

Patinação Artística no Gelo

REGULAMENTO TÉCNICO PARA COMPETIÇÕES

Data do documento: 30/04/2019

Versão: v1.0

Responsabilidade: Comitê Técnico de Patinação Artística no Gelo

Sumário

1. Objetivo	5
2. Abrangência	5
3. Visão Geral das Categorias Técnicas	5
4. Diretrizes técnicas por categoria.....	7
4.1 CATEGORIA RECREATIVO	7
4.1.1 CATEGORIA RECREATIVO 1	7
4.1.2 CATEGORIA RECREATIVO 2	7
4.1.3 CATEGORIA RECREATIVO 3	7
4.1.4 Observações gerais: CATEGORIA RECREATIVO	8
4.2 CATEGORIAS DE COMPETIÇÃO.....	9
4.2.1 CATEGORIA INICIANTE	9
4.2.2 CATEGORIA PRÉ-BÁSICO 1	10
4.2.3 CATEGORIA PRÉ-BÁSICO 2	11
4.2.4 CATEGORIA BÁSICO.....	12
4.2.5 CATEGORIA JUVENIL.....	14
4.2.6 CATEGORIA INTERMEDIÁRIO – Programa Curto e Longo	15
4.3 CATEGORIA DE ALTA PERFORMANCE	16
4.3.1 CATEGORIA NOVICE ADVANCED	16
4.3.2 CATEGORIA JUNIOR E SENIOR.....	18
4.4 CATEGORIAS ADULTO DE COMPETIÇÃO	20
4.4.1 CATEGORIA BRONZE.....	20
4.4.2 CATEGORIA PRATA	21
4.4.3 CATEGORIA OURO.....	21
4.4.4 CATEGORIA MASTER	22
4.5 CATEGORIA ARTÍSTICO	22
4.5.1 CATEGORIA ARTÍSTICO BRASIL.....	22

5.	FAIXAS ETÁRIAS POR CATEGORIAS TÉCNICAS.....	23
5.1	CATEGORIAS RECREATIVO 1 AO RECREATIVO 3	23
5.2	CATEGORIAS INICIANTE AO INTERMEDIÁRIO	24
5.3	CATEGORIAS NOVICE ADVANCED, JUNIOR E SENIOR	24
5.4	CATEGORIAS ADULTO ISU - BRONZE, PRATA, OURO E MASTER	24
5.5	CATEGORIA ARTÍSTICO BRASIL.....	24
6.	Sistema de Julgamento	25
7.	Julgamento da Categoria Artística Brasil.....	26
8.	Testes de Nivelamento e Classificação Técnica de Atletas	27
9.	Anexos.....	28
9.1	Anexo 1: Observações Importantes para os níveis RECREATIVO 1 ao SENIOR.....	28
9.2	Ajustes e Propostas de Alteração do Regulamento Técnico.....	29

CONTROLE DE REVISÕES

Versão	Descrição sucinta das alterações	Revisão	Aprovação	Data
00	Emissão Inicial	Comitê Técnico da Patinação Artística	Comitê Técnico da Patinação Artística	26/04/2019
1.0	Revisão Geral e Formatação do Documento	Comitê Técnico da Patinação Artística	Matheus Figueiredo	29/04/2019

1. Objetivo

Estabelecer regulamento técnico para competições a serem realizadas em território brasileiro e os princípios básicos a serem observados quando da classificação técnica e avaliação técnica de patinadores artísticos no gelo do Brasil.

2. Abrangência

As diretrizes deste regulamento técnico se aplicam a todas as competições oficiais de patinação artística no gelo a serem realizadas no Brasil.

Treinadores, clubes, associações e federações, filiadas à CBDG, deverão adotar os procedimentos deste regulamento técnico para competições de patinação artística no Brasil.

A responsabilidade pela revisão e adequação deste regulamento técnico é do Comitê Técnico de Patinação Artística no Gelo, e deve estar de acordo com as Leis vigentes do Brasil e estatuto e regulamentos do Comitê Olímpico do Brasil e Federação Internacional de Patinação Artística (ISU, International Skating Union).

3. Visão Geral das Categorias Técnicas

O presente regulamento técnico é subdividido em 17 categorias técnicas apresentadas abaixo:

CATEGORIA RECREATIVO

- Recreativo 1
- Recreativo 2
- Recreativo 3

CATEGORIA DE COMPETIÇÃO

- Iniciante

- Pré-básico 1
- Pré-básico 2
- Básico
- Juvenil
- Intermediário

CATEGORIAS DE ALTA PERFORMANCE – alinhado a regulamentação internacional da ISU

- Novice Advanced
- Junior
- Sênior

CATEGORIAS ADULTO DE COMPETIÇÃO - alinhado a regulamentação internacional da ISU

- Bronze
- Prata
- Ouro
- Master

CATEGORIA ARTÍSTICA

- Categoria Nível Artístico Brasil : todos atletas de todas as idades podem participar, mesmo que também participem também das categorias de competição.

4. Diretrizes técnicas por categoria

4.1 CATEGORIA RECREATIVO

4.1.1 CATEGORIA RECREATIVO 1

Duração do Programa Livre: 1:10 min (+- 10 seg)

ELEMENTOS

- Pivot (Mínimo 1 Volta)
- Deslizar em 1 pé
- Salto em dos pés
- Carinho em dois pés. (conta apenas quando as pernas estão paralelas ao gelo)
- Peixinhos / Swizzles de frente (sequência de no mínimo 3).

4.1.2 CATEGORIA RECREATIVO 2

Duração do Programa Livre: 1:10 min (+- 10 seg)

ELEMENTOS

- Pirueta em dois pés (Min 3 Voltas)
- Espiral de FRENTE com Fio (conta apenas quando a perna livre está acima do nível do quadril.)
- Bunny Hop
- Peixinhos / Swizzles de costas (sequência de no mínimo 3).
- Lunge

4.1.3 CATEGORIA RECREATIVO 3

Duração do Programa Livre: 1:20 min (+- 10 seg)

Máximo de 6 elementos para escolher:

- Pirueta em um pé (Min 3 Voltas)

- Spiral de COSTAS com fio (conta apenas quando perna livre está acima do nível do quadril.)
- Mazurka
- Carinho em um pé / Shoot the duck (conta apenas quando a perna de patinação é paralela ao gelo)
- Ballet Jump
- Salto de ½ volta com dois pés.

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA

- Sequência de fios internos e externos para frente, de livre escolha percorrendo a extensão da pista.
- Também pode incluir spirals, spread eagles, Ina Bowers e etc.

4.1.4 Observações gerais: CATEGORIA RECREATIVO

Nos níveis RECREATIVO 1, 2 e 3, todos os elementos incluindo a sequência (Recreativo 3), têm um valor fixo de 0.5. Isso pode aumentar ou diminuir dependendo do GOE.

Nos níveis Recreativo 1 e 2 apenas 5 elementos devem ser executados e somente os 5 primeiros serão avaliados.

No nível Recreativo 3, deverão ser executados 5 elementos a escolher entre os permitidos mais uma sequência coreográfica.

Para os níveis Recreativo 1, 2 e 3:

- Nenhuma repetição é permitida. Qualquer elemento repetido será ignorado.
- Saltos de uma volta, não são permitidos.
- Elementos do próximo nível não são permitidos.

Os competidores destas categorias serão julgados também pelos seguintes componentes:

- Skating Skills
- Performance
- Interpretação

4.2 CATEGORIAS DE COMPETIÇÃO

4.2.1 CATEGORIA INICIANTE

Duração do programa livre: 1:40 min (+ /- 10 seg)

SALTOS

Máximo de 5 elementos de salto, com 2 possíveis combinações de apenas 2 saltos. Cada combinação equivale a um elemento. Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho e uma vez em combo.

Saltos Permitidos:

- ½ Flip
- ½ Lutz
- Waltz
- Stag
- Salchow
- Toe Loop

PIRUETAS

Máximo de 2 PIRUETAS:

Uma Pirueta de dois pés e uma pirueta de um pé (upright spin).

- As duas piruetas devem ter um mínimo de 3 voltas.
- Para a pirueta em dos pés, aceitamos a criatividade e isso é altamente encorajado.
- Upright Spin a posição da perna livre é de escolha do patinador.
- Upright Spin : Aplicam-se os níveis atuais de ISU de dificuldade.
- Layback NÃO é permitido.
- Biellmann Spin é uma variação difícil de upright, porém é permitida.

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA

Uma sequência coreográfica com valor fixo.

Para ser pontuada é **obrigatório** incluir uma sequência de:

- Sequência de trocas de três internos e externos para frente e para trás e para ambos lados, de livre escolha percorrendo toda a extensão da pista.
- Também pode incluir spirals, spread eagles, Ina Bowers e etc.

Observação:

Os elementos dos níveis Recreativo 1 e 2 serão considerados transições ou coreografia, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.

4.2.2 CATEGORIA PRÉ-BÁSICO 1

Duração do Programa Livre: 2:00 minutos (+/- 10 seg)

SALTOS

Máximo de 5 elementos de salto.

Apenas 2 Combos Permitidos, com dois saltos em cada.

Cada combinação equivale a um elemento. Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho e uma vez em combo.

Saltos permitidos:

- Walts
- Salchow
- Toe Loop
- Loop
- Split ou Stag (Split: Pontua acima de 90 graus de abertura)

PIRUETAS

Máximo de 2 piruetas.

- Piruetas em uma posição (upright, back Spin, sit spin, back sit spin, camel or back camel).
- Layback NÃO é permitido.
- Dentro de um combo o Layback é considerado um upright spin, mas neste nível NÃO é permitido.
- Biellmann Spin é uma variação difícil de upright, porém é permitida.
- As duas piruetas devem ser de diferente natureza (não pode repetir a mesma pirueta)

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA

Uma sequência coreográfica com valor fixo.

Obrigatório para ser pontuada, tem que incluir uma sequência de:

- Forward crossovers (2), into forward inside Mohawk, cross behind, step into backward crossover (1) step to forward inside edge. A figura forma a extensão completa de um círculo.
- Também pode incluir spirals, spread eagles, Ina Bowers e etc.

Observação:

Elementos dos níveis Recreativo 1 e 2 serão considerados transições ou coreografia, **NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.**

Neste nível $\frac{1}{2}$ **loop**; $\frac{1}{2}$ **flip** e $\frac{1}{2}$ **lutz** serão considerados transições ou coreografia, **NÃO SALTOS E NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.**

4.2.3 CATEGORIA PRÉ-BÁSICO 2

Duração do Programa Livre: 2:10 minutos (+/- 10 seg)

SALTOS

Máximo de 5 elementos de salto. **TODOS OS SIMPLES, EXCETO AXEL.**

Apenas 2 Combos Permitidos, com dois saltos em cada.

Cada combinação equivale a um elemento. Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho e uma vez em combo.

Saltos permitidos:

- Waltz
- Salchow
- Toe Loop
- Loop
- Flip
- Lutz

PIRUETAS

Máximo de 2 piruetas:

- Piruetas em uma posição com ou sem troca de pé são permitidas.
- Combos são permitidos, mas **sem troca de pé**.
 - As duas piruetas devem ser de diferente natureza (não pode repetir a mesma pirueta)
 - Layback **NÃO** é permitido neste nível.
 - Dentro de um combo o Layback é considerado um upright spin, mas neste nível **NÃO** é permitido.
 - Biellmann Spin é uma variação difícil de upright, porém é permitida.

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA

Uma sequência coreográfica com valor fixo.

Para ser pontuada é **obrigatório** incluir uma sequência de:

- Backwards outside three turns into backward inside three turns, para ambos os lados, de livre escolha.
- Também pode incluir spirals, spread eagles, Ina Bowers e etc.

Observação: Elementos dos níveis Recreativo 1 e 2 serão considerados transições ou coreografia, **NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.**

Neste nível $\frac{1}{2}$ **loop**, $\frac{1}{2}$ **flip**, $\frac{1}{2}$ **lutz**, **split** e **stag** serão considerados transições ou coreografia, **NÃO SÃO SALTOS E NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.**

4.2.4 CATEGORIA BÁSICO

Duração do Programa Livre: 2:30 minutos (+/- 10 seg)

SALTOS

Máximo de 5 elementos de salto. **TODOS OS SINGLES, INCLUIDO AXEL.**

Apenas 2 Combos Permitidos, dos quais um pode ser um combo de três saltos.

Cada combinação equivale a um elemento. Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho e uma vez em combo.

Saltos permitidos:

- Salchow
- Toe Loop
- Eu (1/2 Loop: *Só é pontuado quando usado em combinações **entre** dois saltos listados*)
- Loop
- Flip
- Lutz
- Axel

PIRUETAS

Máximo de 2 piruetas:

- Piruetas em uma posição com ou sem troca de pé são permitidas.
- Combos com ou sem troca de pé são permitidos
 - As duas piruetas devem ser de diferente natureza. (não pode repetir a mesma pirueta)
 - Layback **NÃO** é permitido neste nível.
 - Dentro de um combo o Layback é considerado um upright spin, mas em este nível **NÃO** é permitido.
 - Biellmann Spin é uma variação difícil de upright, porém é permitida.

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA

Uma sequência coreográfica com valor fixo.

Para ser pontuada é **obrigatório** incluir uma sequência de:

- Sequência de double 3 turns de frente e de costas percorrendo toda a extensão da pista , de livre escolha
- Também pode incluir spirals, spread eagles, Ina Bowers etc...

Observação: Elementos dos níveis Recreativo 1 e 2 serão considerados transições ou coreografia, **NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.**

Neste nível ½ flip , ½ lutz, split e stag serão considerados transições ou coreografia , **NÃO SALTOS E NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.**

4.2.5 CATEGORIA JUVENIL

Duração do Programa Livre: 2:30 minutos (+/- 10 seg)

SALTOS

Máximo de 5 elementos de salto.

DOIS saltos duplos a escolher: Salchow, Toe loop ou Loop são permitidos.

Um Axel é obrigatório.

Apenas 2 Combos permitidos, dos quais um pode ser um combo de três saltos.

Apenas combos **1 + 1**, **1 + 2**, **2 + 1**, **2 + 1 + 1**, **1 + 2 + 1** e **1 + 1 + 2** são permitidos.

NÃO É PERMITIDO COMBO COM DUPLO + DUPLO. Seja em combos de dois ou três saltos, dois saltos duplos não podem ser feitos seguidos um do outro.

Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho e uma vez em combo.

Saltos permitidos:

- 1 Salchow
- 1 Toe Loop
- 1 Eu (1/2 Loop: *So é pontuado quando usado em combinações **entre** dois saltos listados*)
- 1 loop
- 1 flip
- 1 Lutz
- 1 Axel
- 2 Salchow
- 2 Toe loop
- 2 Loop

PIRUETAS

Máximo de 2 piruetas.

- As piruetas podem trocar de pé e/ou posição (Combos com ou sem troca de pé são permitidos)
 - Piruetas devem ser de diferente natureza. (não pode repetir a mesma pirueta)
 - **UMA** pirueta pode começar com entrada fly (entrada saltada)
 - Níveis atuais de dificuldade da ISU serem aplicados.
 - Layback e Biellmann Spin **são permitidos.**

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA

Uma sequência coreográfica com valor fixo.

Para ser pontuada é **obrigatório** incluir uma sequência de:

- Choctaws e Brackets de livre escolha
- Também pode incluir spirals, spread eagles, Ina Bowers etc...

Observação:

Elementos dos níveis Recreativo 1 e 2 serão considerados transições ou coreografia, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.

Neste nível ½ flip , ½ lutz, split e stag serão considerados transições ou coreografia , NÃO SALTOS E NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.

4.2.6 CATEGORIA INTERMEDIÁRIO – Programa Curto e Longo

PROGRAMA CURTO: Duração do programa: 2:10 min (+/-10 seg)

SALTOS

Máximo de elementos de 3 salto.

- Um deve ser um 1 Axel
- Um deve ser uma combinação de salto Duplo+ simples (2 + 1) ou simples + duplo (1 + 2).
- Um salto simples ou duplo precedido de passos.

PIRUETAS

Máximo de 2 piruetas obrigatórias:

- Uma deve ser uma pirueta em uma única posição com troca de pé, de escolha do atleta/treinador.
- Uma deve ser uma pirueta com entrada Fly (saltada) sem troca de pé de escolha do atleta / treinador.
- Todas as posições de piruetas são permitidas neste nível.

SEQUÊNCIA DE PASSOS

Uma sequência de passos onde os níveis de dificuldade serão aplicados.

- A sequência de passos deve cobrir toda a superfície do gelo e deve incluir turns e steps.

PROGRAMA LONGO: Duração: 3:00 min (+- 10 seg)

SALTOS

- Máximo de 5 elementos de salto.

- Todos os singles e duplos são permitidos , **EXCETO O DUPLO AXEL**
- Um salto Axel é obrigatório.
- Apenas 2 Combos são permitidos, com dos saltos cada.
- Combinações de saltos podem ser 1 + 1, 2 + 1, 1 + 2 e/ou 2 + 2.
- Saltos podem ser repetidos apenas duas vezes; **a segunda vez deve estar em uma combinação.**

Saltos permitidos:

- 1 e/ou 2 **Salchow** , 1 e/ou 2 **Toe Loop** , 1 **Eu** (1/2 Loop: *So e pontuado quando usado em combinações entre dois saltos listados*), 1 e/ou 2 **loop** , 1 e/ou 2 **Flip**, 1 e/ou 2 **Lutz** , 1 **Axel**

PIRUETAS

Máximo de 2 PIRUETAS OBRIGATÓRIAS:

- Uma combinação com mudança de pé
- Uma pirueta de 1 posição com ou sem mudança de pé.
 - Ambas piruetas podem começar com uma entrada fly.
 - Piruetas tem que ser de diferente natureza. Não pode repetir a mesma pirueta.
 - Níveis atuais de dificuldade e regras da ISU serem aplicados.

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA

- **Obrigatório** para ser pontuada: Incluir uma sequência de Rockers e Counters, de livre escolha.
- Pode incluir spirals, spread eagles, Ina Bowers ou quaisquer outros movimentos de patinação.

4.3 CATEGORIA DE ALTA PERFORMANCE

4.3.1 CATEGORIA NOVICE ADVANCED

Em conformidade com ISU Communication No. 2172.

PROGRAMA CURTO: Duração 2:20 min, (+-10 seg)

SALTOS

- a) Axel ou duplo Axel
- b) Salto duplo ou triplo imediatamente precedido de passos. **NÃO** pode repetir o salto **Axel**

- c) Uma combinação de saltos consistindo de dois saltos duplos ou um salto duplo e um salto triplo, ambos saltos não podem repetir o **Axel ou um duplo ou triplo já executado**.

PIRUETAS

- a) **MENINOS**: Camel, sit spin ou upright com troca de pé e sem entrada fly (saltada).
- b) **MENINAS**: Layback ou spin em uma posição sem mudança de pé.
- c) Pirueta em combinação com apenas uma mudança de pé.
- d) Entrada fly (saltada) é permitida.
- e) Mínimo de 3 voltas em cada pé.

SEQUÊNCIA DE PASSOS

- a) Uma sequência de passos utilizando totalmente a superfície do gelo.
- b) Todos os steps, turns e movimentos da patinação são permitidos.

PROGRAMA LONGO: Duração 3:00 min, (+- 10 seg)

SALTOS

Máximo de 6 elementos de salto

- Um dos quais deve ser um salto do tipo **Axel**.
- Pode haver até duas (2) combinações de saltos.
- Combinação de salto pode conter apenas dois (2) saltos. Combinações de 3 saltos **NÃO** são permitidas.
- Qualquer salto simples ou duplo (incluindo Double Axel) não pode ser executado mais de duas vezes no total.

PIRUETAS

Deve haver no máximo duas (2) piruetas de natureza diferente.

- Uma deve ser uma pirueta em combinação, sem entrada fly com ou sem troca de pé.
- Uma deve ser uma pirueta com entrada fly (saltada) em uma posição com ou sem troca de pé.

SEQUÊNCIA DE PASSOS

Deve haver no máximo uma (1) sequência de passos utilizando totalmente a superfície do gelo - IDA E VOLTA.

4.3.2 CATEGORIA JUNIOR E SENIOR

PROGRAMA CURTO PARA JUNIOR E SENIOR: Duração de 2:40 (+- 10 seg)

SALTOS

1. AXEL
 - a. **Senior Ladies/Men and Junior Men:** 2 or 3 Axel.
 - b. **Junior Ladies:** 2 Axel.
2. Saltos sozinhos
 - a. **Senior Men:** qualquer salto triplo ou quádruplo;
 - b. **Senior Ladies:** qualquer salto triplo
 - c. **Junior Men e Ladies:** Double ou Triple LOOP (**Este salto muda a cada temporada**).
3. Uma combinação de 2 saltos
 - a. **Senior Men:** duplo e triplo ou dois triplos ou quádruplo e um duplo ou triplo;
 - b. **Senior Ladies e Júnior Men:** duplo e triplo ou dois triplos;
 - c. **Junior Ladies:** combinação de dois saltos duplos também é permitida.

PIRUETAS

Três piruetas:

1. Pirueta com entrada Fly (Saltada)
 - a. **Senior:** Pirueta de uma posição com entrada fly diferente da usada na pirueta de uma posição;
 - b. **Junior:** Flying sit spin, qualquer posição de ar permitida (**Esta pirueta muda a cada temporada**)
2. Pirueta de uma posição:
 - a. **Senior Men:** Camel ou Sit spin com troca de pé. (posição deve ser diferente da posição usada na pirueta com entrada fly do inciso 1.a)
 - b. **Senior Ladies:** Layback, sit spin ou camel spin sem troca de pé (posição diferente da posição escolhida no inciso 1.a)
 - c. **Junior Men:** Camel Spin com apenas uma troca de pé (**Esta pirueta muda a cada temporada**)
 - d. **Junior Ladies:** Layback / sit spin ou camel spin sem troca de pé. .
3. Pirueta em combinação com apenas uma troca de pé.
 - a. **Júnior e Sênior:** Mesmo.

SEQUÊNCIA DE PASSOS

Uma sequência de passos, tem que utilizar todo o gelo IDA E VOLTA.

PROGRAMA LONGO PARA NÍVEIS JÚNIOR E SÊNIOR

Duração:

JUNIOR: 3:30(+/- 10 seg)

SENIOR: 4:00 (+/- 10 seg)

SALTOS

7 elementos de salto para **Senior & Junior, Men & Ladies:**

- Um dos quais deve ser (ou incluir) um salto do tipo Axel.
- Saltos individuais podem conter qualquer número de revoluções.
- Qualquer salto duplo (incluindo Axel duplo) não pode ser incluído mais de duas vezes no total em um Free Program (como um salto individual ou uma parte da combinação / sequência).
- De todos os saltos triplos e quádruplos, apenas dois (2) podem ser executados duas vezes.
- Das duas repetições, apenas uma (1) pode ser um salto quádruplo. Se pelo menos uma dessas execuções estiver em uma combinação de saltos ou uma sequência de saltos, ambas as execuções serão avaliadas de maneira regular. Se ambas as execuções forem como saltos individuais, o segundo destes saltos solo será marcado com o sinal "+ REP" e receberá 70% do seu Valor Base original. Os saltos triplos e quádruplos com o mesmo nome serão considerados como dois saltos diferentes. Nenhum salto triplo ou quádruplo pode ser tentado mais de duas vezes

PIRUETAS

Máximo 3 piruetaS:

- Uma pirueta em combinação.
- Uma pirueta com entrada fly.
- Uma pirueta com apenas uma posição.
- Todas as piruetas devem ser diferentes.
- Qualquer pirueta com o mesmo caractere (abreviação) do anterior não será contada (mas ocupará uma caixa de elemento com valor zero).
- Se nenhuma pirueta executada tiver uma entrada fly, ou se não houver pirueta em uma posição, ou nenhuma pirueta em combinação, a pirueta executado incorretamente será automaticamente excluída pelo computador.
- Na combinação de spin e rotação em uma posição, a troca de pé é opcional. O número de posições diferentes na combinação de giros é livre.

SEQUÊNCIAS

Senior Ladies and Men:

- Uma Sequência de passos: tem que utilizar todo o gelo - IDA E VOLTA, e é permitido usar todos os turns, steps e movimentos da patinação.
- Uma sequência Coreográfica

Júnior Ladies and Men:

- Só uma Sequência passos.
- Tem que utilizar todo o gelo - IDA E VOLTA, e é permitido usar todos os turns, steps e movimentos da patinação.

4.4 CATEGORIAS ADULTO DE COMPETIÇÃO

4.4.1 CATEGORIA BRONZE

Duração do programa: 1 : 40 (+/- 10 seg)

4 SALTOS

- Todos saltos simples (**EXCLUINDO O AXEL**)
- Apenas 2 Combos Permitidos.
- Um combo pode ser de três saltos.
- Cada salto pode ser repetido apenas duas vezes

2 PIRUETAS

- Uma pirueta deve ser sem troca de pé.
- A segunda pirueta fica a critério do patinador desde que seja diferente da primeira
 - Fly Spins e Combos **não são** permitidos.

1 SEQUÊNCIA

- Uma sequência coreográfica.

4.4.2 CATEGORIA PRATA

Duração do programa: 2: 00 (+/- 10 seg)

SALTOS

- Todos saltos simples **(INCLUINDO O AXEL)**
- Saltos duplos não são permitidos.
- Apenas 2 Combos Permitidos.
- Um combo pode ser de três saltos.
- Cada salto pode ser repetido apenas duas vezes

PIRUETAS

- Uma pirueta deve ser uma combinação com ou sem troca de pé.
- A segunda pirueta fica a critério do patinador desde que seja diferente da primeira.
 - Fly Spins e Combos **são** permitidos.

SEQUÊNCIA

- Uma sequência de passos.

4.4.3 CATEGORIA OURO

Duração do programa: 2: 40 (+/- 10 seg)

6 SALTOS

- Todos saltos simples Incluindo o AXEL são permitidos
- 2 Salchow, 2 Toe e 2 Loop são permitidos. (2 Flip, 2 Lutz e 2 Axel **NÃO** são permitidos.)
- Apenas 3 Combos Permitidos.
- Um combo pode ser de três saltos.
- Cada salto pode ser repetido apenas duas vezes

3 PIRUETAS

- Uma pirueta deve ser uma combinação com troca de pé.
- Uma pirueta deve ter uma entrada Fly
- A terceira pirueta fica a critério do patinador desde que seja diferente das duas anteriores

1 SEQUÊNCIA

- Uma sequência de passos.

4.4.4 CATEGORIA MASTER

Duração do programa: 3:00 (+/- 10 seg)

6 SALTOS

- Todos saltos duplos e triplos são permitidos.
- Apenas 3 Combos Permitidos.
- Um combo pode ser de três saltos.
- Cada salto pode ser repetido apenas duas vezes

3 PIRUETAS

- Uma pirueta deve ser uma combinação com troca de pé.
- Uma pirueta deve ter uma entrada Fly
- A terceira pirueta fica a critério do patinador desde que seja diferente das duas anteriores

SEQUÊNCIA

- Uma sequência de passos.

4.5 CATEGORIA ARTÍSTICO

4.5.1 CATEGORIA ARTÍSTICO BRASIL

- Dividida em:
 - Individual : deverá seguir a categoria de idade do Nível Artístico Brasil detalhada abaixo.
 - Grupo: de 2 a 6 patinadores: não possuirá categoria de idade.
- Duração do Programa : Máximo de 3 min

ESPECIFICAÇÕES PARA CATEGORIA ARTÍSTICA:

Os eventos artísticos consistem em programas de patinação livre, julgados apenas com base dos componentes do programa, porém o Artistic Free Skate é um programa competitivo que deve incluir pelo menos os seguintes elementos:

- Pelo menos um (1) e um máximo de dois (2) saltos simples (single) devem ser incluídos.
- Pelo menos uma (1) e um máximo de duas (2) piruetas devem ser incluídas.
- Não são permitidos saltos duplos ou triplos.
- Nenhuma combinação de saltos é permitida.

A roupa, a maquiagem teatral e o uso de *PROPS* serão permitidos.

Props são acessórios usados e removidos durante a apresentação. Por exemplo: um chapéu usado durante todo o programa não é considerado como um prop, mas se for intencionalmente removido sim.

OBSERVAÇÃO: O NÍVEL ARTÍSTICO BRASIL **NÃO** FAZ PARTE DO NÍVEL ADULTO ISU.

É um nível completamente separado, com regras próprias e categorias de idade diferenciadas.

5. FAIXAS ETÁRIAS POR CATEGORIAS TÉCNICAS

5.1 CATEGORIAS RECREATIVO 1 AO RECREATIVO 3

- E = 6 anos ou menos
- D = 7 - 9 anos
- C = 10 - 13 anos
- B = 14 - 19 anos
- A = 20 - 28 anos
- **ADULTO:** acima de 29 anos
- **ESPECIAL**

Idade completada em 2019.

5.2 CATEGORIAS INICIANTE AO INTERMEDIÁRIO

- E = 6 anos ou menos
- D = 7 - 9 anos
- C = 10 - 13 anos
- B = 14 - 19 anos
- A = 20 - 28 anos
- ESPECIAL

Idade completada em 2019

5.3 CATEGORIAS NOVICE ADVANCED, JUNIOR E SENIOR

Regra ISU: o aniversário seja anterior a 1º de Julho. Regra No 108 – ISU Rule Book 2018.

- **Advanced Novice:** tenha atingido a idade de 10 anos e não tenha atingido a idade de 15 anos. o aniversário seja anterior a primeiro de Julho. Regra No 108 – ISU Rule Book 2018.
- **Junior:** tenha atingido a idade 13 anos e não tenha atingido a idade de 19 anos. Regra No 108 – ISU Rule Book 2018.
- **Senior:** a partir de 15 anos, desde que o aniversário seja anterior a primeiro de Julho. Regra No 108 – ISU Rule Book 2018.

5.4 CATEGORIAS ADULTO ISU - BRONZE, PRATA, OURO E MASTER

Regra ISU:

- Class I: 29 - 38 anos
- Class II: 39 - 49 anos
- Class III: 50 - 60 anos
- Class IV: 61 - 71 anos
- Class V: 71 - 79 anos

5.5 CATEGORIA ARTÍSTICO BRASIL

- G = 7 anos ou menos
- F = 8 - 11 anos
- E = 12 - 15 anos

- **D** = 16 - 25 anos
- **C** = 26 - 39 anos
- **B** = 40 – 55 anos
- **A** = acima de 56 anos
- **ESPECIAL**

Idade completada em 2019.

6. Sistema de Julgamento

Todas os níveis serão julgadas de acordo com o novo sistema de julgamento da ISU (IJS).

- **PARÁGRAFO ÚNICO: O NÍVEL ARTÍSTICO BRASIL SERÁ JULGADO SOMENTE PELOS COMPONENTES (Skating Skills, Transições, Performance, Interpretação / Timing e Composition).**

Todos os valores podem ser encontrados na tabela de SOV da ISU, **comunicación No 2186** - COM EXCEÇÃO DA CATEGORIA RECREATIVO 1; 2; 3, CUJOS ELEMENTOS NÃO EXISTEM NA TABELA SOV DA ISU. SERÁ UTILIZADO O VALOR FIXO DE 0.5 POR COMPONENTE.

O painel de julgamento deve conter pelo menos três juízes, um especialista técnico (preferencialmente dois), um referee (que também pode ser um juiz) e um operador de data, todos registrados da CBDG ou na ISU.

Os componentes e deduções serão julgados da seguinte forma:

COMPONENTES:

RECREATIVO AO INICIANTE:

- Skating Skills
- Performance
- Interpretação

PRÉ-BÁSICO AO INTERMEDIÁRIO:

- Skating Skills
- Transições
- Performance
- Interpretação

ADVANCED NOVICE:

- Skating Skills

- Transições
- Performance
- Interpretação

JUNIOR E SENIOR: Regras ISU:

- Skating Skills
- Transições
- Performance
- Interpretação
- Coreografia

ARTÍSTICO:

- Skating Skills
- Transições
- Performance
- Interpretação / Timing
- Composition

PARA ADVANCED NOVICE, JUNIOR E SENIOR, SERÁ CONSIDERADA PARA JULGAMENTO A FÓRMULA MATEMÁTICA DO LIVRO DE REGRAS DA ISU. PORTANTO É POSSÍVEL QUE O ATLETA, CASO COMPITA SOZINHO E NÃO ALCANCE O MÍNIMO DE PONTOS EXIGIDO PELAS REGRAS, FICANDO EM SEGUNDO OU TERCEIRO LUGAR.

Deduções por Quedas de Recreativo até Advanced Novice: - 0.5 por queda:

Deduções para Quedas para Junior: -1.0 por queda.

Deduções para Quedas para Sênior: regra ISU

- **De uma a duas quedas: - 1.0 por queda**
- **Na terceira e quarta quedas: - 2.0 por queda**
- **A partir da quinta queda: - 3.0 por queda**

7. Julgamento da Categoria Artística Brasil

- Os eventos artísticos consistem em programas de patinação livre, julgados apenas com base dos componentes do programa:
 - Skating skills
 - Transitions
 - Performance
 - Composition
 - Interpretation/Timing

- Os pontos para cada componente são multiplicados por um fator de 1,0.
- O programa artístico consiste em uma variedade de movimentos de patinação selecionados por seu valor em demonstrar habilidade de patinação.
- Patinadores serão julgados em sua capacidade de interpretar a música e desenvolver um tema através de sua patinação.
- O programa deve ser desenvolvido com habilidade e qualidade de patinação.
- Não haverá nota técnica.
 - Crédito para elementos técnicos baseia-se unicamente na capacidade de tais movimentos para melhorar tema e apoiar a música e não por sua dificuldade técnica.
- Qualquer elemento que exceda o número máximo estabelecido será julgado como elemento ilegal e será feita a dedução 1.0.
- Se não houver salto ou nenhum elemento de rotação incluído ou apenas um salto e nenhum spin ou vice-versa, uma dedução para um "elemento em falta" de 1,0 será feita.

8. Testes de Nivelamento e Classificação Técnica de Atletas

Para a temporada 2019, dos níveis RECREATIVO 1 ao PRÉ-BÁSICO 2 não haverá testes. O nivelamento dos atletas deverá ser decidido por cada treinador responsável por registrar o atleta na competição, desde que o treinador seja registrado junto à CBDG.

Somente os níveis BÁSICO, ADVANCED NOVICE, JUNIOR E SENIOR serão testados.

Para atletas do Rio de Janeiro, os testes poderão ser presenciais para os níveis especificados.

Para atletas de fora do Brasil ou de outros Estados, serão aceitos vídeos para efeito de teste.

Especificação do vídeo a ser enviado:

- A câmera de vídeo deverá estar posicionada de forma fixa na lateral da pista de gelo, exatamente no meio da extensão da pista.
- Como é impossível determinar uma distância para o atleta efetuar os elementos do nível básico, solicitamos que este o faça o mais próximo possível da câmera de vídeo.
- Já os atletas que serão testados através da execução do programa curto, não há preocupação com posicionamento do patinador, porém a câmera deverá filmar todo o programa da mesma posição já determinada para os testes de níveis anteriores.

Estes vídeos deverão ser enviados para o e-mail: teste.patinacaoartistica@cbdg.org.br até o dia 30 de Agosto de 2019. Não serão aceitos vídeos após esta data.

O teste consistirá em:

- **BÁSICO:**
 - Single Axel
 - Pirueta em combo com troca de pé.
- **NOVICE:** Executar o Programa Curto.
- **JUNIOR E SENIOR:** Executar o Programa Curto.

9. Anexos

9.1 Anexo 1: Observações Importantes para os níveis RECREATIVO 1 ao SENIOR

- PATINADORES ACIMA DE 29 ANOS DEVERÃO COMPETIR NO NÍVEL ADULTO OU SEREM TESTADOS PARA O NÍVEL SENIOR ISU.
- PARA ADVANCED NOVICE, JUNIOR E SENIOR, SERÁ CONSIDERADA PARA JULGAMENTO A FÓRMULA MATEMÁTICA DO LIVRO DE REGRAS DA ISU. PORTANTO É POSSÍVEL QUE O ATLETA, CASO COMPITA SOZINHO E NÃO ALCANCE O MÍNIMO DE PONTOS EXIGIDO PELAS REGRAS, FIQUE EM SEGUNDO OU TERCEIRO LUGAR.
- 1 Eu (1/2 Loop): Só é pontuado quando usado em combinações **entre** dois saltos listados. Se usado sozinho ou antes o depois de um salto, será ignorado e não pontuado.
- Os níveis de dificuldade ISU serão aplicados em todos os níveis.
- As piruetas devem ter pelo menos 3 voltas no total, sendo que 2 voltas têm que ser em uma posição básica para ser pontuado.
- Em spin combos, pelo menos duas posições básicas com pelo menos 2 voltas em cada posição para ser pontuado.
- As piruetas de uma posição com troca de pé têm que ter pelo menos 3 voltas em cada pé e min 2 voltas em uma posição básica em cada pé para ser pontuado.
- Piruetas em dois pés poder chegar até nível 4, as seguintes dificuldades para subir o nível serão aplicadas:
 - Posição diferente (variações). Cada uma sobe um nível.
 - Posição de Carinho (Min 2 voltas)
 - Posição do carinho em twist (Min 2 voltas)
 - Posição joelhos esticadas e corpo al frente. (Min 2 voltas)
 - Entrada difícil (a consideração de painel técnico)
 - 8 Revoluções sem mudança de posição / variação.

- O Split jump para ser pontuado precisa de no mínimo 90 graus de abertura.
- Do nível Iniciante ao Sênior os elementos dos níveis Recreativo 1 e 2 serão considerados transições ou coreografia, **NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.**
- Do nível Básico ao Sênior $\frac{1}{2}$ flip , $\frac{1}{2}$ lutz, Split e stag serão considerados transições ou coreografia. **NÃO SERÃO CONSIDERADOS SALTOS E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.**
- O Layback Spin só que pode ser executado a partir do nível JUVENIL.
- Dentro de um combo o Layback é considerado um upright spin, mas só permitido á partir do nível JUVENIL.
- Biellmann é uma variação difícil de upright, porem é permitida a partir do nível INICIANTE.

OBSERVAÇÃO PARA TODOS OS COMPETIDORES:

TODO ATLETA , PARA TER SUA INSCRIÇÃO VALIDADA EM CAMPEONATO OFICIAL DA CBDG, DEVERÁ SER FILIADO À CBDG, ESTAR EM DIA COM SUAS OBRIGAÇÕES JUNTO À CBDG E INFORMAR O NOME DO SEU TREINADOR , QUE TAMBÉM DEVERÁ SER ESTAR REGISTRADO À CBDG E ESTAR EM DIA COM SUAS OBRIGAÇÕES.

9.2 Ajustes e Propostas de Alteração do Regulamento Técnico

Somente Clubes, Associações, Federações, Atletas filiados e treinadores registrados podem propor ajustes desta regulamentação enviando um email para comite.tecnico.patinacao@cbdg.org.br contendo:

- A. nome do membro filiado/registrado;
- B. item do regulamento a ser avaliado;
- C. a proposta de ajuste/alteração (incluindo o texto da proposta);
- D. a justificativa para alteração.

A proposta será levada para debate e votação em reunião do Comitê Técnico de Patinação Artística no Gelo com pauta exclusiva para a verificação do Regulamento. Comitê se reunirá 1 vez ao ano de forma ordinária para verificação do Regulamento Técnico de Competição.