos que autorizado(a) de outra forma pelo referee, pode praticar por qualquer período de tempo na superfície oficial do gelo ou em qualquer outra superfície de gelo até que o segmento do evento tenha concluído. Esta regra não afeta o grupo de aquecimento oficial do(a) patinador(a) nem o tempo imediatamente anterior à chamada de seu nome pelo locutor. O(a) patinador(a) que violar esta regra será desclassificado(a) da competição.

Antes do início de qualquer segmento da Competição, o referee deve permitir um período de aquecimento em grupos da seguinte maneira:

- Nível Pré-iniciante: Aquecimento de 3 minutos em grupos de até seis patinadores.



CBDG

- Nível Iniciante, Pré-básico e Básico : Aquecimento de 4 minutos em grupos de até seis patinadores.
- Nível Juvenil e Intermediário : Aquecimento de 5 minutos em grupos de até 5 patinadores.
- Nível Adulto (todos): Aquecimento de 6 minutos em grupos de até 4 patinadores.
- Nível Artístico Singles: Aquecimento de 6 minutos em grupos de até 6 patinadores
- Nível Artístico Grupos: Aquecimento de 6 minutos em grupos de até 3 grupos.

12. Call to Start (para todos os eventos Singles e Artístico Grupo):

Antes de cada apresentação, o nome do(a) competidor(a) será chamado. O Estado da Federação que representa também será anunciado para os atletas brasileiros e o país para os atletas estrangeiros.

Todos os competidores singles e grupo artístico devem tomar a posição inicial de cada segmento da competição (programa curto, programa livre ou programa artístico) em até 30 segundos após o nome do(a) competidor(a)/grupo ter sido anunciado. Se o(a) competidor(a)/grupo não tiver tomado sua posição inicial dentro de 30 segundos após o seu nome ser anunciado, o árbitro irá deduzir 1,00. Se o(a) competidor(a)/grupo não tiver tomado sua posição inicial dentro de 60 segundos após o seu nome ser anunciado, o(a) competidor(a)/grupo será considerado(a) desclassificado(a).

a. Se um(a) competidor(a)/grupo inscrito, não fizer o registro, não entregar a música ou não comparecer ao aquecimento, tal competidor(a)/grupo será considerado(a) oficialmente desclassificado(a), e o nome do(a) competidor(a)/grupo não será anunciado.

b. Os competidores devem agradecer ao painel técnico e público no centro do gelo e sair sem atrasos indevidos.

13. Campeonato Singles:

a. Programa Curto e Programa Livre - Requisitos gerais:



- A ordem de patinação dos elementos requeridos é opcional.
- Os elementos são restritos quanto ao número de vezes que o elemento é executado.
- Música vocal é permitida.
- Patinar utilizando toda a superfície do gelo.
- O(a) patinador(a) pode usar elementos de um nível anterior.
- Não podem ser utilizados elementos de níveis superiores.
- Na execução de Sequências de Passo e/ou Sequências Coreográficas, os movimentos devem ser realizados de forma perceptiva e identificável, com fios corretos para serem consideradas válidas para os juízes.
- Todos os arabesques devem ser executados com a perna livre pelo menos paralela à superfície do gelo e mantidas em posição por pelo menos tempo suficiente para tornar o elemento prontamente identificável para o público e para os juízes.
- Todos os saltos necessários devem ser executados como saltos individuais ou conforme indicado no regulamento oficial (combo ou sequência de acordo com o nível).
- Os spins só serão considerados se forem realizados corretamente: no Sit Spin a perna flexionada deve ser pelo menos paralela à superfície do gelo; no Camel Spin, a perna livre deve estar a um ângulo de pelo menos 90 graus do gelo. As rotações serão contadas a partir do momento em que o patinador chegar à posição correta. Se o patinador sair dessa posição e depois retornar à posição correta, a contagem de voltas será reiniciada.
- O tempo de patinação varia de acordo com o nível e não deve exceder o tempo máximo permitido. Os patinadores possuem uma tolerância de mais ou menos 10 segundos para realizar o programa.

IMPORTANTE: Todos os elementos necessários ao nível no qual o(a) patinador(a) está competindo devem ser adequados ao tamanho da pista em que o campeonato será realizado, sem prejuízo da qualidade do desempenho ou do número de elementos ou repetições (se aplicável).

14. Campeonato Artístico:



a. Julgamento:

1. As apresentações serão julgadas do ponto de vista do entretenimento, por qualidades teatrais e artísticas.

2. As habilidades técnicas de patinação e dificuldade não serão recompensadas como tal; no entanto, a patinação deve ser o elemento principal do desempenho e ter qualidade suficiente para suportar os elementos teatrais selecionados.

3. Quedas não intencionais, elementos de patinação mal executados e óbvias perdas de controle afetarão negativamente as marcas do(a) competidor(a)/equipe.

4. A dificuldade de salto não é recompensada nas notas dos juízes, portanto, saltos, se coreografados, devem ser realizados com estilo, fluxo e confiança.

5. Os elementos artísticos avaliados incluirão, mas não se limitam, a:

a) Reflexão da musicalidade no que se refere ao conceito do programa

b) Projeção

c) Energia

d) Tempo

e) Atuação

f) Habilidades de patinar de acordo com a música

g) Uso de adereços e cenário

h) Interação (apenas grupos)

i) Nota: pausas prolongadas para expressar as letras são desencorajadas

6. O sistema de julgamento utilizado será o IJS:

a) Serão julgados somente componentes.

b) Nenhuma nota para a patinação técnica será concedida.

7. Deduções serão aplicadas por negligência relativa a: fantasias, adereços, duração de programa.

Artístico: Singles e Grupos:

1. Um(a) patinador(a) pode se inscrever para competir na categoria Artístico em singles e em grupo .

2. Singles: são performances artísticas com somente um(a) patinador(a).

3. Grupos: são performances artísticas com dois a sete patinadores.

4. Adereços e cenário são permitidos durante a execução do programa.

5. Nenhum adereço ou cenário é permitido no gelo durante o aquecimento.



CBDG

Timing:

O tempo do programa começará com o primeiro movimento intencional de qualquer patinador(a), seja em singles ou em grupo.

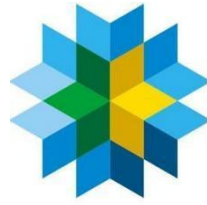
Regras de cenário e props:

1. Adereços e cenários devem ser colocados e removidos:

- Sem ajuda, pelos competidores individuais com duração total de até um minuto.
- Sem ajuda, pelas equipes do grupo dentro de dois minutos no máximo para configuração e dois minutos no máximo para remoção. Quem não está patinando não pode entrar no gelo.

2. Geral:

- A inclusão de cenários e/ou adereços não é obrigatória.
- Todo o cenário será portátil e não requer nenhum meio mecânico para transporte (ou seja, empilhadeira, etc.). Seu movimento será de responsabilidade do(a) patinador(a) ou do grupo.
 - Uma dedução obrigatória de 1,0 pode ser aplicada por cada juiz conforme instruído pelo árbitro para as seguintes violações:
 - Por razões de segurança, nenhum dispositivo de propulsão será permitido. Isso inclui itens como canhões e trampolins. Aparelhos como esses, que poderiam ser usados para ajudar os patinadores a pular no ar, NÃO são permitidos.
 - O uso de fumaça, fogo, gelo seco, líquidos, animais vivos, penas, máquinas de bolhas ou qualquer substância que possa prejudicar a superfície do gelo e/ou patinadores não é permitido.
 - Nenhum projétil é permitido.
 - Todos os adereços devem estar sob o controle do(s) patinador(es); por exemplo, imagens ou objetos controlados remotamente.
 - Não são permitidos espelhos ou vidros de qualquer tipo no gelo.
 - Pessoas não podem ser usadas como adereços.



CBDG

- Para configurações de grupo (2:00 max): Um anúncio será feito após decorrido 1 minuto. Outro anúncio será feito quando restarem 30 segundos. Na marca de 2 minutos, é feito um anúncio de que o tempo de configuração terminou. O set-up deve estar completo, e os patinadores devem estar em sua posição inicial antes do anúncio de dois minutos ser feito.
- Não haverá contagem regressiva do tempo anunciado para patinadores individuais ou grupos.
- Se um(a) competidor(a) tiver alguma dúvida sobre a segurança de seu desempenho, o referee deverá ser consultado.

Definições Singles:

FREE SKATE:

Consiste em um programa bem equilibrado de elementos de patinação livre, como saltos, spins, steps e outros movimentos de ligação executados com um mínimo de patinação em dois pés, em harmonia com a música escolhida pelo(a) patinador(a). Dentro dos requisitos de programa bem equilibrados aplicáveis do nível do(a) patinador(a), ele(a) tem total liberdade para selecionar os elementos de patinação livre. Todos os elementos devem ser interligados, utilizando-se steps de natureza diferente e por outros movimentos de patinação, ao mesmo tempo em que se deve utilizar toda a superfície do gelo (os cruzamentos para a frente e para trás não são considerados como passos de ligação). Atenção especial deve ser dada à coreografia, expressão, interpretação da música, trabalho de pés intrincado e transições entre elementos.

SALTO:

Elementos de salto: Um salto individual, uma combinação de saltos ou uma sequência de saltos. (Exemplo: Um salto individual é contado como um elemento de salto; uma combinação de salto é contada como um elemento de salto; uma sequência de salto é contada como um elemento de salto).

- Salto Individual: Um salto realizado por si só (por exemplo, não como uma combinação de saltos ou sequência).



CBDG

- Combinação de saltos: em uma combinação de saltos o pé de landing de um salto é o pé de take off do próximo salto. Uma volta completa no gelo entre os saltos (pé livre pode tocar o gelo, mas sem transferência de peso) mantém o elemento no quadro da definição de uma combinação de salto (mas com um erro). Uma combinação de salto pode consistir nos mesmos ou diferentes saltos.
- Se os saltos estiverem conectados com um salto não listado, o elemento é chamado de sequência de saltos, independentemente de quantos saltos listados são feitos consecutivamente.
- Um Euler (half-loop) é considerado como um salto com valor na SOV, quando usado em combinações/sequências.
- Se o primeiro salto de uma combinação de dois saltos não for bem sucedido e se transformar em um salto não listado, a unidade ainda será considerada como uma combinação de saltos.
- Sequência de saltos: Uma sequência de saltos pode consistir em qualquer salto de qualquer número de rotações imediatamente seguidos de um salto tipo Axel com qualquer número de rotações.
- Repetições do salto: Cada nível tem diferentes limitações nas quais os saltos podem ser repetidos; no entanto, as seguintes regras são consistentemente aplicadas em cada nível:
- Saltos com o mesmo nome, mas números diferentes de voltas são considerados saltos diferentes. Por exemplo, um loop duplo é considerado um salto diferente de um loop triplo;
- Se um salto que só pode ser repetido como parte de uma combinação de saltos ou sequência de saltos é executado duas vezes como um salto solo, a segunda execução receberá apenas 70% do valor base e será pontuado de acordo com a descrição abaixo:
 - Um programa não é considerado equilibrado quando contém um número extra ou menor que o número mínimo necessário de um elemento ou quando não há etapas de conexão entre os elementos.
 - Se um salto for executado mais vezes do que o permitido, a tentativa adicional será tratada como um elemento adicional e não será considerada, mas contará para o número máximo de elementos de salto. Se o salto adicional for executado em uma combinação ou sequência, somente o salto individual que não estiver de acordo com os



CBDG

requisitos não terá valor. Os saltos são considerados na ordem de execução. Como o salto triplo e o salto triplo Walley são muito semelhantes em natureza e iguais em valor, o (a) patinador (a) pode executar apenas um ou outro, mas não ambos.

- Salto não listados: Saltos que não estão listados no SOV (por exemplo, Walley, Split Jump, Inside Axel com qualquer número de voltas decolando da borda interna para frente, etc.) não serão contados como um elemento de salto, mas podem ser usados como uma entrada especial para o salto a ser considerado na marca para Transições.
- Saltos “faltando rotação” (under rotated): Um salto será considerado como “under rotated” se houver falta de rotação de mais de 1/4 de volta, mas menos de 1/2 de voltas. Um salto sub-rotacionado será indicado pelo Painel Técnico aos Juízes e nos protocolos com um símbolo “<” após o código do elemento.
- Saltos “rebaixados” (downgraded): o salto será considerado como “downgraded” se tiver falta de rotação de 1/2 voltas ou mais. Um salto rebaixado será indicado pelo Painel Técnico aos Juízes e nos protocolos com um símbolo “<<” após o código do elemento.
- Take-Off “roubado”: Um take off para a frente claro (para trás para o salto do tipo Axel) será considerado como um salto rebaixado.
- Attempted Jump: O que é uma tentativa? Por princípio, uma preparação clara para um take off de um salto, pisar com o fio de entrada ou colocar a ponta freio no gelo e deixar o gelo com ou sem uma volta é considerada uma tentativa de salto e não recebe nenhum valor.
- Entrada de salto no fio errado (Flip / Lutz): No flip, a entrada do salto é no fio interno de costas. No lutz a entrada é no fio externo de costas. Se o fio de entrada no salto não estiver correto e, limpo e claramente identificável, o TP (Technical Pannel) indica o erro para os juízes usando os sinais “e” (Fio errado) e “!” (Atenção).
- Saltos extras: Se um salto extra for executado, somente o salto individual que não estiver de acordo com os requisitos não terá valor. Todos os saltos extras são chamados e marcados com um *. Os saltos são considerados na ordem de execução.
- Considerando que toda a competição terá um programa livre, as seguintes regras se aplicam a repetições:



CBDG

- Primeira Repetição de um Salto Triplo / Quad: Primeira repetição de um salto triplo ou quad com o mesmo nome e o mesmo número de voltas sem um deles estar em uma combinação / sequência de salto: ambos os saltos serão contados como saltos solo, mas o segundo desses saltos será marcado com o sinal “+ REP” e receberá 70% do valor base com o resultado arredondado para duas casas decimais.
- Primeira Repetição de um salto duplo: Primeira repetição de um salto duplo como um salto individual ou em uma combinação / sequência de salto: os dois saltos receberão o valor base completo.
- Segunda / Terceira Repetição de um Salto Duplo / Triplo / Quad: Segunda / terceira repetição de um salto duplo ou triplo ou quad com o mesmo nome e o mesmo número de voltas que um salto solo ou numa combinação / sequência de salto: apenas os saltos que não estiverem de acordo com os requisitos não receberão nenhum valor, mas o resto dos saltos da combinação / sequência será contado.
- Segundo Jump Combo com 3 Saltos: Somente os saltos que não estiverem de acordo com os requisitos não receberão nenhum valor.
- Mais de 3 Combinações / Sequências de Saltos: Se o número de combinações ou sequências de saltos forem mais de três, apenas o primeiro salto das combinações / sequências de saltos extras é contado. Este salto será marcado com o sinal “+ REP” e receberá 70% do valor base (como uma repetição de uma combinação / sequência de salto), por ex. 3Lo + 3T * + REP, 3Lo + 3T * + 2A * + REP etc.
- Execuções de um Salto Não Contado na Combinação ou Sequência de Salto: Se numa combinação ou sequência de saltos um (a) patinador (a) cair ou sair de um salto e imediatamente executa outro salto, o salto após o erro não é contado, e a chamada será o salto executado antes do erro + combo / sequência + o salto executado. Os saltos após o erro são marcados com um *.

Requerimentos para o elemento Salto:

Saltos de rotação completa: sinais < e << indicam um erro. Os valores de base para estes saltos estão listados na tabela SOV.



CBDG

O salto com o sinal << é avaliado com o SOV do mesmo salto, mas com uma volta a menos.

Uso do fio correto para o take off do F/Lz: sinais “e” e “!” indicam um erro. Os valores de base destes saltos estão listados na tabela SOV.

O sinal “!” permite que o salto mantenha seu valor de base original.

Se os dois sinais < e “e” forem aplicados ao mesmo salto, os valores base destes saltos estão listados na tabela SOV.

Esclarecimento de Tipos de Dificuldades para Saltos em Singles - Temporada 2022/2023:

Um salto será considerado como “under-rotated” se estiver faltando $\frac{1}{4}$ de volta ou mais, porém menos do que $\frac{1}{2}$ volta.

O salto Flip tem seu take off saindo de um fio interno de costas. O salto Lutz tem seu take off de um fio externo de costas. O Painel Técnico decide a respeito do fio de take off destes saltos e indica possíveis erros com os sinais “e” e “!”. Em casos de erros graves o sinal “e”) o valor base do salto e a GOE são reduzidos. Em casos de erros menores (sinal “!”) o valor base permanece, mas a GOE é reduzida.

No Programa Curto, saltos que não cumpram os elementos obrigatórios (incluindo número incorreto de voltas) não terão valor (no value), mas bloquearão um espaço de julgamento de saltos, se houver algum vazio. Se uma combinação de dois saltos duplos não é permitida (Sênior masculino e feminino e Júnior masculino), este salto terá menor valor após se considerar os sinais <; <<e não irá contar (ex: 2Lz+2T*; 2T*+2Lo; 2Lz|<+2t*; 2F<<+2T*)

No Programa Curto, a GOE final deverá ser -5, se o Elemento Salto não estiver de acordo com o conteúdo obrigatório. Isto significa que, por exemplo, ou o Elemento Salto possui o número errado de voltas, ou o salto foi repetido ou a combinação de saltos só tem um salto e o sinal + COMBO.

Repetições no Programa Curto: Se o mesmo salto for executado duas vezes, uma como um salto individual e outra vez como parte de uma combinação de saltos, a segunda execução não será contada (se esta repetição de salto acontecer em uma combinação de saltos, somente o salto que não está de acordo com o conteúdo obrigatório não será contado).



CBDG

Elementos extras de saltos individuais no Programa Livre: Se um ou mais saltos extras forem executados, somente o salto individual, que não está de acordo com as regras, terá “no value”. Os saltos são considerados na ordem de execução.

Sequências de Salto no Programa Livre: uma sequência de saltos consiste em 2 (dois) saltos com qualquer número de voltas, começando com qualquer salto listado, imediatamente seguido por um salto tipo Axel com um passo diretamente seguido após o landing do salto anterior é o take off do salto Axel.

Single Euler entre dois saltos listados em uma Combinação de Saltos: Single Euler (1Eu) faltando meia volta ou mais será considerado como “downgraded” (<<). Neste caso, os juízes aplicarão a redução para um salto “downgraded”. Se em um Single Euler faltar menos de 1/2 de volta, **não será considerado** um salto “under-rotated” (<) pelo painel técnico. Se Single Euler não está claramente executado, ou é executado como um “step over”, os juízes aplicarão a redução na GOE.

SPIN:

Um giro deve ter o número mínimo de rotações; entretanto, um giro com menos de três rotações, a menos que seja indicado de outra forma nos elementos requeridos correspondentes, é considerado um movimento de patinação e não um giro. Para qualquer giro com mudança de pé, a mudança deve ser precedida e seguida por uma posição de giro com pelo menos três voltas. O número mínimo de rotações necessárias deve ser contado a partir da entrada do giro até a sua saída (exceto o encerramento final speed spin).

Existem três posições básicas de rotação:

1. Camel: perna livre para trás com o joelho mais alto que o nível do quadril; entretanto, Layback, Biellmann e variações semelhantes ainda são consideradas como upright spins;

2. Sit: A parte superior da perna de patinação, pelo menos, paralela ao gelo;

3. Upright - na posição vertical: Qualquer posição com a perna de patinação estendida ou levemente flexionada que não seja uma posição Camel.

a. Rotação de Layback: Uma rotação vertical na qual a cabeça e os ombros estão inclinados para trás com as costas arqueadas. A posição da perna livre é opcional.

b. Rotação lateral inclinada: uma rotação vertical na qual a cabeça e os ombros estão inclinados para os lados e a parte superior do corpo é arqueada. A posição da perna livre é opcional. Todas as posições de rotação não de acordo com as definições



CBDG

acima são consideradas posições não básicas. O Biellmann Spin é considerado uma variação difícil do Layback.

Em um evento julgado usando IJS, um spin que não tenha posição básica com pelo menos duas voltas contínuas não terá valor a menos que indicado de outra forma em uma Notificação Técnica.

Se um (a) patinador (a) cair ao entrar em um giro, um movimento de giro ou rotação é permitido imediatamente após a queda, com a finalidade de preencher o tempo. Este movimento adicional de rotação / rotação não será contado como um elemento.

Tipos de spins:

1. Combinação de spins: deve ter no mínimo duas posições básicas diferentes com duas rotações em cada uma dessas posições em qualquer ponto do spin. Deve consistir em mudanças de pé e / ou posição conforme especificado. Uma mudança de pé e uma mudança de posição podem ser feitas ao mesmo tempo ou separadamente. Para receber o valor total, uma combinação de spin deve incluir todas as três posições básicas. Se os centros do spin antes e depois de uma mudança de pé estiverem muito distantes, e os critérios para dois giros forem cumpridos, somente a parte antes da troca de pé será contada e considerada para características de nível.

O número de voltas em posições que não são básicas é contado no número total de voltas, mas mudar para uma posição não básica não é considerado como uma mudança de posição, que pode ser apenas de uma posição básica para outra posição básica.

2. Spin em uma posição: pode trocar de pé (se permitido), mas não pode mudar de posição. Posições não básicas são permitidas e contadas no número total de voltas, mas, não são elegíveis como recursos para aumentar o nível. A posição de conclusão no final do spin (final wind-up) não é considerada uma outra posição, independentemente do número de voltas, desde que nenhuma característica adicional (mudança de fio, variação de posição, etc.) seja realizada no final do spin.

3. Fly Spin : Um spin com uma entrada fly, sem mudança de pé e sem mudança de posição. Posições não básicas são permitidas e contadas no número total de voltas,



CBDG

mas não são elegíveis como recursos para aumentar o nível. A posição de conclusão no final do spin (final wind-up) não é considerada uma outra posição, independentemente do número de voltas, desde que nenhuma característica adicional (mudança de fio, variação de posição, etc.) seja realizada no final do spin.

Um spin que começa com um salto e também muda de pés e / ou posição é considerado um spin com uma entrada fly, não um fly spin.

Quando um spin é iniciado com um salto, nenhuma rotação é permitida no gelo antes da take off.

4. Character: Em uma patinação livre bem balanceada, cada spin realizado deve ter um character diferente (abreviação). Abreviações podem ser encontradas na Escala de Valores ISU para Singles (SOV). O character também é chamado de "natureza":

a. Um spin que começa com uma entrada de costas e um spin que começa com uma entrada direta são considerados como tendo o mesmo character se forem do mesmo tipo de spin. Um sit spin com uma entrada de frente tem o mesmo character que um spin com uma entrada de costas, e uma combinação de spin com uma mudança de pé e uma entrada de frente tem o mesmo character que uma combinação de spin com uma mudança de pé e uma entrada de costas.

b. Um spin com uma entrada fly tem um character diferente de um spin sem uma entrada fly.

c. Um spin com uma mudança de pé tem um character diferente de um spin sem uma mudança de pé.

d. Todas as combinações de spin sem uma mudança de pé e nenhuma entrada fly são consideradas como tendo o mesmo character, independentemente do número ou tipos de posições. (O mesmo vale para combinações de spin com uma entrada fly).

e. Todas as combinações de spin com uma mudança de pé e nenhuma entrada fly são consideradas como tendo o mesmo character, independentemente do número ou tipos de posições e do número de mudanças de pé. (O mesmo vale para combinações de spin com uma entrada fly).

5. Níveis de Dificuldade:



CBDG

Os níveis de dificuldade de um spin são os seguintes: Nível Básico (B), 1, 2, 3 e 4, dependendo do nível técnico do(a) patinador(a), e do número de variações exibido pelo mesmo.

Variações difíceis (contadas tantas vezes quanto realizadas com limitações especificadas abaixo):

1. Mudança de pé executada por salto .
2. Saltar dentro de um spin sem trocar os pés.
3. Mudança de posição difícil no mesmo pé.
4. Entrada difícil em um spin.
5. Mudança de fio limpa no Sit spin (somente backward inside para forward outside), Camel, Layback e Posição Biellmann.
6. Efetuar todas as 3 posições básicas no segundo pé.
7. Spin em ambas as direções, uma imediatamente após a outra em sit ou camel spin.
8. Aumento claro de velocidade em camel, sit, layback ou posição Biellmann .
9. Pelo menos 8 rev. sem mudanças de posição / variação, pé ou fio (camel, layback, variação difícil de qualquer posição básica ou apenas para combinações de posição não básica).
10. Variação difícil da entrada Fly em spins / spins com uma entrada Fly.

Características adicionais para o Layback spin:

1. Uma mudança clara de posição para trás ou para os lados, pelo menos 2 rev. em cada posição (conta também se a posição de Layback é parte de qualquer outro spin).
2. Posição de Biellmann após Layback Spin (Short program - após 8 rotações em layback Spin).

Características acima numeradas de 2 a 9, 11 a 13 contam apenas uma vez por programa (primeira vez que são tentadas).

Característica de 10 voltas em uma posição, apenas uma vez por programa (no primeiro spin em que é realizado com sucesso; se neste spin forem efetuadas 8 rotações em ambos os pés, qualquer uma dessas execuções pode ser contada em favor do (a) patinador (a)).



Qualquer categoria de variação de spin difícil em uma posição básica conta apenas uma vez por programa (primeira vez em que é tentado).

Uma variação difícil em uma posição não básica conta uma vez por programa no spin combination somente (primeira vez que é tentada).

Em qualquer giro com mudança de pé, o número máximo de características atingidas em um pé é dois (2).

Requisitos para o elemento Spin:

1. Para flying spins (sem mudança de pé e apenas uma posição) do Programa Curto e do Programa Livre, as seguintes características são necessárias: um salto visível e claro. O sinal "V" indica que esse requisito não foi atendido. Os valores base dos spins com o sinal "V" estão listados na tabela SOV.
2. Os valores base das combinações de spin com apenas 2 posições básicas (pelo menos 2 voltas em cada uma dessas posições) também estão listados na tabela SOV.
3. Todos os spins com mudança de pé devem ter 3 voltas em cada pé. No Programa Curto, se este requisito não for cumprido, o spin ficará "sem valor" (no value). No Programa Livre, o sinal "V" indica que este requisito não foi cumprido. Os valores base de spins com o sinal "V" estão listados na tabela SOV.
4. Spin em uma posição com troca de pé deve ter 2 voltas na posição básica escolhida, em cada pé. No Programa Curto, se este requisito não é cumprido, o spin será "Sem Valor" (no value). No Programa Livre, o sinal "V" indica que esse requisito não foi cumprido. Os valores de base dos spins com o sinal "V" estão listados na tabela SOV.
5. Para flying spins (sem mudança de pé e apenas uma posição) do Programa Curto e do Programa Livre, as seguintes características são necessárias: um salto visível e claro. O sinal "V" indica que esse requisito não foi atendido. Os valores base dos spins com o sinal "V" estão listados na tabela SOV.
6. Os valores base das combinações de spin com apenas 2 posições básicas (pelo menos 2 voltas em cada uma dessas posições) também estão listados na tabela SOV.



CBDG

7. Todos os spins com mudança de pé devem ter 3 voltas em cada pé. No Programa Curto, se este requisito não for cumprido, o spin ficará "sem valor" (no value). No Programa Livre, o sinal "V" indica que este requisito não foi cumprido. Os valores base de spins com o sinal "V" estão listados na tabela SOV.
8. Spin em uma posição com troca de pé deve ter 2 voltas na posição básica escolhida, em cada pé. No Programa Curto, se este requisito não é cumprido, o spin será "Sem Valor" (no value). No Programa Livre, o sinal "V" indica que esse requisito não foi cumprido. Os valores de base dos spins com o sinal "V" estão listados na tabela SOV.

Esclarecimento de Tipos de Dificuldades para Spins em Singles - Temporada 2022/2023:

Uma variação de rotação difícil da posição é um movimento da parte do corpo, perna, braço, mão ou cabeça, que requer força ou flexibilidade e que tem um efeito sobre o equilíbrio do núcleo do corpo principal. Apenas essas variações podem aumentar o nível.

Existem 11 categorias de variações difíceis, entre elas 3 em posição de camel spin com base na direção do linha do ombro: camel forward (CF) - com a linha do ombro paralela ao gelo; camel sideways (CS) - com o ombro linha torcida para uma posição vertical; camel upward (CU) - com a linha do ombro torcida mais do que a posição vertical.

Se a perna livre cai por um longo tempo enquanto se prepara para uma variação difícil de camel, a característica correspondente de nível ainda é concedida, mas os Juízes aplicarão a redução do GOE para "posição (s) deficiente / desajeitada / inestética".

"Mudança de pé executada por salto" e "Saltar dentro de um spin sem mudança de pé": são concedidos somente se o (a) patinador (a) atinge uma posição básica dentro das primeiras 2 voltas após o pouso.



CBDG

“Ambas as direções seguem imediatamente uma à outra em sit spin ou camel spin”: execução de spins em ambas as direções (no sentido horário e no sentido anti-horário), que seguem imediatamente um ao outro, será contado como uma característica de nível para sit e camel em posições básicas. É necessário um mínimo de 3 rotações em cada direção. Um spin executado em ambas as direções como acima é considerado como um Spin.

"Variação difícil da posição de fly spins / spins com uma entrada fly": é concedida somente se a posição de fly é realmente difícil e o (a) patinador (a) alcança uma posição básica dentro de 2 rotações após o pouso. Entrada de fly camel normal não bloqueia a possibilidade de contar esta entrada como nível de dificuldade.

Windmill (ilusion) será considerado como uma característica de nível apenas na primeira tentativa.

STEP SEQUENCE:

Uma série de steps, turns e / ou movimentos não listados. Todas as sequências de passos devem ser executadas de acordo com o caráter da música. Paradas curtas de acordo com a música são permitidas. Saltos não listados também são permitidos. Turns e steps devem ser equilibrados em sua distribuição ao longo da sequência. Three turns, brackets, loops, counters e rockers, chassés, mohawks, Choctaws, mudanças de fio e movimentos de patinação. Padrões não são restritos.

Níveis de Dificuldade:

- a) Variedade mínima (Nível 1), variedade simples (Nível 2), variedade (Nível 3), complexidade (Nível 4) de dificuldade turns e steps ao longo da sequência (obrigatória);
- b) Rotações em qualquer direção (esquerda e direita) com rotação completa do corpo cobrindo pelo menos 1/3 do padrão no total para cada direção de rotação;
- c) Uso de movimentos corporais por pelo menos 1/3 do padrão;



CBDG

- d) Duas combinações diferentes de 3 turns difíceis em pés diferentes executadas com fluxo contínuo dentro a sequência. Apenas a primeira combinação tentada em cada pé pode ser contada.

Esclarecimento de Tipos de Dificuldades para Step Sequences em Singles - Temporada 2022/2023:

Tipos de turns difíceis e steps: twizzles, brackets, loops, counters, rockers, choctaws. A variedade mínima inclui pelo menos 5 voltas e passos difíceis, nenhum dos tipos pode ser contado mais de duas vezes.

Varietade simples inclui pelo menos 7 turns difíceis e steps, nenhum dos tipos pode ser contado mais de duas vezes. Varietade inclui pelo menos 9 turns e steps difíceis, nenhum dos tipos pode ser contado mais de duas vezes.

Complexidade inclui pelo menos 11 turns e steps difíceis, nenhum dos tipos pode ser contado mais de duas vezes, 5 tipos devem ser executados em ambas as direções.

Uso de "movimento do corpo" significa o uso visível de pelo menos 1/3 de braços, cabeça, tronco, quadris e pernas, onde estes interfiram no eixo de equilíbrio do corpo.

CHOREOGRAPHIC SEQUENCE:

Consiste em qualquer tipo de movimento como turns, steps, spirals, spread eagles, Ina Bauers, qualquer salto com no máximo duas rotações, etc. Elementos listados incluídos na sequência coreográfica não serão chamados e não ocuparão uma caixa de elemento. O padrão não é restrito, mas a sequência deve ser claramente visível. A sequência coreográfica começa com o primeiro movimento de patinação e é concluída com a preparação para o próximo elemento (se a sequência coreográfica não for o último elemento do programa). Pode ser realizado antes ou depois da Step Sequence. Se esse requisito não for atendido, a sequência não terá valor.

Julgamento de Singles - IJS:



CBDG

1. Pontuação Técnica - Singles – IJS

a. Escala de Valores (SOV): A Escala de Valores contém valores de base de todos os elementos e ajustes para a qualidade de sua execução (GOE). **A SOV para a temporada 2022/2023 se encontra na ISU Communication 2253.**

b. Valores de Base (Base Values): Os valores de base dos elementos são medidos em pontos e aumentam com a crescente dificuldade dos elementos. A dificuldade de um elemento depende:

- Para saltos: Nos nomes dos saltos listados na ordem de sua dificuldade (Toe Loop, Salchow, Loop, Flip, Lutz e Axel) e o número de voltas.
- Os juízes devem recompensar a dificuldade acrescentada bem executada nas suas marcas do GOE.

c. Níveis de Elementos (Levels): O painel técnico determinará o nome e o nível de dificuldade (quando necessário) dos elementos. Os spins e sequências de passos são divididos dependendo de sua dificuldade em QUATRO níveis de acordo com o número de características obtidas: Nível Básico (B) em caso de ausência de características, Nível 1 no caso de uma característica, Nível 2 no caso de duas características, Nível 3 no caso de três características e Nível 4 no caso de quatro características.

d. Grau de Execução (GOE):

- Cada juiz deve marcar a qualidade de execução de todos os elementos, dependendo das características positivas da execução do elemento e de quaisquer erros presentes.
- O GOE é marcado de +5, +4, +3, +2, +1, 0 (valor base), -1, -2, -3, -4, -5.

2. Elementos / Movimentos Ilegais: Todos os elementos / movimentos ilegais realizados no programa serão penalizados por uma dedução (ver regra específica existente no IJS). Se um elemento / movimento ilegal for executado durante a execução de qualquer elemento, a dedução de um elemento / movimento ilegal será aplicada, e o elemento será chamado de Nível Básico se os requisitos para pelo menos o Nível Básico forem cumpridos. Estes são considerados elementos / movimentos ilegais: saltos do tipo cambalhota, deitados no gelo, e de joelhos prolongados e / ou estacionários sobre os joelhos no gelo a qualquer momento.



CBDG

3. Pontuação do Componente do Programa - Singles – IJS: Além da pontuação técnica, todo o desempenho do (a) patinador (a) é avaliado pelos componentes do programa.

4. Definições e critérios para análise dos componentes do programa:

a. Skating Skills (SS): Definido pela clareza geral e precisão, controle de fio e fluxo sobre a superfície do gelo demonstrado por um comando do vocabulário de patinação (fios, steps, turns, etc.), a clareza da técnica e o uso de energia sem esforço para acelerar e variar a velocidade. Ao avaliar os Skating Skills, o seguinte deve ser considerado (Critério)

- Uso de fios profundos, steps e turns;
- Equilíbrio, ação rítmica do joelho e precisão na colocação do pé;
- Fluxo e glide;
- Uso variado de potência, velocidade e aceleração.
- Uso de patinação multidirecional.
- Uso de patinação de um pé.

b. Transições (Transitions / TR): O uso variado e proposital de footwork intrincado, posições e movimentos que ligam todos os elementos. Ao avaliar as Transições, o seguinte deve ser considerado:

- Continuidade de movimentos de um elemento para outro;
- Variedade;
- Dificuldade;
- Qualidade.

c. Performance (PE): Envolvimento do patinador fisicamente, emocionalmente e intelectualmente com a música; como eles entregam a intenção da música e composição. Ao avaliar o Desempenho, deve-se considerar o seguinte:

- Envolvimento e projeção física, emocional e intelectual;
- Qualidade e clareza do movimento;
- Variedade e contraste de movimentos e energia;
- Individualidade / personalidade.

d. Composição (Composition / CO): Um arranjo intencionalmente desenvolvido e / ou original de todos os tipos de movimentos de acordo com os princípios da frase



CBDG

musical, espaço, padrão e estrutura. Ao avaliar a Composição, deve-se considerar o seguinte:

- Propósito (ideia, conceito, visão, humor) da música e do programa;
- Cobertura padrão / gelo;
- Uso multidimensional de espaço e desenho de movimentos;
- Frase e forma (movimentos e partes estruturadas para combinar com a frase musical);
- Originalidade da composição.

e. Interpretação da Música (Interpretation / IN): A tradução pessoal, criativa e genuína do ritmo, caráter e conteúdo da música no movimento no gelo. Ao avaliar a Interpretação da Música, deve-se considerar o seguinte:

- Movimento e passos no tempo da música (timing);
- Expressão do caráter / sentimento e ritmo da música, quando claramente identificável;
- Uso de sutileza para refletir os detalhes e nuances da música (Finesse é a refinada manipulação artística de detalhes musicais e nuances por meio do movimento. É única para cada patinador (a) e demonstra um sentimento interior pela música e pela composição. As nuances são as formas pessoais de trazer variações sutis para a intensidade, ritmo e dinâmica da música feita pelo compositor e / ou músicos).

5. Marcas para componentes do programa:

a. Os componentes do programa são marcados em uma escala de 0,25 a 10,00 em incrementos de 0,25, com uma marca separada dada para cada componente do programa, dos quais:

- 0,25 - 0,75 Extremamente Ruim
- 1,00 - 1,75 Muito Ruim
- 2,00 - 2,75 Ruim
- 3,00 - 3,75 Fraco
- 4,00 - 4,75 Razoável
- 5,00 - 5,75 Médio
- 6,00 - 6,75 Acima da média
- 7,00 - 7,75 Bom
- 8,00 - 8,75 Muito Bom



9,00 - 9,75 Superior

10,00 Excelente

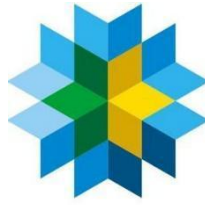
b. Incrementos são usados para avaliação de performances contendo algumas características de um grau e algumas do próximo grau.

Pontuação técnica total para cada segmento - Free skate:

a. Escala de Valores (SOV): Cada seção de cada elemento (ou seja, o elemento obrigatório de um programa livre) tem um certo valor base indicado na Escala de Valores (SOV).

A Escala de Valores (SOV) será usada para todas as categorias. A única exceção a esta regra são as categorias:

- Categorias Iniciante e Pré- Básico, que possuem elementos obrigatórios que não estão listados na SOV, mas serão pontuados.
- Este regulamento é atualizado de acordo com os suplementos de revisão lançados pela ISU através de Comunicações.
- Elementos não listados: Elementos que não estão na Escala de Valores (SOV) são considerados elementos não listados e não possuem valores de ponto se executados. Elementos não listados que não sejam ilegais, devem ser avaliados como movimentos de transição/ligação pelos juízes. A exceção a esta regra são os elementos obrigatórios das categorias Iniciante e Pré-básico, onde alguns elementos obrigatórios não estão listados na SOV, mas serão pontuados.
- As pontuações do painel para todas as seções/elementos são somadas para determinar a pontuação técnica total do(a) patinador(a) para o segmento (TES).
- Em singles:
 - As combinações de saltos são avaliadas como uma unidade adicionando os valores de base dos saltos incluídos e aplicando o grau de execução com o valor numérico do salto mais difícil.
 - Sequências de saltos são avaliadas como uma unidade adicionando os valores de base dos dois saltos de maior valor,



CBDG

multiplicando o resultado por 0,8 e, em seguida, aplicando o grau de execução com o valor numérico do salto mais difícil.

- Qualquer elemento adicional que exceda os números prescritos não será contado no resultado de um participante e não terá valor. Somente a primeira tentativa (ou número permitido de tentativas) de um elemento será considerada.

- Fator Especial:
 - Cada valor base fatorado será arredondado para duas casas decimais.

Deduções por queda em Singles (exceto Junior e Senior):

- 0,5 cada para cada queda.

Deduções por queda em Junior Singles:

- 1,0 cada para cada queda.

Deduções por queda em Senior Singles:

- 1,0 cada para a primeira e segunda queda.
- 2,0 cada um para a terceira e quarta quedas.
- 3,0 cada para a quinta e demais quedas.

Descontos para cada interrupção na execução do programa:

- 1,0 (por 11 a 20 segundos interrupção).
- 2,0 (por 21 a 30 segundos de interrupção).
- 3,0 (por 31 a 40 segundos interrupção), etc.
- Após 1:00 minuto, se o (a) patinador (a) não reportou o evento ao referee, o (s) concorrente (s) é (são) considerado (s) desclassificado (s).

Condições para dedução por uma interrupção na execução do programa será aplicada pelo referee em caso de interrupção do(s) patinadores(s) na execução do programa:

- se não houverem ferimentos ou outras circunstâncias que façam com que o (a) patinador (a) pare.



CBDG

- se houver um erro do(s) patinador(es) que resulte em uma parte do desempenho não sendo executado. Os exemplos incluem, mas não estão limitados a, uma queda em que o (s) patinador (es) leve (m) mais de 10 segundos para recuperar e continuar o programa ou um erro em um spin que está sendo executado pelo (a) patinador (a) e faz com que ele (a) pare por mais de 10 segundos antes continuar o programa.

Determinação de Resultados em Cada Segmento de uma Competição:

- A pontuação total do segmento para cada patinador em cada segmento de uma competição (programa curto e programa livre) é calculado adicionando a pontuação técnica total e a pontuação total dos componentes do programa e subtraindo quaisquer deduções por violações de acordo com as regras do IJS.
- O resultado é a pontuação total do segmento.
- O (a) patinador (a) com maior pontuação no segmento total é colocado (a) em primeiro; o (a) patinador (a) com a segunda maior pontuação total do segmento é colocado (a) em segundo, e assim por diante.
- Se dois ou mais patinadores tiverem a mesma pontuação total de segmento:
 - A pontuação técnica total resolverá o empate no programa curto. Se as pontuações técnicas totais também forem iguais, a pontuação total do componente do programa resolverá o empate no programa livre e se as pontuações dos componentes do programa também forem iguais, os patinadores em questão serão considerados empatados.
- Para qualquer segmento em que um fator de segmento é aplicado, as pontuações são arredondadas para duas casas decimais.

Determinação dos resultados finais:

a. A pontuação total do programa curto será a nota técnica + nota de componentes – possíveis deduções. A pontuação total do programa livre será a nota técnica + notas dos componentes – possíveis deduções. A pontuação final de um (a) patinador (a) será



CBDG

a soma da pontuação total do programa curto (se houver) e da pontuação total do programa livre.

b. O (a) patinador (a) com a maior pontuação final é o (a) primeiro (a), e assim por diante.

c. Em caso de empate na pontuação total do segmento para qualquer resultado combinado ou resultado final, o (a) patinador (a) com a maior pontuação para o último segmento patinado prevalecerá.

d. Se houver um empate para o último segmento patinado, a colocação do próximo segmento patinado determinará o melhor lugar, etc. Se não houver segmento anterior ou posterior, os patinadores estarão empatados.

e. Nenhuma colocação final será registrada para competidores que não completem um segmento obrigatório. A única colocação registrada para esses concorrentes será o posicionamento ganho para a parte do evento que eles concluíram.

Determinação dos resultados finais para Categorias com apenas um (a) concorrente:

- a. Se houver somente um (a) patinador (a) em uma categoria, este (a) patinador (a) ganhará o primeiro ou o segundo lugar de acordo com os pontos percentuais que ele (a) vierem a marcar do total de pontos possíveis nesta categoria:
 - 1º Lugar: Se o (a) patinador (a) conseguir 80% ou mais do total de pontos possíveis, o (a) patinador (a) ficará em primeiro lugar.
 - 2º Lugar: Se o (a) patinador (a) pontuar 79,9% ou abaixo do total de pontos possíveis, o (a) patinador (a) ficará em segundo lugar. Não é possível ficar abaixo do 2º lugar em eventos com apenas um (a) patinador (a).

Diretrizes atualizadas para marcação + GOE de elementos de patinação individuais (aspectos positivos):



CBDG

Essas diretrizes são ferramentas a serem usadas em conjunto com os gráficos GOE negativos.

O GOE final de um elemento é baseado na combinação de aspectos positivos e negativos. É importante que o GOE final de um elemento reflita os aspectos positivos, bem como quaisquer reduções possíveis que possam ser aplicadas. O GOE final de um elemento é calculado considerando primeiro os aspectos positivos do elemento que resultam em um GOE inicial para a avaliação. Em seguida, um juiz reduz o GOE de acordo com as diretrizes dos possíveis erros e o resultado é o GOE final do elemento. Para estabelecer os juízes iniciais do GOE, os juízes devem levar em consideração os marcadores para cada elemento. As recomendações gerais são as seguintes:

FOR + 1: 1 bullet

FOR + 2: 2 bullets

FOR + 3: 3 balas

FOR + 4: 4 bullets

FOR + 5: 5 ou mais marcadores

FOR + 4 e +5: OS PRIMEIROS TRÊS marcadores destacados em negrito devem estar presentes.

Programa livre – Positive Bullets:

Saltos:

1) muito boa altura e muito bom comprimento (de todos os saltos em um combo ou sequência)

2) boa decolagem e pouso

3) demonstrar ausência de esforço ao realizar todo o elemento (incluindo o ritmo na combinação de saltos)

4) steps antes do salto, entrada inesperada ou criativa

5) muito boa posição do corpo da decolagem ao pouso

6) elemento corresponde à música

Spins:

1) boa velocidade e / ou aceleração durante a rotação



CBDG

2) boa(s) posição(ões), clara(s) e controlada(s) (altura no ar / posição de aterrissagem do fly spin)

3) demonstrar ausência de esforço ao realizar todo o elemento

4) manter uma rotação centralizada

5) criatividade e / ou originalidade

6) elemento corresponde à música

Step Sequences

1) fios profundos, passos limpos e turns

2) elemento corresponde à música

3) demonstrar ausência de esforço ao realizar todo o elemento com boa energia, fluxo e execução

4) criatividade e / ou originalidade

5) excelente compromisso e controle de todo o corpo

6) boa aceleração e desaceleração

Choreo Sequences

1) criatividade e / ou originalidade

2) elemento corresponde à música e reflete o conceito / personagem do programa

3) demonstrar ausência de esforço ao realizar todo o elemento com boa energia, fluxo e execução

4) boa cobertura de gelo ou padrão interessante

5) boa clareza e precisão

6) excelente comprometimento e controle de todo o corpo

Diretrizes atualizadas no estabelecimento do GOE para erros em Programa Curto e Programa Livre (aspectos negativos):

- Elementos sem valor são indicados para o painel de juízes. GOE de tais elementos não influencia o resultado.

Saltos:

- No caso de múltiplos erros, as reduções correspondentes são adicionadas.
REGRA ÚNICA (REDUÇÕES PARA ERROS DE ELEMENTOS DE SALTO NO



CBDG

PROGRAMA CURTO): realizar um elemento de salto que não esteja de acordo com requisitos a GOE final deve ser: -5.

- Downgraded (sinal <<) : -3 a -4
- Queda: -5
- Underrotated (sinal <): -1 a -2
- Aterrissar em dois pés em um salto: -3 a -4
- Falta de rotação (sem sinal): -1 a -2
- Euler executado como passo: -1 a -2
- Sair do landing com um salto: -3 a -4
- Baixa velocidade, altura, distância ou posição no ar ruim: -1 a -3
- Duas ou três voltas no meio (combo de salto): -2 a -3
- Toque para baixo com as duas mãos em um salto: -2 a -3
- Fio errado no take off do F / Lz (assinale “e”): -3 a -4
- Toque com uma mão ou com o pé livre: -1 a -2
- Erro de fio pouco nítido no take off do F / Lz (sinal “!”): -1 a -3
- Perda de fluxo / direção / ritmo entre saltos (combo / seq.): -2 a -3
- Erro de fio pouco nítido no take off docolar F / Lz (sem sinal): -1
- Landing ruim (má pos./ fio errado, fio ou toe / arranhando, cair chapado na lâmina, etc): -1 a -3
- Take off baixo: -2 a -3
- Longa preparação: -1 a -3

Spins:

- Queda: -5
- Posição(ões) ruim / desajeitada, não estética: -1 a -3
- Toque para baixo com o pé ou mão(s) livres: -1 a -3
- Lento ou redução da velocidade: -1 a -3
- Entrada Fly ruim (spin / entrada voadora): -1 a -3
- Mudança de pé mal feita (incluindo curva de entrada / saída, exceto quando mudar direção): -1 a -3
- Decolagem ou aterrissagem incorreta em um fly spin: -1 a -2
- Menos que as voltas necessárias: -1 a -3
- Travelling (spin sem centro, “viajando”): -1 a -3
- Número de voltas desequilibradas quando houver mudança de pé: -1
- Perda de equilíbrio: -1 a -3



CBDG

Step Sequence:

- Salto listado com mais de meia volta incluído na sequência: -1
- Baixa qualidade de steps e turns: -1 a -3
- Queda: -5
- Má qualidade das posições do corpo: -1 a -3
- Não corresponde à música: -2 a -4
- Falta de fluxo e energia: -1 a -3
- Tropeçar: -1 a -3

Choreo Sequence:

- Queda: -5
- Perda de controle / falta de energia: -1 a -3
- Não corresponde à música: -2 a -4
- Má qualidade dos movimentos: -1 a -3
- Falta de movimentos coreográficos: -2 a -3
- Falta de criatividade / originalidade: -1 a -3
- Tropeçar: -1 a -3

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES NO JULGAMENTO DE COMPONENTES:

Se um programa contiver erros considerados pequenos (Slight Errors), as pontuações máximas são listadas abaixo:

- Skating Skills, Transitions, Composition: Pontuação máxima 9,75.
- Performance e Interpretation: Pontuação máxima 9,50.

Se um programa contiver Quedas ou Erros Graves (Serious Errors), as pontuações máximas são listadas abaixo:

- Skating Skills, Transitions, Composition: Pontuação máxima 9,25.
- Performance e Interpretation: Pontuação máxima 8,75.

Obs: Erros graves são interrupções durante o programa e erros técnicos que afetam a integridade / continuidade / fluidez da composição e / ou sua relação com a música. Limitações semelhantes devem ser aplicadas a todos os níveis de patinadores, de extremamente pobres a excepcionais.



AVALIAÇÃO DO GOE NO CASO DOS SEGUINTE ERROS EM TODAS AS CATEGORIAS:

GOE inicial para a avaliação não pode ser maior que +2:

- Queda
- Landing em dois pés
- Sair do landing
- Fio errado (e)
- Downgraded (<<)
- Step Sequences e Choreo Sequences não correspondem à música.