



# REGULAMENTO TÉCNICO

Patinação Artística



**FCPA - Federação Catarinense da Patinação Artística**

**FGP - Federação Gaúcha de Patinação**

**FPPA - Federação Paulista de Patinação Artística**

**FPP - Federação de Patinação do Paraná**



Válido para temporada 2021  
versão 1.2 – **16/05/2021**



## APRESENTAÇÃO

Esta publicação representa as regras oficiais para as competições de patinação artística nas federações estaduais do PR, 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 Grande do Sul, Santa Catarina e São Paulo e não pode ser reproduzido de qualquer forma sem permissão.



## GERAL

Questões não previstas neste regulamento estarão de acordo com os estatutos das federações participantes.

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 da FGP, FCPA, FPPA e FPP.

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 América;

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 do Pan-americano de Patinação Artística da Confederação Pan-americana de Patinação (WS America) no site [WS AMERICA](#).

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 e Torneio Estadual e Nacional ficarão impedidos de participar na mesma modalidade nos Torneios NOVATO e INICIANTE.

Só serão permitidas as participações na Classe NOVATO, atletas que nunca competiram em eventos oficiais das federações estaduais. A participação na classe NOVATO, poderá ser apenas uma temporada. Para as federações Paranaense, Catarinense e Paulista a Classe NOVATO é apresentação, sem classificação e todos recebem medalhas. Para a federação Gaúcha a classe NOVATO é competitiva, com classificação e pódio de 1º a 5º e medalha de participação para os demais atletas da prova.

Será premiada a agremiação que conquistar o maior número de pontos no evento com um troféu de campeão. Para cálculo dos pontos, será utilizado o sistema 8,5,3,2,1 para respectivamente 1º, 2º, 3º, 4º e 5º lugares. Para 4 participantes os pontos serão respectivamente 5,3,2,1; para 3 participantes 3, 2, 1. Para 2 participantes 2, 1. Para 1 participante 1 ponto. Cada um dos atletas de duplas recebem a pontuação obtida dividida por 2.



## REGULAMENTO

### TORNEIO ESTADUAL NOVATO E INICIANTE

## 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.
- É obrigatório o uso do collant oficial da agremiação nos treinos oficiais do Campeonato e premiação, ou seja, não poderá ser utilizado outro tipo de vestimenta para treinos.
- As músicas para todas as categorias poderão ser tanto instrumentais como cantadas, contanto que não violem os princípios éticos e morais.
- A idade, para cada categoria, será considerada em 31/12 do ano corrente.
- O Torneio de Novato e Iniciante é realizado nas modalidades LIVRE INDIVIDUAL e DUPLA MISTA.
- Na modalidade Dupla Mista vale a idade do mais velho.
- Os programas são obrigatórios, cada atleta deverá cumprir o set de elementos de cada categoria, conforme descrito abaixo.
- A posição de cada figura apresentada deverá ser mantida por 3 segundos, durante a apresentação do programa.

## AVALIAÇÃO

Para todas as provas de NOVATO, INICIANTE (LIVRE INDIVIDUAL e DUPLA MISTA) e FREE DANCE ESTADUAL será utilizando o sistema de julgamento (BASYS).

A avaliação será feita com três até cinco juízes, um árbitro geral, um especialista técnico, um assistente e sempre que possível, um diretor de prova.

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.



## CONSIDERAÇÕES TÉCNICAS CATEGORIAS E TEMPO DE MÚSICA

CATEGORIA (idade em 31/12)	TEMPO DE MÚSICA NOVATO	TEMPO DE MÚSICA INICIANTE
DENTE DE LEITE: ATÉ 06 ANOS	2:00min +- 10 segundos	
PRÉ-TOTS: ATÉ 07 ANOS		
TOTS: ATÉ 9 ANOS		
MINI: ATÉ 11 ANOS		
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS		
CADETE: ATÉ 15 ANOS		
JÚNIOR: ATÉ 17 ANOS		
SÊNIOR: ATÉ 20 ANOS		
ADULTO: ATÉ 30 ANOS		
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS		

### CLASSE NOVATO

#### CATEGORIAS:

DENTE DE LEITE: ATÉ 06 ANOS

PRÉ-TOTS: ATÉ 07 ANOS

#### ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

1). Dois (02) lobes de impulsos consecutivos  
(IMPULSOS EXTERNOS)

Código do elemento: Lol

2). Uma (01) reta com balões de costas

Código do elemento: AFc

3). Duas (02) combinações de avião e  
carrinho de 1 pé

Código do elemento: CoF

#### EXECUÇÃO

Realizar os lobes em sequência, com no mínimo 4 impulsos em externo de frente consecutivos, que deverão ser realizados para os dois sentidos (horário e anti-horário). [\(Desenvolver a qualidade do deslocamento, a utilização dinâmica dos joelhos e um posicionamento coerente do corpo em relação ao sentido em que se está patinando\);](#)

Realizar abre e fecha de costas com, no mínimo, 6 repetições, em uma linha reta.

[\(Desenvolver a segurança e capacidade para andar de costas\);](#)

Duas (02) sequências (cada uma com uma perna), podendo usar linha reta e curva, mantendo o mesmo eixo. A sequência deve ser de avião para carrinho de um pé. Pode ser apresentada apenas de frente. Não é



4). Uma (01) Footwork Sequence Base N  
Código do elemento: StBN

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);

Realizar no eixo longo, com início parado. Os passos que serão contados para adquirir o nível são: cruzado na frente (XR – cross in front), mohawk (OpMk – Open Mohawk), virada de três (3T – Three Turn). Pode conter mais passos, como: passos de freio, impulsos, swings, eixos. Obrigatório incluir um passo, para cada sentido com troca de direção (horário e anti-horário);

(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: FigA

Realizar em reta ou curva, de frente 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)



## CATEGORIAS:

TOTS: ATÉ 9 ANOS

MINI: ATÉ 11 ANOS

INFANTIL: ATÉ 13 ANOS

CADETE: ATÉ 15 ANOS

JÚNIOR: ATÉ 17 ANOS

SÊNIOR: ATÉ 20 ANOS

ADULTO: ATÉ 30 ANOS

MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS

### ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

1). Dois (02) lobes de impulsos externo de frente ou impulso cruzado de frente consecutivos

Código do elemento:

Lobe de Impulso externo de frente - Lol

Lobe de impulso cruzado de frente - LolCF

2). Dois (02) lobes de impulso cruzado de costas consecutivos

Código do elemento: LolCC

3). Duas (02) combinações de avião e carrinho de 1 pé

Código do elemento: CoF

### EXECUÇÃO

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.

(Desenvolver a qualidade do deslocamento, a utilização dinâmica dos joelhos e um posicionamento coerente do corpo em relação ao sentido que se está patinando);

Dois lobes de impulsos cruzados de costas, com no mínimo 3 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.

(Desenvolver a qualidade do deslocamento, a utilização dinâmica dos joelhos e um posicionamento coerente do corpo em relação ao sentido que se está patinando);

Duas (02) sequências (cada uma com uma perna), podendo usar linha reta e 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 Base N  
Código do elemento: StBN

Realizar no eixo longo, com início parado. Os passos que serão contados para adquirir o nível são: cruzado na frente (XR – cross in front), mohawk (OpMk – Open Mohawk), virada de três (3T – Three Turn). Pode conter mais passos, como: passos de freio, impulsos, swings, eixos. Obrigatório incluir um passo, para cada sentido com troca de direção (horário e anti-horário);  
(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: FigA

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)

## INICIANTE

### ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

1). Waltz Jump (Salto Inglês/ Salto de Valsa)  
Código do elemento: 1W

### EXECUÇÃO

Deve ser executado isoladamente apenas 01 vez.

2). Um (01) corrupio duas bases interno (Heel and Toe)  
Código do elemento: HT

Com, no mínimo, quatro (04) voltas. Entrada opcional.  
(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 duas bases externo (Spot Externo)  
Código do elemento: SE

Com, no mínimo, uma (01) volta. Entrada opcional. Realizado apenas de frente.





(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 (INICIANTE)

Código do elemento: StBI

Pode ser realizada no eixo longo ou diagonal. O início deve ser parado. Deve conter pelo menos 4 dificuldades, cada uma pode ser repetida no máximo 2 vezes (ter, no mínimo, um (01) no sentido horário e uma (01) no sentido anti-horário).

Dificuldades possíveis: mohawk, choctaw, virada de três interno (um (01) obrigatório), virada de três externo (um (01) obrigatório), duplo três, traveling de 1 rotação. Deve conter um (01) Body Movement obrigatório.

(Desenvolver a qualidade de execução dos arcos de entrada / saída visando futuramente estar adaptado a realizar uma StSq de maior nível);

5). Dois (02) lobes de impulsos cruzado de frente consecutivo

Código do elemento: LoICF

Dois lobes de impulso cruzado de frente (progressivos), 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.

(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

Código do elemento: LoICC

Dois lobes de impulsos cruzados 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.

(Desenvolver a qualidade do deslizamento em todas as direções e principalmente a ação dos joelhos durante os impulsos);

7). Uma (01) Choreographic Step Sequence

Código do elemento: ChSt

Início e fim a partir de uma posição parada de uma lateral longa a outra lateral longa da pista (oposta ao início), realizando figuras, viradas com passos, figuras de alongamento,



8). Uma (01) figura de alongamento  
Código do elemento: FigA

ina bauer e outros elementos coreográficos que demonstrem teatralidade e forte conexão com a música. (Demonstração de habilidade em se expressar de acordo com a música / tema. Habilidade de ritmo e musicalidade. Diversidade na execução de passos e viradas);

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)

## FREE DANCE ESTADUAL

CATEGORIA (idade em 31/12)	FREE DANCE ESTADUAL
PRÉ-TOTS: ATÉ 07 ANOS	Tempo de música: 2:00 min (+/- 10 segundos)
TOTS: ATÉ 9 ANOS	
MINI: ATÉ 11 ANOS	
INFANTIL: ATÉ 13 ANOS	
CADETE: ATÉ 15 ANOS	
JÚNIOR: ATÉ 17 ANOS	
SÊNIOR: ATÉ 20 ANOS	
ADULTO: ATÉ 30 ANOS	
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS	

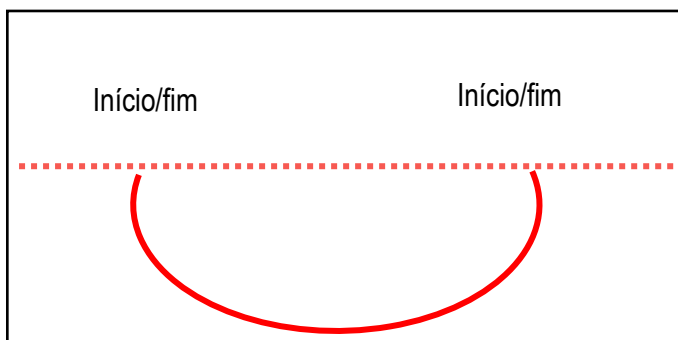
### ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

01 (uma) Straight Footwork Sequence – Diagonal ou Eixo Longo – Base INI (INICIANTE) e início parado  
01 (uma) Circular Footwork Sequence – Semi círculo (metade de um círculo) – Base INI (INICIANTE) e início parado (Ver exemplos abaixo)

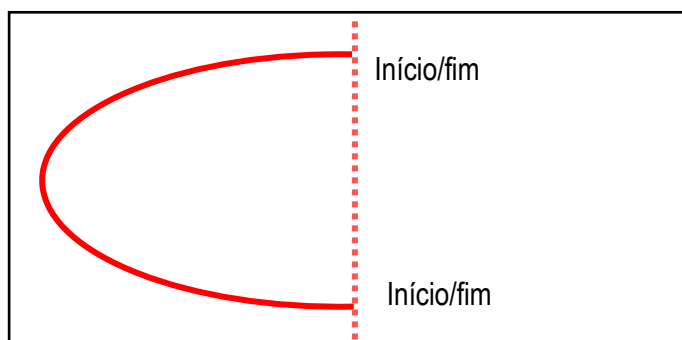
01 Choreo Step Sequence - Sequência coreográfica, início e fim a partir de uma posição parada, partindo de uma lateral LONGA até a outra Lateral Longa da pista. É permitido realizar figuras, compassos, viradas, ina bauer, spread eagle, entre outros movimentos coreográficos que demonstrem teatralidade e forte conexão com a música.



Exemplo 01 Circular Step Sequence - Semi Círculo (metade de um círculo):  
Pode ser realizado em qualquer sentido (Horário e Anti-horário) devendo utilizar o EIXO LONGO como ponto de partida e de finalização.



Exemplo 02 Circular Step Sequence - Semi Círculo (metade de um círculo):  
Pode ser realizado em qualquer sentido (Horário e Anti-horário) devendo utilizar o EIXO CURTO como ponto de partida e de finalização.



Regras e considerações para a categoria:

1. *Número máximo de corrupios permitido (não obrigatório): 01 (um) com mais de três voltas.*
2. *Número máximo de saltos (de até 1 volta) permitidos (não obrigatório): 01 (um).*
3. *São permitidos apenas corrupios uprights.*
4. *A competição será mista (feminino e masculino juntos).*
5. *A música pode ser cantada.*



## TABELA DE VALORES PARA NOVATO E INICIANTE

### LIVRE INDIVIDUAL

DESCRIÇÃO	ELEMENTOS	ORD	3	2	1	BASE	UNDER <	MEIA <<	-1	-2	-3
No Jump	NJ	1									
Waltz Jump	1W	2	0,30	0,20	0,10	0,80	0,72	0,62	-0,10	-0,20	-0,30
No Element	No{cod ele}	3									
Lobe Impulso Frente	LoI	4	0,30	0,20	0,10	0,40	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Lobe Impulso Cruzado Frente	LoICF	5	0,30	0,20	0,10	0,50	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Lobe Impulso Cruzado Costas	LoICC	6	0,30	0,20	0,10	0,60	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Abre Fecha Costas (Balão)	AFc	7	0,30	0,20	0,10	0,30	0,00	0,00	-0,05	-0,10	-0,15
Combinação Figura	CoF	8	0,30	0,20	0,10	1,00	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Figura Alongamento	FigA	9	0,30	0,20	0,10	0,90	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
No Spin	NS	10									
Spot Externo	SE	11	0,30	0,20	0,10	0,60	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Heel And Toe	HT	12	0,30	0,20	0,10	0,50	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
No Step Seq	NSt	13									
Footwork Sequence Base N (NOVATO)	StBN	14	0,30	0,20	0,10	0,80	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
Footwork Sequence Base I (INICIANTE)	StBI	15	0,30	0,20	0,10	1,20	0,00	0,00	-0,10	-0,20	-0,30
No Choreo SS	NChSt	16									
Choreo Step Sequence	ChSt	17	0,60	0,40	0,20	1,00	0,00	0,00	-0,20	-0,40	-0,60
NÃO REQUERIDO	NR	18									

### FREE DANCE ESTADUAL

DESCRIÇÃO	ELEMENTOS	ORD	3	2	1	BASE	UNDER <	MEIA <<	-1	-2	-3
No Footwork Sequence	NFoSq	1									
Straight Footwork Sequence	StFoSq	2	0,30	0,20	0,10	2,00	0,72	0,62	-0,10	-0,20	-0,30
Circular Footwork Sequence	CrFoSq	3	0,30	0,20	0,10	3,00	0,72	0,62	-0,10	-0,20	-0,30
No Choreo SS	NChSt	4									
Choreo Setp Sequence	ChSt	5	0,60	0,40	0,20	1,00	0,00	0,00	-0,20	-0,40	-0,60
NÃO REQUERIDO	NR	6									

## 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 novato/iniciante), 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:

Novato – 0,40

Iniciante – 0,60

Free Dance Estadual – 0,8

## DEDUÇÕES

As deduções para as provas de LIVRE INDIVIDUAL NOVATO e INICIANTE 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)
---------------------------------

## EMPATE

No caso de empate nas provas de NOVATO e INICIANTE 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 <u>externo</u> + cruzado progressivo em eixo <u>interno</u> ;  Os impulsos quando realizados no freio não serão contabilizados para a contagem de impulsos requeridos;



	<p>O patinador deverá realizar no mínimo 4 impulsos em cada direção para que o elemento seja chamado.</p>
Footwork Sequence	<p>Deve iniciar de uma posição PARADA;</p> <p>Os tipos de passos e viradas só podem ser contados duas vezes;</p> <p>Perna livre apoiando no chão após a execução de um passo ou virada irá invalidar o passo ou virada e não será contada;</p> <p>Passos e viradas devem ser bem distribuídos ao longo de toda Footwork sequence.</p>
Figura de alongamento	<p>Deve demonstrar flexibilidade e segurança no elemento executado;</p> <p>Boa definição do eixo;</p> <p>Extensão total da perna de base nas figuras altas.</p>
Sequência Coreográfica	<p>A sequência é livre e pode ter qualquer desenho;</p> <p>Pode ter pequenas paradas durante a execução do elemento;</p> <p>O atleta deve demonstrar a habilidade de patinar de acordo com a música e interpretar utilizando elementos técnicos como: passos, viradas, arabesques, pivot, ina bauer, spread eagle, giros rápidos.</p>
Corrupio	<p>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.</p> <p>Para o Spot Externo deve-se permanecer por, no mínimo, 1 volta em eixo externo da base de apoio.</p> <p>O corrupio que girar mais de 6 voltas será bonificado em 20%.</p>



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 nesse regulamento.

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

### Características (“Features”)

<b>SALTO (1W / waltz jump)</b>
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 aterrissagem;
A execução do salto é realizada em harmonia com a estrutura musical.
<b>CORRUIPOS</b>
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.
<b>FOOTWORK SEQUENCE</b>
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.
<b>LOBES DE IMPULSO EXTERNO / LOBES DE IMPULSO CRUZADO</b>
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.
<b>CHOREO STEP SEQUENCE</b>
Boa variedade de passos;
Originalidade;
Musicalidade;
Os movimentos estão de acordo com o tema e com a música;
Boa energia;
O desenho de pista é interessante, criativo e variado em direções.
<b>FIGURA DE ALONGAMENTO</b>
Demonstração de segurança e facilidade ao executar a figura;
Boa velocidade;
Boa definição do eixo na qual a figura é realizada;
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
<b>SALTOS</b>			





Queda	-3	Sem velocidade, altura, distância, posição aérea incorreta	-1 ou -2
Aterrissar no pé incorreto ou dois pés	-3	Underrrotated	-2
Stepping 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
<b>CORRUPIOS</b>			
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
<b>FOOTWORK SEQUENCE</b>			
Queda	-3	Demonstrando insegurança	-1 ou -2
		Fora do ritmo	-1 ou -2
		Pouca velocidade e aceleração	-1
		Eixos fracos	-2
<b>CHOREO STEP SEQUENCE</b>			
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
<b>FIGURA DE ALONGAMENTO / COMBINAÇÃO DE FIGURAS</b>			
Queda	-3	Demonstrando insegurança	-1 ou -2
Subida do carrinho com 2 pés	-3	Pouca velocidade e aceleração	-1
		Eixos fracos	-2
		Mão ou perna livre no chão na finalização	-1
<b>LOBES DE IMPULSO EXTERNO E LOBE DE IMPULSO CRUZADO</b>			
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 / +	- 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	<ul style="list-style-type: none"><li>- EIXOS FORTES EXECUTADOS COM FLUIDEZ, DESLIZAMENTO E INCLINAÇÃO;</li><li>- Boa execução das viradas;</li><li>- Aparentemente sem esforço;</li><li>- Variedade interessante de viradas;</li><li>- Demonstra ótima habilidade em mudar e manter a velocidade;</li><li>- Fluidez continua nos movimentos;</li><li>- Ótima potência mostrada durante o programa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- CONTEÚDO ORIGINAL E CRIATIVO DURANTE O PROGRAMA;</li><li>- Variedade interessante no conteúdo escolhido (evidência de criatividade e passos e movimentos inovadores);</li><li>- Execução sólida dos movimentos com exatidão e controle.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- MANEIRA DE PATINAR ORIGINAL E INOVADORA;</li><li>- Boa coordenação do uso de braços, pernas, cabeças, etc.</li><li>- Uso de diferentes níveis de movimentos, mostrando originalidade e variedade;</li><li>- Completamente comprometido com a música através de movimentos de todas as partes do corpo</li><li>- Habilidade nítida de expressar as mudanças de energia exigida pela música.</li><li>- "Sentimento" vem de "dentro" do patinador por todo o programa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- USO VARIADO E INTERESSANTE DO ESPAÇO PESSOAL;</li><li>- Uso de toda a superfície</li><li>- Movimentos e elementos técnicos constantemente se encaixam na música e suas frases musicais;</li><li>- "Pontos Altos" bem distribuídos pela quadra;</li><li>- Noção de ritmo evidente durante todo o programa;</li></ul>
2,00 / 2,75	<ul style="list-style-type: none"><li>- EIXOS EXECUTADOS COM FLUIDEZ, DESLIZAMENTO E INCLINAÇÃO;</li><li>- Viradas razoavelmente corretas e controladas;</li><li>- Alguma variedade de viradas em todo programa;</li><li>- Mudança e sustentação de velocidade ditados pela música;</li><li>- Fluidez moderada nos movimentos;</li><li>- Potência adequada mostrada durante o programa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ALGUM CONTEÚDO ORIGINAL EM RELAÇÃO A PASSOS DURANTE O PROGRAMA;</li><li>- Alguma variedade no conteúdo com alguns passos básicos intercalados;</li><li>- Execução moderada dos movimentos com exatidão e controle.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- MANEIRA DE PATINAR APROPRIADA À MÚSICA E/OU TEMA</li><li>- Uso de braços, pernas, cabeça...</li><li>- Uso de alguns movimentos originais;</li><li>- Interpretação da música por boa parte do programa;</li><li>- Evidentes mudanças de energia expressados durante o programa.</li><li>- "Sentimento" vem de "dentro" do patinador por boa parte do programa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ALGUMAS VARIAÇÕES NO USO DO ESPAÇO PESSOAL;</li><li>- USO DE QUASE TODA SUPERFÍCIE;</li><li>- BOA PARTE DOS MOVIMENTOS E ELEMENTOS TÉCNICOS SE ENCAIXAM NA MÚSICA E SUAS FRASES MUSICAIS;</li><li>- "PONTOS ALTOS" LOCALIZADOS EM VARIADOS PONTOS DA PISTA;</li><li>- BOA NOÇÃO DE RITMO EVIDENTE;</li></ul>



<p style="text-align: center;"><b>1,00 / 1,75</b></p>	<p>EIXOS COM ALGUMA PROFUNDIDADE;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fluidez e deslizamento razoável e algumas inclinações;</li> <li>- Pouco controle das viradas;</li> <li>- Viradas básicas em todo programa;</li> <li>- Pouca fluidez nos movimentos;</li> <li>- Algumas transições brutas de um passo para outro;</li> <li>- Pouca potência mostrada durante o programa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- USO DE PASSOS BÁSICOS DURANTE O PROGRAMA;</li> <li>- Execução moderada dos movimentos com exatidão e controle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MANEIRA DE PATINAR GERALMENTE APROPRIADA À MÚSICA E/OU TEMA</li> <li>- Alguns usos de diferentes partes do corpo;</li> <li>- Alguma variação no uso de movimentos simples;</li> <li>- Interpretação da música não consistente durante o programa;</li> <li>- ALGUMAS EVIDÊNCIAS DE QUE O PATINADOR "SENTE" O TEMA ADEQUADAMENTE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- USO LIMITADO DO ESPAÇO PESSOAL;</li> <li>- Utilização razoável da superfície;</li> <li>- Alguns movimentos e elementos técnicos se encaixam na música e suas frases musicais;</li> <li>- "Pontos Altos" localizados em diferentes locais da pista;</li> <li>- Alguma noção de ritmo;</li> <li>- Algumas mudanças de energia expressadas durante o programa.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>0,25 / 0,75</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- FALTA DE PROFUNDIDADE NOS EIXOS;</li> <li>- Fluidez e deslizamento irregular;</li> <li>- Pouca ou nenhuma inclinação;</li> <li>- Joelhos rígidos;</li> <li>- Falta de controle</li> <li>- Empurrar no freio;</li> <li>- Habilidade fraca em manter a velocidade;</li> <li>- Falta de potência</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SEM VARIEDADE DE PASSOS (EXEMPLO: USO PREDOMINANTE DE PROGRESSIVOS, CHASSES PATINAÇÃO RETA);</li> <li>- Movimentos são fracos e com falta de controle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- POUCA OU NENHUMA RELAÇÃO ENTRE A MANEIRA DE PATINAR E A MÚSICA E/OU TEMA;</li> <li>- Uso apenas de uma parte do corpo (braços);</li> <li>- Excesso de uso de braços sem nenhuma variedade de movimentos;</li> <li>- Inconsistência ou falta de interpretação com a música;</li> <li>- Sem "sentimento" expressado pelo patinador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- POUCO OU NENHUM USO DE ESPAÇO PESSOAL;</li> <li>- Uso de uma pequena área da pista;</li> <li>- Movimentos e elementos técnicos sem relação com a música e suas frases musicais;</li> <li>- "Pontos Altos" concentrados na mesma parte do programa ou na mesma área da quadra;</li> <li>- Falta evidente de noção de ritmo;</li> <li>- Sem mudanças de energia exigida pela música.</li> </ul>

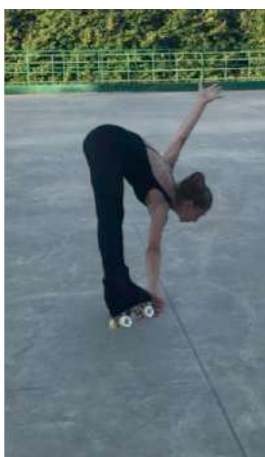
## ANEXO I

As posições abaixo, quando confirmadas, levarão uma bonificação conforme tabela abaixo.

### FIGURAS DE ALONGAMENTO BONIFICADAS

1) Posições em Pé (Upright Position):

- a) *Forward* – torso projetado para baixo em eixo interno de costas.



- b) *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.





c) *Sideways (Metro ou Bandeira) – Extensão completa dos membros inferiores.*

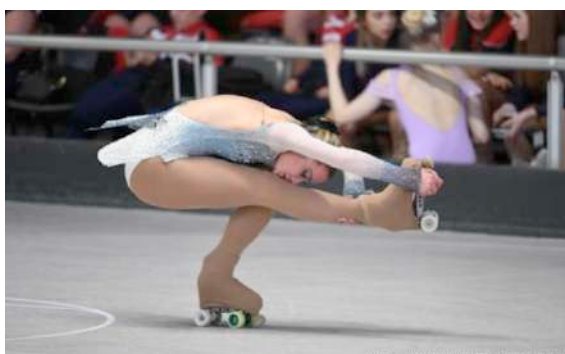


d) *Biellmann – Perna livre alongada atrás com apoio das mãos e puxada para acima da cabeça.*



2) *Posições Agachadas (Sit Position):*

a) *Foward – Extensão total da perna livre e torso inclinado para frente apoiado na perna.*





3) *Posição de Camel (Camel Position):*

a) *Forward –*



b) *Sideways –*



c) *Layover –*





d) *Inverted* –



4) *Posições Especiais*

a) *Spread Eagle (Heel)* – min. 90º entre as pernas





b) *Charlotte* – min. 150º entre as pernas







## BONIFICAÇÕES DAS FIGURAS DE ALONGAMENTO

POSIÇÃO	VALOR ADICIONAL
<b>Posições em Pé (Upright Position)</b>	
Forward	30%
Layback	20%
Sideways	50%
Biellmann	80%
<b>Posições Agachadas (Sit Position)</b>	
Forward	30%
<b>Posição de Camel (Camel Position)</b>	
Forward	20%
Sideways	80%
Layover	15%
Inverted	80%
<b>Posições Especiais</b>	
Spread Eagle (Heel) – min. 120º entre as pernas	50%
Charlotte – min 150º entre as pernas	80%