

# **Patinação Artística no Gelo**

## **REGULAMENTO TÉCNICO PARA COMPETIÇÕES**

Data do documento: 10/07/2021

Versão: 8.0

Responsabilidade: Comitê Técnico de Patinação Artística no Gelo

Confederação Brasileira de Desportos no Gelo - CBDG

---

## Sumário

1. Objetivo .....	5
2. Abrangência .....	5
3. Visão Geral dos Níveis Técnicos .....	5
4. Elementos obrigatórios por nível técnico: .....	6
4.1. NÍVEL DE RECREAÇÃO .....	6
4.1.1. NÍVEL PRÉ-INICIANTE .....	6
4.2. NÍVEIS DE COMPETIÇÃO .....	8
4.2.1. NÍVEL INICIANTE .....	8
4.2.2. NÍVEL PRÉ-BÁSICO: .....	9
4.2.3. NÍVEL BÁSICO: .....	10
4.2.4. NÍVEL JUVENIL .....	11
4.2.5. NÍVEL INTERMEDIÁRIO – Programa Curto e Longo .....	13
4.3. NÍVEIS DE ALTA PERFORMANCE .....	15
4.3.1. NÍVEL NOVICE ADVANCED .....	15
4.3.2. NÍVEIS JUNIOR E SENIOR .....	16
4.4. NÍVEIS ADULTO DE COMPETIÇÃO .....	24
4.4.2. NÍVEL BRASIL II .....	25
4.4.4. NÍVEL PRATA .....	27
4.4.5. NÍVEL OURO .....	27
4.4.6. NÍVEL MASTER .....	28
4.5. NÍVEL ARTÍSTICO .....	29
4.5.1. NÍVEL ARTÍSTICO BRASIL .....	29
5 CATEGORIAS DE IDADE POR NÍVEL TÉCNICO .....	30
5.1 NÍVEL PRÉ-INICIANTE: .....	30
5.2 NÍVEIS INICIANTE AO INTERMEDIÁRIO .....	30
5.3 NÍVEIS NOVICE ADVANCED, JUNIOR E SENIOR .....	30

5.4	NÍVEIS ADULTO – BRASIL I, BRASIL II, BRONZE, PRATA, OURO E MASTER.....	30
5.5	NÍVEL ARTÍSTICO BRASIL .....	31
6.	Sistema de Julgamento .....	31
7.	Julgamento da Categoria Artística Brasil.....	33
8.	Testes de Nivelamento e Classificação Técnica de Atletas .....	34
9.	Anexos.....	36
9.1	Anexo 1: Observações importantes para os níveis PRÉ-INICIANTE ao SENIOR .....	36
9.2.	Anexo 2: Ajustes e propostas de alteração do Regulamento Técnico.....	37

## CONTROLE DE REVISÕES

<b>Versão</b>	<b>Descrição sucinta das alterações</b>	<b>Revisão</b>	<b>Aprovação</b>	<b>Data</b>
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
2.0	Correções e Formatação do Documento	Gabriel Karnas	Matheus Figueiredo	22/05/2019
3.0	Correções item Testes de Nivelamento e Classificação Técnica de Atletas	Comitê Técnico da Patinação Artística	Matheus Figueiredo	28/08/2019
4.0	Correções itens indicados pelo Comitê Técnico	Gabriel Karnas	Comitê Técnico da Patinação Artística	02/09/2019
5.0	Revisão Geral e Atualizações ano 2020/2021	Comitê Técnico da Patinação Artística	Matheus Figueiredo	18/02/2020
6.0	Ajustes e correções do Documento	Gabriel Karnas	Matheus Figueiredo	18/03/2020
7.0	Revisão Geral e Atualizações ano 2021/2022	Comitê Técnico da Patinação Artística	Comitê Técnico da Patinação Artística	23/06/2021
8.0	Ajustes e correções do Documento	Gabriel Karnas	Comitê Técnico da Patinação Artística	10/07/2021

---

## **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 da CBDG ou sancionadas pela CBDG de patinação artística no gelo a serem realizadas no Brasil.

Treinadores, clubes, associações e federações, filiadas à Confederação Brasileira de Desportos no Gelo (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 (International Skating Union - ISU).

## **3. Visão Geral dos Níveis Técnicos**

O presente regulamento técnico é subdividido em 14 níveis técnicos apresentadas abaixo:

### **NÍVEL DE RECREAÇÃO**

- Pré-iniciante

### **NÍVEIS DE COMPETIÇÃO**

- Iniciante
- Pré-básico
- Básico
- Juvenil

- Intermediário

NÍVEIS DE ALTA PERFORMANCE - alinhado a regulamentação internacional da ISU

- Novice Advanced
- Junior
- Sênior

NÍVEIS ADULTO DE COMPETIÇÃO

- Brasil I (não existe categoria correspondente ISU)
- Brasil II (não existe categoria correspondente ISU)
- Bronze
- Prata
- Ouro
- Master

NÍVEL ARTÍSTICO

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

#### **4. Elementos obrigatórios por nível técnico:**

##### **4.1 NÍVEL DE RECREAÇÃO**

##### **4.1.1 NÍVEL PRÉ-INICIANTE**

Duração do Programa Livre: 1:40 min (+- 10 seg)

#### **7 ELEMENTOS:**

Os elementos para compor o programa devem ser escolhidos, até o número máximo de 7 (sete), entre os elementos listados abaixo, sendo obrigatório um spiral, um pivot e a pirueta em um pé.

- Pirueta em um pé (min 3 voltas).

- Bunny Hop.
- Lunge.
- Spiral de FRENTE COM FIO (conta apenas quando a perna livre está acima do nível do quadril e o fio deve ser executado de forma clara e visível).
- Spiral de COSTAS COM FIO (conta apenas quando perna livre está acima do nível do quadril e o fio deve ser executado de forma clara e visível).
- Mazurka.
- Carrinho em um pé/Shoot the duck (conta apenas quando a perna de patinação é paralela ao gelo).
- Ballet Jump.
- Half Flip.
- Forward Inside Pivot (Mínimo 1 Volta).
- Backward Outside Pivot (mínimo de 1 volta).

## **1 SEQUÊNCIA DE PASSOS**

- Obrigatório incluir uma sequência de forward outside three turns com landing (mínimo de três).
- Utilizar forwards outside e inside edges – fios internos e externos de frente.

### **Observações para este nível:**

- No nível PRÉ-INICIANTE, todos os elementos incluindo a sequência de passos, têm um valor fixo de 0.5. Isso pode aumentar ou diminuir dependendo do GOE (Grade of Execution – Nota de execução).
- No nível Pré-Iniciante, deverão ser executados 7 (sete) elementos a escolher entre os permitidos mais uma sequência de passos.
- Para o nível Pré-Iniciante:
  - a) Nenhum elemento poderá ser repetido. Qualquer elemento repetido será ignorado e não terá valor.
  - b) Saltos de uma volta, não são permitidos.
  - c) Elementos de níveis superiores não são permitidos. Crossovers, inside three turns, mohawks, etc, são permitidos neste nível e serão considerados como transições e não elementos.

Os competidores desta categoria serão julgados também pelos seguintes componentes:

- Skating Skills
- Performance
- Interpretação

## **4.2 NÍVEIS DE COMPETIÇÃO**

### **4.2.1 NÍVEL INICIANTE**

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

#### **5 SALTOS:**

- Máximo de 5 elementos de salto.
- Apenas duas combinações de salto com apenas 2 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 ou sequência.

#### Saltos Permitidos:

- ½ Loop (Euler)
- ½ Lutz
- Waltz
- Stag
- Salchow
- Toe Loop
- Split Jump (Pontua acima de 90 graus de abertura)

#### **2 PIRUETAS:**

- Máximo de 2 PIRUETAS EM UM PÉ (UPRIGHT SPIN)
  - As duas piruetas devem ter um mínimo de 3 voltas. Não pode repetir a pirueta.
  - Upright Spin: a perna de base é de livre escolha do patinador (pode ser executado o back spin)
  - 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.

#### **1 SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:**

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.
- Para ser pontuada é obrigatório ser CLARAMENTE VISÍVEL.
- Pode utilizar steps, turns, spiral, Ina Bauers e outros movimentos de patinação.



### **Observação para este nível:**

Os elementos do nível Pré-iniciante serão considerados transições ou coreografia, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.

#### **4.2.2 NÍVEL PRÉ-BÁSICO:**

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

#### **5 SALTOS:**

- Máximo de 5 elementos de salto. AXEL NÃO É PERMITIDO.
- 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

#### **2 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.

#### **1 SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:**

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.

- Para ser pontuada é obrigatório ser **CLARAMENTE VISÍVEL**.
- Pode utilizar steps, turns, spiral, Ina Bauers e outros movimentos de patinação.

#### **Observações para este nível:**

- Os elementos do nível Pré-iniciante serão considerados transições ou coreografia, **NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.**
- Half Loop (exceto quando executado entre saltos em combo), half Flip e half Lutz, split, stag serão considerados transições, não elementos.

#### **4.2.3 NÍVEL BÁSICO:**

Duração do Programa Livre: 2:40 minutos (+/- 10 seg)

#### **5 SALTOS:**

- Máximo de 5 elementos de salto. **TODOS OS SINGLES, SENDO UM AXEL OBRIGATÓRIO.**
- 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
- Loop
- Flip
- Lutz
- Axel

#### **2 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.

## **1 SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:**

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.
- Para ser pontuada é obrigatório ser CLARAMENTE VISÍVEL.
- Pode utilizar steps, turns, spiral, Ina Bauers e outros movimentos de patinação.

### **Observações para este nível:**

- Os elementos do nível Pré-iniciante serão considerados transições ou coreografia, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.
- Half Loop, half Flip e half Lutz, split, stag serão considerados transições, não elementos.

## **4.2.4 NÍVEL JUVENIL**

Duração do Programa Livre: 2:50 minutos (+/- 10 seg)

## **5 SALTOS**

- Máximo de 5 elementos de salto.
- DOIS saltos duplos a escolher: Salchow, Toe Loop ou Loop são permitidos.
- Um Single 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, independente de ser um combo com 2 ou com 3 saltos.
- 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: só 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

### **2 PIRUETAS:**

- Máximo de 2 piruetas.
- As piruetas podem trocar de pé e posição (combos com ou sem troca de pé são permitidos).
- UMA pirueta pode começar com entrada Fly (entrada saltada).
- Piruetas devem ser de diferente natureza (abreviação). Não pode repetir a mesma pirueta.
  - Níveis atuais de dificuldade da ISU serão aplicados.
  - Layback e Biellmann Spin são permitidos.

### **1 SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:**

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.
- Para ser pontuada é obrigatório ser CLARAMENTE VISÍVEL.
- Pode utilizar steps, turns, spiral, Ina Bauers e outros movimentos de patinação.

### Observações para este nível:

- Os elementos do nível Pré-iniciante serão considerados transições ou coreografia, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.
- Half Loop (exceto quando executado entre saltos em combo), half Flip e half Lutz, split, stag serão considerados transições, não elementos.

#### **4.2.5 NÍVEL INTERMEDIÁRIO – Programa Curto e Longo**

##### **PROGRAMA CURTO:**

Duração do Programa Curto: 2:20 min ( +/-10 seg)

##### **3 SALTOS:**

- Máximo de elementos de 3 saltos.
- Um deve ser um 1 Axel (Single Axel). NÃO É PERMITIDO O DUPLO AXEL.
- Um deve ser uma combinação de salto Duplo+ simples (2 + 1) ou simples + duplo (1 + 2).
- Um salto simples ou duplo. OBRIGATÓRIO QUE ESTE SALTO SEJA DIFERENTE DO SALTO EXECUTADO NO COMBO.

##### **2 PIRUETAS OBRIGATÓRIAS:**

- Uma deve ser uma pirueta em UMA ÚNICA POSIÇÃO COM TROCA DE PÉ.
- Uma deve ser uma pirueta (DIFERENTE DA PIRUETA COM TROCA DE PÉ) COM ENTRADA FLY SEM TROCA DE PÉ.
- COMBOS NÃO SÃO PERMITIDOS.
- Todas as posições de piruetas são permitidas neste nível.

##### **1 SEQUÊNCIA DE PASSOS:**

- Uma sequência de passos onde os níveis de dificuldade ISU serão aplicados.
- A sequência de passos deve cobrir toda a superfície do gelo IDA E VOLTA DO COMPRIMENTO DA PISTA e deve incluir turns e steps.

##### **PROGRAMA LONGO:**

Duração do Programa Longo: 3:00 min (+- 10 seg)

##### **5 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 dois saltos cada.
- Combinações de saltos podem ser 2 + 1 ; 1 + 2 e/ou 2 + 2. COMBO COM DOIS SALTOS SIMPLES NÃO SÃO PERMITIDOS.

- 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: só é 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

#### **2 PIRUETAS:**

##### 2 PIRUETAS OBRIGATÓRIAS:

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

#### **1 SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:**

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.
- Para ser pontuada é obrigatório ser CLARAMENTE VISÍVEL.
- Pode utilizar steps, turns, spiral, Ina Bauers e outros movimentos de patinação.

#### Observações para este nível:

- Os elementos do nível Pré-iniciante serão considerados transições ou coreografia, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.
- Half Loop (exceto quando executado entre saltos em combo), half Flip e half Lutz, split, stag serão considerados transições, não elementos.

### **4.3 NÍVEIS DE ALTA PERFORMANCE**

#### **4.3.1 NÍVEL NOVICE ADVANCED**

Em conformidade com a Comunicação ISU No. 2328.

#### **PROGRAMA CURTO:**

Duração do Programa Curto: 2:20 min (+-10 seg)

#### **SALTOS – 3 ELEMENTOS:**

- Axel ou duplo Axel.
- Salto duplo ou triplo. NÃO pode repetir o salto Axel, nem o salto da combinação.
- Uma combinação de saltos consistindo de dois saltos duplos (2 + 2) ou um salto duplo e um salto triplo (2 + 3 ; 3 + 2), os saltos integrantes desta combinação de saltos não podem ser o Axel ou o duplo ou triplo efetivamente executado ou a ser executado no programa Curto.

#### **PIRUETAS – 2 ELEMENTOS:**

- MENINOS: Camel, Sit spin ou Upright com troca de pé e sem entrada fly.
- MENINAS: Layback /Sideways ou spin em uma posição sem mudança de pé e sem entrada Fly.
- MENINAS E MENINOS: Pirueta em combinação com apenas uma mudança de pé, com no mínimo 5 (cinco) rotações em cada pé. A entrada Fly é permitida.

#### **SEQUÊNCIA DE PASSOS – 1 ELEMENTO:**

- Uma sequência de passos utilizando totalmente a superfície do gelo. IDA E VOLTA DO COMPRIMENTO DA PISTA.
- Todos os steps, turns e movimentos da patinação são permitidos.

#### **PROGRAMA LONGO:**

Duração do Programa Longo: 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 ou sequências de saltos.
- Uma das combinações de salto pode conter três (3) saltos, a outra apenas dois (2) saltos.
- Uma sequência de saltos consiste em dois (2) saltos com qualquer número de voltas, começando com qualquer salto, imediatamente seguido de um salto tipo Axel, começando com um passo imediatamente após a curva de “landing” do primeiro salto para a curva de “take off” do salto Axel.
- Somente dois (2) saltos triplos podem ser repetidos, seja em uma combinação ou em uma sequência de saltos.
- Saltos quádruplos não são permitidos.
- Qualquer salto simples, duplo (incluindo Double Axel) ou triplo não pode ser executado mais de duas vezes no total.

## **2 PIRUETAS:**

- Deve haver no máximo duas (2) piruetas de natureza (abreviação) diferente.
- Uma deve ser uma pirueta em combinação (spin combination), com troca de pé, mínimo de oito (8) voltas. Entrada Fly (saltada) não é permitida.
- Uma deve ser uma pirueta com entrada Fly (saltada) sem troca de pé, com um mínimo de seis (6) voltas OU uma pirueta em uma posição com troca de pé e com uma entrada Fly (saltada), com um mínimo de oito (8) voltas.

## **1 SEQUÊNCIA DE PASSOS:**

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

### **4.3.2 NÍVEIS JUNIOR E SENIOR**

#### **PROGRAMA CURTO PARA JUNIOR E SENIOR:**

Em conformidade com a regra 61 do Livro de Regras da ISU e com a Comunicação ISU No. 2382.

Duração do Programa Curto: 2:40 (+- 10 seg)

- O programa curto para Single Skating (Junior e Senior) consiste em sete (7) elementos obrigatórios. A sequência em que estes elementos é executada é de livre escolha do patinador.



- O programa deverá ser patinado em harmonia com a música escolhida pelo competidor. A música é escolhida por cada competidor, músicas com vocais são permitidas.
- Se um elemento não previsto ou adicional (executado) substituir um elemento obrigatório (não executado), a respectiva caixa de julgamento deste elemento será bloqueada e o elemento executado será considerado em desacordo com as regras e marcado como sem valor (no value).
- Elementos não listados ou adicionais, tais como saltos, spins, steps ou repetições, mesmo de elementos falhos, não serão considerados e, portanto, não bloquearão uma caixa de julgamento de um elemento obrigatório. Atenção: esta regra se aplica somente se todos os elementos obrigatórios do programa forem executados.

### **PROGRAMA CURTO JUNIOR:**

**Duração do Programa Curto: 2:40 (+- 10 seg)**

**Consiste nos seguintes elementos obrigatórios:**

#### **Men/Masculino:**

- Double ou Triple Axel Paulsen.
- Double ou Triple Flip Jump.
- Uma Combinação de saltos (Jump Combination) consistindo de um salto duplo e um triplo (2 + 3 ou 3 + 2) ou dois saltos triplos (3 + 3).
- Flying Sit Spin.
- Camel Spin com somente uma troca de pé.
- Spin Combination com somente uma troca de pé.
- Step Sequence utilizando toda a superfície do gelo, IDA e VOLTA do comprimento da pista.

#### **Ladies/Feminino:**

- Double Axel Paulsen.
- Double ou Triplo Flip Jump.
- Uma combinação de saltos (Jump Combination) contendo: dois saltos duplos (2 + 2) ou um salto duplo e um triplo (2 + 3 ou 3 + 2) ou dois saltos triplos (3 + 3).
- Flying Sit Spin.
- Layback / Sideways Leaning Spin ou Camel Spin sem troca de pé.
- Spin Combination com somente uma troca de pé.
- Step Sequence utilizando toda a superfície do gelo, IDA e VOLTA do comprimento da pista.

## **PROGRAMA CURTO SENIOR:**

**Duração do Programa Curto: 2:40 (+- 10 seg)**

**Consiste nos seguintes elementos obrigatórios:**

### **Men/Masculino:**

- Double ou Triple Axel Paulsen.
- Qualquer salto Triplo ou Quádruplo (com exceção do Axel).
- Uma combinação de saltos (Jump Combination) contendo: um salto duplo e um triplo (2 + 3 ou 3 + 2) ou dois saltos triplos (3 + 3) ou um salto quádruplo e um salto duplo ou triplo (4 + 2 ou 4 + 3).
- Flying Spin.
- Camel Spin ou Sit Spin com somente uma troca de pé.
- Spin Combination com somente uma troca de pé.
- Step Sequence utilizando toda a superfície do gelo, IDA e VOLTA do comprimento da pista.

### **Ladies/Feminino:**

- Double ou Triple Axel Paulsen.
- Qualquer salto Triplo (com exceção do Axel).
- Uma combinação de saltos (Jump Combination) contendo: um salto duplo e um triplo (2 + 3 ou 3 + 2) ou dois saltos triplos (3 + 3).
- Flying Spin.
- Layback / Sideways Leaning Spin ou Sit ou Camel Spin sem troca de pé.
- Spin Combination com somente uma troca de pé.
- Step Sequence utilizando toda a superfície do gelo, IDA e VOLTA do comprimento da pista.

## **OBSERVAÇÕES DESTES NÍVEIS:**

### **SALTOS:**

- Para Senior Men qualquer salto Triplo ou Quádruplo é permitido.
- Se um salto Quádruplo for executado na combinação de saltos, um salto quádruplo diferente pode ser executado como salto solo.
- Para Senior e Junior Men e Senior Ladies , quando for executado o Triple Axel Paulsen como salto solo, este não poderá ser repetido novamente como salto solo ou na combinação de saltos.
- Para Senior Ladies qualquer salto triplo é permitido.
- Para Junior Ladies e Junior Men somente o salto duplo ou triplo obrigatório da temporada é permitido ( em 2020 é o Double ou Triple Lutz ).

## **COMBINAÇÃO DE SALTOS:**

- Para Senior Men a combinação de saltos pode conter o mesmo duplo, triplo ou quádruplo salto ou um salto duplo, triplo ou quádruplo diferente.
- Para Senior Men, quando for executado um salto quádruplo como salto solo, um salto quádruplo diferente pode ser incluído na combinação de saltos.
- Para Senior Ladies, Junior Ladies e Junior Men a combinação de saltos pode consistir do mesmo salto duplo ou triplo ou um salto duplo ou triplo diferente.
- **PARA TODAS AS CATEGORIAS OS SALTOS INCLUÍDOS NA COMBINAÇÃO DE SALTOS TEM QUE SER DIFERENTES DO SALTO SOLO.**
- Se o mesmo salto for executado como salto solo e como parte da combinação de saltos, o salto repetido não será contado ( se a repetição acontecer na combinação de saltos, somente o salto que não estiver de acordo com as regras acima , não será contado ).
- Se um salto extra for executado, somente o salto individual que não estiver de acordo com as regras será sem valor.
- Os saltos serão considerados na sua ordem de execução.

## **PIRUETAS - SPINS:**

- Pirueta (spin) em uma posição e Combinação de Piruetas (Spin Combination): se não houver nenhuma posição antes e / ou depois da troca de pé com pelo menos 3 (três) voltas, este spin não está de acordo com as regras e não terá valor.
- Com exceção do Flying Spin, nenhuma Pirueta (Spin) pode começar com um salto.
- Flying Spin:
  - Senior: qualquer tipo de Flying Spin é permitido, desde que a posição de landing seja diferente da posição executada no Spin em uma posição.
  - Junior: somente o obrigatório da temporada será permitido.
  - Senior e Junior: o “step over” (passo para o lado), será considerado pelos Juízes na GOE (grade of execution – nota de execução). Um mínimo de 8 (oito) voltas na posição de “landing” (posição que aterriza da entrada saltada), que pode ser diferente na posição de “flying” (posição da entrada saltada). Nenhuma rotação no gelo antes do “take off” 9saída do gelo) é permitida. As 8 (oito) voltas obrigatórias podem ser executadas em qualquer variação da posição de “landing”.
- Pirueta (Spin) em uma posição:
  - Masculino / Men – Pirueta (Spin) com somente uma troca de pé:
    - Senior: o competidor pode escolher a posição de Camel ou de Sit para ser executada, mas esta posição tem que ser diferente da posição de landing do Flying Spin. O Spin deverá consistir em somente uma troca de pé, a qual pode ser executada na forma

de step over ou com um salto, tendo no mínimo 6 (seis) rotações em cada pé.

- Junior: somente a pirueta (spin) obrigatório da temporada será permitido. O spin deverá conter somente uma troca de pé, a qual pode ser executada na forma de step over ou com um salto, tendo no mínimo 6 (seis) voltas em cada pé.
- Feminino / Ladies - Layback ou Sideways Leaning Spin sem troca de pé, qualquer posição é permitida, desde que a posição básica de Layback ou Sideways Leaning seja mantida por 8 (oito) voltas sem levantar para a posição de Upright. Após as 8 (oito) voltas é permitido executar a posição Biellmann OU spin em uma posição sem troca de pé: qualquer variação da posição escolhida pode ser executada. Mínimo de 8 (oito) voltas na posição.
- Para Masculino / Men e Feminino / Ladies: se a posição de landing do Flying Spin for a mesma do spin em uma posição, o último a ser executado dentre os dois não valerá, mas ocupará uma caixa de spin.
- Spin Combination:
  - A combinação de spin deve incluir somente uma troca de pé e não pode ter menos de 6 (seis) voltas em cada pé. A troca de pé pode ser feita com um step over ou um salto. A troca de pé e a troca de posição podem ser feitas ao mesmo tempo ou separadamente.

#### **STEP SEQUENCE – SEQUÊNCIA DE PASSOS:**

Step Sequences podem conter quaisquer saltos não listados.

#### **PROGRAMA LIVRE PARA JUNIOR E SENIOR**

Em conformidade com a regra 612 do Livro de Regras da ISU.

Free Skating (Programa Livre) consiste em um programa bem balanceado com elementos de Free Skating, tais como saltos, spins, steps e outros movimentos de ligação executados com o mínimo de patinação em dois pés, em harmonia com a música de escolha do competidor.

#### **PROGRAMA LIVRE BEM BALANCEADO JUNIOR:**

Duração do Programa Livre: 3:30 (+- 10 seg)

Um programa bem balanceado para **Junior Men** deve conter:

- Máximo de 7 (sete) elementos de salto, onde um deles deve ser obrigatoriamente um salto do tipo Axel.

- Máximo de 3 (três) spins, sendo um Spin Combination, um Flying Spin ou Spin com Flying Entrance e um Spin de uma posição.
- Máximo de 1 (uma) Step Sequence, COBRINDO TODA A SUPERFÍCIE DO GELO IDA E VOLTA DO COMPRIMENTO DA PISTA.

Um programa bem balanceado para **Junior Ladies** de conter:

- Máximo de 7 (sete) elementos de salto, onde um deles deve ser obrigatoriamente um salto do tipo Axel.
- Máximo de 3 (três) spins, sendo um Spin Combination, um Flying Spin ou Spin com Flying Entrance e um Spin de uma posição.
- Máximo de 1 (uma) Step Sequence, COBRINDO TODA A SUPERFÍCIE DO GELO IDA E VOLTA DO COMPRIMENTO DA PISTA.

**PROGRAMA LIVRE BEM BALANCEADO SENIOR:**

Duração do Programa Livre: 4:00 (+- 10 seg.)

Um programa bem balanceado para **Senior Men** deve conter:

- Máximo de 7 (sete) elementos de salto, onde um deles deve ser obrigatoriamente um salto do tipo Axel.
- Máximo de 3 (três) spins, sendo um Spin Combination, um Flying Spin ou Spin com Flying Entrance e um Spin de uma posição.
- Máximo de 1 (uma) Step Sequence, COBRINDO TODA A SUPERFÍCIE DO GELO IDA E VOLTA DO COMPRIMENTO DA PISTA.
- Máximo de 1 (uma) Choreographic Sequence CLARAMENTE VISÍVEL.

Um programa bem balanceado para **Senior Ladies** deve conter:

- Máximo de 7 (sete) elementos de salto, onde um deles deve ser obrigatoriamente um salto do tipo Axel.
- Máximo de 3 (três) spins, sendo um Spin Combination, um Flying Spin ou Spin com Flying Entrance e um Spin de uma posição.
- Máximo de 1 (uma) Step Sequence, COBRINDO TODA A SUPERFÍCIE DO GELO IDA E VOLTA DO COMPRIMENTO DA PISTA
- Máximo de 1 (uma) Choreographic Sequence CLARAMENTE VISÍVEL

O Competidor tem total liberdade para selecionar os elementos de Free Skating, a soma dos quais abrange o programa.

Todos os elementos devem estar conectados por steps de diferente natureza e por outros movimentos de Free Skating, utilizando toda a superfície do gelo (patinar de frente e de costas não são considerados steps de conexão).

Qualquer elemento adicional ou elementos que excedam o número determinado não serão considerados no resultado do competidor.

Somente a primeira tentativa (ou o número de tentativas permitidas) será considerada.

### **OBSERVAÇÕES:**

Para todos os Singles Free Program, as seguintes regras se aplicam:

### **SALTOS INDIVIDUAIS**

- Os saltos individuais podem ter qualquer número de voltas.

### **COMBINAÇÃO DE SALTOS E SEQUÊNCIA DE SALTOS (JUMP COMBINATIONS E JUMP SEQUENCES)**

- Uma Combinação de Saltos pode consistir do mesmo ou outro salto simples, duplo, triplo ou quádruplo. Podem ser executadas até 3 (três) Combinações de Salto ou Sequências de Salto no Free Program. Uma Combinação de Salto pode ter 3 (três) saltos, as outras duas até 2 (dois) saltos.

### **REPETIÇÕES**

- Qualquer salto duplo (incluindo o Double Axel) não podem ser incluídos mais do que duas vezes em um Single's Free Program (como um salto solo ou parte de uma combinação / sequência de salto).
- De todos os saltos triplos e quádruplos, apenas 2 (dois) podem ser executados 2 (duas) vezes. Das 2 (duas) repetições somente 1 (uma) pode ser um salto quádruplo.
- Se pelo menos uma destas execuções for em uma combinação/sequência de salto, às duas execuções serão aplicadas o valor numérico total, de acordo com a Escalas de Valores da ISU (SOV).
- Se as duas execuções forem como saltos solo, ao segundo destes saltos solo será atribuído 70% do seu valor numérico de acordo com a Escala de Valores ISU (SOV).
- Saltos triplos e quádruplos com o mesmo nome serão considerados como saltos diferentes.
- Nenhum salto triplo ou quádruplo pode ser tentado mais de 2 (duas) vezes.

### **SALTOS EXTRAS E ELEMENTOS DE SALTO**

- Se um salto extra for executado, somente o salto individual que não estiver de acordo com as regras será considerado sem valor (no value).

- Os saltos são considerados na ordem de execução.

## **SPINS**

- Todos os spins devem ser de caráter diferente. Qualquer spin com o mesmo caráter (abreviação) do mesmo executado anteriormente será desconsiderado, mas ocupará uma caixa de spin.
- Os spins tem um número mínimo de voltas/rotações obrigatório:
  - 6 (seis) para o Flying Spin e para o Spin de uma posição.
  - 10 (dez) para a Spin Combination.
- A ausência do número de voltas obrigatório será refletida nas notas dos juízes.
- O número mínimo de voltas começará a ser contado desde a entrada do spin até a sua finalização (com exceção das voltas finais - wind-up nos Spins em uma posição e Flying Spins).
- Na Spin Combination e no Spin de uma posição, a troca de pé é opcional.

## **STEPS**

- O competidor tem total liberdade para escolher o tipo de Step Sequence que pretende executar.
- Saltos podem ser incluídos na Step Sequence.
- Step Sequences devem utilizar toda a superfície do gelo, ida e volta do comprimento da pista.
- Step Sequences muito curtas e que não sejam claramente visíveis não podem ser consideradas como atendendo aos requisitos obrigatórios e não serão consideradas.

## **CHOREOGRAPHIC SEQUENCES**

- Uma Choreographic Sequence (Sequência Coreográfica) consiste em todos os tipos de movimento, tais como: steps, turns, spirals, arabesques, spread eagles, Ina Bauers, hydroblading, qualquer salto com até 2 (duas) voltas, spins, etc.
- Elementos listados incluídos em uma Choreographic Sequence não serão chamados (call) e não ocuparão uma caixa de elemento.
- O formato (pattern) não é restrito, mas deve ser claramente visível.
- O Painel Técnico identifica a Choreographic Sequence, a qual começa com o primeiro movimento de patinação e é concluída com a preparação para o próximo elemento a ser executado (se a Choreographic Sequence não for o último elemento do programa).
- Pode ser executada antes ou depois da Step Sequence.
- Este elemento tem um valor de base fixo e é avaliado pelos Juízes somente através da Nota de Execução (Grade of Execution – GOE).

## **4.4 NÍVEIS ADULTO DE COMPETIÇÃO**

### **4.4.1. NÍVEL BRASIL I**

Duração do Programa Livre: 1:40 min (+- 10 seg)

#### **7 ELEMENTOS:**

Os elementos para compor o programa devem ser escolhidos, até o número máximo de 7 (sete), entre os elementos listados abaixo, sendo obrigatório um spiral, um pivot e a pirueta em um pé.

- Pirueta em um pé (min 3 voltas).
- Bunny Hop.
- Lunge.
- Spiral de FRENTE COM FIO (conta apenas quando a perna livre está acima do nível do quadril e o fio deve ser executado de forma clara e visível).
- Spiral de COSTAS COM FIO (conta apenas quando perna livre está acima do nível do quadril e o fio deve ser executado de forma clara e visível).
- Mazurka.
- Carrinho em um pé/Shoot the duck (conta apenas quando a perna de patinação é paralela ao gelo).
- Ballet Jump.
- Half Flip.
- Forward Intside Pivot (Mínimo 1 Volta).
- Backward Outside Pivot (mínimo de 1 volta).

#### **1 SEQUÊNCIA DE PASSOS**

- Obrigatório incluir uma sequência de forward outside three turns com landing (mínimo de três).
- Utilizar forwards outside e inside edges – fios internos e externos de frente.

#### **Observações gerais para este nível:**

- No nível BRASIL I, todos os elementos incluindo a sequência de passos, têm um valor fixo de 0.5. Isso pode aumentar ou diminuir dependendo do GOE (Grade of Execution – Nota de execução).



- No nível Brasil I, deverão ser executados 7 (sete) elementos a escolher entre os permitidos mais uma sequência de passos.
- Para o nível Brasil I:
  - a) Nenhum elemento poderá ser repetido. Qualquer elemento repetido será ignorado e não terá valor.
  - b) Saltos de uma volta, não são permitidos.
  - c) Elementos de níveis superiores não são permitidos. Crossovers, inside three turns, mohawks, etc, são permitidos neste nível e serão considerados como transições e não elementos.

Os competidores desta categoria serão julgados também pelos seguintes componentes:

- Skating Skills
- Performance
- Interpretação

#### **4.4.2. NÍVEL BRASIL II**

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

#### **5 SALTOS:**

- Máximo de 5 elementos de salto.
- Apenas duas combinações de salto com apenas 2 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 ou sequência.

#### **Saltos Permitidos:**

- ½ Loop (Euler)
- ½ Lutz
- Waltz
- Stag
- Salchow
- Toe Loop
- Split Jump (Pontua acima de 90 graus de abertura)

## **2 PIRUETAS:**

- Máximo de 2 PIRUETAS EM UM PÉ (UPRIGHT SPIN).
  - As duas piruetas devem ter um mínimo de 3 voltas.
  - Upright Spin: a perna de base é de livre escolha do patinador (pode ser executado o back spin)
  - 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.

## **1 SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:**

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.
- Para ser pontuada é obrigatório ser CLARAMENTE VISÍVEL.
- Pode utilizar steps, turns, spiral, Ina Bauers e outros movimentos de patinação.

### **Observação para este nível:**

Os elementos do nível Brasil I serão considerados transições ou coreografia, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.

### **4.4.3. NÍVEL 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.

### 4.4.4. NÍVEL 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.

### 4.4.5. NÍVEL OURO

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

## 6 SALTOS

- Todos saltos simples Incluindo o AXEL são permitidos
- 2 Salchow, 2 Toeloop 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.

### 4.4.6. NÍVEL 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 NÍVEL ARTÍSTICO

### 4.5.1 NÍVEL 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, TANTO PARA INDIVIDUAL COMO PARA GRUPO.

### ESPECIFICAÇÕES PARA O NÍVEL ARTÍSTICO:

Os eventos artísticos consistem em programas de patinação livre, julgados apenas com base dos componentes do programa, porém o “Artistic Free Skate” (Programa Livre Artístico) 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.
- Obrigatório a utilização de, no mínimo, um PROP.
- Obrigatória a utilização de música com vocal.

### Observação para este nível:

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 CATEGORIAS DE IDADE POR NÍVEL TÉCNICO**

### **5.1 NÍVEL PRÉ-INICIANTE:**

- **C** = 7 anos ou menos
- **B** = 8 - 12 anos
- **A** = 13 - 19 anos

*Idade completada até 01 de julho do ano da competição.*

### **5.2 NÍVEIS INICIANTE AO INTERMEDIÁRIO**

- **C** = 7 anos ou menos
- **B** = 8 - 12 anos
- **A** = 13 - 19 anos

*Idade completada até 01 de julho do ano da competição.*

### **5.3 NÍVEIS NOVICE ADVANCED, JUNIOR E SENIOR**

**Regra ISU:** o aniversário deve ser anterior a 1º de Julho de 2021.

- **Advanced Novice:** tenha atingido a idade de 10 anos e não tenha atingido a idade de 15 anos. O aniversário deve ser anterior a primeiro de Julho do ano da competição.
- **Junior:** tenha atingido a idade 13 anos e não tenha atingido a idade de 19 anos. O aniversário deve ser anterior a primeiro de Julho do ano da competição.
- **Senior:** a partir de 15 anos, desde que o aniversário seja anterior a primeiro de Julho do ano da competição.

### **5.4 NÍVEIS ADULTO – BRASIL I, BRASIL II, BRONZE, PRATA, OURO E MASTER**

- **Brasil:** 20 - 28 anos
- **Class I:** 29 - 38 anos (alinhada à regulamentação internacional da ISU)
- **Class II:** 39 - 49 anos (alinhada à regulamentação internacional da ISU)
- **Class III:** 50 - 60 anos (alinhada à regulamentação internacional da ISU)

- Class IV: 61 - 71 anos (alinhada à regulamentação internacional da ISU)
- Class V: 71 - 79 anos (alinhada à regulamentação internacional da ISU)

***Idade completada até 01 de julho do ano da competição.***

## **5.5 NÍVEL ARTÍSTICO BRASIL**

- **D** = 7 anos ou menos
- **C** = 8 - 12 anos
- **B** = 13 - 28 anos
- **A** = acima de 28 anos

***Idade completada até 01 de julho do ano da competição.***

## **6. Sistema de Julgamento**

Todos os níveis serão julgados de acordo com o novo sistema de julgamento da ISU – IJS (International Judging System).

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

Todos os valores podem ser encontrados na tabela de SOV da ISU, **Comunicação Nº 2334** - COM EXCEÇÃO DO NÍVEL PRÉ-INICIANTE, CUJOS ELEMENTOS NÃO EXISTEM NA TABELA SOV DA ISU. SERÁ UTILIZADO O VALOR FIXO DE 0.5 POR ELEMENTO.

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 na CBDG ou na ISU.

Os componentes e deduções serão julgados da seguinte forma:

### **COMPONENTES:**

#### **PRÉ-INICIANTE 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.
- Composition.

#### ADULTO BRASIL I, BRASIL II

- Skating Skills.
- Performance.
- Interpretação.

#### ADULTO BRONZE, PRATA, OURO E MASTER

- Skating Skills.
- Transições.
- Performance.
- Interpretação.
- Composition.

#### ARTÍSTICO:

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

#### **DEDUÇÕES POR QUEDA:**



- Deduções por Quedas de Pré-iniciante 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 queda: - 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 o 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 o ano de 2021, dos níveis PRÉ-INICIANTE ao PRÉ-BÁSICO 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, JUVENIL, INTERMEDIÁRIO, ADVANCED NOVICE, JUNIOR E SENIOR serão testados.

**Todos os atletas serão testados através de vídeos enviados para a CBDG. NÃO HAVERÁ EXCEÇÕES A ESTA REGRA. POR CONTA DO PERÍODO DE PANDEMIA, O TREINAMENTO FOI PREJUDICADO E O ATUAL NÍVEL TÉCNICO DE CADA PATINADOR PODE SOFRER MODIFICAÇÃO.**

Todos os atletas que treinam no Brasil são obrigados a fazer o teste para determinar o seu nível de competição. Não serão aceitos testes realizados em outros países, ainda que membros da ISU.

Atletas que treinam fora do Brasil, deverão enviar o vídeo para teste nos níveis: Básico, Juvenil e Intermediário. Nos níveis Novice Advanced, Junior e Senior, podem optar entre o envio do vídeo do Short Program ou provar sua capacidade técnica através do resultado em competições sancionadas ou oficiais da ISU. Pontuações em campeonatos diferentes dos mencionados, não serão aceitas e o atleta deverá enviar o vídeo do Short Program.

### **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 dos níveis Básico e Juvenil, 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. O vídeo deverá ser sem cortes e realizados em uma única tomada. Vídeos editados não serão aceitos.

Estes vídeos deverão ser enviados para o e-mail: [teste.patinacao@cbdg.org.br](mailto:teste.patinacao@cbdg.org.br) até o dia **31 de outubro de 2021**. Não serão aceitos vídeos após esta data.

A única exceção à regra para aceite de testes em outro país membro da ISU, é para atletas que tenham sido aprovados em todos os testes neste país pela respectiva Federação ou Confederação e comprovem participação em competições internacionais sancionadas ou oficiais ISU, representando o Brasil na categoria em que pretende competir, **nas últimas duas temporadas ( 2019/2020 e/ou 2020/2021 ).**

**O teste consistirá em:**

- **BÁSICO:**
  - Single Axel.
  - Pirueta em combo com troca de pé.
  
- **JUVENIL:**
  - Single Axel
  - 2 saltos duplos, podendo ser escolhidos entre: 2 Toe Loop, 2 Salchow ou 2 Loop.
  
- **INTERMEDIÁRIO:** Enviar o Programa Curto, com todos os elementos obrigatórios executados.
  
- **NOVICE:** Enviar o Programa Curto, com todos os elementos obrigatórios executados.
  
- **JUNIOR E SENIOR:** Enviar o Programa Curto, com todos os elementos obrigatórios executados.

**Observações:**

- Os atletas testados só terão seus testes aprovados se executarem os elementos obrigatórios do programa curto corretamente. **TENTATIVAS DE EXECUÇÃO DO ELEMENTO NÃO SERÃO ACEITAS.**
  
- **TESTES, ONDE É NECESSÁRIO ENVIAR O PROGRAMA CURTO, CASO ESTE VENHA FALTANDO ELEMENTOS, O TESTE SERÁ ANULADO E O ATLETA NÃO PODERÁ COMPETIR.**

## 9. Anexos

### **9.1 Anexo 1: Observações importantes para os níveis PRÉ-INICIANTE ao SENIOR**

- PATINADORES ACIMA DE 20 ANOS DEVERÃO COMPETIR NO NÍVEL ADULTO.
- TREINADORES REGISTRADOS NA CBDG OU ATLETAS FILIADOS A CBDG QUE, COMPROVADAMENTE, DÊM AULA DE FORMA REGULAR, SÓ PODERÃO COMPETIR NO NÍVEL ADULTO.
- NA HIPÓTESE DE UM PATINADOR ESTAR FILIADO COMO ATLETA, E FICAR COMPROVADO QUE ELE POSSUI ALUNOS, DÁ AULA E/OU É REMUNERADO POR TAL PRÁTICA, O MESMO DEVERÁ ESTAR REGISTRADO COMO TREINADOR JUNTO À CBDG. NA AUSÊNCIA DESTE REGISTRO, O ATLETA PODERÁ SER DESCLASSIFICADO NA COMPETIÇÃO, POR NÃO ATENDER AOS REQUISITOS DOS NÍVEIS ELENCADOS NESTE REGULAMENTO.
- Os níveis de dificuldade ISU serão aplicados em todos os níveis técnicos e categorias de idade, da seguinte forma:
  - Nível Pré-iniciante ao Novice Advanced: até o nível de dificuldade 3.
  - Níveis Junior, Senior e Adulto: até o nível de dificuldade 5.
- 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 Combinação de Piruetas - Spin Combination, 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.
- Dentro de um combo o Layback é considerado um upright spin, mas só é permitido a partir do nível JUVENIL.
- Biellmann é uma variação difícil de Upright, porém é permitida a partir do nível INICIANTE.

### **Observação 1:**

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 estar registrado à CBDG e estar em dia com seu cadastro e, preferencialmente estar certificado como Treinador nível 1 através do Projeto ISU realizado em 2019.

### **Observação 2:**

Os atletas filiados à CBDG, que treinam fora do Brasil, poderão optar entre as opções abaixo para competir acompanhados de treinador:

- Próprio treinador do atleta, desde que ele seja registrado/filiado à Federação Nacional do país em questão e que este país seja membro da ISU; ou
- Treinador registrado à CBDG e que tenha sido certificado como aprovado no Nível 1 no Seminário ISU/CBDG de 2019. A lista dos treinadores certificados pode ser adquirida junto à CBDG.

## **9.2. Anexo 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 e-mail para [comite.tecnico.patinacao@cbdg.org.br](mailto:comite.tecnico.patinacao@cbdg.org.br) contendo:

- Nome do membro filiado/registrado;
- Item do regulamento a ser avaliado;
- A proposta de ajuste/alteração (incluindo o texto da proposta);
- 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. O Comitê se reunirá 1 vez ao ano de forma ordinária para verificação do Regulamento Técnico de Competição, sempre no mês de janeiro.