

Patinação Artística no Gelo

REGULAMENTO TÉCNICO PARA COMPETIÇÕES 2020/21

Data do documento: 18/03/2020

Versão: 6.0

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 das Categorias Técnicas	5
4. Diretrizes técnicas por categoria.....	6
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	8
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	17
4.3.1 CATEGORIA NOVICE ADVANCED	17
4.3.2 CATEGORIA JUNIOR E SENIOR.....	18
4.4 CATEGORIAS ADULTO DE COMPETIÇÃO	26
4.4.1 CATEGORIA BRONZE.....	26
4.4.2 CATEGORIA PRATA	26
4.4.3 CATEGORIA OURO.....	27
4.4.4 CATEGORIA MASTER	28
4.5 CATEGORIA ARTÍSTICO	28
4.5.1 CATEGORIA ARTÍSTICO BRASIL.....	28

5.	FAIXAS ETÁRIAS POR CATEGORIAS TÉCNICAS.....	29
5.1	CATEGORIAS RECREATIVO 1 AO RECREATIVO 3	29
5.2	CATEGORIAS INICIANTE AO INTERMEDIÁRIO	30
5.3	CATEGORIAS NOVICE ADVANCED, JUNIOR E SENIOR	30
5.4	CATEGORIAS ADULTO ISU - BRONZE, PRATA, OURO E MASTER	30
5.5	CATEGORIA ARTÍSTICO BRASIL	30
6.	Sistema de Julgamento	31
7.	Julgamento da Categoria Artística Brasil.....	33
8.	Testes de Nivelamento e Classificação Técnica de Atletas	33
9.	Anexos.....	35
9.1	Anexo 1: Observações importantes para os níveis RECREATIVO 1 ao SENIOR.....	35
9.2.	Anexo 2: Ajustes e propostas de alteração do Regulamento Técnico	36

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
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	Gabriel Karnas	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 2020/21	Comitê Técnico da Patinação Artística	Matheus Figueiredo	18/02/2019
6.0	Ajustes e correções do Documento, principalmente nos itens 4.3.2. e 9.	Gabriel Karnas	Matheus Figueiredo	18/03/2020

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 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 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: 1:20 min (+- 10 seg)

5 ELEMENTOS:

- Forward Outside Pivot (Mínimo 1 Volta).
- Deslizar em 1 pé.
- Salto em dois pés.
- Carrinho em dois pés. (conta apenas quando a parte superior das pernas estiverem paralelas ao gelo).
- Peixinhos / Swizzles de frente (sequência de no mínimo 3).

1 SEQUÊNCIA:

- Sequência de fios internos, mínimo de 4 (quatro) curvas.

4.1.2 CATEGORIA RECREATIVO 2

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

5 ELEMENTOS:

Os elementos para compor o programa devem ser escolhidos, até o número máximo de 5 (cinco), entre os elementos listados abaixo:

- Pirueta em dois pés (min 3 voltas).
- 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).
- Bunny Hop.
- Peixinhos/Swizzles de costas (sequência de no mínimo 3).
- Lunge.
- Salto em dois pés com ½ (meia) volta.

1 SEQUÊNCIA DE PASSOS:

- Sequência de fios externos, com no mínimo 4 (quatro) curvas.

4.1.3 CATEGORIA RECREATIVO 3

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

5 ELEMENTOS:

Os elementos para compor o programa devem ser escolhidos, até o número máximo de 5 (cinco), entre os elementos listados abaixo:

- Pirueta em um pé (min 3 voltas).
- 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.
- Backward Outside Pivot (mínimo de 1 volta).

1 SEQUÊNCIA

- Obrigatório incluir uma sequência de forward outside three turns com landing (mínimo de três).

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 (Grade of execution – Nota de execução).
- Nos níveis Recreativo 1 e 2, somente 5 elementos deverão ser executados mais uma sequência de passos.
- No nível Recreativo 3, deverão ser executados 5 elementos a escolher entre os permitidos mais uma sequência de passos.
- Para os níveis Recreativo 1, 2 e 3:
 - 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, three turns, mohawks, etc, são permitidos neste nível e serão considerados como transições e não elementos.

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)

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

2 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 dois 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.

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:

Os elementos dos níveis Recreativo 1, 2 e 3 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)

5 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:

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

2 PIRUETAS:

- Máximo de 2 piruetas.
- Somente serão permitidas piruetas em uma posição (upright, back spin, sit spin, back sit spin, camel ou back camel).
 - Layback 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).

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:

Os elementos dos níveis Recreativo 1, 2 e 3 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 serão considerados transições, não elementos.

4.2.3 CATEGORIA PRÉ-BÁSICO 2

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

5 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

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.

Observação:

Os elementos dos níveis Recreativo 1, 2 e 3 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 CATEGORIA BÁSICO

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

5 SALTOS:

- Máximo de 5 elementos de salto. TODOS OS SINGLES, SENDO PELO MENOS A TENTATIVA DE UM AXEL OBRIGATÓRIO, é considerado como tentativa uma salto com no mínimo 1 volta e $\frac{1}{4}$, podendo cair em dois pés (caso o programa

não tenha a tentativa do Axel, o último salto executado, receberá um * e o salto não terá valor).

- 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.

Observação:

Os elementos dos níveis Recreativo 1, 2 e 3 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, stag, split serão considerados transições, não elementos.

4.2.5 CATEGORIA JUVENIL

Duração do Programa Livre: 2:30 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.
- 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).
- Piruetas devem ser de diferente natureza (abreviação). Não pode repetir a mesma pirueta.
- UMA pirueta pode começar com entrada fly (entrada saltada).
 - 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.

Observação:

Os elementos dos níveis Recreativo 1, 2 e 3 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.

4.2.6 CATEGORIA INTERMEDIÁRIO – Programa Curto e Longo

PROGRAMA CURTO:

Duração do Programa Curto: 2:10 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:

2 piruetas obrigatórias:

- Uma deve ser uma pirueta em UMA ÚNICA POSIÇÃO COM TROCA DE PÉ.
- Uma deve ser uma pirueta (DIFERENTE A 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 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: 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 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.

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.**

- Half Loop, half Flip e half Lutz, split, stag serão considerados transições, não elementos.

4.3 CATEGORIA DE ALTA PERFORMANCE

4.3.1 CATEGORIA NOVICE ADVANCED

Em conformidade com a Comunicação ISU.

PROGRAMA CURTO:

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

SALTOS:

- 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), ambos saltos não podem repetir o Axel ou um duplo ou triplo já executado.

PIRUETAS:

- MENINOS: Camel, Sit spin ou Upright com troca de pé e sem entrada fly.
- MENINAS: Layback ou spin em uma posição sem mudança de pé.
- Pirueta em combinação com apenas uma mudança de pé.
- Entrada fly é permitida.

SEQUÊNCIA DE PASSOS:

- 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 de saltos.
- Combinação de salto pode conter apenas dois (2) saltos. Um combo pode ser de 3 saltos.
- Qualquer salto simples ou duplo (incluindo Double Axel) não pode ser executado mais de duas vezes no total.

2 PIRUETAS:

- Deve haver no máximo duas (2) piruetas de natureza diferente.
- Uma deve ser uma pirueta em combinação, sem entrada fly com troca de pé.
- Uma deve ser uma pirueta com entrada fly (saltada) em uma posição com ou sem troca de pé.

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 CATEGORIA JUNIOR E SENIOR

PROGRAMA CURTO PARA JUNIOR E SENIOR:

Em conformidade com a regra 611 do Livro de Regras da ISU.

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 Lutz.
- 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 Camel Spin.
- 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 Axel Paulsen.
- Double ou Triplo Lutz.
- 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 Camel Spin.
- Layback / Sideways Leaning Spin ou Sit 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:

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 CATEGORIASOS: 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.

SPINS:

- Spin em uma posição e 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, nenhum 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, que pode ser diferente na posição de flying. Nenhuma rotação no gelo antes do take off é permitida. As 8 (oito) voltas obrigatórias podem ser executadas em qualquer variação da posição de landing.
- Spin em uma posição:
 - Men - 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 o spin obrigatório da temporada será permitido. O spin deverá consistir de 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.
- Ladies - Layback ou Sideways Leaning Spin: 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. Troca de pé não é permitida.
- Ladies – spin em uma posição sem troca de pé: qualquer variação da posição escolhida pode ser executada. Mínimo de 8 (oito) volta na posição.
- Para Men e 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:

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 tentados 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 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 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.

4.4.4 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.
- Obrigatório a utilização de, no mínimo, um PROP.
- Obrigatória a utilização de música com vocal.

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 até 1 de julho de 2020.

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 até 1 de julho de 2020.

5.3 CATEGORIAS NOVICE ADVANCED, JUNIOR E SENIOR

Regra ISU: o aniversário deve ser anterior a 1º de Julho de 2020. 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 deve ser 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

- 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

Idade completada até 1 de julho de 2020.

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 até 1 de julho de 2020.

6. Sistema de Julgamento

Todos os níveis serão julgados 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, **Communication Nº 2186** - COM EXCEÇÃO DAS CATEGORIAS RECREATIVO 1; 2; 3, 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:

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, FIQUE EM SEGUNDO OU TERCEIRO LUGAR.

DEDUÇÕES POR QUEDA:

- 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 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 a temporada 2020, 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.

Todos os atletas serão testados através de vídeos enviados para a CBDG. Os atletas que competiram na temporada 2019 e executaram os elementos obrigatórios

do programa curto dos níveis em que competiram não terão necessidade de ser testados. Os atletas que não executaram os elementos obrigatórios do programa curto terão que refazer o teste para determinar se permanecem na categoria ou mudam de categoria.

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 Maio de 2020**. Não serão aceitos vídeos após esta data.

O teste consistirá em:

- **BÁSICO:**
 - Single Axel.
 - Pirueta em combo com troca de pé.
- **NOVICE:** Enviar o Programa Curto, com todos os elementos obrigatórios executados.
- **JUNIOR E SENIOR:** Enviar o Programa Curto, com todos os elementos obrigatórios executados.

Observação:

Os atletas testados neste nível, só terão seus testes aprovados se executarem os elementos obrigatórios do programa curto corretamente. **TENTATIVAS DE REALIZAR O ELEMENTO NÃO SERÃO ACEITAS.**

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.
- 1 Eu (1/2 Loop): Só é pontuado quando usado em combinações entre dois saltos listados. Se usado sozinho ou antes ou 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 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.
- Piruetas em dois pés podem chegar até nível 4, as seguintes dificuldades para subir o nível serão aplicadas:
 - Posição diferente (variações). Cada uma sobe um nível.
 - Posição de Carrinho (min 2 voltas).
 - Posição de Carrinho 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.
- 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 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.

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.

Estes atletas, poderão enviar por e-mail, se pretenderem competir nas categorias que exigem teste, o vídeo do teste para: teste.patinacao@cbdg.org.br.

A única exceção a esta regra é para atletas que tenham sido aprovados em todos os testes realizados em outro país membro da ISU e comprovem participação em competições internacionais representando o Brasil na categoria em que pretende competir, nas últimas duas temporadas (2018/2019 e/ou 2019/2020).

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 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.