

*I Sul-americano Open Interclubes de Patinação Artística no Gelo 2023*

## **MANUAL GERAL DE REQUISITOS TÉCNICOS, CÁLCULOS E COMPORTAMENTO PARA TODAS AS DISCIPLINAS E CATEGORIAS**

### **Aviso:**

O I Sul-americano Open Interclubes de Patinação Artística no Gelo 2023 está com as inscrições abertas para atletas latino-americano pertencentes à sua respectiva federação nacional membro da *ISU*.

Espera-se que todos os competidores e treinadores estejam familiarizados com estas regras, cumpra-nas na íntegra e exemplifiquem os mais altos padrões de justiça, comportamento ético e genuíno bom espírito desportivo nas suas relações com os outros.

Qualquer pessoa cujo atos, declarações ou conduta sejam considerados prejudiciais para o bem estar da Patinação Artística pode ser desqualificada da competição.

### **Requisitos para o público, pais e familiares:**

Durante o aquecimento e a apresentação dos atletas, o público deve se esforçar para permanecer em silêncio, exceto para bater palmas e aplaudir. Buzinas, tambores, apitos e outros dispositivos sonoros são estritamente proibidos. Qualquer indivíduo ou grupo de pessoas que violar essa regra será convidado pelo segurança ou pela pessoa responsável a deixar o local da competição.

Ao final da apresentação de cada patinador, brinquedos de pelúcia podem ser jogados no gelo se estiverem completamente fechados em um saco plástico. Nenhum objeto que possa deteriorar a qualidade do gelo ou representar um risco de queda para os patinadores subsequentes pode ser jogado no gelo. Isso inclui flores (mesmo que estejam devidamente embrulhadas). As pessoas que violarem essa regra serão convidadas a deixar o local permanentemente. As delegações dos clubes devem tomar todas as medidas possíveis para garantir que essa regra seja seguida. Se isso não for feito, poderá resultar em ação disciplinar.

Os patinadores, treinadores, pais e parentes são responsáveis por cuidar de todos os itens pessoais. O Comitê Organizador não será responsabilizado por danos ou

desaparecimento de qualquer propriedade dentro ou nas dependências do estabelecimento onde o evento for realizado.

### **Requisitos de treinamento - Todas as categorias:**

- **Treinamento nas linhas laterais:** Patinadores e grupos podem receber treinamento das linhas laterais da pista enquanto estão no gelo durante os períodos de aquecimento e podem também deixar a superfície do gelo para esse fim, desde que esse treinamento não interfira com o julgamento de outro patinador. Não é permitido o treino à distância nem qualquer forma de treino durante a atuação do patinador ou grupo perante os juízes, nem pode o treinador estar no gelo com o patinador ou grupo na área de aquecimento. Para efeitos desta regra, o coaching deve ser considerado como qualquer comunicação entre o patinador, o treinador, pai ou qualquer outra pessoa. O árbitro pode impedir a entrada na pista de qualquer pessoa que desrespeite esta regra e desqualificar qualquer patinador ou grupo que receba treinamento em violação desta regra.
- **Planned program content sheets (PPCS) - Súmulas:** As PPCS são obrigatórias para todos os níveis. As PPCS devem ser apresentadas no período de credenciamento do evento. Os credenciamentos que não forem acompanhados de PPCS e/ou do pagamento da taxa correspondente serão considerados incompletos e inadmissíveis.
- **Comportamento dos patinadores durante a competição - todas as categorias:** Os competidores devem, a todo o tempo, respeitar e obedecer às instruções do responsável pela competição, às boas práticas da modalidade e procurar aplicar o bom senso. Os competidores que, direta ou indiretamente, ou por escrito, se exprimam de forma imprópria em relação aos oficiais ou às suas decisões, ou à classificação dos juízes, podem ser suspensos ou excluídos da competição.

### **Sistema de Avaliação:**

O *IJS (International Judging System)* será usado para julgar e pontuar esta competição.

- A. O Painel de Juízes será composto por cinco juízes e um Árbitro (que também pode ser um juiz), todos devidamente qualificados e habilitados nos sistemas de julgamento utilizados;
- B. O Painel Técnico será composto por, pelo menos, um especialista técnico (que também pode ser um juiz) e dois operadores de dados.

### **Regulamento de Participação por Idade:**

O Comitê Organizador do I Sul-americano Open Interclubes de Patinação Artística no Gelo 2023 concordou em usar as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Desportos no Gelo para Patinação Artística. Estas regras podem ser encontradas no site da Confederação: [www.cbdg.org.br/regulamentos](http://www.cbdg.org.br/regulamentos).

A idade do competidor será determinada com base na idade do patinador em 1 de julho de 2023. Se o aniversário do competidor for 1 de julho, a categoria de idade mais velha será aplicada.

### **Sorteio do Cronograma de Competição:**

A ordem de patinação dentro de cada categoria será definida por sorteio, feito através de videoconferência com todos ou a maioria dos treinadores responsáveis ou representante do clube pelas delegações estrangeiras participantes no evento. A data do sorteio será divulgada através dos meios de comunicação habituais dos treinadores ou representantes dos clubes, com a devida antecedência em relação ao evento.

### **Vestuário e Equipamento – Singles (Não Artístico):**

- A.** A roupa dos competidores deve ser modesta, digna e apropriada para uma competição atlética, sem ser extravagante ou teatral. A roupa pode, no entanto, refletir o caráter da música escolhida.
- B.** A roupa de patinação usada em competição não pode ter qualquer tipo de publicidade. No entanto, as roupas de aquecimento podem ter o nome de um patrocinador quando um patinador está no gelo. O nome do patrocinador não deve exceder 4,65 polegadas quadradas (30 centímetros);
- C.** A roupa não pode dar a aparência de nudez excessiva. Enquanto o uso razoável de tecidos da cor da pele é aceitável, os atletas e treinadores devem considerar a idade, maturidade e desenvolvimento do patinador e garantir que o uso de tais tecidos é apropriado, de bom gosto e respeitoso.
- D.** São proibidos adereços, penas e objetos que possam cair na superfície do gelo; qualquer ornamentação ligada ao vestuário deve ser firmemente fixada para não cair durante a patinação em condições normais de competição.

- E. Os homens devem usar calças; não meias. As senhoras podem usar saias, calças e collants (incluindo unitards - macacão);
- F. Todos os competidores devem manter o seu equipamento e vestuário e guardá-los com cuidado. As botas devem ser apresentadas da melhor forma possível. Podem ser usadas coberturas para as botas. As lâminas devem ser afiadas para produzir uma secção transversal plana a côncava sem alteração da largura da lâmina medida entre os dois bordos. No entanto, é permitido um ligeiro afunilamento ou estreitamento da secção transversal da lâmina.

### **Música:**

#### **1. Tipo de Música:**

- 1.1.** A música nas provas individuais será selecionada pelo competidor; em todos os programas, é permitida a voz. A coreografia deve ser apropriada para a música.
- 1.2.** Nenhum tipo de indicação ou sinal (bip, sinos, etc.) pode preceder a música do patinador.

#### **2. Duração da Patinação:**

- 2.1.** O tempo começa a contar a partir do momento em que o patinador começa a mover-se ou a patinar. A contagem do tempo para quando o patinador para completamente no final do programa.
  - 2.1.1.** Se a música terminar antes de o patinador concluir a apresentação, apenas os elementos executados até ao fim da música serão pontuados. Uma dedução de .1 será aplicada também à parte artística.
  - 2.1.2.** Se o patinador concluir a apresentação antes do final da música, será aplicada uma dedução de 0,1 à pontuação artística.
- 2.2.** Concessão de Tempo – Todos os níveis:
  - 2.2.1.** A duração das provas dos Níveis Básico, Pré-Avançado, Avançado e Individual de Adultos não deve exceder o tempo máximo permitido, mas pode ser inferior, desde que todos os elementos técnicos estejam incluídos.
  - 2.2.2.** Qualquer elemento iniciado após o tempo permitido será considerado na marcação como omitido.

- 2.2.3.** Não são obtidas pontuações suplementares se o programa for prolongado até ao tempo máximo permitido, caso tal não seja necessário.

**Tempo de corte de gelo:**

O tempo dos cortes de gelo para a manutenção da superfície do gelo será determinado, inicialmente, um mês após o prazo de inscrição e será divulgado com a ordem de patinação. No entanto, o Árbitro terá o poder discricionário de alterar o horário conforme necessário.

**Tempos de Aquecimento e Tamanho dos Grupos - Todos os Individuais (Exceto eventos de exibição):**

Um período de aquecimento deve preceder imediatamente um grupo de patinação de competição. Em caso de interrupção da competição por mais de 10 minutos, devido a circunstâncias imprevistas, será permitido aos patinadores pôr em causa um segundo período de aquecimento de seis minutos no caso da categoria individual. .

**1. Tempo atribuído:**

- 1.1.** Para Singles, salvo autorização em contrário do árbitro, após o início de um segmento de prova (como programa livre), testemunhado pelo primeiro grupo de aquecimento que entrou no gelo, nenhum competidor desse segmento de prova, independentemente do seu grupo de aquecimento, pode treinar durante qualquer período de tempo na superfície de gelo oficial ou em qualquer outra superfície de gelo até que o segmento de prova tenha terminado. Esta regra não afeta o grupo de aquecimento oficial do patinador ou o tempo imediatamente anterior à chamada do seu nome pelo locutor. Um patinador/grupo que viole esta regra será desclassificado da competição. Antes do início de qualquer parte de uma prova, o árbitro deve permitir um período de aquecimento por grupos. Estes tempos de aquecimento serão apresentados dez dias antes do início da data da competição.

**2. Atraso no início ou reinício – singles:**

- 2.1.** Se o ritmo ou a qualidade da música for deficiente, o(s) competidor(es) deve(m) parar de patinar e notificar o árbitro da prova. Não pode haver



**CBDG**

Confederação Brasileira de  
Desportos no Gelo



I SUL-AMERICANO  
**OPEN INTERCLUBES**  
de Patinação Artística  
no Gelo 2023

recomeço se o competidor não informar o árbitro da prova nos 30 segundos seguintes ao início. Se a interrupção ocorrer após a marca dos 30 segundos, a atuação continuará a partir do ponto de interrupção. A música de apoio deve estar disponível no rink. Os árbitros ou juízes não farão qualquer dedução.

- 2.2.** Se ocorrer uma interrupção ou parada da música ou qualquer outra condição adversa não relacionada com o(s) competidor(es) ou com o equipamento do competidor, tal como iluminação, estado do gelo, etc., o(s) competidor(es) deve(m) parar de patinar ao sinal acústico do árbitro da prova e reportar ao árbitro da prova. Imediatamente após a resolução do problema, o(s) competidor(es) continuará(ão) a patinar a partir do ponto de interrupção. Se, no entanto, a interrupção durar mais de 10 minutos, haverá um segundo período de aquecimento de acordo com a regra.
- 2.3.** Se um competidor se lesionar durante a atuação, ou se outra condição adversa relacionada com o competidor (como problemas de saúde ou danos inesperados no vestuário ou equipamento do competidor) impedir a sua patinação, o competidor deve parar de patinar, ou será instruído nesse sentido por um sinal acústico do árbitro da prova.
  - 2.3.1.** Se as condições adversas puderem ser remediadas sem demora e o(s) competidor(es) retomar(em) o programa sem se apresentar(em) ao árbitro da prova, este aplicará uma dedução pela interrupção nas provas do IJS (ver regra dos princípios básicos de cálculo - todas as disciplinas de patinação (B)), dependendo da duração da interrupção. Este período começa imediatamente após o competidor ter parado de executar o programa ou ter sido instruído para o fazer pelo árbitro da prova, consoante o que ocorrer primeiro. Durante este período, a música do competidor continuará tocando. Se o competidor não retomar o programa dentro de 40 segundos, será considerado desistente;
  - 2.3.2.** Se as condições adversas não puderem ser remediadas sem demora e o(s) competidor(es) se apresentar(em) ao árbitro da prova dentro de 40 segundos, o árbitro da prova concederá um período adicional de até três minutos para que o competidor retome a patinação. O período adicional tem início no momento em que o competidor se apresenta ao árbitro da prova. O árbitro da prova aplicará uma dedução nas provas IJS (ver regra dos



**CBDG**

Confederação Brasileira de  
Desportos no Gelo



I SUL-AMERICANO  
**OPEN INTERCLUBES**  
de Patinação Artística  
no Gelo 2023

princípios básicos de cálculo - todas as disciplinas de patinação (B)) para toda a interrupção. Se o competidor não se apresentar ao árbitro da prova dentro de 40 segundos ou não retomar o programa dentro do período adicional de três minutos, será considerado desistente.

- 2.3.2.1.** Em todas as provas, o árbitro decidirá e indicará ao controlador técnico o ponto de interrupção. Se o painel técnico decidir que a interrupção ocorreu à entrada ou durante um elemento, o painel técnico procederá à chamada do elemento de acordo com os princípios habituais de chamada, e o controlador técnico informará o árbitro da prova dessas decisões. O ponto a partir do qual o competidor deve continuar o programa será decidido e comunicado ao competidor, aos juízes e ao painel técnico pelo árbitro: é o ponto de interrupção ou, se o painel técnico tiver decidido que a interrupção ocorreu à entrada ou durante um elemento, o ponto imediatamente a seguir a esse elemento.
- 2.4.** Se, na opinião do árbitro, for necessária assistência médica, o árbitro deve interromper a atuação. O árbitro, depois de consultar o pessoal médico, se disponível, decidirá se o(s) competidor(es) está(ão) apto(s) a continuar o seu programa sem mais riscos para si próprio(s) ou para o(s) seu(s) parceiro(s)/colegas de grupo, se aplicável. Haverá um intervalo máximo de três minutos para avaliação antes do árbitro tomar a sua decisão. Se o árbitro determinar que o competidor não está apto a continuar, o competidor será considerado retirado.
- 2.5.** Se um competidor com o primeiro número de partida do grupo se lesionar, ou se qualquer outra condição adversa relacionada com o competidor ou com o seu equipamento impedir a sua patinação durante o período de aquecimento, e se o tempo antes do início do programa não for suficiente para remediar a condição adversa, o árbitro concederá ao competidor até três minutos adicionais antes de este ser chamado para a partida. Não se aplica qualquer dedução.
- 2.6.** Se algum competidor, entre a entrada no gelo e a chamada para a largada, se lesionar, ou se ocorrer qualquer outra condição adversa relacionada com o competidor ou com o seu equipamento que impeça a sua patinação, e se o tempo antes do início do programa não for suficiente para remediar a condição adversa, o árbitro concederá ao

competidor até três minutos adicionais antes de ser chamado para a largada. O árbitro da prova aplicará uma dedução de acordo com a regra de tolerância de um atraso no início ou reinício - individuais (B.3.1.).

- 2.7. Se qualquer competidor, entre ser chamado à partida e tomar a posição de partida, se lesionar ou ocorrer qualquer outra condição adversa relacionada com o competidor ou com o seu equipamento que impeça a sua patinação, aplica-se a regra de chamada à partida. Se sessenta (60) segundos não forem suficientes para remediar a condição adversa, o árbitro concederá ao competidor até três minutos adicionais, aplicando uma dedução por toda a interrupção, de acordo com a regra de permissão de um início ou reinício atrasado - individuais (B.3.1.).
- 2.8. Não são permitidos recomeços de todo o programa, exceto em caso de música deficiente; ver regra de tolerância de um atraso no início ou reinício - singles (B).
- 2.9. Se um competidor não puder completar o programa, não serão atribuídas notas e o competidor será considerado como desistente. O mesmo se aplica à situação em que o competidor tenha tido a oportunidade de continuar o programa a partir do ponto de interrupção e, mais uma vez, não consiga completar o programa.

### **3. Chamada para iniciar:**

- 3.1. Antes de cada atuação, será anunciado o nome do competidor/grupo e do clube. O país de origem do clube também será anunciado
- 3.2. Para todas as provas:
  - 3.2.1. Todos os competidores singles (níveis artísticos e não artísticos), pares artísticos e grupos artísticos devem tomar a posição de partida de cada segmento da competição (pattern dance, short program, short dance, free skate ou free dance) o mais tardar 30 segundos após o anúncio do nome do competidor/grupo. Se o competidor/grupo não tomar a sua posição de partida nos 30 segundos seguintes ao anúncio do seu nome, o árbitro deduzirá 1.00. Se o competidor/grupo não tomar a sua posição de partida no prazo de 60 segundos após o anúncio do seu nome, o competidor/grupo será considerado desistente.

### **Composição dos Eventos de Singles:**



- A. Para esta competição, apenas os seguintes níveis técnicos: intermediate, advanced novice, junior e senior executarão o programa curto e o programa livre.
- B. Todos os outros níveis técnicos e artísticos efetuarão apenas o programa livre.
- C. As PPCS devem ser apresentadas para todas as inscrições. A organização não se responsabiliza por erros dos treinadores e/ou atletas.

### **Elementos/Movimentos Ilegais:**

Saltos do tipo cambalhota, deitar-se no gelo, e ajoelhar-se prolongada e/ou estacionariamente sobre ambos os joelhos ou colocar ambas as pernas no gelo (incluindo fendas) em qualquer altura são ilegais.

### **Requisitos Técnicos - Singles:**

#### **Requisitos Gerais:**

- A ordem de patinação dos elementos requeridos é opcional;
- É permitida música vocal;
- Para ser patinado em toda a superfície do gelo;
- O patinador pode usar elementos de um nível anterior;
- Será feita uma dedução de 0,5 por cada elemento executado de um nível superior;
- Os patinadores devem parar completamente quando é indicada uma posição de paragem ou de imobilização;
- Todos os deslizes devem ser executados durante pelo menos uma contagem de três;
- Todas as três voltas e movimentos relacionados devem ser claramente perceptíveis;

- Todas as espirais devem ser executadas com a perna livre pelo menos paralela à superfície do gelo e a posição mantida durante pelo menos uma contagem de quatro para garantir que a espiral é facilmente visível e identificável;
- Ao efetuar um “*dip*”, a parte superior da perna de patinação deve estar pelo menos paralela ao gelo. Ao efetuar um “*shoot the duck movement*”, a parte superior da perna deve estar pelo menos paralela à superfície do gelo. O patinador deve regressar à posição de pé numa só perna. Em ambos os casos, a posição será mantida durante uma contagem de quatro para garantir que a posição é facilmente visível e identificável;
- Todos os passos devem ser visíveis e identificáveis para poderem ser avaliados;
- Para serem válidos, os três giros, “*mohawks*” e sequências de passos devem ser claramente visíveis e identificáveis pelos juízes;
- Os passos ou movimentos de ligação entre elementos são altamente recomendados;
- Todos os saltos obrigatórios devem ser executados como saltos solo ou como indicado. Os saltos solos podem ser repetidos na combinação ou sequência, mas apenas uma vez;
- Os giros só serão considerados se executados corretamente: no giro sentado, a perna flexionada deve estar pelo menos paralela à superfície do gelo; no giro camel, a perna livre deve estar num ângulo de pelo menos 90 graus em relação ao gelo. As rotações serão contadas a partir do momento em que o patinador assume a posição correta. Se o patinador sair desta posição e voltar à posição correta, a contagem das voltas recomeça;
- Salvo indicação em contrário, todos os elementos devem cumprir os critérios gerais e os requisitos básicos para serem contados;
- Se um salto extra for executado, apenas o salto individual em violação será pontuado como sem valor. Os saltos são considerados pela ordem de execução;
- Estes eventos são pontuados com as pontuações dos componentes do elemento e do programa;
- Os pontos do painel para cada componente do programa são multiplicados por um fator tal que a pontuação do componente do programa é tão equivalente quanto possível à pontuação técnica;

- **IMPORTANTE:** Todos os passos e sequência de passos exigidos devem ser adequados ao tamanho da pista em que o campeonato será realizado, sem prejuízo da qualidade da atuação, ou do número de passos ou repetições (se aplicável);
- A comissão organizadora tem a liberdade de juntar categorias etárias contínuas se, após a inscrição, houver 1 ou 2 atletas num grupo de competição, isto de forma a estimular a competição.

### **Competição Artística:**

#### **A. Avaliação e classificação:**

- a. As atuações serão avaliadas do ponto de vista do entretenimento, das qualidades teatrais e artísticas.
- b. Esta categoria será julgada usando apenas as notas dos componentes do programa. As capacidades técnicas de patinação e a dificuldade não serão recompensadas como tal; no entanto, a patinação deve ser o elemento principal do espetáculo e ser de qualidade suficiente para apoiar os elementos teatrais selecionados.
- c. Quedas involuntárias, elementos de patinação mal executados e perdas óbvias de controle afetarão negativamente as notas do competidor/grupo.
- d. A dificuldade dos saltos não é premiada no Showcase; portanto, os saltos, se coreografados, devem ser executados com estilo, fluidez e confiança.
- e. Os elementos teatrais avaliados incluem, mas não se limitam a:
  - i. Reflexo da musicalidade no que diz respeito ao conceito do programa;
  - ii. Projeção;
  - iii. Energia;
  - iv. “Timing” (temporização);
  - v. Atuação;
  - vi. Competências de patinação relacionadas com a música;
  - vii. Adequação à idade do patinador;
  - viii. Utilização de adereços e cenários;
  - ix. Interação (apenas duetos e conjuntos);

- x. **Nota:** Não são aconselháveis pausas prolongadas para exprimir a letra. Serão tidas em conta para as classificações de composição e apresentação.
- f. Serão aplicadas deduções por negligência relativamente a: trajes, adereços, tempos de programa. Se houver mais do que uma infracção, cada uma será deduzida da nota única.
- i. Descrição da dedução:
- **-0.5:** Cabelo ou acessório cai no gelo;
  - **-1.0:** Não utilização de adereços;
  - **-0.5:** Por cada 10 segundos acima do tempo máximo.
- g. Os Patinadores que participam na competição artística podem participar até TRÊS provas de competição artística (singles, pares e grupos).
- B. Trajes:**
- a. O traje e a maquiagem dos programas de patinação de exibição/teatral/interpretativa devem realçar o sentimento criado pela atuação e refletir o significado da história ou do tema.
- b. As regras de vestuário para os programas de competição de patinação livre não se aplicam à patinação de exibição/teatral/interpretativa. Os ornamentos e acessórios para o cabelo devem ser seguros.
- c. Não são permitidos ganchos, penas, acessórios de cabelo ou qualquer outra coisa que possa cair no gelo e ser perigoso para os patinadores. Será realizada uma dedução de 0,1.
- d. Devem ser usadas lâminas de patinação artística, não podem ser usadas lâminas de hóquei ou outras. As lâminas devem ser afiadas para produzir uma secção transversal plana a côncava sem alterar a largura da lâmina medida entre as duas bordas. No entanto, é permitido um ligeiro afunilamento ou estreitamento da secção transversal da lâmina.
- C. Regulamentos da prova:** Os patinadores podem entrar e competir em até TRÊS eventos (single, pares, grupos). Apenas uma inscrição em cada prova. Uma como individual, uma como par e uma como grupo. O mesmo patinador não pode fazer parte de dois pares ou de dois grupos.
- D. Tempos de aquecimento:** As provas artísticas serão objeto de aquecimento de grupos, cujo horário será divulgado dez dias antes da data da competição.
- E. Tempo de apresentação e idade da prova:** De acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Desportos no Gelo para patinação artística. Estas regras podem ser encontradas no site da Confederação: [www.cbdg.org.br/regulamentos](http://www.cbdg.org.br/regulamentos).

**F. Cronometragem:** A cronometragem do programa começará com o primeiro movimento intencional de qualquer competidor ou membro de um grupo. Para as atuações que ultrapassem o tempo atribuído, serão aplicadas deduções de tempo padrão de acordo com as regras previamente anunciadas para eventos singles. A cronometragem termina quando o último patinador parar completamente.

**G. Regras relativas aos cenários e adereços:**

a. Os adereços e os cenários devem ser colocados e retirados:

- i. Sem ajuda, pelos competidores individuais e duetos, no prazo total de um minuto para colocar e retirar;
- ii. Sem ajuda, pelo grupo de conjunto, no prazo máximo de dois minutos para a colocação e dois minutos para a remoção. Quem não estiver patinando não pode pisar o gelo.

b. Geral:

- i. A inclusão de cenários não é obrigatória;
- ii. Todos os cenários serão portáteis e não necessitarão de meios mecânicos para o seu transporte (p.e. empilhadeira, etc.). O seu deslocamento será da responsabilidade do patinador ou grupos;
- iii. Uma dedução obrigatória de 1.0 pode ser aplicada por cada juiz de acordo com as instruções do árbitro para as seguintes violações:
  - O cenário não pode exceder 7'6" de altura;
  - Por razões de segurança, não serão permitidos dispositivos de propulsão. Isto inclui objetos como canhões e trampolins. Aparelhos como estes, que podem ser usados para ajudar os patinadores a saltar para o ar, NÃO são permitidos;
  - Não é permitido o uso de fumaça, fogo, gelo seco, líquidos, animais vivos, penas, máquinas de bolhas ou qualquer substância que possa danificar a superfície do gelo e/ou os patinadores;
  - Não são permitidos projéteis;
  - Todos os adereços devem estar sob o controlo do patinador; por exemplo, imagens ou objetos controlados remotamente;
  - Não são permitidos espelhos ou vidros de qualquer tipo no gelo;
  - Não é permitida a utilização de pessoas como adereços;



**CBDG**

Confederação Brasileira de  
Desportos no Gelo



I SUL-AMERICANO  
**OPEN INTERCLUBES**  
de Patinação Artística  
no Gelo 2023

- iv. Para montagens de conjuntos (2:00 no máximo): Um anúncio será feito depois de decorrido 1 minuto. Outro anúncio será feito quando faltarem 30 segundos. Ao fim de 2 minutos, é feito um anúncio de que o tempo de preparação terminou. A preparação deve estar completa e os patinadores devem estar na sua posição inicial antes do anúncio dos 2 minutos. Será feita uma dedução de 0.1 por cada 10 segundos a mais.
  - v. Não haverá contagem decrescente de tempo anunciada para Patinadores Singles ou Duetos.
  - vi. Se um competidor tiver alguma dúvida sobre a segurança da sua atuação, o Árbitro Chefe deve ser consultado.
- c. Desmontagem do cenário (conjuntos):
- i. No final da atuação, e após o grupo ter feito as suas apresentações, os grupos terão dois minutos para remover todos os cenários/adereços. Ao retirar o cenário/adereços do gelo, os patinadores não podem sair do gelo até que todo o cenário seja retirado. O árbitro irá deduzir 0.1 da nota de cada juiz por cada dez segundos a mais do tempo permitido.
- H. Holofotes e cortinas não são necessários para eventos de espetáculo em competições não qualificativas.

## **Anexos:**

### **I. Definições:**

#### **Programa Livre Single:**

O Programa Livre consiste num programa bem equilibrado de elementos de patinação livre, tais como saltos, rotações, passos e outros movimentos de ligação executados com um mínimo de patinação com os dois pés em harmonia com a música da escolha do patinador.

No âmbito dos requisitos do programa equilibrado aplicável ao nível do patinador, este tem total liberdade para selecionar os elementos de programa livre, cuja soma constituirá o programa. Todos os elementos devem ser ligados entre si por passos de ligação de natureza diferente e por outros movimentos de programa livre comparáveis, utilizando plenamente toda a superfície do gelo (os cruzamentos para a frente e para trás não são considerados passos de ligação). Deve ser dada especial atenção à coreografia, à expressão, à

interpretação da música, ao trabalho de pés complexo e às transições entre elementos.

#### Saltos:

- A. Rotação em falta:** os sinais "q" e "<<" estão listados na tabela *SOV*. O salto com um sinal "<<" é avaliado com *SOV* para o mesmo salto com uma rotação a menos. A *SOV* consta na Comunicação *ISU nº 2475*.
- B. Aresta de descolagem correta em F/Lz:** os sinais "e" e "!" indicam um erro. Os valores de base dos saltos com o sinal "e" estão listados na tabela *SOV*. O sinal "!" permite manter o valor de base original completo do salto. Se ambos os sinais < e "e" forem aplicados ao mesmo salto, os valores de base são listados na tabela *SOV*.
- a. Elementos de salto:** Um salto individual, uma combinação de saltos ou uma sequência de saltos. (Exemplo: Um salto individual é contado como um elemento de salto; uma combinação de saltos é contada como um elemento de salto; uma sequência de saltos é contada como um elemento de salto).
- i. Salto Individual:** Um salto executado por si só (por exemplo, não como uma combinação ou sequência de saltos). Os saltos individuais são também referidos como saltos solo.
- ii. Combinação de saltos:** Numa combinação de saltos, o pé de aterrissagem de um salto é o pé de descolagem do salto seguinte. Uma volta completa no gelo entre os saltos (o pé livre pode tocar no gelo, mas sem transferência de peso) mantém o elemento no quadro da definição de uma combinação de saltos (mas com um erro). Uma combinação de saltos pode consistir no mesmo salto ou em saltos diferentes.
- Se os saltos estiverem ligados a um salto não listado, o elemento é chamado de sequência de saltos, independentemente de quantos saltos listados são feitos consecutivamente;
  - Um meio-retorno (“euler”) é considerado como um salto listado com o valor de um único retorno quando usado em combinações/seqüências para todos os níveis;
  - Se o primeiro salto de uma combinação de dois saltos não for bem-sucedido e se transformar num salto não listado, a unidade continuará a ser considerada como uma combinação de saltos..

- b. Sequência de saltos:** Uma sequência de saltos consiste em dois ou três saltos de qualquer número de rotações, em que o segundo e/ou o terceiro salto é um salto tipo “axel” com um passo direto da curva de aterrissagem do primeiro/segundo salto para a curva de descolagem do salto “axel”. Uma volta completa no gelo entre os saltos (o pé livre pode tocar no gelo, mas sem transferência de peso) mantém o elemento no quadro da definição de uma sequência de saltos. Os saltos executados numa sequência de saltos recebem o seu valor total.
- c. Repetições de saltos:** Cada programa livre tem diferentes limitações sobre quais os saltos que podem ser repetidos; no entanto, as seguintes regras são aplicadas de forma consistente em cada nível:
- i. Saltos com o mesmo nome mas com diferentes números de rotações são considerados saltos diferentes. Por exemplo, um loop duplo é considerado um salto diferente de um loop triplo;
  - ii. Se um salto que só pode ser repetido como parte de uma combinação de saltos ou sequência de saltos for executado duas vezes como um salto solo, a segunda execução só receberá 70% do valor base nesta competição aberta e será pontuada de acordo com a descrição abaixo:
    - Um programa não é considerado equilibrado quando contém um número a mais ou a menos do que o número mínimo exigido de um elemento, ou quando lhe faltam passos de ligação entre os elementos. Quando um programa não é equilibrado, será aplicada uma dedução por cada elemento a mais ou a menos.
  - iii. Se um salto for executado mais vezes do que o permitido, a tentativa adicional será tratada como um elemento adicional e não será considerada, mas contará para o número máximo de elementos de salto. Se o salto adicional for executado numa combinação ou sequência, apenas o salto individual que não está de acordo com os requisitos não terá valor. Os saltos são considerados pela ordem de execução.
  - iv. Porque os saltos "triple toe loop" e "triple toe walley" são muito semelhantes em natureza e iguais em valor, o patinador pode executar apenas um ou outro, mas não ambos.
- d. Salto não-listado:** Os saltos que não estão listados no SOV (p. e., *walley*, *split jump*, *axel* interior com qualquer número de rotações a partir da borda interior dianteira, etc.) não contam como um elemento de salto,





mas podem ser usados como uma entrada especial para o salto a ser considerado na marca para Transições.

- e. **Salto desclassificados:** o salto será considerado como "desclassificado" se tiver "rotação em falta de 1/2 rotações ou mais". Um salto desclassificado será indicado pelo Painel Técnico aos Juízes e nos protocolos com um símbolo "<<" após o código do elemento.
  
- f. **Sub-rotação (<):** Falta de rotação de mais de um quarto de volta mas menos de meia volta. O salto receberá 80% do valor base e os Juízes reduzirão o *GOE*.
  
- g. **Aterrissou no quarto (q):** O painel técnico indicará este facto com um sinal "q". O salto receberá o valor base total e os juízes reduzirão o *GOE*. Falta menos de um quarto: Nenhum sinal indicará este fato. O salto receberá o valor de base total e os juízes reduzirão o *GOE*.
  
- h. **Tentativa de salto:** O que é uma tentativa? Em princípio, uma preparação clara para uma decolagem para um salto, um passo para a borda de entrada ou colocar o dedo do pé no gelo e sair do gelo com ou sem uma volta é considerada uma tentativa de salto e não recebe qualquer valor.
  
- i. **Descolagem da borda errada (flip/lutz):** A descolagem *Flip* é feita a partir de uma borda interior para trás; a descolagem *Lutz* é feita a partir de uma borda exterior para trás. Se a borda de descolagem não estiver limpa e correta, o TP indica o erro aos Juízes usando os sinais "e" (borda) e "!" (atenção).
  
- j. **Salto extras:** Se um salto extra é executado, apenas o salto individual que não está de acordo com os requisitos não terá valor. Todos os saltos extra são chamados e marcados com um "\*". Os saltos são considerados pela ordem de execução.
  
- k. Considerando que toda a prova única desta competição aberta será avaliada como Programa Livre, as seguintes regras aplicam-se às repetições:
  - i. **Primeira repetição de um salto triplo/quádruplo:** Primeira repetição de um salto triplo ou quádruplo com o mesmo nome e o mesmo número de rotações sem que um deles esteja numa combinação/sequência de salto: ambos os saltos serão contados como saltos solo, mas o segundo destes saltos será marcado com



**CBDG**

Confederação Brasileira de  
Desportos no Gelo



I SUL-AMERICANO  
**OPEN INTERCLUBES**  
de Patinação Artística  
no Gelo 2023

- o sinal "+REP" e receberá 70% do valor base com resultado arredondado a duas casas decimais.
- ii. **Primeira repetição de um salto duplo:** Primeira repetição de um salto duplo como um salto solo ou numa combinação/sequência de saltos: ambos os saltos receberão o valor base completo.
  - iii. **Segunda/terceira repetição de um salto duplo/triplo/quádruplo:** Segunda/terceira repetição de um salto duplo ou triplo ou quádruplo com o mesmo nome e o mesmo número de rotações como um salto solo ou numa combinação/sequência de saltos: apenas os saltos que não estejam de acordo com os requisitos não receberão qualquer valor, mas os restantes saltos da combinação/sequência serão contados.
  - iv. **Combinação de segundo salto com 3 saltos:** Apenas os saltos que não estejam de acordo com os requisitos não receberão qualquer valor.
  - v. **Mais de 3 combinações/sequências de saltos:** Se o número de combinações ou sequências de saltos for superior a três, apenas o primeiro salto das combinações/sequências de saltos extra é contabilizado. Este salto será marcado com o sinal "+REP" e receberá a totalidade do valor base (como repetição de uma combinação/sequência de salto), por exemplo, 3Lo+3T\*+REP, 3Lo+3T\*+2A\*+REP, etc.
  - vi. **Execuções de um salto não contadas numa combinação ou sequência de saltos:** Se numa combinação ou sequência de saltos um patinador cai ou sai de um salto e executa imediatamente outro salto, o salto após o erro não é contado, e a chamada será o salto executado antes do erro + combinação/sequência + o salto executado. Os saltos após o erro são marcados com um "\*".

#### Rotações - Spin:

Um spin deve ter o número mínimo de rotações; no entanto, um spin com menos de três rotações, salvo indicação em contrário nos elementos obrigatórios correspondentes, é considerado um movimento de patinação e não uma volta. Para qualquer rotação com mudança de pé, a mudança deve ser precedida e seguida por uma posição de rotação com pelo menos três rotações. O número mínimo de rotações exigidas deve ser contado a partir da entrada da

rotação até à sua saída (exceto o final da rotação numa posição e as rotações voadoras).

- 1. Para as rotações voadoras (sem mudança de pé e numa só posição) do Programa Curto e Programa Livre, é necessário:** um salto claramente visível. O sinal "V" indica que este requisito não é cumprido. Os valores base dos giros com o sinal "V" estão listados na tabela *SOV*
- 2.** Os valores de base das combinações de giros com apenas 2 posições de base (pelo menos 2 rotações em cada uma dessas posições) também estão listados na tabela *SOV*.
- 3.** Todos os giros com mudança de pé devem ter 3 rotações em cada pé. No Programa Curto, se este requisito não for cumprido, a volta receberá "Sem Valor". No Programa Livre, o sinal "V" indica que este requisito não é cumprido. Os valores base dos giros com o sinal "V" estão listados na tabela *SOV*.
- 4.** Giro numa posição com mudança de pé deve ter 2 rotações na posição básica em cada pé. No Programa Curto, se este requisito não for cumprido, a rotação receberá "Sem Valor". No Programa Livre, o sinal "V" indica que este requisito não é cumprido. Os valores base dos giros com o sinal "V" estão listados na tabela *SOV*.

**A. Existem três posições básicas de rotação:**

- a. Camel:** Perna livre para trás com o joelho mais alto do que o nível do quadril; no entanto, Layback, Biellmann e variações semelhantes continuam a ser consideradas rotações verticais;
- b. Sit:** A parte superior da perna de patinação pelo menos paralela ao gelo;
- c. Vertical:** Qualquer posição com a perna de patinação estendida ou ligeiramente fletida que não seja uma posição camel:
  - i. Rotação para trás:** Uma rotação vertical em que a cabeça e os ombros estão inclinados para trás com as costas arqueadas. A posição da perna livre é opcional;
  - ii. Rotação inclinada para o lado:** Uma rotação vertical em que a cabeça e os ombros estão inclinados para o lado e a parte superior do corpo está arqueada. A posição da perna livre é opcional.
- d.** Todas as posições de rotação que não estejam de acordo com as definições acima são consideradas posições não básicas.



**CBDG**

Confederação Brasileira de  
Desportos no Gelo



I SUL-AMERICANO  
**OPEN INTERCLUBES**  
de Patinação Artística  
no Gelo 2023

- e. Se um patinador cair ao entrar numa rotação, é permitido um movimento de rotação imediatamente após essa queda com o objetivo de preencher o tempo. Este movimento adicional de rotação não será contado como um elemento.

## **B. Tipos de rotações:**

- a. **Combinações de giros:** Deve ter um mínimo de duas posições básicas diferentes com duas rotações em cada uma dessas posições em qualquer parte da rotação. Deve consistir em mudanças de pé e/ou de posição conforme especificado. Uma mudança de pé e uma mudança de posição podem ser efetuadas ao mesmo tempo ou separadamente. Para receber o valor total, uma combinação de rotações deve incluir as três posições básicas.
  - i. Se os centros de rotação antes e depois de uma mudança de pé estiverem demasiado afastados e os critérios para duas rotações forem cumpridos, apenas a parte antes da mudança de pé será contada e considerada para características de nível;
  - ii. O número de rotações em posições que não são básicas é contabilizado no número total de rotações, mas a mudança para uma posição não básica não é considerada uma mudança de posição, que só pode ser de uma posição básica para outra posição básica.
- b. **Rodar numa posição:** Pode mudar de pé (se permitido) mas não pode mudar de posição. As posições não básicas são permitidas e contadas no número total de rotações, mas, nos eventos da ASAJ, não são elegíveis para características que aumentem o nível.
  - i. A posição vertical final no fim da volta (final *wind-up*) não é considerada como outra posição, independentemente do número de rotações, desde que não seja tentada nenhuma característica adicional (mudança de bordo, variação de posição, etc.) no final *wind-up*.
- c. **Giro voador:** Uma volta com uma entrada voadora, sem mudança de pé e sem mudança de posição. As posições não básicas são permitidas e contadas no número total de rotações, mas, nos eventos da ASAJ, não são elegíveis para características que aumentem o nível.
  - i. A posição vertical final no final da volta (final *wind-up*) não é considerada como outra posição, independentemente do número de rotações, desde que nenhuma característica adicional



**CBDG**

Confederação Brasileira de  
Desportos no Gelo



I SUL-AMERICANO  
**OPEN INTERCLUBES**  
de Patinação Artística  
no Gelo 2023

- (mudança de borda, variação de posição, etc.) seja tentada no final *wind-up*.
- ii. Uma volta que começa com um salto e também muda de pé e/ou de posição é considerada uma volta com uma entrada voadora, e não uma volta voadora.
  - iii. Quando uma volta é iniciada com um salto, não é permitida qualquer rotação no gelo antes da descolagem.
- d. Caractere:** Em um Programa livre bem equilibrado, cada rotação executada deve ter um caractere diferente (abreviatura). As abreviaturas podem ser encontradas na Escala de Valores da *ISU* para singles (*SOV*). O caractere é também referido como "natureza".
- i. Uma volta que começa com uma entrada para trás e uma volta que começa com uma entrada para a frente são consideradas como tendo o mesmo caractere se forem do mesmo tipo de volta. Por exemplo: uma volta sentada com uma entrada para a frente tem o mesmo caractere que uma volta sentada com uma entrada para trás, e uma combinação de voltas com uma mudança de pé e uma entrada para a frente tem o mesmo caractere que uma combinação de voltas com uma mudança de pé e uma entrada para trás.
  - ii. Um giro com uma entrada em voo tem um caractere diferente de um giro sem entrada em voo.
  - iii. Um giro com mudança de pé tem um caractere diferente de um giro sem mudança de pé.
  - iv. Todas as combinações de voltas sem mudança de pé e sem entrada em voo são consideradas como tendo o mesmo caractere, independentemente do número ou tipos de posições. (O mesmo se aplica às combinações de rotações com uma entrada em voo).
  - v. Todas as combinações de voltas com uma mudança de pé e sem entrada em voo são consideradas como tendo o mesmo caractere, independentemente do número ou tipos de posições e do número de mudanças de pé. (O mesmo se aplica às combinações de voltas com uma entrada em voo).
- e. Níveis de dificuldade:** Variações difíceis (contar tantas vezes quantas as executadas com as limitações especificadas abaixo):
- i. Mudança de pé executada por salto;
  - ii. Saltar dentro de uma rotação sem mudar de pé;



**CBDG**

Confederação Brasileira de  
Desportos no Gelo



I SUL-AMERICANO  
**OPEN INTERCLUBES**  
de Patinação Artística  
no Gelo 2023

- iii. Mudança difícil de posição no mesmo pé;
  - iv. Entrada difícil;
  - v. Saída difícil;
  - vi. Mudança clara de borda na posição sit (apenas de trás para dentro para a frente para fora), camel, Layback, Biellmann ou variação difícil de uma posição vertical;
  - vii. Ambas as direções imediatamente a seguir uma à outra em sit ou camel spin;
  - viii. Aumento nítido da velocidade em camel, sit spin, layback, biellmann ou variação difícil de uma posição vertical (exceto na rotação com os pés cruzados);
  - ix. Pelo menos 8 rotações sem mudanças de posição/variação, pé ou borda (camel, layback, variação difícil de qualquer posição básica ou, para combinações, apenas posição não básica);
  - x. Variação difícil de entrada voadora em giros voadores/giros com entrada voadora;
  - xi. Características adicionais para o giro Layback:
    - Uma mudança clara de posição para trás-lateral ou inversa, pelo menos 2 rev. em cada posição (conta também se a posição de layback fizer parte de qualquer outro giro);
    - Posição de Biellmann após a volta de layback (SP – após 8 voltas na volta de layback para Junior/Senior e após 6 voltas para Advanced Novice).
- C.** As características 2-9, 11-13 contam apenas uma vez por programa (primeira vez que são tentadas). A característica 10 conta apenas uma vez por programa (na primeira volta em que é executada com sucesso; se nesta volta forem executadas 8 rotações em ambos os pés, qualquer uma destas execuções pode ser tomada a favor do patinador).
- D.** Qualquer categoria de variação de rotação difícil numa posição básica conta apenas uma vez por programa (primeira vez que é tentada). Uma variação difícil numa posição não-básica conta apenas uma vez por programa numa combinação de giros (primeira vez que é tentada).
- E.** Em qualquer volta com mudança de pé, o número máximo de características obtidas num pé é dois (2).
- F. Para receber o nível 4 em qualquer volta, deve ser contada uma destas características:**
- a. Mudança de posição difícil no mesmo pé;

- b. Saída difícil;
- c. Mudança clara de bordo;
- d. Ambas as direções imediatamente a seguir uma à outra em sit ou camel spin;
- e. Aumento claro da velocidade;
- f. Variação difícil de entrada em voo;
- g. Entrada difícil e saída difícil são duas características diferentes. Para obter crédito para ambas as características, elas devem ser executadas em duas rotações diferentes e os movimentos devem ser de natureza diferente.

**G. Saída:**

- a. A saída do giro é definida como a última fase do giro e inclui a fase imediatamente a seguir ao giro.
- b. **Dificuldade da Saída:** Qualquer movimento ou salto que torne a saída significativamente mais difícil. A saída deve ter um impacto significativo no equilíbrio, controle e execução da volta.
- c. Windmill (ilusão) só é considerado um movimento difícil para uma característica se chegar perto de uma posição dividida. Só pode ser premiado como elemento para giros uma vez num programa.
- d. A característica "3 posições básicas no segundo pé" deixou de ser uma característica de nível. O aumento claro de velocidade é contado em camel, sit, layback, Biellmann ou variação difícil de uma posição vertical (exceto na rotação de pés cruzados).

Espirais:

Uma posição com uma lâmina no gelo e a perna livre (incluindo joelho e pé) mais alta do que o nível do quadril com ambas as pernas esticadas. As posições em espiral são classificadas de acordo com a perna que patina (direita, esquerda), a borda (exterior, interior), a direção da patinação (para a frente, para trás) ou a posição da perna livre (para trás, para a frente, para os lados).

Sequência de Passos:

Uma série de passos, voltas e/ou movimentos não prescritos. Todas as sequências de passos devem ser executadas de acordo com o característica da música. São permitidas paradas curtas de acordo com a música. Saltos e retrocessos não listados também são permitidos. As voltas e os passos devem ser equilibrados na sua distribuição ao longo da sequência As viradas são: three-turns, twizzles, brackets, loops, counters e rockers. Os passos são: toe

steps, chassés, mohawks, choctaws, mudança de bordo, cross rolls e running steps.

Os padrões não são limitados.

**A. Níveis de dificuldade:**

- a. Variedade mínima (Nível 1), variedade simples (Nível 2), variedade (Nível 3), complexidade (Nível 4) de voltas e passos difíceis ao longo de toda a prova (obrigatório);
- b. Rotações em qualquer direção (esquerda e direita) com rotação completa do corpo cobrindo pelo menos  $\frac{1}{3}$  do padrão no total para cada direção de rotação;
- c. Uso de movimentos corporais durante pelo menos  $\frac{1}{3}$  do padrão;
- d. Duas combinações de 3 rotações difíceis em pés diferentes executadas com fluxo contínuo dentro da sequência. Apenas um giro difícil pode ser repetido nas duas combinações. Apenas a primeira combinação tentada em cada pé pode ser contada;

**IMPORTANTE:** Tipos de voltas e passos difíceis: twizzles, brackets, loops, counters, rockers, choctaws.

- A variedade mínima inclui pelo menos 5 voltas e passos difíceis, nenhum dos tipos pode ser contado mais do que duas vezes;
- Variedade simples inclui pelo menos 7 voltas e passos difíceis, nenhum dos tipos pode ser contado mais do que duas vezes;
- Variedade inclui pelo menos 9 voltas e passos difíceis, nenhum dos tipos pode ser contado mais do que duas vezes;
- Complexidade inclui pelo menos 11 voltas e passos difíceis, nenhum dos tipos pode ser contado mais do que duas vezes, 5 tipos devem ser executados em ambas as direções;
- Uso de movimentos corporais significa o uso visível para um total combinado de pelo menos  $\frac{1}{3}$  do padrão de quaisquer movimentos de braços, cabeça, tronco, quadril e pernas que tenham um efeito sobre o equilíbrio do core;
- Duas combinações de giros difíceis são consideradas iguais se consistirem nos mesmos giros feitos na mesma ordem, na mesma borda e no mesmo pé;
- Duas combinações de 3 voltas difíceis em pés diferentes executadas com fluxo contínuo dentro da sequência: Apenas uma volta difícil pode ser repetida uma vez nas 2 combinações. Exemplo de combinações



corretas de voltas: Primeira combinação: bracket, counter, loop. Segunda combinação: rocker, counter, twizzle. Neste exemplo, apenas o “counter” é repetido;

- **Exemplo de combinações incorretas de voltas:** Primeira combinação: rocker, counter, twizzle; Segunda combinação: bracket, counter, twizzle. colchete, contador, twizzle. Neste exemplo, são repetidas 2 voltas diferentes (counter e twizzle)ontador e twizzle) e o “loop” laço não é utilizado de todo.

### Sequência Coreográfica:

Uma sequência coreográfica consiste em pelo menos dois movimentos diferentes, como passos, voltas, espirais, arabesques, “spread eagles”, inabauers, hydroblading, quaisquer saltos com um máximo de 2 rotações, etc. Os passos e as voltas podem ser utilizados para ligar dois ou mais movimentos diferentes. A sequência coreográfica começa com o primeiro movimento de patinação e termina com a preparação para o elemento seguinte (se a sequência coreográfica não for o último elemento do programa). Pode ser executada antes ou depois da sequência de passos. Se este requisito não for cumprido, a sequência não terá qualquer valor. Nesta competição, se a sequência coreográfica cumprir estes requisitos, ser-lhe-á atribuído um valor de base fixo e será avaliada pelos juízes em *GOE*.

**IMPORTANTE:** O Painel Técnico determinará o nível correspondente para todos os giros e sequências de passos. Por conseguinte, o PPCS deve indicar apenas o elemento e não o nível pretendido.

## **II. Julgamento de singles:**

### Pontuação Técnica – Singles:

- A. Escala de valores:** A escala de valores contém valores de base de todos os elementos e ajustamentos para a qualidade da sua execução.
- B. Valores de base:** Os valores de base dos elementos são medidos em pontos e aumentam com a dificuldade crescente dos elementos. A dificuldade de um elemento depende:
  - a. Para os saltos:** Dos nomes dos saltos listados na ordem da sua dificuldade (toe loop, salchow, loop, flip, lutz e axel) e do número de rotações;

- b. Os juízes devem premiar a dificuldade adicional bem executada nas suas notas *GOE*.
- C. Níveis dos elementos:** O painel técnico determinará o nome e o nível de dificuldade (quando necessário) dos elementos.
- a. Os giros e as sequências de passos (exceto as sequências coreográficas) são divididos em função da sua dificuldade em cinco níveis, de acordo com o número de características alcançadas: Nível Básico (B) no caso de nenhum elemento; Nível 1 no caso de um elemento; Nível 2 no caso de dois elementos; Nível 3 no caso de três elementos e Nível 4 no caso de quatro elementos;
- b. Os juízes devem premiar a dificuldade acrescida de uma boa execução nas suas classificações das *GOE*.
- D. Grau de execução (*GOE*):**
- a. Cada juiz deve classificar a qualidade de execução de cada elemento em função das características positivas da execução do elemento e de quaisquer erros presentes;
- b. O *GOE* é marcado de +5, +4, +3, +2, +1, 0 (valor base), -1, -2, -3, -4, -5.

#### Elementos/Movimentos Ilegais:

Cada elemento/movimento ilegal realizado no programa será penalizado com uma dedução (ver regra Princípios Básicos de Cálculo - Todas as Disciplinas de Patinação). Se um elemento/movimento ilegal for realizado durante a execução de qualquer elemento, será aplicada a dedução por um elemento/movimento ilegal e o elemento será chamado de Nível Básico se os requisitos para pelo menos o Nível Básico forem cumpridos. São considerados elementos/movimentos ilegais: saltos do tipo cambalhota, deitar-se no gelo e ajoelhar-se prolongada e/ou estacionariamente sobre ambos os joelhos no gelo em qualquer momento.

#### Pontuação do Componente do Programa - Singles:

Para além da pontuação técnica, toda a performance do patinador é avaliada por componentes do programa.

- **Todos os níveis:** Composição, apresentação e habilidades de patinação.

#### Definições e critérios para analisar os componentes do programa:

- A. Composição:** Definida pelo arranjo intencional, desenvolvido e/ou original do repertório de todos os tipos de movimentos num todo significativo de acordo com os princípios de proporção, unidade, espaço, padrão e estrutura musical.

- a. Unidade;
  - b. Ligações entre e dentro dos elementos;
  - c. Padrão e cobertura de gelo;
  - d. Movimentos multidimensionais e utilização do espaço;
  - e. Coreografia que reflita a frase e a forma musicais;
- B. Apresentação:** A demonstração de empenho, compromisso e envolvimento com base numa compreensão da música e da composição:
- a. Expressividade e projeção;
  - b. Variedade e contraste de energia e de movimentos;
  - c. Sensibilidade musical e “*timing*”;
  - d. Uníssonos, unidade e consciência do espaço (pair skating, ice dance, synchronized skating).
- C. Habilidades de patinação:** A capacidade do patinador para executar o repertório de passos, voltas e movimentos de patinação com controle da lâmina e do corpo:
- a. Variedade de bordos, passos, voltas, movimentos e direções;
  - b. Clareza de bordos, passos, voltas, movimentos e controle do corpo;
  - c. Equilíbrio e deslize;
  - d. Fluxo;
  - e. Potência e velocidade.

Pontuação dos componentes do programa:

- A.** Os componentes do programa são classificadas numa escala de 0,25 a 10,00, com incrementos de 0,25, sendo atribuída uma classificação separada a cada componente do programa, das quais:
- **0.25 – 0.75:** Extremamente Ruim;
  - **1.00 – 1.75:** Muito Ruim;
  - **2.00 – 2.75:** Ruim;
  - **3.00 – 3.75:** Fraco;
  - **4.00 – 4.75:** Razoável;
  - **5.00 – 5.75:** Médio;
  - **6.00 – 6.75:** Acima da média;
  - **7.00 – 7.75:** Bom;
  - **8.00 – 8.75:** Muito Bom;
  - **9.00 – 9.75:** Superior;
  - **10.00:** Excelente.
- B.** Os incrementos são utilizados para a avaliação de desempenhos que contenham algumas características de um grau e outras do grau seguinte.

Princípios básicos do cálculo do IJS - Todas as categorias de patinação:

**A. Pontuação técnica total para cada segmento (Programa Livre):**

- a. Escala de Valores (SOV):** Cada secção de cada elemento (p.e. elemento necessário de um programa livre) tem um certo valor base indicado na Escala de Valores (SOV);
  - i. A Escala de Valores (SOV) será usada para todas as categorias julgadas nesta competição;
  - ii. Esta regulamentação é atualizada de acordo com os suplementos de revisão divulgados até 2 meses antes da divulgação oficial dos mesmos através dos meios de comunicação habituais.
  - iii. Elementos não listados. Os elementos que não constam da Escala de Valores (ESV) são considerados elementos não listados e não têm valoração pontual se realizados. Os elementos não listados que não sejam ilegais devem ser avaliados como transições/movimentos de ligação pelos juízes.
- b.** As pontuações do painel para todas as secções/elementos são somadas para determinar a pontuação técnica total do patinador/grupo para o segmento (TES);
- c. Em singles:**
  - i. As combinações de saltos são avaliadas como uma unidade, somando os valores base dos saltos incluídos e aplicando a nota de execução com o valor numérico do salto mais difícil;
  - ii. As sequências de saltos são avaliadas como uma unidade, adicionando os valores de base dos dois saltos incluídos e aplicando a nota de execução com o valor numérico do salto mais difícil;
  - iii. Qualquer elemento adicional que exceda os números prescritos não será contabilizado no resultado de um participante e não terá qualquer valor;
  - iv. Apenas a primeira tentativa (ou o número permitido de tentativas) de um elemento será considerada;
  - v. Cada valor de base faturada será arredondado a duas casas decimais.

Apuração dos resultados finais:

- A.** A pontuação total do segmento para cada segmento é multiplicada pelo fator do segmento atual e depois adicionada. O resultado constitui a pontuação final de um patinador/grupo numa prova.

- B. O patinador/grupo com a pontuação final mais alta é o primeiro, etc.
- C. Em caso de empate na pontuação total do segmento para qualquer resultado combinado ou resultado final, prevalece o patinador/grupo com o melhor lugar no último segmento patinado.
- D. Se houver um empate no último segmento patinado, a colocação do próximo segmento patinado anteriormente determinará o melhor lugar, etc. Se não houver um segmento anterior, os patinadores/grupos estão empatados.
- E. Não serão registradas colocações finais para os competidores ou grupos que não completarem uma prova. A única posição registrada para esses competidores será a posição obtida na parte da prova que completaram e para a qual as posições foram determinadas.
- F. **Determinação dos Resultados Finais para apenas um competidor na prova/categoria:**
  - a. Se houver apenas um patinador numa prova, esse patinador ganhará o primeiro lugar.

Escala de Valores (SOV):

- *CÓDIGO DO NOME DO ELEMENTO -5 -4 -3 -2 -1 BASE +1 +2 +3 +4 +5.*

Diretrizes para a marcação de +GOE de elementos de patinação Singles:

As diretrizes para a marcação de GOEs para elementos básicos são:

- **FOR +1:** 1 bullet;
  - **FOR + 2:** 2 bullets;
  - **FOR + 3:** 3 Bullets;
  - **FOR + 4:** 4 bullets;
  - **FOR +5:** 5 or more bullets.
- **FOR +4 e +5 OS TRÊS PRIMEIROS** bullets destacados a negrito devem estar presentes;
- Consultar o Comunicado *ISU* nº 2474 para todas as diretrizes de marcação (positivas e negativas) do *GOE*.