

# **REGULAMENTO TÉCNICO PARA COMPETIÇÕES PATINAÇÃO ARTÍSTICA NO GELO**

Data do documento: 26/11/2024

Versão: 13.1

Responsabilidade: Comitê Técnico de Patinação Artística no Gelo

Confederação Brasileira de Desportos no Gelo - CBDG

## SUMÁRIO

---

1.	OBJETIVO .....	5
2.	ABRANGÊNCIA .....	5
3.	VISÃO GERAL DOS NÍVEIS TÉCNICOS .....	5
4.	ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS POR NÍVEL TÉCNICO:.....	6
4.1	NÍVEIS DE COMPETIÇÃO .....	6
4.1.1	NÍVEL PRÉ-INICIANTE.....	6
4.1.2	NÍVEL INICIANTE .....	8
4.1.3	NÍVEL PRÉ-BÁSICO: .....	9
4.1.4	NÍVEL BÁSICO: .....	10
4.1.5	NÍVEL JUVENIL .....	12
4.1.6	NÍVEL INTERMEDIÁRIO – Programa Curto e Longo.....	13
4.2	NÍVEIS DE ALTA PERFORMANCE.....	16
4.2.1	NÍVEL NOVICE ADVANCED.....	16
4.2.2	NÍVEIS JUNIOR E SENIOR .....	18
4.3	NÍVEIS ADULTO DE COMPETIÇÃO .....	25
4.3.1	NÍVEL ADULTO PRÉ-INICIANTE .....	25
4.3.2	NÍVEL ADULTO INICIANTE .....	27
4.3.3	NÍVEL ADULTO BRONZE.....	28
4.3.4	NÍVEL ADULTO PRATA .....	28
4.3.5	NÍVEL ADULTO OURO .....	29
4.3.6	NÍVEL ADULTO MASTER .....	30
4.4	NÍVEL ARTÍSTICO .....	31
4.4.1	NÍVEL ARTÍSTICO SHOWCASE.....	31
4.4.2	NÍVEL ARTÍSTICO DE COMPETIÇÃO .....	32
5.	CATEGORIAS DE IDADE POR NÍVEL TÉCNICO .....	33
5.1	NÍVEL PRÉ-INICIANTE.....	33

5.2	NÍVEIS INICIANTE AO INTERMEDIÁRIO .....	33
5.3	NÍVEIS NOVICE ADVANCED, JUNIOR E SENIOR .....	34
5.4	NÍVEIS ADULTO – PRÉ-INICIANTE, INICIANTE, BRONZE, PRATA, OURO E MASTER ....	34
5.5	NÍVEL ARTÍSTICO .....	34
6.	SISTEMA DE JULGAMENTO.....	34
7.	JULGAMENTO DO NÍVEL ARTÍSTICO .....	36
8.	TESTES DE NIVELAMENTO E CLASSIFICAÇÃO TÉCNICA DE ATLETAS .....	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	Comitê Técnico da Patinação Artística	Matheus Figueiredo	28/08/2019
4.0	Correções itens indicados pelo Comitê Técnico	Gabriel Karnas	Comitê Técnico da Patinação Artística	02/09/2019
5.0	Revisão Geral e Atualizações ano 2020/2021	Comitê Técnico da Patinação Artística	Matheus Figueiredo	18/02/2020
6.0	Ajustes e correções do Documento	Gabriel Karnas	Matheus Figueiredo	18/03/2020
7.0	Revisão Geral e Atualizações ano 2021/2022	Comitê Técnico da Patinação Artística	Comitê Técnico da Patinação Artística	23/06/2021
8.0	Ajustes e correções do Documento	Gabriel Karnas	Comitê Técnico da Patinação Artística	10/07/2021
9.0	Ajustes e correções do Documento	Claudia Feital	Matheus Figueiredo	13/04/2022
10.0	Ajustes e correções do Documento	Claudia Feital	Comitê Técnico da Patinação Artística	15/02/2022
11.0	Ajustes e correções do Documento	Claudia Feital	Comitê Técnico da Patinação Artística	
12.0	Ajustes e correções do Documento	Claudia Feital	Comitê Técnico da Patinação Artística	23/02/2024
13.0	Revisão Geral, ajustes e correções do Documento	Grupo de Trabalho Revisão Regulamento	Comitê Técnico da Patinação Artística	06/10/2024
13.1	Correção item 4.1.3 (Piruetas)	Gabriel Karnas	Grupo de Trabalho Revisão Regulamento	26/11/2024

## **1. OBJETIVO**

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

## **2. ABRANGÊNCIA**

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

Atletas, treinadores, Entidades de Prática Desportiva (EPD) e Entidades Regionais de Administração Desportiva (ERAD), 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 aprovação deste regulamento técnico é do Comitê Técnico de Patinação Artística no Gelo, e deve estar de acordo com as Leis vigentes do Brasil e estatuto e regulamentos do Comitê Olímpico do Brasil e Federação Internacional de Patinação Artística (*International Skating Union - ISU*).

## **3. VISÃO GERAL DOS NÍVEIS TÉCNICOS**

O presente regulamento técnico é subdividido em 17 níveis técnicos apresentadas abaixo:

### **NÍVEIS DE COMPETIÇÃO**

- Pré-iniciante;
- Iniciante;
- Pré-básico;
- Básico;
- Juvenil;
- Intermediário.

## **NÍVEIS DE ALTA PERFORMANCE (alinhado à regulamentação internacional da ISU)**

- Novice Advanced;
- Junior;
- Senior.

## **NÍVEIS ADULTO DE COMPETIÇÃO**

- Adulto Pré-iniciante (não existe categoria correspondente ISU);
- Adulto Iniciante (não existe categoria correspondente ISU);
- Adulto Bronze;
- Adulto Prata;
- Adulto Ouro;
- Adulto Master.

## **NÍVEIS ARTÍSTICOS**

- Nível Artístico Showcase;
- Nível Artístico de Competição.

Todos os atletas de todas as idades podem participar, mesmo que também participem das categorias de competição.

## **4. ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS POR NÍVEL TÉCNICO:**

### **4.1 NÍVEIS DE COMPETIÇÃO**

#### **4.1.1 NÍVEL PRÉ-INICIANTE**

Duração do Programa Livre: Máximo 1:40 min

#### **ELEMENTOS:**

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

- Pirueta em um pé (min 3 voltas);
- *Bunny Hop*;
- *Lunge*;

- *Spiral* de FRENTE COM FIO (conta apenas quando a perna livre está acima do nível do quadril e o fio deve ser executado de forma clara e visível);
- *Spiral* de COSTAS COM FIO (conta apenas quando a perna livre está acima do nível do quadril e o fio deve ser executado de forma clara e visível);
- *Mazurka*;
- *Shoot the duck* (conta apenas quando a perna de patinação é paralela ao gelo);
- Agachamento com os dois pés no gelo. (Mínimo joelhos em 90°);
- *Ballet Jump*;
- *Half Flip*;
- *Foward Inside Pivot* (mínimo 1 Volta);
- *Backward Outside Pivot* (mínimo de 1 volta);
- *Inna-Bauer*;
- *Spread Eagle*.

## SEQUÊNCIA DE PASSOS

### Obrigatória a execução de uma Sequência de Passos:

- Obrigatório incluir uma sequência de *foward outside* ou *inside three turns* com *landing* (mínimo de três).

### Observações para este nível:

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

Os competidores desta categoria serão julgados também pelos seguintes componentes do programa:

- *Skating Skills, Presentation e Composition*.

#### **4.1.2 NÍVEL INICIANTE**

Duração do programa livre: Máximo 2:00.

##### **SALTOS:**

Obrigatória a execução 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. Sequências de saltos são permitidas (Unicamente se permite uma sequência de saltos). São permitidos dois combos ou um combo + uma sequência.

##### Saltos Permitidos:

- *Euler*;
- $\frac{1}{2}$  *Lutz*;
- *Waltz*;
- *Stag*;
- *Salchow*;
- *Toe Loop*;
- *Split Jump* (Elemento validado acima de 90 graus de abertura e com landing de costas).

##### **PIRUETAS:**

Obrigatória a execução de 2 PIRUETAS EM UM PÉ (*UPRIGHT SPIN*):

- As duas piruetas devem ter um mínimo de 3 voltas. Não é permitido repetir uma pirueta de mesma nomenclatura.
- *Upright Spin*: a perna de base é de livre escolha do patinador (pode ser executado o back spin).
- Troca de pé é permitido.
- *Upright Spin*: a posição da perna livre é de escolha do patinador.
- *Upright Spin*: Aplicam-se os níveis atuais de ISU de dificuldade.
- *Layback* (Em combo não é permitido).
- *Biellmann Spin* é uma variação difícil de *upright*, porém é permitida.

Observação: A partir de 8 voltas será adicionado um nível de dificuldade. Outros níveis de dificuldade poderão ser adicionados conforme critérios da ISU.



## **SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:**

Obrigatória a execução de uma Sequência Coreográfica:

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.
- Obrigatória a utilização de, no mínimo 02 elementos coreográficos, CLARAMENTE VISÍVEIS, como: *Spirals, Ina Bauers, Hydroblading* etc. Estes elementos devem ser unidos por viradas e passos (steps e turns).
- Obrigatória a utilização de movimentos de corpo ("*body movements*") de pelo menos 2 dos planos: plano alto, médio e/ou baixo.

Observações para este nível:

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

Dentro da *Choreo Sequence*, caso os 2 (dois) elementos coreográficos obrigatórios sejam realizados em diferentes planos (alto, médio e baixo), esta receberá bonificação.

### **4.1.3 NÍVEL PRÉ-BÁSICO:**

Duração do Programa Livre: Máximo 2:20.

#### **SALTOS:**

Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

- AXEL NÃO É PERMITIDO.
- Apenas 2 Combos Permitidos, com dois saltos em cada.
- Cada combinação equivale a um elemento.
- Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho e uma vez em combo. Sequências de saltos são permitidas. São permitidos dois combos ou um combo mais uma sequência.

#### Salto permitido:

- *Waltz;*
- *Salchow;*
- *Toe Loop;*
- *Loop;*
- *Flip;*
- *Lutz.*

## **PIRUETAS:**

Obrigatória a execução de 2 piruetas.

- Piruetas em uma posição COM OU SEM TROCA DE PÉ são permitidas.
- Combos são permitidos, mas SEM TROCA DE PÉ.
- Para que o combo seja validado, é necessário no mínimo 2 voltas em cada posição.

As duas piruetas devem ser de diferente nomenclatura (não pode repetir a mesma pirueta):

- *Layback* é permitido neste nível.
- Somente 1 (uma) não mais que 1 (uma) pode ter entrada saltada (*Fly*).
- Dentro de um combo o *Layback* é considerado um *upright spin*.
- Piruetas, de mesma posição com troca de pé, deverão ter no mínimo 3 voltas em cada pé.

## **SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:**

Obrigatória a execução de uma Sequência Coreográfica:

- Uma sequência coreográfica com valor fixo. Obrigatória a utilização de, no mínimo 02 elementos coreográficos, CLARAMENTE VISÍVEIS, como: *Spirals, Ina Bauers, Hydroblading* etc. Estes elementos devem ser unidos por viradas e passos (steps e turns), usando movimentos de corpo plano alto, médio e baixo (“*body movements*”).

### **Observações para este nível:**

- Os elementos dos níveis anteriores não listados serão considerados transições, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.
- *Half Loop* (exceto quando executado entre saltos em combo), *Half Flip* e *Half Lutz, split, stag* serão considerados transições, não elementos.

#### **4.1.4 NÍVEL BÁSICO:**

Duração do Programa Livre: Máximo 2:40 minutos.

## **SALTOS:**

Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

- TODOS OS SINGLES, SENDO UM *SINGLE AXEL* OBRIGATÓRIO. No caso de NÃO ser executado ao menos um *axel*, será penalizado com 2 (dois) pontos a menos no total. Não é permitido salto inglês “*Waltz Jump*”.
- Apenas 3 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. Sequências de saltos são permitidas.
- São permitidos três combos ou dois combos mais uma sequência.

#### Saltos permitidos:

- *Salchow*;
- *Toe Loop*;
- *Loop*;
- *Flip*;
- *Lutz*;
- *Axel*.

#### **PIRUETAS:**

Obrigatória a execução de 2 piruetas:

- Piruetas em uma posição com ou sem troca de pé são permitidas.
- Combos com ou sem troca de pé são permitidos.
- Para que o combo seja validado, é necessário no mínimo 2 voltas em cada posição.
- As duas piruetas devem ser de diferente nomenclatura (isto é, não podendo repetir a mesma pirueta).
- Somente 1 (uma) não mais que 1 (uma) pode ter entrada saltada (*Fly*)
- Piruetas de apenas uma posição deverão ter no mínimo 6 revoluções (6 voltas).
- Piruetas de mesma posição com troca de pé deverão ter no mínimo 3 voltas em cada pé.

#### **Obrigatória a execução de uma 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 DO COMPRIMENTO DA PISTA, deve incluir viradas e passos para ambos os lados (*turns* e *steps*), bem como pode incluir movimentos de corpo (“*body movements*”) que utilizem movimentos nos planos alto, médio e baixo.

### Observações para este nível:

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

#### **4.1.5 NÍVEL JUVENIL**

Duração do Programa Livre: Máximo 2:50 minutos.

### **SALTOS**

Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

- DOIS saltos duplos a escolher entre: *Double Salchow*, *Double Toe Loop* ou *Double Loop*. No caso de NÃO ser executado ao menos um salto duplo, será penalizado com 2 (dois) pontos a menos no total.
- Um *Single Axel* é obrigatório. No caso de NÃO ser executado ao menos um *axel*, será penalizado com 2 (dois) pontos a menos no total. Não é permitido salto inglês "*Waltz Jump*".
- Apenas 3 Combos permitidos, dos quais um pode ser um combo de três saltos. No caso de 3 combinações, este pode ser exclusivamente de singles (1+1+1).
- Sequência de saltos com 2 ou 3 saltos são permitidas.
- NÃO É PERMITIDO COMBO COM DUPLO + DUPLO, independentemente de ser um combo com 2, ou com 3 saltos.
- Seja em combos de dois ou três saltos, dois saltos duplos não podem ser feitos seguidos um do outro.
- No combo de 3 saltos, só pode ser executado um salto duplo, os demais devem ser saltos simples.
- 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* (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*.

#### **PIRUETAS:**

Obrigatória a execução de 2 piruetas:

- Combinação de piruetas com ou sem troca de pé são permitidos.
- Para que o combo seja validado, é necessário no mínimo 2 voltas em cada posição.
- Apenas uma pirueta pode começar com entrada *Fly* (entrada saltada).
- Piruetas devem ser de diferente abreviação, não podendo repetir a mesma pirueta. Níveis atuais de dificuldade da ISU serão aplicados.
- *Layback* e *Biellmann Spin* são permitidos. Conforme regra ISU, o *Biellmann spin* só é validado se executado após 8 voltas do *Layback spin*.
- Piruetas, de mesma posição com troca de pé, deverão ter no mínimo 3 voltas em cada pé.

#### **Obrigatória a execução de uma 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 DO COMPRIMENTO DA PISTA e deve incluir viradas e passos (*turns* e *steps*), bem como pode incluir movimentos de corpo ("*body movements*") que utilizem movimentos nos planos alto, médio e baixo.

#### **Observações para este nível:**

- Os elementos do nível Pré-iniciante serão considerados transições ou coreografia, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.
- *Euler* (exceto quando executado entre saltos de um combo), *half Flip* e *half Lutz*, *split*, *Stag* será considerado como transições, não elementos.

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

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

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

## **SALTOS:**

Obrigatória a execução de elementos de 3 saltos:

- Um deve ser um 1 *Axel (Single Axel)* ou *Axel* duplo (*Double Axel*). Um *Single Axel* é obrigatório. No caso de NÃO ser executado ao menos um *axel*, será penalizado com 2 (dois) pontos a menos no total. Não é permitido salto inglês “*Waltz Jump*”.
- Um deve ser salto duplo OU um salto Triplo (exceto *Triplo Axel*). No caso de NÃO ser executado algum destes, será penalizado com 2 (dois) pontos a menos no total.
- Uma combinação de dois saltos duplos OU uma combinação de um salto duplo e um salto triplo.
- Cada salto só poderá ser executado uma única vez, seja solo ou em combinação.

## **PIRUETAS:**

Obrigatória a execução de duas piruetas:

- Uma pirueta deve ser *Fly Sit* ou *Fly Change Sit*, com apenas uma troca de pé.
- Uma Combinação, sem entrada *Fly*, com apenas uma troca de pé. Todas as 3 posições de piruetas são obrigatórias (*upright, sit* e *Camel*) nesta combinação.
- Piruetas devem ser de diferente abreviação, não podendo repetir a mesma pirueta.
- Níveis atuais de dificuldade da ISU serão aplicados.
- *Layback* e *Biellmann Spin* são permitidos. Conforme regra ISU, o *Biellmann spin* só é validado se executado após 8 voltas do *Layback spin*.
- Piruetas, de mesma posição com troca de pé, deverão ter no mínimo 3 voltas em cada pé.

**Obrigatória a execução de uma 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 DO COMPRIMENTO DA PISTA e deve incluir viradas e passos (turns e steps), bem como pode incluir movimentos de corpo (“body movements”) que utilizem movimentos nos planos alto, médio e baixo.

## **PROGRAMA LONGO:**

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

## **SALTOS:**

Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

- Todos os singles e duplos são permitidos;
- Um salto *Axel* é obrigatório. No caso de NÃO ser executado ao menos um *axel*, será penalizado com 2 (dois) pontos a menos no total. Não é permitido salto inglês "*Waltz Jump*". Máximo de 3 Combos são permitidos, com dois saltos cada. Permite-se no máximo de 3 (três) combinações de saltos dos quais UNICAMENTE se permite 1 (uma) sequência de saltos;
- Combinações de saltos podem ser 2 + 1; 1 + 2 e/ou 2 + 2. COMBO COM DOIS SALTOS SIMPLES NÃO SÃO PERMITIDOS. Combinações de 3 saltos são permitidos;
- Combinações com 3 saltos têm, obrigatoriamente, pelo menos 1 (um) salto duplo;
- Saltos podem ser repetidos apenas duas vezes; a segunda vez deve estar em uma combinação de saltos.

### Saltos permitidos:

- 1 e/ou 2 *Salchow*
- 1 e/ou 2 *Toe Loop*
- 1 e/ou 2 *Loop*
- 1 e/ou 2 *Flip*
- 1 e/ou 2 *Lutz*
- 1 *Axel* e ou 2 *Axel*
  
- Os patinadores podem ganhar um "BÔNUS" pela execução do salto *Double Axel*. Este BÔNUS terá 1 (um) ponto de valor e, para ganhá-lo, é necessário que o salto tenha sua rotação completa atingida (isto é, não sendo bonificados saltos executados como "*undergraded (<)*", "*downgraded (<<)*" ou "*quarter (q)*"). O salto pode ser realizado como um salto solo (isolado), ou em combinação ou sequência.

## **PIRUETAS:**

Obrigatória a execução de 3 piruetas:

- Um Combo *Spin* (combinação de piruetas) com ou sem entrada saltada ("*fly*"), e com ou sem troca de pé.
- Uma pirueta de 1 posição com mudança de pé sem entrada saltada ("*fly*").
- Uma pirueta de 1 posição sem mudança de pé com entrada saltada ("*fly*").

Níveis atuais de dificuldade e regras da ISU serão aplicados.

## **SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:**

### **Obrigatória a execução de uma Sequência Coreográfica:**

- Uma sequência coreográfica com valor fixo;
- Obrigatória a utilização de, no mínimo 02 elementos coreográficos, CLARAMENTE VISÍVEIS, como: *Spirals*, *Ina Bauers*, *Hydroblading* etc. Estes elementos devem ser unidos por viradas e passos (*steps* e *turns*), usando movimentos de corpo plano alto, médio e baixo (“*body movements*”).

### **Observações para este nível:**

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

## **4.2 NÍVEIS DE ALTA PERFORMANCE**

### **4.2.1 NÍVEL NOVICE ADVANCED**

#### **PROGRAMA CURTO:**

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

#### **SALTOS – 3 ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS:**

- *Axel* ou duplo *Axel*.
- Salto duplo ou triplo. NÃO pode repetir o salto *Axel*, nem o salto da combinação.
- Uma combinação de saltos consistindo em dois saltos duplos (2 + 2) ou um salto duplo e um salto triplo (2 + 3; 3 + 2), os saltos integrantes desta combinação de saltos não podem ser o *Axel* ou o salto solo duplo ou triplo executado como salto solo.

#### **PIRUETAS – 2 ELEMENTOS:**

- MENINOS: *Sit spin* com ou sem troca de pé e sem entrada *fly*. Mínimo de 5 (cinco) voltas em cada pé se for executada a pirueta com troca de pé ou mínimo de 6 voltas se for executada sem troca de pé.
- MENINAS: *Layback /Sideways* ou *Sit spin* em uma posição sem mudança de pé e sem entrada *Fly*. Mínimo de 6 voltas.



- MENINAS E MENINOS: Pirueta em combinação com apenas uma mudança de pé, com no mínimo 5 (cinco) rotações em cada pé. A entrada *Fly* é permitida.

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

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

### **FREE SKATE:**

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

### **SALTOS:**

#### **Máximo de 6 elementos de salto:**

- Um dos quais deve ser um salto do tipo *Axel*.
- Pode haver até duas (2) combinações ou uma (1) combinação de saltos mais uma (1) sequência de saltos.
- Uma das combinações ou sequência de saltos pode conter três (3) saltos, a outra apenas dois (2) saltos.
- Uma sequência de saltos consiste em dois (2) ou tres (3) saltos com qualquer número de voltas, começando com qualquer salto, imediatamente seguido de um salto tipo *Axel*, começando com um passo imediatamente após a curva de “landing” do primeiro salto para a curva de “take off” do salto *Axel*.
- Uma volta inteira no gelo entre os saltos (o pé livre pode tocar o gelo, porém sem transferência de peso) mantém o elemento dentro da definição de uma sequência de saltos.
- Saltos executados em uma sequência de saltos recebem seu valor integral.
- Somente dois (2) saltos triplos podem ser repetidos, seja em uma combinação ou em uma sequência de saltos.
- Saltos quádruplos não são permitidos.
- Qualquer salto simples, duplo (incluindo *Double Axel*) ou triplo não pode ser executado mais de duas vezes no total.

### **2 PIRUETAS:**

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

## **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.

### **4.2.2 NÍVEIS JUNIOR E SENIOR**

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

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 são executados 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:**

#### **TEMPORADA 2024/2025**

Men/Masculino:

- *Double ou triple Axel Paulsen;*
- *Double ou triple Flip jump;*

- Combinação de saltos consistindo em um salto duplo e um salto triplo (2+3; 3+2) ou dois saltos triplos (3+3);
- *Flying Camel spin*;
- *Sit spin* com apenas uma mudança de pé;
- *Spin combination* com apenas uma mudança de pé;
- Sequência de passos que utiliza totalmente a superfície de gelo, IDA E VOLTA do comprimento da pista de gelo.

#### Women/Feminino:

- *Double Axel Paulsen*;
- Double ou *Triple Flip jump*;
- Combinação de saltos constituída por dois saltos duplos (2+2) ou um salto duplo e um salto triplo (2+3 ou 3+2) ou dois saltos triplos (3+3);
- *Flying Camel spin*;
- *Layback/sideways Leaning spin* ou *sit spin* sem mudança de pé;
- *Spin combination* com apenas uma mudança de pé;
- Sequência de passos utilizando totalmente a superfície de gelo, IDA E VOLTA do comprimento da pista de gelo.

#### PROGRAMA CURTO SENIOR:

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

**Consiste nos seguintes elementos obrigatórios:**

#### Men/Masculino:

- 1 Duplo ou triplo *Axel Paulsen*
- 1 Salto triplo ou quádruplo (com exceção do *Axel*);
- 1 Combinação de saltos constituída por um salto duplo e um salto triplo (2+3 ou 3+2) ou dois saltos triplos (3+3) ou um salto quádruplo e um salto duplo ou um salto triplo (4+2 ou 4+3);
- 1 *Flying Spin*.
- 1 *Camel spin* ou *Sit spin* com apenas uma mudança de pé;
- 1 *Spin Combination* (combinação de piruetas) com apenas uma mudança de pé;
- 1 Sequência de passos utilizando totalmente a superfície de gelo, IDA E VOLTA do comprimento da pista de gelo.

#### Women/Feminino:

- 1 Duplo ou triplo salto *Axel Paulsen*;
- 1 Salto triplo;
- 1 Combinação de saltos constituída por um salto duplo e um salto triplo (2+3; 3+2) ou dois saltos triplos (3+3);

- 1 *Flying spin*;
- 1 *Layback/sideways Leaning spin* ou *Sit* ou *Camel spin* sem mudança de pé;
- 1 *Spin Combination* (combinação de piruetas) com apenas uma mudança de pé;
- 1 Sequência de passos utilizando totalmente a superfície de gelo, IDA E VOLTA do comprimento da pista de gelo.

### **OBSERVAÇÕES DESTES NÍVEIS:**

#### **SALTOS:**

- Para Senior Men/Masculino 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/Masculino e Senior Women/Feminino, quando for executado o *Triple Axel Paulsen* como salto solo, este não poderá ser repetido novamente como salto solo ou na combinação/sequência de saltos. E, se for executado na combinação de saltos, não pode ser repetido como salto solo.
- Para Senior Women/Feminino qualquer salto triplo é permitido.
- Para Junior Women/Feminino e Junior Men/Masculino somente o salto duplo ou triplo obrigatório da temporada é permitido.

#### **COMBINAÇÃO DE SALTOS:**

- Para Senior Men/Masculino a combinação de saltos pode conter o mesmo salto duplo, triplo ou quádruplo ou um salto duplo, triplo ou quádruplo diferente.
- Para Senior Men/Masculino, quando for executado um salto quádruplo como salto solo, um salto quádruplo diferente pode ser incluído na combinação de saltos.
- Para Senior Women/Feminino, Junior Women/Feminino e Junior Men/Masculino a combinação de saltos pode consistir no mesmo salto duplo ou triplo ou um salto duplo ou triplo diferente.
- PARA TODAS AS CATEGORIAS: SALTOS INCLUÍDOS NA COMBINAÇÃO DE SALTOS TEM QUE SER DIFERENTES DO SALTO SOLO.
- Se o mesmo salto for executado como salto solo e como parte da combinação de saltos, o salto repetido não será contado (se a repetição acontecer na combinação de saltos, somente o salto que não estiver de acordo com as regras acima, não será contado).
- Se um salto extra for executado, somente o salto individual que não estiver de acordo com as regras será sem valor.
- Os saltos serão considerados na sua ordem de execução.

## **PIRUETAS - SPINS:**

- Pirueta (*spin*) em uma posição e Combinação de Piruetas (*Spin Combination*): se não houver nenhuma posição antes e/ou depois da troca de pé com pelo menos 3 (três) voltas, este spin não está de acordo com as regras e não terá valor.
- Com exceção do *Flying Spin*, nenhuma Pirueta (*Spin*) pode começar com um salto.
- *Flying Spin*:
  - Senior: qualquer tipo de *Flying Spin* é permitido, desde que a posição de landing da entrada saltada seja diferente da posição executada no *Spin* em uma posição.
  - Junior: somente o *Spin* obrigatório da temporada será permitido.
  - Senior e Junior: o “*step over*” (passo para o lado), será considerado pelos Juízes na GOE (*Grade of Execution* – nota de execução). Um mínimo de 8 (oito) voltas na posição de “*landing*” (posição que aterriza da entrada saltada), que pode ser diferente na posição de “*flying*” (posição da entrada saltada). Nenhuma rotação no gelo antes do “*take off*” (saída do gelo) é permitida. As 8 (oito) voltas obrigatórias podem ser executadas em qualquer variação da posição de “*landing*”.
- Pirueta (*Spin*) em uma posição:
  - Men/Masculino - Pirueta (*Spin*) com somente uma troca de pé:
    - Senior: o competidor pode escolher a posição de *Camel* ou de *Sit Spin* para ser executada, mas esta posição tem que ser diferente da posição de landing do *Flying Spin*. O *Spin* deverá consistir em somente uma troca de pé, a qual pode ser executada na forma de *step over* ou com um salto, tendo no mínimo 6 (seis) rotações em cada pé.
    - Junior: somente a pirueta (*spin*) obrigatório da temporada será permitido. O *spin* deverá conter somente uma troca de pé, a qual pode ser executada na forma de *step over* ou com um salto, tendo no mínimo 6 (seis) voltas em cada pé.
  - Women/Feminino - *Layback* ou *Sideways Leaning Spin* sem troca de pé, qualquer posição é permitida, desde que a posição básica de *Layback* ou *Sideways Leaning* seja mantida por 8 (oito) voltas sem se levantar para a posição de *Upright*. Após as 8 (oito) voltas é permitido executar a posição *Biellmann* OU *spin* em uma posição sem troca de pé: qualquer variação da posição escolhida pode ser executada. Mínimo de 8 (oito) voltas na posição.
  - Para Men/Masculino e Women/Feminino: se a posição de landing do *Flying Spin* for a mesma do spin em uma posição, o último a ser executado dentre os dois não valerá, mas ocupará uma caixa de spin.
- *Spin Combination*:
  - A combinação de spin deve incluir somente uma troca de pé e não pode ter menos de 6 (seis) voltas em cada pé. A troca de pé pode ser feita

com um step over ou um salto. A troca de pé e a troca de posição podem ser feitas ao mesmo tempo ou separadamente.

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

*Step Sequences* pode conter quaisquer saltos não listados com qualquer número de voltas, saltos listados com no máximo 1 volta; movimentos de patinação; *steps* e *turns* (passos e viradas).

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

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

*Free Skate* (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/Masculino** 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) *Choreographic Sequence*, CLARAMENTE VISÍVEL.

Um programa bem balanceado para **Junior Women/Feminino** 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) *Choreographic Sequence*, CLARAMENTE VISÍVEL.

### **PROGRAMA LIVRE BEM BALANCEADO SENIOR:**

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

Um programa bem balanceado para **Senior Men/Masculino** 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 Women/Feminino** 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 do Programa Livre, a soma dos quais abrange o programa.

Todos os elementos devem estar conectados por steps de diferente natureza e por outros movimentos do Programa Livre, 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 Single's Junior e Senior Programa Livre, 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 saltos ou 02 Sequências de saltos + 01 Combinação de saltos ou 01 Sequência

de saltos + 02 Combinações de saltos no Programa Livre. Uma combinação de saltos 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 Programa Livre (como um salto solo ou parte de uma combinação / sequência de salto);
- De todos os saltos triplos e quádruplos, apenas 2 (dois) podem ser executados 2 (duas) vezes. Das 2 (duas) repetições somente 1 (uma) pode ser um salto quádruplo;
- Se pelo menos uma destas execuções for em uma combinação/sequência de salto, às duas execuções serão aplicadas o valor numérico total, de acordo com a Escalas de Valores da ISU (SOV);
- Se as duas execuções forem como saltos solo, ao segundo destes saltos solo será atribuído 70% do seu valor numérico de acordo com a Escala de Valores ISU (SOV);
- Saltos triplos e quádruplos com o mesmo nome serão considerados como saltos diferentes;
- Nenhum salto triplo ou quádruplo pode ser tentado mais de 2 (duas) vezes.

## SALTOS EXTRAS E ELEMENTOS DE SALTO

- Se um salto extra for executado, somente o salto individual que não estiver de acordo com as regras será considerado sem valor (no value);
- Os saltos são considerados na ordem de execução.

## SPINS

- Todos os spins devem ser de caráter diferente. Qualquer spin com o mesmo caráter (abreviação) do mesmo executado anteriormente será desconsiderado, mas ocupará uma caixa de *spin*;
- Os spins têm um número mínimo de voltas/rotações obrigatório:
  - 6 (seis) para o *Fly 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 (GOE - *Grade of Execution*);
- 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.

## STEP SEQUENCE

- O competidor tem total liberdade para escolher o tipo de *Step Sequence* que pretende executar;



- Qualquer salto não listado com qualquer número de voltas e saltos listados com até uma volta podem ser incluídos na *Step Sequence* sem nenhuma penalidade. Os saltos listados com até uma volta incluídos na Sequência de Passos não são chamados nem ocupam uma caixa de elemento;
- Saltos listados com mais de uma volta também podem ser incluídos na Sequência de Passos, mas são chamados e ocupam uma caixa de elemento;
- *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 SEQUENCE**

- Uma *Choreographic Sequence* (Sequência Coreográfica) consiste em, pelo menos, dois movimentos coreográficos diferentes, tais como: *spirals*, *arabesques*, *spread eagles*, *Ina Bauers*, *hydroblading*, qualquer salto com até 2 (duas) voltas, *spins*, etc. *Steps* e *turns* (passos e viradas) podem ser utilizados para unir dois ou mais destes movimentos;
- 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*).

## **4.3 NÍVEIS ADULTO DE COMPETIÇÃO**

### **4.3.1 NÍVEL ADULTO PRÉ-INICIANTE**

Duração do Programa Livre: Máximo de 1:40 min.

#### **ELEMENTOS:**

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

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

## SEQUÊNCIA DE PASSOS

### Obrigatória a execução de uma Sequência de Passos:

- Obrigatório incluir uma sequência de *foward outside* ou *inside three turns* com *landing* (mínimo de três).

### Observações para este nível:

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

Os competidores desta categoria serão julgados também pelos seguintes componentes do programa:

- *Skating Skills*, *Presentation* e *Composition*.

#### **4.3.2 NÍVEL ADULTO INICIANTE**

Duração do programa livre: Máximo 2:00 min.

##### **SALTOS:**

Obrigatória a execução 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.

Salto Permitidos:

- $\frac{1}{2}$  Loop (*Euler*)
- $\frac{1}{2}$  Lutz
- *Waltz*
- *Stag*
- *Salchow*
- *Toe Loop*
- *Split Jump* (Pontua acima de 90 graus de abertura)

##### **2 PIRUETAS:**

Obrigatória a execução de 2 PIRUETAS EM UM PÉ (*UPRIGHT SPIN*):

- As duas piruetas devem ter um mínimo de 3 voltas.
- *Upright Spin*: a perna de base é de livre escolha do patinador (pode ser executado o *back spin*)
- *Upright Spin*: a posição da perna livre é de escolha do patinador.
- *Upright Spin*: Aplicam-se os níveis atuais de ISU de dificuldade.
- *Layback* NÃO é permitido.
- *Biellmann Spin* é uma variação difícil de *upright*, porém é permitida.

##### **SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:**

Obrigatória a execução de 1 sequência coreográfica:

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.
- Para ser pontuada é obrigatório ser CLARAMENTE VISÍVEL.
- Obrigatório utilizar, no mínimo, dois elementos coreográficos, que podem ser unidos por *steps* e *turns* (passos e viradas).
- Pode utilizar *steps*, *turns*, *spiral*, *Ina Bauers* e outros movimentos de patinação.

### **Observação para este nível:**

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

#### **4.3.3 NÍVEL ADULTO BRONZE**

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

##### **SALTOS**

**Obrigatória a execução de 4 elementos de saltos:**

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

##### **PIRUETAS**

**Obrigatória a execução de 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.

##### **SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA**

**Obrigatória a execução de 1 sequência coreográfica:**

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.
- Para ser pontuada é obrigatório ser CLARAMENTE VISÍVEL.
- Obrigatório utilizar, no mínimo, dois elementos coreográficos, que podem ser unidos por *steps* e *turns* (passos e viradas).
- Pode utilizar *steps*, *turns*, *spiral*, *Ina Bauers* e outros movimentos de patinação.

#### **4.3.4 NÍVEL ADULTO PRATA**

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

## SALTOS

### Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

- Todos os saltos simples (**INCLUINDO O AXEL OBRIGATORIAMENTE**)
- 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

### Obrigatória a execução de 2 piruetas:

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

## SEQUÊNCIA

### Obrigatória a execução de 1 sequência de passos:

- Uma sequência de passos, cobrindo toda a superfície do gelo, IDA E VOLTA do comprimento da pista.

#### 4.3.5 NÍVEL ADULTO OURO

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

## SALTOS

### Obrigatória a execução de 6 elementos de salto:

- Todos os saltos simples Incluindo o *AXEL* são permitidos
- Obrigatória a execução de um single *Axel*
- 2 *Salchow*, 2 *Toeloop* e 2 *Loop* são permitidos (2 *Flip*, 2 *Lutz* e 2 *Axel não são permitidos*).
- Obrigatória a execução de 2 saltos duplos a escolher dentre os permitidos.
- Apenas 3 combos permitidos.
- Um combo pode ser de três saltos.
- Cada salto pode ser repetido apenas duas vezes.

## **PIRUETAS**

### **Obrigatória a execução de 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**

### **Obrigatória a execução de 1 sequência de passos:**

- Uma sequência de passos, cobrindo toda a superfície do gelo, IDA E VOLTA do comprimento da pista.

### **4.3.6 NÍVEL ADULTO MASTER**

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

## **SALTOS**

### **Obrigatória a execução de 7 elementos de salto:**

- Todos os saltos duplos e triplos são permitidos.
- Obrigatória a execução do *Double Axel*.
- Obrigatória a execução de 3 saltos duplos e/ou triplos
- Apenas 3 combos permitidos.
- Um combo pode ser de três saltos.
- Cada salto pode ser repetido apenas duas vezes.

## **PIRUETAS**

### **Obrigatória a execução de 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 DE PASSOS**

### **Obrigatória a execução de uma sequência de passos**

- Uma sequência de passos, cobrindo toda a superfície do gelo, IDA E VOLTA do comprimento da pista.

## **SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA**

### **Obrigatória a execução de 1 sequência coreográfica:**

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.
- Para ser pontuada é obrigatório ser CLARAMENTE VISÍVEL.
- Obrigatório utilizar, no mínimo, dois elementos coreográficos, que podem ser unidos por *steps* e *turns* (passos e viradas).
- Pode utilizar *steps*, *turns*, *spiral*, *Ina Bauers* e outros movimentos de patinação.

## **4.4 NÍVEL ARTÍSTICO**

### **4.4.1 NÍVEL ARTÍSTICO SHOWCASE**

Duração do programa: Máximo 2:30 min.

Dividida em:

- Individual: deverá seguir a categoria de idade do Nível Artístico detalhada abaixo.
- Duo (Duas pessoas): não possuirá categoria de idade.
- Grupo (de 3 a 6 patinadores): não possuirá categoria de idade.

### **ESPECIFICAÇÕES PARA O NÍVEL ARTÍSTICO:**

Os eventos artísticos consistem em programas de patinação livre, julgados apenas com base nos componentes do programa, porém o “*Artistic Free Skate*” (Programa Livre Artístico) é um programa competitivo que deve focar em Performance.

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

- Obrigatório a utilização de, no mínimo, um PROP. PROP'S DEVEM SER ADEREÇOS SEPARADOS DO FIGURINO (CARACTERIZAÇÃO) E NÃO DEVEM SER PARTE CENÁRIO, OU O PRÓPRIO CENÁRIO. No caso de não utilização do PROP receberá uma penalização de -5 pontos.
- Permitida a utilização de música com ou sem vocal.

### Observação para este nível:

O NÍVEL SHOWCASE **NÃO** FAZ PARTE DO NÍVEL ADULTO ISU. É um nível completamente separado, com regras próprias e categorias de idade diferenciadas.

NO NÍVEL SHOWCASE será julgado somente os seguintes componentes do programa:

- *Skating Skills;*
- *Performance;*
- *Composition.*

#### **4.4.2 NÍVEL ARTÍSTICO DE COMPETIÇÃO**

Duração do programa: Máximo 2:30 min.

Dividida em:

- Individual: deverá seguir a categoria de idade do Nível Artístico detalhada abaixo;
- Duo (Duas pessoas): não possuirá categoria de idade;
- Grupo (de 2 a 6 patinadores): não possuirá categoria de idade.

#### **ESPECIFICAÇÕES PARA O NÍVEL ARTÍSTICO:**

Os eventos artísticos consistem em programas de patinação livre, julgados apenas com base dos componentes do programa, porém o “*Artistic Free Skate*” (Programa Livre Artístico) é um programa competitivo que deve focar em Performance.

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

- Obrigatório a utilização de, no mínimo, um PROP. PROP’S DEVEM SER ADEREÇOS SEPARADOS DO FIGURINO (CARACTERIZAÇÃO) E NÃO DEVEM SER PARTE CENÁRIO, OU O PRÓPRIO CENÁRIO;
- No caso de não utilização do PROP receberá uma penalização de -5 pontos;
- Obrigatório a utilização de, no mínimo, um PROP. PROP’S DEVEM SER ADEREÇOS SEPARADOS DO FIGURINO (CARACTERIZAÇÃO) E NÃO DEVEM SER PARTE CENÁRIO, OU O PRÓPRIO CENÁRIO;
- Permitida a utilização de música com ou sem vocal.



### **Elementos obrigatórios:**

- Obrigatória execução de 2 a 5 elementos de salto;
- Obrigatória execução de 2 a 3 elementos de giro (spin);
- Permitida a utilização de música com ou sem vocal.

### **Observação para este nível:**

O NÍVEL ARTÍSTICO BRASIL **NÃO** FAZ PARTE DO NÍVEL ADULTO ISU. É um nível completamente separado, com regras próprias e categorias de idade diferenciadas.

No Nível Artístico será julgado somente os seguintes componentes do programa:

- *Skating Skills;*
- *Performance;*
- *Composition.*

## **5. CATEGORIAS DE IDADE POR NÍVEL TÉCNICO**

### **5.1 NÍVEL PRÉ-INICIANTE**

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

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

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

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

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

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

**Regra ISU:** o aniversário deve ser anterior a 1º de Julho de 2024.

- **Advanced Novice:** tenha atingido a idade de 10 anos e não tenha atingido a idade de 15 anos. O aniversário deve ser anterior a primeiro de Julho do ano da competição.
- **Junior:** tenha atingido a idade 13 anos e não tenha atingido a idade de 19 anos. O aniversário deve ser anterior a primeiro de Julho do ano da competição.
- **Senior:** a partir de 17 anos, desde que o aniversário seja anterior a primeiro de Julho do ano da competição.

### **5.4 NÍVEIS ADULTO – PRÉ-INICIANTE, INICIANTE, BRONZE, PRATA, OURO E MASTER**

- Brasil: 20 - 28 anos
- Class I: 29 - 38 anos (alinhada à regulamentação internacional da ISU)
- Class II: 39 - 49 anos (alinhada à regulamentação internacional da ISU)
- Class III: 50 - 60 anos (alinhada à regulamentação internacional da ISU)
- Class IV: 61 - 71 anos (alinhada à regulamentação internacional da ISU)
- Class V: 72 - 79 anos (alinhada à regulamentação internacional da ISU)

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

### **5.5 NÍVEL ARTÍSTICO**

- **E** = 8 anos ou menos
- **D** = 9 - 12 anos
- **C** = 13 - 19 anos
- **B** = 20 - 29 anos
- **A** = 30 anos ou mais

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

## **6. SISTEMA DE JULGAMENTO**

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

PARÁGRAFO ÚNICO: O NÍVEL ARTÍSTICO SERÁ JULGADO SOMENTE POR COMPONENTES (*Skating Skills, Performance e Composition*).

Todos os valores podem ser encontrados na tabela de SOV da ISU - COM EXCEÇÃO DO NÍVEL PRÉ-INICIANTE, CUJOS ELEMENTOS NÃO EXISTEM NA TABELA SOV DA ISU.

PARA ESTES ELEMENTOS É UTILIZADA UMA ESCALA DE VALORES NACIONAL, QUE ESTABELECE O VALOR BASE DE CADA ELEMENTO.

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

Os componentes e deduções serão julgados da seguinte forma:

#### **COMPONENTES:**

##### PRÉ-INICIANTE AO ADVANCED NOVICE:

- *Skating Skills;*
- *Performance;*
- *Composition.*

##### JUNIOR E SENIOR:

Regras ISU:

- *Skating Skills;*
- *Performance;*
- *Composition.*

##### ADULTO PRÉ-INICIANTE, INICIANTE, BRONZE, PRATA, OURO E MASTER

- *Skating Skills;*
- *Performance;*
- *Composition.*

##### ARTÍSTICO:

- *Skating Skills;*
- *Performance;*
- *Composition.*

#### **DEDUÇÕES POR QUEDA:**

- Deduções por Quedas de Pré-iniciante até Advanced Novice: - 1,0 por queda;
- Deduções para Quedas para Junior: -1.0 por queda;

- Deduções para Quedas para Senior: Regra ISU;
- De uma a duas quedas: - 1.0 por queda;
- Na terceira e quarta queda: - 2.0 por queda;
- A partir da quinta queda: - 3.0 por queda.

## **7. JULGAMENTO DO NÍVEL ARTÍSTICO**

- Os eventos artísticos consistem em programas de patinação livre, julgados apenas com base dos componentes do programa:
  - *Skating Skills*;
  - *Performance*;
  - *Composition*.
- Os pontos para cada componente são multiplicados por um fator de 2,5;
- 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.

## **8. TESTES DE NIVELAMENTO E CLASSIFICAÇÃO TÉCNICA DE ATLETAS**

Os testes de nivelamento e classificação técnica de atletas serão estabelecidos em documento específico para cada temporada, divulgado no site da CBDG.