REGULAMENTO TÉCNICO

TORNEIO ESTADUAL DE PATINAÇÃO ARTÍSTICA

FCPA - Federação Catarinense da Patinação Artística
FGP - Federação Gaúcha de Patinagem
FHPERJ - Federação de Hóquei e Patinagem do Estado do Rio de Janeiro
FPP - Federação de Patinagem do Paraná
FPPA - Federação Paulista de Patinação Artística

Válido para temporada 2024
versão 1.0 – **27/11/2023**

APRESENTAÇÃO

Esta publicação representa as regras oficiais para as competições de patinação artística nas federações estaduais do PR, RJ, RS, SC e SP conduzido pela Diretoria Técnica e Arbitral destas federações.

Este documento é de propriedade exclusiva das federações dos estados do Paraná, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Santa Catarina e São Paulo e não pode ser reproduzido ou modificado de qualquer forma sem permissão.

GERAL

Questões não previstas neste regulamento estarão de acordo com os estatutos das federações participantes e regulamento WS Internacional.
Todas as idades descritas no regulamento técnico estadual, referem-se ao dia 31 de dezembro do ano corrente.
O Atleta não pode competir em uma Classe/Categoria abaixo daquela que já participou.
Seguindo as diretrizes do Regulamento Técnico Estadual, redigido e regido pela Diretoria Técnica e Arbitral da FGP, FCPA, FHPERJ, FPP e FPPA.
Do Regulamento do Torneio Nacional, redigido e regido pela CBHP;
Do Regulamento do Campeonato Brasileiro de Patinação Artística, redigido e regido pela WS;
Do Regulamento do Pan-americano de Patinação Artística da WS América, redigido e regido pela WS;
Do Regulamento do Comitê Internacional de Patinação Artística, redigido e regido pela WS.

Do Regulamento dos Torneios Nacionais da Confederação Brasileira de Hóquei e Patinação (CBHP). Documento integral disponível no site CBHP.

Do Regulamento da Sul-americana de Patinação Artística da Confederação Sul-americana de Patinação (CSP) no site CSP.

Do Regulamento dos Campeonatos Mundiais de Patinação Artística – Regulamento do Comitê Internacional de Patinação Artística (Word Skate – WS), disponível no site WS.

Os atletas que competiram na última temporada nos Campeonatos Estaduais e Brasileiro Classe Internacional, Torneio Estadual, Aspirantes e Nacional ficarão impedidos de participar na mesma modalidade nos Torneios NOVATOS e INICIANTES.

Só serão permitidas as participações na Classe NOVATOS, atletas que nunca competiram em eventos oficiais das federações estaduais. A participação na classe NOVATOS, poderá ser apenas uma temporada. Para as federações Paranaense (FPP), Catarinense (FCPA) a Classe NOVATOS é apresentação, sem classificação e todos recebem medalhas de participação. Para as federações Gaúcha (FGP) e Paulista (FPPA) a Classe NOVATOS não será realizada em Campeonato Estadual, ficando como sugestão de uso em Copas de Clubes Filiados. Para a federação do Rio de Janeiro será competitiva.

NÃO HAVERÁ PREMIAÇÃO POR CLUBE.

DISPOSIÇÕES GERAIS

- Os atletas deverão estar no local da competição NO MÍNIMO duas (02) horas antes do início da prova.
- As provas podem ter adiantamento e os técnicos serão sempre informados.
- Não haverá limite de inscrições de atletas por clubes.
- O aquecimento corresponderá ao tempo de música de cada prova mais dois (2) minutos.
- As músicas para todas as categorias seguem conforme regras World Skate.
- A idade, para cada categoria, será considerada em 31/12 do ano corrente.
- Na modalidade Dupla Mista vale a idade do mais velho.
- A posição de cada figura apresentada deverá ser mantida por 3 segundos, durante a apresentação do programa.
- Durante os aquecimentos não é permitido o uso de fones de ouvidos.

AVALIAÇÃO

Para as provas de livre NOVATOS e INICIANTES (LIVRE INDIVIDUAL e DUPLA MISTA) será utilizado o sistema de julgamento (BASYS).

Para as provas de FREE DANCE ESTADUAL será utilizado o sistema ROLLART com base na categoria “SOLO DANCE - PROMOTIONAL - Minis - Intermediate" para ser utilizada como cadastro de prova.

Para as provas de LIVRE INDIVIDUAL BÁSICO será utilizado o sistema ROLLART com base na categoria “FREE SKATING - PROMOTIONAL - Minis - Basic" para ser utilizada como cadastro de prova.

A avaliação será feita com três até cinco juízes, um árbitro geral, um especialista técnico, um assistente.

As notas serão registradas nas planilhas dos juízes e serão fechadas, ou seja, os técnicos terão acesso às notas somente em local designado, diferente da mesa de pontuação.

Para as Federações que adotam NOVATOS como categoria de apresentação, os juízes farão o julgamento e os técnicos receberão os protocolos dos atletas, sem o resultado final.

CONSIDERAÇÕES TÉCNICAS
CATEGORIAS E TEMPO DE MÚSICA

CATEGORIA (idade em 31/12)	TEMPO DE MÚSICA NOVATOS	TEMPO DE MÚSICA INICIANTES	TEMPO DE MÚSICA BÁSICO
PRÉ-TOTS: ATÉ 7 ANOS	2:00min +- 10 segundos		
TOTS: ATÉ 9 ANOS			
MINI: ATÉ 11 ANOS			
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS			
CADETE: ATÉ 15 ANOS			
JÚNIOR: ATÉ 18 ANOS			
SÊNIOR: ATÉ 30 ANOS			
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS			

CLASSE NOVATOS

(SUGESTIVA PARA COPAS NAS FEDERAÇÕES FGP / FPPA, APRESENTAÇÃO NAS FEDERAÇÕES FCPA / FPP E COMPETITIVA NA FHERJ)

A Classe NOVATOS pode ser realizada nas modalidades LIVRE INDIVIDUAL ou DUPLA LIVRE. O regulamento é igual para as duas modalidades.

CATEGORIAS:

PRÉ-TOTS: ATÉ 7 ANOS

ELEMENTOS	EXECUÇÃO
1). Dois (02) lobes de impulsos consecutivos (IMPULSOS EXTERNOS) Código do elemento: Lobe Impulso Externo Frente LoINC (Não Confirmado) LoIFB (Base) LoIF (Confirmado)	Realizar os lobes em sequência, com no mínimo 3 impulsos em externo de frente consecutivos, que deverão ser realizados para os dois sentidos (horário e anti-horário). (Desenvolver a qualidade do deslocamento, a utilização dinâmica dos joelhos e um posicionamento coerente do corpo em relação ao sentido em que se está patinando);
2). Uma (01) sequência de balões de costas Código do elemento: AFcNC (Não Confirmado) AFc (Confirmado)	Realizar abre e fecha de costas com, no mínimo, 6 repetições. ~~em uma linha reta~~. (Desenvolver a segurança e capacidade para andar de costas);

3). Duas (02) combinações de avião e carrinho de 1 pé Código do elemento: CoFNC (Não Confirmada) CoFEH (Esquerda Horário) CoFEA (Esquerda Anti-Horário) CoFDH (Direita Horário) CoFDA (Direita Anti-Horário)	Duas (02) sequências (cada uma com uma perna), mantendo o mesmo eixo. A sequência deve ser de avião para carrinho de um pé. Pode ser apresentada apenas de frente. Não é permitida a utilização de posições bonificadas. (Desenvolver correto posicionamento nas posições de avião/carrinho, principalmente quanto a direção do quadril/joelho de base durante as duas posições);
4). Uma (01) Footwork Sequence Novatos Código do elemento: FoSqNC (Não Confirmada) FoSqNB (Base) FoSqN1 (Nível 1)	Realizar no eixo longo, **com início parado**. Para atingir o NÍVEL 1 NOVATOS, deve apresentar e confirmar 3 passos/viradas dos seguintes listados: XF - Cross in front (Cruzado na Frente), 3to - Outside Three Turn (Virada de Três externa), Mohawk – OpMk, HhMk, ClMk. (mohawks aberto, calcanhar para calcanhar ou fechado) Além das dificuldades acima, deve apresentar também um (01) BM – Body Moviment (alto, médio ou baixo). Sem tempo máximo. Cada passo/virada pode ser repetido duas vezes. Pode conter mais passos/viradas que serão avaliados na qualidade do elemento. (Compreender basicamente a estrutura de uma StSq, de forma que futuramente essas habilidades de base contribuam na construção de uma StSq de maior complexidade);
5). Uma (01) figura de alongamento Código do elemento: FigANC (Não Confirmada) FigA (Confirmada)	Realizar ~~em reta ou curva~~, de frente e de mesmo eixo, figuras que demonstrem alongamento / flexibilidade (Bandeira / Metro, Spread Eagle, Arco, Ina Bauer, Biellmann, figuras de posição como Sit Foward, Camel Forward, Camel Torso, Camel Sideway) – ver anexo I com figuras para bonificações. (Desenvolver o ganho de flexibilidade para a execução das diversas posições específicas que compõe as modalidades de livre, dança, entre outras)

CATEGORIAS:

TOTS: ATÉ 9 ANOS
MINI: ATÉ 11 ANOS
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS
CADETE: ATÉ 15 ANOS
JÚNIOR: ATÉ 17 ANOS
SÊNIOR: ATÉ 30 ANOS
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS

ELEMENTOS	**EXECUÇÃO**
1). Dois (02) lobes de impulsos externo de frente ou impulso cruzado de frente consecutivos Código do elemento: Lobe Impulso Externo Frente LoINC (Não Confirmado) LoIFB (Base) LoIF (Confirmado) Lobe Impulso Cruzado de Frente LoICFNC (Não Confirmado) LoICFB (Base) LoICF (Confirmado)	Dois lobes de impulsos externo de frente ou impulso cruzado de frente, com no mínimo 3 impulsos ou impulsos cruzados em externo de frente consecutivos, que deverão ser realizados para os dois sentidos (horário e anti-horário), um lobe logo após o outro. Pode conter no máximo 03 passos entre um lobe e outro. Mostrar claramente as fases de impulso externo e interno, caso isso não aconteça, o elemento será chamado como BASE. (Desenvolver a qualidade do deslocamento, a utilização dinâmica dos joelhos e um posicionamento coerente do corpo em relação ao sentido que se está patinando);
2). Dois (02) lobes de impulsos externo de costas ou impulso cruzado de costas consecutivos Código do elemento: Lobe Impulso Externo Costas LoICNC (Não Confirmado) LoICB (Base) LoIC (Confirmado) Lobe Impulso Cruzado de Costas LoICCNC (Não Confirmado) LoICCB (Base) LoICC (Confirmado)	Dois lobes de impulso externo de costas ou cruzados de costas, com no mínimo 3 impulsos ou impulsos cruzados de costas consecutivos em cada direção, um lobe logo após o outro. Pode conter no máximo 03 passos entre um lobe e outro. Mostrar claramente as fases de impulso externo e interno, caso isso não aconteça, o elemento será chamado como BASE. (Desenvolver a qualidade do deslocamento, a utilização dinâmica dos joelhos e um posicionamento coerente do corpo em relação ao sentido que se está patinando);
3). Duas (02) combinações de avião e carrinho de 1 pé Código do elemento: CoFNC (Não Confirmada) CoFEH (Esquerda Horário) CoFEA (Esquerda Anti-Horário) CoFDH (Direita Horário) CoFDA (Direita Anti-Horário)	Duas (02) sequências (cada uma com uma perna), ~~podendo usar linha reta e~~ **na curva**, mantendo o mesmo eixo. A sequência deve ser de avião para carrinho de um pé. Pode ser apresentada de frente e de costas. Uma em um sentido e outra no outro. Não é permitida a utilização de posições bonificadas.

	(Desenvolver correto posicionamento nas posições de avião/carrinho, principalmente quanto a direção do quadril/joelho de base durante as duas posições);
4). Uma (01) Footwork Sequence Novatos Código do elemento: FoSqNC (Não Confirmada) FoSqNB (Base) FoSqN1 (Nível 1)	Realizar no eixo longo, **com início parado**. Para atingir o NÍVEL 1 NOVATOS, deve apresentar e confirmar 3 passos/viradas dos seguintes listados: XF - Cross in front (Cruzado na Frente), 3to - Outside Three Turn (Virada de Três externa), Mohawk – OpMk, HhMk, ClMk. (mohawks aberto, calcanhar para calcanhar ou fechado) Além das dificuldades acima, deve apresentar também um (01) BM – Body Moviment (alto, médio ou baixo). Sem tempo máximo. Cada passo/virada pode ser repetido duas vezes. Pode conter mais passos/viradas que serão avaliados na qualidade do elemento. (Compreender basicamente a estrutura de uma StSq, de forma que futuramente essas habilidades de base contribuam na construção de uma StSq de maior complexidade);
5). Uma (01) figura de alongamento Código do elemento: FigANC (Não Confirmada) FigA (Confirmada)	Realizar ~~em reta ou curva,~~ de frente ou de costas e de mesmo eixo, figuras que demonstrem alongamento / flexibilidade (Bandeira / Metro, Arco, Ina Bauer, Biellmann, figuras de posição como Sit Foward, Camel Foward, Camel Torso, Camel Sideway) – ver anexo I com figuras permitidas. (Desenvolver o ganho de flexibilidade para a execução das diversas posições específicas que compõe as modalidades de livre, dança, entre outras)

INICIANTES

Os elementos são os mesmos para todas as categorias.
A Classe INICIANTES pode ser realizada nas modalidades LIVRE INDIVIDUAL ou DUPLA LIVRE. O regulamento é igual para as duas modalidades.

CATEGORIA (idade em 31/12)	TEMPO DE MÚSICA NOVATOS	TEMPO DE MÚSICA INICIANTES	TEMPO DE MÚSICA BÁSICO
PRÉ-TOTS: ATÉ 7 ANOS	2:00min +- 10 segundos		
TOTS: ATÉ 9 ANOS			
MINI: ATÉ 11 ANOS			
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS			
CADETE: ATÉ 15 ANOS			
JÚNIOR: ATÉ 18 ANOS			
SÊNIOR: ATÉ 30 ANOS			
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS			

ELEMENTOS	**EXECUÇÃO**
1). Waltz Jump (Salto Inglês/ Salto de Valsa) Código do elemento: 1WNC (Não Confirmado) 1W (Confirmado)	Deve ser executado isoladamente apenas 01 vez.
2). Um (01) corrupio duas bases interno (Heel and Toe) Código do elemento: HTNC (Não Confirmado) HT (Confirmado)	Com, no mínimo, quatro (04) voltas. Entrada opcional. Oito (8) voltas ou mais receberá bonificação de 20%. Não será validado quando utilizar o apoio do freio. (Importante que seja definido o eixo de execução de forma que o corrupio se mantenha centralizado durante toda sua execução. Não pode utilizar o freio para girar);
3). Um (01) corrupio de uma base (Upright) em qualquer eixo. Código do elemento: UNC (Não Confirmado) U1 (Externo de Frente Confirmado) U2 (Interno de Costas Confirmado) U3 (Externo de Costas Confirmado) U4 (Interno de Frente Confirmado)	Com, no mínimo, três (03) voltas. Entrada opcional. Realizado em um pé e em qualquer eixo. Seis (6) voltas ou mais receberá bonificação de 20%. (Importante que seja definido o eixo de execução de forma que o corrupio se mantenha centralizado durante toda sua execução);

4). Uma (01) Footwork Sequence Base INI (INICIANTES) Código do elemento: FoSqNC (Não Confirmada) FoSqIB (Base) FoSqI1 (Nível 1)	Realizar no eixo longo ou diagonal, **com início parado**. Para atingir o NÍVEL 1 INICIANTES, deve apresentar e confirmar 4 passos/viradas dos seguintes listados: XF - Cross in front (Cruzado na Frente), 3ti - Inside Three Turn (Virada de Três Interna), 3to - Outside Three Turn (Virada de Três externa), OpMk - Open Mohawk (Mohawk Aberto) (não contam HhMk calcanhar para calcanhar, ClMk fechado) e Tr – Travelling (mínimo 2 rotações em qualquer direção) Além das dificuldades acima, deve apresentar também um (01) BM – Body Moviment (alto, médio ou baixo). Sem tempo máximo. Cada passo/virada pode ser repetido duas vezes. Pode conter mais passos/viradas, que serão avaliados na qualidade do elemento. (Desenvolver a qualidade de execução dos arcos de entrada / saída visando futuramente estar adaptado a realizar uma sequência de passos de maior nível);
5). Dois (02) lobes de impulsos cruzado de frente consecutivo ou Dois (02) lobes de impulsos externo de frente consecutivo Código do elemento: Lobe Impulso Externo Frente LoINC (Não Confirmado) LoIFB (Base) LoIF (Confirmado) Lobe Impulso Cruzado de Frente LoICFNC (Não Confirmado) LoICFB (Base) LoICF (Confirmado)	Dois lobes de impulso cruzado de frente (progressivos) ou impulso externo de frente, com no mínimo 3 impulsos cruzados consecutivos, que deverão ser realizados para os dois sentidos (horário e anti-horário), um lobe logo após o outro. Pode conter no máximo 03 passos entre um lobe e outro. Mostrar claramente as fases de impulso externo e interno, caso isso não aconteça, o elemento será chamado como BASE. (Desenvolver a qualidade do deslizamento em todas as direções e principalmente a ação dos joelhos durante os impulsos);
6). Dois (02) lobes de impulsos cruzado de costas consecutivo ou Dois (02) lobes de impulsos externo de costas consecutivo Código do elemento: Lobe Impulso Externo Costas LoICNC (Não Confirmado) LoICB (Base)	Dois lobes de impulsos cruzados de costas ou impulso externo de costas, com no mínimo 3 impulsos cruzados de costas consecutivos para os dois sentidos (horário e anti-horário), um lobe logo após o outro. Pode conter no máximo 03 passos entre um lobe e outro.

LoIC (Confirmado) Lobe Impulso Cruzado de Costas LoICCNC (Não Confirmado) LoICCB (Base) LoICC (Confirmado)	Mostrar claramente as fases de impulso externo e interno, caso isso não aconteça, o elemento será chamado como BASE. (Desenvolver a qualidade do deslizamento em todas as direções e principalmente a ação dos joelhos durante os impulsos);
7). Uma (01) figura de alongamento Código do elemento: FigANC (Não Confirmada) FigA (Confirmada)	Realizar de frente ou de costas, ~~de mesmo eixo,~~ figuras que demonstrem alongamento / flexibilidade (Bandeira / Metro, Arco, Ina Bauer, Biellmann, figuras de posição como Sit Foward, Camel Foward, Camel Torso, Camel Sideway) – ver anexo I com figuras permitidas. (Desenvolver o ganho de flexibilidade para a execução das diversas posições específicas que compõe as modalidades de livre, dança, entre outras)

BÁSICO

CATEGORIA (idade em 31/12)	TEMPO DE MÚSICA NOVATOS	TEMPO DE MÚSICA INICIANTES	TEMPO DE MÚSICA BÁSICO
PRÉ-TOTS: ATÉ 7 ANOS	2:00min +- 10 segundos		
TOTS: ATÉ 9 ANOS			
MINI: ATÉ 11 ANOS			
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS			
CADETE: ATÉ 15 ANOS			
JÚNIOR: ATÉ 18 ANOS			
SÊNIOR: ATÉ 30 ANOS			
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS			

ELEMENTOS

Saltos:

• Máximo de quatro (4) saltos são permitidos em todo o programa entre Waltz Jump, Toeloop e Salchow.

• Obrigatório uma (1) combinação de saltos com dois (2) saltos.

• No máximo (2) duas repetições do mesmo salto.

• Saltos isolados devem ser diferentes.

Giros:

• Máximo de dois (2) elementos de giro permitido, com um total de três (3) giros em todo o programa.

- o Um deles deve ser uma combinação com dois eixos diferentes.
- o Um deve ser um isolado em qualquer eixo.

• Permitido apenas Uprights (solo e em combinação). Máximo de duas repetições de cada corrupio.

Uprights são corrupios realizados em um pé com eixo definido e sem a utilização do freio na execução do elemento. Não serão validadas posições difíceis e variações difíceis de corrupios, apenas a variação difícil de número de voltas (6 voltas ou mais) e apenas no corrupio isolado.

Footwork:

Deve ser realizada no eixo longo ou diagonal. O início deve ser parado. Para atingir o nível 1, deve apresentar e confirmar 4 passos/viradas dos seguintes listados: XF - Cross in front (Cruzado na Frente), 3ti - Inside Three Turn (Virada de Três Interna), 3to - Outside Three Turn (Virada de Três externa), OpMk - Open Mohawk (Mohawk Aberto), Tr – Travelling, no máximo trinta (30) segundos.

Deve apresentar pelo menos um (01) BM – Body Moviment (alto, médio ou baixo). Cada passo/virada pode ser repetido duas vezes.

OBSERVAÇÃO EIXOS GIROS UPRIGHTS

Os eixos para os giros são considerados diferentes em relação ao eixo e direção sendo possível a realização de 04 (quatro) eixos diferentes, que são:

1. Externo de frente
2. Interno de costas
3. Externo de costas
4. Interno de frente

SOLO DANCE ESTADUAL FGP

Modalidade disponível na FGP e será dividida nas categorias abaixo. Julgamento será feito com Rollart, apenas uma dança compulsória de base. Diagrama criado pela Federação Brasiliense de Hóquei e Patinação – FEBRAHPA. Ver diagrama no ANEXO I.

- *No Rollart será utilizada a dança City Blues como referência de valores.*
- *A competição acontecerá INDIVIDUALMENTE, apresentando 2 diagramas (2 voltas)*
- *Atletas do Torneio Nacional Dança e Solo Dance Aspirante não poderão participar do Solo Dance Estadual.*
- *A competição será mista (feminino e masculino juntos).*

CATEGORIA (idade em 31/12)	DANÇA
PRÉ-TOTS: ATÉ 7 ANOS	BSB FOXTROT
TOTS: ATÉ 9 ANOS	
MINI: ATÉ 11 ANOS	
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS	
CADETE: ATÉ 15 ANOS	
JÚNIOR: ATÉ 18 ANOS	
SÊNIOR: ATÉ 30 ANOS	
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS	

SOLO DANCE PRÉ-INTERNACIONAL FPP

Modalidade disponível na FPP e será dividida nas categorias Cadete, Juvenil, Junior e Sênior. Julgamento será feito com Rollart.

CATEGORIA (idade em 31/12)	Danças do MINI WS do ano
CADETE: 14 e 15 ANOS	
JUVENIL: 16 ANOS	
JÚNIOR: 17 E 18 ANOS	
SÊNIOR: 20 ANOS OU MAIS	

FREE DANCE ESTADUAL

Modalidade disponível na FCPA, FGP, FHPERJ e FPP

CATEGORIA (idade em 31/12)	**FREE DANCE ESTADUAL**
PRÉ-TOTS: ATÉ 7 ANOS	Tempo de música: 2:15 min (+- 10 segundos)
TOTS: ATÉ 9 ANOS	
MINI: ATÉ 11 ANOS	
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS	
CADETE: ATÉ 15 ANOS	
JÚNIOR: ATÉ 18 ANOS	
SÊNIOR: ATÉ 30 ANOS	
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS	

ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

O FREE DANCE deve conter:

• Sequência de Trabalho de Pés (Footwork Sequence): máximo nível 1, máximo 30 segundos.

• Sequência Artística de Trabalho de Pés (Artistic Footwork Sequence): máximo nível 1, máximo 30 segundos.

~~• Sequência de Passos de Dança (Dance Steps Sequence), máximo nível 1, máximo 30 segundos.~~

• Uma (1) sequência de Traveling, máximo nível 1, máximo 10 segundos.

• Uma (1) sequência coreográfica (Choreographic Sequence), máximo 30 segundos.

Regras e considerações para a modalidade:

- *A competição de Free Dance Estadual será mista (feminino e masculino juntos).*
- *Atletas do Solo Dance Internacional e Torneio Nacional Free Dance, não poderão participar da categoria Free Dance Estadual.*
- *No Free Dance Estadual o atleta só pode participar uma única temporada.*

Requisitos para Footwork (Footwork Sequence)

Para atingir o nível 1 Estadual, deve apresentar e confirmar 4 passos/viradas dos seguintes listados: XF - Cross in front (Cruzado na Frente), 3ti - Inside Three Turn (Virada de Três Interna), 3to - Outside Three Turn (Virada de Três externa), OpMk - Open Mohawk (Mohawk Aberto) (não contam HhMk, ClMk) e Tr – Travelling (no mínimo 2 rotações em qualquer direção e pé). Além das dificuldades acima, deve apresentar também um (01) BM – Body Moviment (alto, médio ou baixo). Cada passo/virada pode ser repetido duas vezes. Pode conter mais passos/viradas que serão avaliados na qualidade do elemento. Tempo máximo de 30 segundos.

Requisitos para Sequência Artística (Artistic Sequence)

Para atingir o nível 1 Estadual, deve apresentar e confirmar 4 passos/viradas dos seguintes listados: XF - Cross in front (Cruzado na Frente), 3ti - Inside Three Turn (Virada de Três Interna), 3to - Outside Three Turn (Virada de Três externa), OpMk - Open Mohawk (Mohawk Aberto) (não contam HhMk, ClMk) e Tr – Travelling (no mínimo 2 rotações em qualquer direção e pé). Além das dificuldades acima, deve apresentar também um (01) SE – Skating Element (qualquer um dos grupos de A a F – VER ANEXO – SKATING ELEMENTS). Cada passo/virada pode ser repetido duas vezes. Pode conter mais passos/viradas que serão avaliados na qualidade do elemento. Tempo máximo de 30 segundos.

Requistos para a Sequência de Traveling

São viradas realizadas em um pé com múltiplas rotações contínuas (sem eixo para não caracterizar como viradas de três). Sem alteração de ritmo entre as viradas, deve ser uma ação contínua.

Requisitos de travelings de nível básico (TrB):

- *Dois (2) sets (conjuntos) de duas (2) rotações.*
- *A duração máxima da travelings é de dez (10) segundos.*

Requisitos de travelings de nível 1 (Tr1):

- *Nível B e cada set deve ter pelo menos três (3) rotações e deve incluir uma (1) feature.*

Grupo de features

Grupo 01

a. ***Entrada difícil no primeiro conjunto do elemento:***
   I. *Spread Eagles OU Ina Bauer (utilizando no mínimo 6 (seis) rodas): não é permitido alterar a eixo antes de iniciar a rotação e as Features devem ser mantidas até a entrada do primeiro set.*
   II. *O salto deve ser de 1 rotação (360°): a eixo de pouso deve ser a eixo de entrada para o traveling.*
   III. *Choctaw: apenas Choctaws de frente para trás e Choctaws fechados de trás para frente serão considerados. Não é permitido mudar de eixo antes de iniciar a rotação.*
   IV. *Viradas: rockers ou counters: não é permitido trocar de eixos antes de iniciar a rotação.*

b. ***Pés diferentes:*** *um set deve ser executado com o pé direito e outro com o pé esquerdo. Se estiver executando um terceiro set de traveling, a mudança de pé pode ser entre o segundo e o terceiro set.*

Grupo 02

a. *Cotovelo(s) pelo menos no mesmo nível ou acima do ombro (a(s) mão(s) pode(m) estar acima da cabeça, no mesmo nível da cabeça ou abaixo da cabeça).*
b. *Movimento contínuo significativo dos braços durante o número necessário de rotações.*
c. *Mãos entrelaçadas atrás das costas e longe delas.*
d. *Braços, um atrás e outro na frente como um parafuso.*
e. *Braços retos cruzados na frente e estendidos para longe do corpo (entre a cintura e o nível do peito e abaixo do nível dos ombros).*

Grupo 03

a. *Perna livre cruzada à frente ou atrás sob a linha do joelho (piruetas).*
b. *Rodas de skate livres seguradas por uma ou duas mãos.*
c. *Perna alta livre esticada ou dobrada lateralmente (pelo menos um ângulo de 45 graus em relação à vertical).*

Grupo 04 – Features extras

As features extras confirmados receberão uma porcentagem de bônus do valor do elemento conforme indicado abaixo.

a. *Terceiro set de traveling (+0.8).*
   I. *Deve ser apresentado um terceiro set na sequência da travelings.*
   II. *Deve ser do número de rotações exigido para o nível máximo da categoria.*
   III. *Deve ter no mínimo três (3) rotações.*
   IV. *Deve ser executado dentro dos dez (10) segundos permitidos.*
   V. *As Features do Grupo 2 ou Grupo 3 podem ser apresentadas durante o terceiro set. Uma desses features adicionais pode ser incluído nos features para obter o nível.*
   VI. *Diferentes features de pés do Grupo 1 podem ser executados entre a segunda e o terceiro set.*
   VII. *A mudança de direção necessária pode ser executada entre o segundo e o terceiro set.*
b. *Movimento contínuo da perna livre (+1,0). O movimento precisa começar na primeira rotação completa e terminar durante a última rotação.*
c. *O núcleo do corpo é deslocado do eixo vertical lateralmente ou torso torcido em pelo menos 45 graus (+1,5).*
d. *Perna livre em posição estática. Para esta posição, o joelho deve estar mais alto que a cintura. A posição também pode ser alcançada com a ajuda de uma mão. (+1,7)*
e. *Mudando o nível da perna de patinação (joelho) com um movimento de onda contínua (+2,0). O movimento precisa começar na primeira rotação completa e terminar durante a última rotação.*

Esclarecimentos

- *Se um (1) dos sets não estiver correto (por exemplo, execução evidente de viradas de três), mas as rotações e/ou features foram realizados, a sequência de traveling será chamada com um (1) nível a menos (por exemplo, se for um nível 3, será chamado de nível 2). Se dois (2) dos sets forem executados com viradas de três claras, o nível não será superior ao nível Base.*
- *Se o patinador cair ou houver qualquer interrupção ou perda de controle com suporte adicional (toque pela perna/pé e/ou mão(s) livre(s) que pare completamente o elemento (ou seja, o patinador não seja capaz de continuar com o elemento) a traveling é chamado pelo que foi feito antes da queda ou interrupção.*
- *Se houver uma interrupção ou perda de controle momentânea e o patinador for capaz de continuar o elemento, o painel técnico pode considerar o que foi concluído antes da interrupção se duas rotações, no mínimo, foram completadas e continuar a considerar o que o patinador completa após a interrupção.*
- *ou seja, se a patinadora tocar o solo momentaneamente após duas rotações no primeiro set e continuar a completar um segundo ou terceiro set no elemento, o painel técnico considerará o primeiro set de duas rotações e o que foi concluído após a interrupção nos sets subsequentes.*
- *As rotações do traveling devem ser rápidas e demonstrar capacidade de manter o controle do eixo corporal.*
- *Empurrar com freio ou parar antes do início do traveling ou durante os passos/viradas entre os sets, não é permitido e resultaria na redução do nível em um (1).*
- *Deve haver pelo menos dois passos claros entre os sets de traveling, sem empurrar o freio para ganhar velocidade. Se isso ocorrer, a travelings será reduzida em um (1) nível.*
- *As features devem ser executados corretamente, para que todo o set seja considerado e devem ser diferentes para serem contabilizados no nível.*
- *Os patinadores podem usar a primeira meia volta para alcançar a posição exigida por uma feature.*
- *Um salto usado como entrada difícil contará para o número de saltos permitidos no programa.*
- *Não há máximo para o número de rotações executadas, porém as features, giros e passos de conexão serão cronometrados como parte do tempo permitido. Todos as features e viradas feitas após o tempo máximo ser atingido, não serão contadas para o nível.*

- *Não existe um número máximo de features realizadas, porém no caso da Feature Extra apenas uma será considerada com o bônus. Este será o mais difícil dos features extras confirmados realizados.*

Requisitos para Sequência Coreográfica (Choreographic Sequence)
A sequência deve começar de uma posição parada ou *stop & go* e deve cobrir pelo menos ¾ da pista.
Os patinadores devem demonstrar a habilidade de patinar na música e interpretar a música usando elementos técnicos como: passos, giros, arabescos, pivôs, ina bauer, spread eagles e giros rápidos.
OBS: Se estes dois requisitos não forem cumpridos o painel técnico não confirmará o elemento.

LIMITAÇÕES

- *Giro de dança: no máximo 1 (um) giro de dança, com mínimo de 2 (duas) rotações (menos de duas rotações não é considerado giro), incluindo aquele apresentado na sequência artística como destaque. Giros não são permitidos na sequência de footwork.*

- *Saltos de dança: no máximo dois (2) saltos de uma (1) rotação (não mais que uma rotação no ar). Todos os saltos não serão considerados como elementos de valor técnico. Os saltos obrigatórios utilizados como características dos elementos técnicos serão contabilizados nos dois (2) permitidos. Saltos não são permitidos na Sequência de Footwork.*

- *Parada: uma parada é considerada quando o patinador fica parado por mais de três (3) segundos até um máximo de oito (8) segundos. Um máximo de duas (2) paradas executadas durante todo o programa por um mínimo de três (3) segundos e um máximo de oito (8) segundos cada (excluindo o início e o fim).*

- *Posições estacionárias: ajoelhar/deitar no chão é permitido apenas duas (2) vezes durante todo o programa por um máximo de cinco (5) segundos cada (incluindo o início e o fim). Mãos no chão (ou seja, uma cambalhota) não serão consideradas como deitadas.*

- *As posições estacionárias não serão consideradas como elementos de valor técnico, mas sim como valor artístico.*

- *Início e fim do programa: os patinadores não poderão ultrapassar oito (8) segundos parados.*

MASTER SHOW FPP

Modalidade disponível na FCPA e na FPP e será dividida em duas categorias. Julgamento com sistema White.

CATEGORIA (idade em 31/12)	Tempo de música: ATÉ 2:00 min
30 A 44 ANOS	
45 ANOS OU MAIS	

FIGURAS OBRIGATÓRIAS ESTADUAL FGP

Modalidade disponível na FGP e será dividida nas categorias abaixo. Julgamento será feito com Sistema White, avaliação de duas figuras de base. Ver Figuras no ANEXO I.

CATEGORIA (idade em 31/12)	FIGURA 1	FIGURA 2
PRÉ-TOTS: ATÉ 7 ANOS	**111 A/B** SERPENTINE EIGHT A: ROF-LOF B: LOF-ROF	**112 A/B** SERPENTINE EIGHT A: RIF-LIF B: LIF-RIF
TOTS: ATÉ 9 ANOS		
MINI: ATÉ 11 ANOS		
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS		
CADETE: ATÉ 15 ANOS		
JÚNIOR: ATÉ 18 ANOS		
SÊNIOR: ATÉ 30 ANOS		
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS		

Regras e considerações para a modalidade:

- *O número de voltas por figura será de 1 volta completa.*
- *A competição de Figuras Obrigatórias será mista (feminino e masculino juntos).*
- *Atletas do Internacional, Torneio Nacional ou Aspirantes, de Figuras Obrigatórias, não poderão participar da categoria Figuras Obrigatórias Estadual FGP.*
- *As notas serão fechadas.*

TABELA DE VALORES PARA NOVATOS E INICIANTES

LIVRE INDIVIDUAL e DUPLA LIVRE

DESCRIÇÃO	ELEMENTOS	ORD	3	2	1	BASE	UNDER <	MEIA <<	-1	-2	-3
No Jump	1WNC	1									
Waltz Jump	1W	2	0,3	0,2	0,1	0,8	0,72	0,62	-0,1	-0,2	-0,3
Lobe Impulso Frente Não Confirmado	LoINC	3									
Lobe Impulso Frente BASE	LoIFB	4	0,15	0,1	0,05	0,2	0	0	-0,05	-0,1	-0,15
Lobe Impulso Frente	LoIF	5	0,3	0,2	0,1	0,4	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Lobe Impulso Costas Não Confirmado	LoICNC	6									
Lobe Impulso Costas BASE	LoICB	7	0,15	0,1	0,05	0,3	0	0	-0,05	-0,1	-0,15
Lobe Impulso Costas	LoIC	8	0,3	0,2	0,1	0,5	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Lobe Impulso Cruzado Frente Não Confirmado	LoICFNC	9									
Lobe Impulso Cruzado Frente BASE	LoICFB	10	0,15	0,1	0,05	0,3	0	0	-0,05	-0,1	-0,15
Lobe Impulso Cruzado Frente	LoICF	11	0,3	0,2	0,1	0,5	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Lobe Impulso Cruzado Costas	LoICCNC	12									
Lobe Impulso Cruzado Costas BASE	LoICCB	13	0,15	0,1	0,05	0,4	0	0	-0,05	-0,1	-0,15
Lobe Impulso Cruzado Costas	LoICC	14	0,3	0,2	0,1	0,6	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Abre Fecha Costas (Balão)	AFcNC	15									
Abre Fecha Costas (Balão)	AFc	16	0,3	0,2	0,1	0,3	0	0	-0,05	-0,1	-0,15
Combinação Figura Não Confirmada	CoFNC	17									
Combinação Figura ESQUERDA HORÁRIO	CoFEH	18	0,3	0,2	0,1	1,0	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Combinação Figura ESQUERDA ANTI-HORÁRIO	CoFEA	19	0,3	0,2	0,1	1,0	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Combinação Figura DIREITA HORÁRIO	CoFDH	20	0,3	0,2	0,1	1,0	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Combinação Figura DIREITA ANTI-HORÁRIO	CoFDA	21	0,3	0,2	0,1	1,0	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Figura Alongamento Não Confirmada	FigANC	22									
Figura Alongamento	FigA	23	0,3	0,2	0,1	0,9	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
HT Não Confirmado	HTNC	24									
Heel And Toe	HT	25	0,3	0,2	0,1	0,5	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
U Não Confirmado	UNC	26									
Upright Externo de Frente	U1	27	0,3	0,2	0,1	0,8	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Upright Interno de Costas	U2	28	0,3	0,2	0,1	0,4	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Upright Externo de Costas	U3	29	0,3	0,2	0,1	1,0	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Upright Interno de Frente	U4	30	0,3	0,2	0,1	0,6	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Footwork Sequence Não Confirmada	FoSqNC	31									
Footwork Sequence NOVATOS BASE	FoSqNB	32	0,3	0,2	0,1	0,4	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Footwork Sequence NOVATOS 1	FoSqN1	33	0,3	0,2	0,1	0,8	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Footwork Sequence INICIANTES BASE	FoSqIB	34	0,3	0,2	0,1	0,6	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
Footwork Sequence INICIANTES 1	FoSqI1	35	0,3	0,2	0,1	1,2	0	0	-0,1	-0,2	-0,3
NÃO REQUERIDO	NR	36									

FATOR PARA IMPRESSÃO ARTÍSTICA

A pontuação da impressão artística será a soma de 4 componentes. Para cada um dos componentes, os juízes devem atribuir uma pontuação entre 0,25 e 10 (máximo 4,5 para NOVATOS/INICIANTES), permitindo incrementos de 0,25 (ou seja, 0,25, 0,50, 0,75, 1,00, etc.).

Os componentes são:
• Habilidade de Patinar
• Transição
• Performance
• Coreografia

O resultado da impressão artística será multiplicado por um fator que pode variar dependendo da disciplina e categoria:
NOVATOS – 0,40
INICIANTES – 0,60

DEDUÇÕES

As deduções para as provas de LIVRE INDIVIDUAL NOVATOS, INICIANTES e BÁSICO serão no mesmo valor do fator da impressão artística para cada categoria.

Deduções aplicáveis pelo Árbitro Geral irão seguir o fator atribuído para cada disciplina (ver acima) e serão:

Ajoelhar-se ou deitar no chão mais de uma vez ou mais de cinco (5) segundos.
Erro de figurino (com opinião dos juízes)
Tempo do programa menor que o mínimo permitido (para cada 10 segundos que faltar)
Tempo de início da música até o primeiro movimento do patinador com mais de dez (10) segundos
Música inapropriada ou ofensiva
Queda

Deduções aplicáveis pelo Painel Técnico:

Elemento Ilegal (Não permitido)
Elemento Obrigatório Não Apresentado (Missing Element)

EMPATE

No caso de empate nas provas de NOVATOS, INICIANTES, BÁSICO E FREE DANCE ESTADUAL a colocação será definida pelo atleta com maior pontuação na impressão artística.

ESCLARECIMENTOS

ELEMENTOS	ESCLARECIMENTOS
Lobes de Impulso Externo ou Impulso Cruzado	Somente será chamado quando apresentar as duas fases, ou seja, impulso externo + cruzado progressivo em eixo interno; Os impulsos quando realizados no freio não serão contabilizados para a contagem de impulsos requeridos; O patinador deverá realizar no mínimo 3 impulsos em cada direção para que o elemento seja chamado.
Footwork Sequence	Deve iniciar de uma posição PARADA; Os tipos de passos e viradas só podem ser contados duas vezes; Perna livre apoiando no chão após a execução de um passo ou virada irá invalidar o passo ou virada e não será contada; Passos e viradas devem ser bem distribuídos ao longo de toda Footwork sequence.
Figura de alongamento	Deve demonstrar flexibilidade e segurança no elemento executado; Boa definição do eixo; Extensão total da perna de base nas figuras altas.
Corrupio	Para o corrupio de duas bases (interno – Heel and Toe) o uso do apoio do freio irá invalidar o giro, independente de girar mais de 4 voltas. O corrupio de duas bases que girar 8 voltas ou mais será bonificado em 20%. Uprights são corrupios realizados em um pé com eixo definido e sem a utilização do freio na execução do elemento. Não serão validadas posições difíceis e variações difíceis de

	corrupios, apenas a variação difícil de número de voltas (6 voltas ou mais). Os eixos para os giros são considerados diferentes em relação ao eixo e direção, sendo possível a realização de 04 (quatro) eixos diferentes, que são: 1. Externo de frente 2. Interno de costas 3. Externo de costas 4. Interno de frente
Abre e Fecha	Deve demonstrar boa troca de pressão nas laterais dos patins e adquirir potência e velocidade.
Combinação de Figura	A Combinação será confirmada apenas se as duas posições forem confirmadas. Se uma das posições não confirmar, então a combinação inteira será "NO ELEMENT".

QOE POSITIVO

Os Juízes deverão atribuir um QOE (qualidade do elemento) para cada elemento chamado pelo especialista. Para atribuir o QOE os juízes deverão observar a quantidade de características (features) positivas / negativas apresentadas no elemento, bem como, diminuir o valor do "QOE" em caso de erros. Abaixo seguem algumas diretrizes para nortear a atribuição do "QOE" aos elementos apresentados messe regulamento.

0 Quando o patinador atinge os requisitos básicos do elemento;
+1 Quanto o patinador realiza 1 ou 2 caraterísticas positivas;
+2 Quanto o patinador realiza 3 ou 4 caraterísticas positivas;
+3 Quanto o patinador realiza 5 ou 6 caraterísticas positivas;

Características ("Features")

SALTO (1W / waltz jump)
Boa altura e boa distância;
Boa extensão durante a finalização;
Passos reconhecidos e movimento de patinação executados logo antes da saída do salto;
Execução do salto com facilidade, leveza e sem uso de força;
Boa fluidez e velocidade horizontal durante a saída e aterrisagem;
A execução do salto é realizada em harmonia com a estrutura musical.
CORRUPIOS
Boa centralização, ou seja, o todo o corrupio é realizado no mesmo lugar;

Demonstração de controle durante a execução do corrupio;
Boa velocidade e aceleração durante a execução do corrupio;
O número de voltas realizadas é muito superior a quantidade de voltas requerida;
Boa definição do eixo requerido para realização do corrupio;
A execução do corrupio é realizada em harmonia com a estrutura musical.
FOOTWORK SEQUENCE
Boa definição dos eixos;
Clareza e precisão;
Boa velocidade e aceleração durante a realização do elemento;
Criatividade e originalidade;
Controle e envolvimento de todo o corpo na realização do elemento, principalmente se esses movimentos afetarem o equilíbrio do corpo;
A execução do footwork é realizada em harmonia com a estrutura musical.
LOBES DE IMPULSO EXTERNO / LOBES DE IMPULSO CRUZADO
Boa definição dos eixos durante toda a realização do elemento, de forma que o patinador realize uma curva constante;
Boa amplitude e potência nos impulsos;
Variedade e criatividade nos passos de transição;
Demonstração de controle do corpo durante a realização do elemento;
Boa fluidez e aceleração;
Utilização correta das inclinações.
FIGURA DE ALONGAMENTO
Demonstração de segurança e facilidade ao executar a figura;
Boa velocidade;
Boa definição do eixo na qual a figura é realizada;
Boa definição de troca de eixo ao longo da realização da figura com pelo menos 3 tempos em cada eixo;
Entrada difícil ou criativa;
Boa definição da posição apresentada;
A execução da figura é realizada em harmonia com a estrutura musical.

QOE NEGATIVO

A seguir uma tabela que mostra os possíveis erros nos elementos e a aplicação de QOE Negativo quando estes erros acontecerem.

Erros no qual o QOE DEVE ser o listado abaixo	QOE	Erros no qual o QOE pode variar ou baixar em relação ao listado	QOE
SALTOS			
Queda	-3	Sem velocidade, altura, distância, posição aérea incorreta	-1 ou -2
Aterrissar no pé incorreto ou dois pés	-3	Underrrotaded	-2
Steping out	-2 ou -3	Saída tecnicamente incorreta	-1 ou -2
Duas mãos no chão durante aterrissagem	-3	Aterrissagem incorreta (freio rápido, posição incorreta, eixo errado)	-1 ou -2
Duplo três ou meio toe-loop após aterrissagem	-2 ou -3	Preparação demorada	-1
Aterrissagem direto no freio ou muito tempo com apoio do freio	-3	Mão ou perna livre no chão na aterrissagem	-1
CORRUPIOS			
Duas mãos no chão para evitar queda	-3	Posição errada, lentidão	-1 a -3
Queda	-3	Trocas de pé executada de forma incorreta: entrada e saída sem curva, uso de freio, sem eixo	-1 a -3
		Sem controle (entrada, rotação, saída, posição)	-2
		Sem centralização	-2
FOOTWORK SEQUENCE			
Queda	-3	Demonstrando insegurança	-1 ou -2
		Fora do ritmo	-1 ou -2
		Pouca velocidade e aceleração	-1
		Eixos fracos	-2
CHOREO STEP SEQUENCE			
Queda	-3	Sem musicalidade	-1 a -3
		Demonstrando insegurança	-1 ou -2
		Fora do ritmo	-1 ou -2
		Pouca energia	-1 ou -2
		Pouca Performance	-1 ou -2
		Pouca originalidade	-1
FIGURA DE ALONGAMENTO / COMBINAÇÃO DE FIGURAS			
Queda	-3	Demonstrando insegurança	-1 ou -2
Subida do carrinho com 2 pés	-3	Pouca velocidade e aceleração	-1
Apoio da mão para auxiliar na subida do carrinho	-2	Eixos fracos	-2
		Mão ou perna livre no chão na finalização	-1
LOBES DE IMPULSO EXTERNO E LOBE DE IMPULSO CRUZADO			
Queda	-3	Inclinação incorreta	-2
		Demonstrando insegurança	-1 ou -2
		Fora do ritmo	-1 ou -2
		Pouca velocidade e aceleração	-1
		Eixos fracos	-2

IMPRESSÃO ARTÍSTICA

ESCALA DE VALORES X COMPONENTES	HABILIDADE DE PATINAR	TRANSIÇÕES	PERFORMANCE	COREOGRAFIA
4,00 / 4,75	- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.	- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.	- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.	- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.
3,00 / 3,75	- EIXOS FORTES EXECUTADOS COM FLUIDEZ, DESLIZAMENTO E INCLINAÇÃO; - Boa execução das viradas; - Aparentemente sem esforço; - Variedade interessante de viradas; - Demonstra ótima habilidade em mudar e manter a velocidade; - Fluidez continua nos movimentos; - Ótima potência mostrada durante o programa.	- CONTEÚDO ORIGINAL E CRIATIVO DURANTE O PROGRAMA; - Variedade interessante no conteúdo escolhido (evidência de criatividade e passos e movimentos inovadores); - Execução sólida dos movimentos com exatidão e controle.	- MANEIRA DE PATINAR ORIGINAL E INOVADORA; - Boa coordenação do uso de braços, pernas, cabeças, etc. - Uso de diferentes níveis de movimentos, mostrando originalidade e variedade; - Completamente comprometido com a música através de movimentos de todas as partes do corpo - Habilidade nítida de expressar as mudanças de energia exigida pela música. - "Sentimento" vem de "dentro" do patinador por todo o programa.	- USO VARIADO E INTERESSANTE DO ESPAÇO PESSOAL; - Uso de toda a superfície - Movimentos e elementos técnicos constantemente se encaixam na música e suas frases musicais; - "Pontos Altos" bem distribuídos pela quadra; - Noção de ritmo evidente durante todo o programa;
2,00 / 2,75	- EIXOS EXECUTADOS COM FLUIDEZ, DESLIZAMENTO E INCLINAÇÃO; - Viradas razoavelmente corretas e controladas; - Alguma variedade de viradas em todo programa; - Mudança e sustentação de velocidade ditados pela música; - Fluidez moderada nos movimentos; - Potência adequada mostrada durante o programa.	- ALGUM CONTEÚDO ORIGINAL EM RELAÇÃO A PASSOS DURANTE O PROGRAMA; - Alguma variedade no conteúdo com alguns passos básicos intercalados; - Execução moderada dos movimentos com exatidão e controle.	- MANEIRA DE PATINAR APROPRIADA À MÚSICA E/OU TEMA - Uso de braços, pernas, cabeça... - Uso de alguns movimentos originais; - Interpretação da música por boa parte do programa; - Evidentes mudanças de energia expressados durante o programa. - "Sentimento" vem de "dentro" do patinador por boa parte do programa.	- ALGUMAS VARIAÇÕES NO USO DO ESPAÇO PESSOAL; - USO DE QUASE TODA SUPERFÍCIE; - BOA PARTE DOS MOVIMENTOS E ELEMENTOS TÉCNICOS SE ENCAIXAM NA MÚSICA E SUAS FRASES MUSICAIS; - "PONTOS ALTOS" LOCALIZADOS EM VARIADOS PONTOS DA PISTA; - BOA NOÇÃO DE RITMO EVIDENTE;

1,00 / 1,75	EIXOS COM ALGUMA PROFUNDIDADE; - Fluidez e deslizamento razoável e algumas inclinações; - Pouco controle das viradas; - Viradas básicas em todo programa; - Pouca fluidez nos movimentos; - Algumas transições brutas de um passo para outro; - Pouca potência mostrada durante o programa.	- USO DE PASSOS BÁSICOS DURANTE O PROGRAMA; - Execução moderada dos movimentos com exatidão e controle.	- MANEIRA DE PATINAR GERALMENTE APROPRIADA À MÚSICA E/OU TEMA - Alguns usos de diferentes partes do corpo; - Alguma variação no uso de movimentos simples; - Interpretação da música não consistente durante o programa; - ALGUMAS EVIDENCIAS DE QUE O PATINADOR "SENTE" O TEMA ADEQUADAMENTE.	- USO LIMITADO DO ESPAÇO PESSOAL; - Utilização razoável da superfície; - Alguns movimentos e elementos técnicos se encaixam na música e suas frases musicais; - "Pontos Altos"localizados em diferentes locais da pista; - Alguma noção de ritmo; - Algumas mudanças de energia expressados durante o programa.
0,25 / 0,75	- FALTA DE PROFUNDIDADE NOS EIXOS; - Fluidez e deslizamento irregular; - Pouca ou nenhuma inclinação; - Joelhos rígidos; - Falta de controle - Empurrar no freio; - Habilidade fraca em manter a velocidade; - Falta de potência	- SEM VARIEDADE DE PASSOS (EXEMPLO: USO PREDOMINANTE DE PROGRESSIVOS, CHASSES PATINAÇÃO RETA); - Movimentos são fracos e com falta de controle.	- POUCA OU NENHUMA RELAÇÃO ENTRE A MANEIRA DE PATINAR E A MÚSICA E/OU TEMA; - Uso apenas de uma parte do corpo (braços); - Excesso de uso de braços sem nenhuma variedade de movimentos; - Inconsistência ou falta de interpretação com a música; - Sem "sentimento" expressado pelo patinador.	- POUCO OU NENHUM USO DE ESPAÇO PESSOAL; - Uso de uma pequena área da pista; - Movimentos e elementos técnicos sem relação com a música e suas frases musicais; - "Pontos Altos" concentrados na mesma parte do programa ou na mesma área da quadra; - Falta evidente de noção de ritmo; - Sem mudanças de energia exigida pela música.

ANEXO I
FIGURAS DE ALONGAMENTO BÁSICAS

As posições abaixo serão chamadas como figuras de alongamento quando apresentadas e sustentadas por 3 tempos ou mais.

Lunge (índio):
Neste exercício o patinador permanece com as duas (2) pernas na superfície da pista. As pernas estarão localizadas afastadas a uma distância maior que a largura dos ombros, paralelas ou às laterais do corpo. Uma das pernas ficará flexionada e a outra ficará estendida para trás ou para o lado, mantendo o corpo ereto. É importante que todas as rodas continuem deslizando na pista (não levante nenhuma roda). A localização dos braços fica a critério dos patinadores.

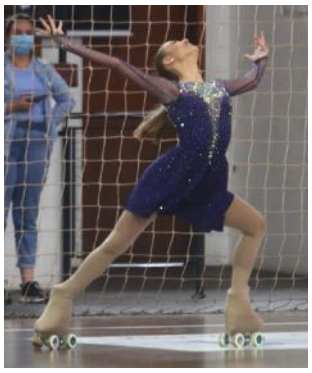
Split (Metro ou Bandeira):
Extensão dos membros inferiores.

Open Camel (Avião):
Esta posição consiste em patinar apoiando apenas uma (1) perna e levantar a outra perna para trás o mais alto possível, perpendicular ao corpo. As costas devem estar o mais reta possível, paralelas ao solo. O elemento será contado quando os ombros, o patim e o joelho livre estiverem pelo menos no nível dos quadris.

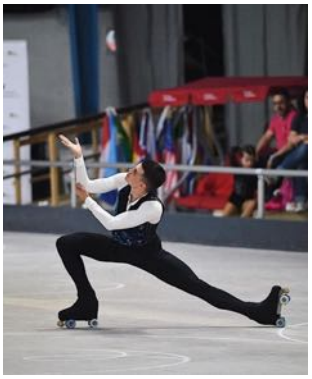
Camel Kerrigan:
Este exercício é o mesmo que o Camel, mas a perna livre é segurada com a mão, levando em consideração que a posição da mão deve estar localizada no nível do joelho ou abaixo dele. A perna livre deve estar reta.

Arco:
Este exercício é similar ao Camel, mas a perna livre é segurada com a mão, levando em consideração que a posição da mão deve estar localizada nas rodas da perna livre. A perna de base deve estar reta. O torso deve estar elevado.

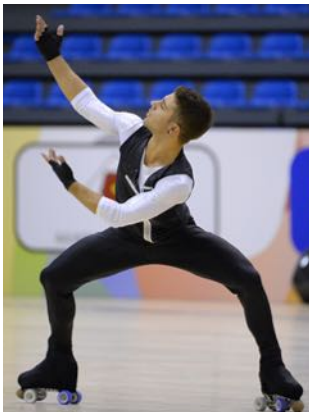
Spread Eagle (águia):
É uma figura técnica que pode ser realizada em eixo externo ou interno, durante a qual o patinador que executa uma abertura frontal mantendo os dois pés em traçados iguais. Ambas pernas estendidas.



Ina Bauer:
É uma figura técnica como a águia aberta (externa ou interna), durante a qual o patinador que executa uma abertura frontal mantém os dois pés em diferentes traçados paralelos. Um dos joelhos dobra enquanto o outro permanece estendido.



Half Hackenmond:
É uma figura técnica que pode ser realizada em eixo externo ou interno, durante a qual o patinador que executa uma abertura frontal mantendo os dois pés em traçados iguais. Um dos joelhos dobra enquanto o outro permanece estendido.

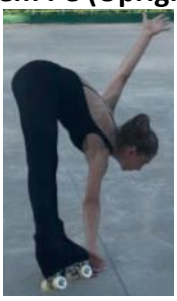


Hackenmond:
É uma figura técnica que pode ser realizada em eixo externo ou interno, durante a qual o patinador que executa uma abertura frontal mantendo os dois pés em traçados iguais. Os dois joelhos dobram enquanto.

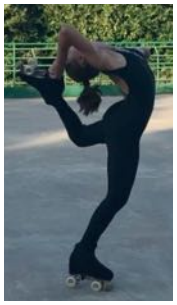
FIGURAS DE ALONGAMENTO BONIFICADAS

As figuras de alongamento serão bonificadas se cumprirem com os requisitos de cada posição, caso contrário, será chamada a figura de alongamento, mas sem a bonificação.

Posições em Pé (Upright Position):



Forward – torso projetado para baixo em eixo interno de costas.



Layback – é a posição em pé com a projeção da cabeça e ombros para trás em forma de arco. A posição da perna livre é opcional.

Split (Metro ou Bandeira) – Extensão dos membros inferiores.

Biellmann – Perna livre alongada atrás com apoio das mãos e puxada para acima da cabeça.

Torso Sideways - O patinador deve estar em uma posição de abertura completa com o torso inclinado lateralmente.

Posições Agachadas (Sit Position):

Forward – Extensão total da perna livre e torso inclinado para frente apoiado na perna.

Posição de Camel (Camel Position):

Forward – perna / pé livre com apoio/sustentação da a mão ~~oposta~~. O torso deve estar levemente inclinado para a frente e as costas devem estar arqueadas.

Sideways – A posição deve ser semelhante a um “donut” ou “anel”, com o pé e o joelho da perna livre na mesma altura da cabeça. Os ombros devem ser girados até que fiquem “quase” perpendiculares ao chão.

Layover – Rotação do torso, ombros perpendiculares ao chão, mantendo a posição de camel.

Inverted – esta é uma posição de camel, mas com o corpo voltado para cima (na posição invertida). Os ombros devem estar voltados para o teto e na mesma altura dos quadris ou abaixo. A posição da perna livre deve ser mantida no lugar não mais baixa do que a altura dos ombros para criar uma posição arqueada.

Posições Especiais

Fan Spiral - Este elemento de eixo externo de costas ocorre com a perna livre segurada acima da linha da cabeça sem apoio na parte frontal ou lateral do patinador. Para ser bonificada, essa posição deve ser mantida com a perna livre estendida acima da linha da cabeça, e durante a execução deste elemento, as mãos não podem interferir.

Spread Eagle (Heel) – min. 120º entre as pernas

Charlote – min. 150º entre as pernas

Sonja (Baixinho) – torso paralelo ao chão, sem utilização de qualquer apoio para descer e subir.

BONIFICAÇÕES DAS FIGURAS DE ALONGAMENTO

POSIÇÃO	VALOR ADICIONAL
Posições em Pé (Upright Position)	
Forward	40%
Layback	60%
Split	50%
Biellmann	80%
Torso Sideways	70%
Posicões Agachadas (Sit Position)	
Forward	40%
Posição de Camel (Camel Position)	
Forward	30%
Sideways (ring horizontal)	80%
Layover	15%
Inverted	70%
Posições Especiais	
Fan Spiral	70%
Spread Eagle (Heel) – min. 120º entre as pernas	60%
Charlote – min 150º entre as pernas	60%
Sonja - Baixinho	40%
Ring (vertical)	30%

BsB Foxtrot

Criado por: FEBRAHPA

RITMO: Foxtrot
POSIÇÃO PAR: Killian cruzada atrás

TEMPO 104 bpm

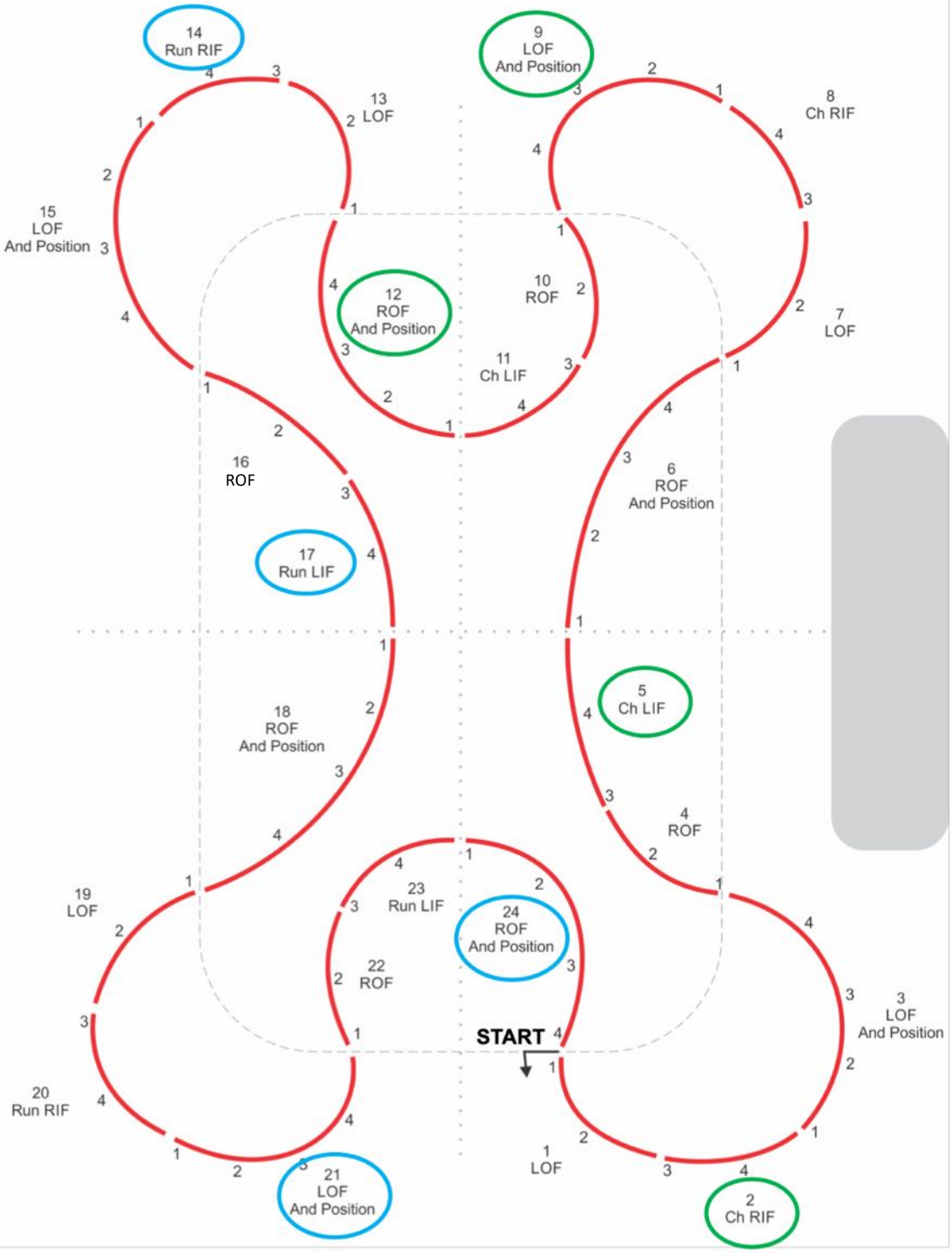
STEP Nº	STEPS	MUSICAL BEATS	ESPECIFICIDADES TÉCNICAS
1st SECTION			
1	LOF	2	
2	Ch RIF	2	O atleta deverá executar um chassê de forma correta
3	LOF + And Position	2 + 2	Tempos 1-2: a perna livre deverá estar fixa e alongada atrás. Ao 3º tempo, a perna livre assume de imediato a posição "AND", que deverá manter-se até o 4º tempo
4	ROF	2	
5	Ch LIF	2	O atleta deverá executar um chassê de forma correta
6	ROF + And Position	2 + 2	Tempos 1-2: a perna livre deverá estar fixa e alongada atrás. Ao 3º tempo, a perna livre assume de imediato a posição "AND", que deverá manter-se até o 4º tempo
7	LOF	2	
8	Ch RIF	2	O atleta deverá executar um chassê de forma correta
9	LOF + And Position	2 + 2	Tempos 1-2: a perna livre deverá estar fixa e alongada atrás. Ao 3º tempo, a perna livre assume de imediato a posição "AND", que deverá manter-se até o 4º tempo
10	ROF	2	
11	Ch LIF	2	O atleta deverá executar um chassê de forma correta
12	ROF + And Position	2 + 2	Tempos 1-2: a perna livre deverá estar fixa e alongada atrás. Ao 3º tempo, a perna livre assume de imediato a posição "AND", que deverá manter-se até o 4º tempo
2nd SECTION			
13	LOF	2	
14	Run RIF	2	O atleta deverá executar um run de forma correta
15	LOF + And Position	2 + 2	Tempos 1-2: a perna livre deverá estar fixa e alongada atrás. Ao 3º tempo, a perna livre assume de imediato a posição "AND", que deverá manter-se até o 4º tempo
16	ROF	2	
17	Run LIF	2	O atleta deverá executar um run de forma correta
18	ROF + And Position	2 + 2	Tempos 1-2: a perna livre deverá estar fixa e alongada atrás. Ao 3º tempo, a perna livre assume de imediato a posição "AND", que deverá manter-se até o 4º tempo
19	LOF	2	
20	Run RIF	2	O atleta deverá executar um run de forma correta
21	LOF + And Position	2 + 2	Tempos 1-2: a perna livre deverá estar fixa e alongada atrás. Ao 3º tempo, a perna livre assume de imediato a posição "AND", que deverá manter-se até o 4º tempo
22	ROF	2	
23	Run LIF	2	O atleta deverá executar um run de forma correta
24	ROF + And Position	2 + 2	Tempos 1-2: a perna livre deverá estar fixa e alongada atrás. Ao 3º tempo, a perna livre assume de imediato a posição "AND", que deverá manter-se até o 4º tempo

BsB Foxtrot

Criado por: FEBRAHPA

RITMO: Foxtrot
POSIÇÃO PAR: Killian cruzada atrás

TEMPO 104 bpm



FIGURAS OBRIGATÓRIAS

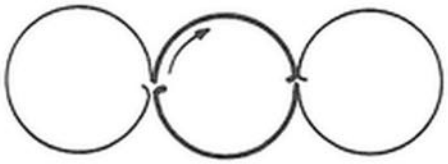


Fig. 111A

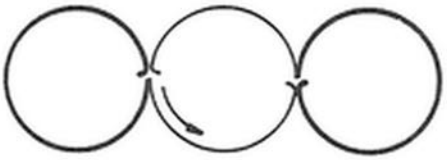


Fig. 111B

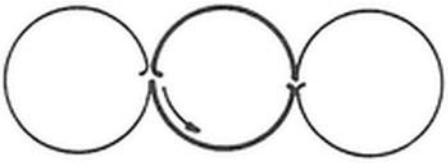


Fig. 112A

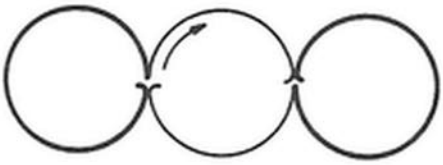


Fig. 112B

SERPENTINE EIGHT

Figure:	111A	ROF-LOF
	111B	LOF-ROF
	112A	RIF-LIF
	112B	LIF-RIF

SKATING ELEMENTS

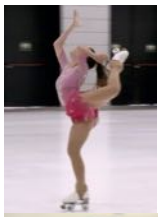
a) *Ina Bauer usando um mínimo de seis (6) rodas, spread eagles*

b) *Stag Jump, Split Jump, Butterfly, Fly Camel*

c) *Salto*

d) *Biellmann, invertido, anel (vertical ou horizontal)*

Invertido: esta é a posição Camel mas com o corpo voltado para cima (em posição invertida). Os ombros devem estar à mesma distância do chão e na mesma altura dos quadris. A posição da perna livre deve ser mantida no lugar, não abaixo da altura dos ombros, para criar uma posição arqueada.



Posição de anel (vertical ou horizontal): posição com a perna livre segurada. A posição deve ser semelhante a um “donut”, com o pé e joelho da perna livre na mesma altura da cabeça. A posição pode ser vertical ou horizontal.

Biellmann: a perna livre do patinador é puxada por trás para uma posição mais alta e em direção ao topo da cabeça, próxima ao eixo de rotação do patinador. Os graus entre as costas e os isquiotibiais da perna livre, devem ser inferiores a 90^0.

e) Charlotte, Ilussion

Charlotte: é executado em posição vertical com a perna livre estendida verticalmente em posição aberta e o tronco cai para frente, o mais próximo possível da perna que patina. É uma posição fixa que progride ao longo do chão.

Ilusion: na posição de camel o patinador abaixa o tronco e levanta a perna livre enquanto gira. O corpo deve permanecer em linha reta da cabeça aos pés.

f) Spin de dança