



REGULAMENTO TÉCNICO

TORNEIO ESTADUAL DE PATINAÇÃO ARTÍSTICA



FCPA - Federação Catarinense da Patinação Artística

FGP - Federação Gaúcha de Patinação

FHPERJ - Federação de Hóquei e Patinação do Estado do Rio de Janeiro

FPP - Federação de Patinação do Paraná

FPPA - Federação Paulista de Patinação Artística



Válido para temporada 2023
versão 1.1 – **05/06/2023**



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 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 Gaúcho e Torneio 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.



REGULAMENTO

TORNEIO ESTADUAL DE PATINAÇÃO ARTÍSTICA

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.
- 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.

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 - Intermediate" para ser utilizada como cadastro de prova.

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.

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 07 ANOS	2:00min +- 10 segundos		2:15min +- 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 E APRESENTAÇÃO NAS FEDERAÇÕES FCPA / FPP)

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 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 3 impulsos em externo de frente consecutivos, que deverão ser realizados para os dois sentidos (horário e anti-horário). [\(Desenvolver a qualidade do deslocamento, a utilização dinâmica dos joelhos e um posicionamento coerente do corpo em relação ao sentido em que se está patinando\);](#)

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



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

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/jelho 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). Obrigatório incluir um passo, para cada sentido com troca de direção (horário e anti-horário). Pode conter mais passos, como: passos de freio, impulsos, swings, eixos; sem tempo máximo;

(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 Forward, Camel Forward, 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 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

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. 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 impulso cruzado de costas consecutivos

Código do elemento: LolCC

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. 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: CoF

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); sem tempo máximo;

(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)



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 07 ANOS	2:00min +- 10 segundos		2:15min +- 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

1). Waltz Jump (Salto Inglês/ Salto de Valsa)

Código do elemento: 1W

2). Um (01) corrupio duas bases interno (Heel and Toe)

Código do elemento: HT

3). Um (01) corrupio duas bases externo (Spot Externo)

Código do elemento: SE

4). Uma (01) Footwork Sequence Base INI (INICIANTES)

Código do elemento: StBI

EXECUÇÃO

Deve ser executado isoladamente apenas 01 vez.

Com, no mínimo, quatro (04) voltas. Entrada opcional. Mais de 6 voltas receberá bonificação de 20%.

(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);

Com, no mínimo, uma (01) volta. Entrada opcional. Realizado apenas de frente. Mais de 4 voltas receberá bonificação de 20%.

(Importante que seja definido o eixo de execução de forma que o corrupio se mantenha centralizado durante toda sua execução);

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), máximo 30 segundos.

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. 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

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

8). 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.

[\(Desenvolver o ganho de flexibilidade para a execução das diversas posições específicas que compõe as modalidades de livre, dança, entre outras\)](#)



BÁSICO

CATEGORIA (idade em 31/12)	TEMPO DE MÚSICA NOVATOS	TEMPO DE MÚSICA INICIANTES	TEMPO DE MÚSICA BÁSICO
PRÉ-TOTS: ATÉ 07 ANOS	2:00min +- 10 segundos		2:15min +- 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.

- Permito 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:

- Os elementos de patinação que serão contados para o **nível**, incluem: Cross in front (Cruzado de Frente), Inside Three Turn (Virada de Três Interna), Outside Three Turn (Virada de Três externa), Open Mohawk (Mohawk Aberto), **Um (01) Body Movement** (movimento do corpo) (alto, médio ou baixo). Devem ser CONFIRMADOS **cada um dos** quatro (4) elementos diferentes e mais o Body Movement para atingir o nível 1.

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 apenas na Federação Gaúcha de Patinação – FGP e será dividida nas categorias abaixo. Julgamento será feito com Rollart, apenas uma dança compulsória de base. Diagrama criado pela Federação Brasileira 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
TOTS: ATÉ 9 ANOS	BSB FOXTROT
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 apenas na Federação Paranaense de Patinação – 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

CATEGORIA (idade em 31/12)	FREE DANCE ESTADUAL
TOTS: ATÉ 9 ANOS	Tempo de música: 2:15 min (+- 10 segundos)
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 FREEDANCE 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.
- Uma (1) sequência de Traveling, máximo nível 1, máximo 10 segundos.
- Uma (1) sequência coreográfica (Choreographic Sequence), máximo 30 segundos.

Requisitos para Footwork/Sequências artísticas (Footwork Sequence/Artistic Footwork Sequence)

Os elementos de patinação que serão contados para o **nível**, incluem: Cross in front (Cruzado de Frente), Inside Three Turn (Virada de Três Interna), Outside Three Turn (Virada de Três externa), Open Mohawk (Mohawk Aberto), **Um (01) Body Movement (movimento do corpo) (alto, médio ou baixo) ou Skating Element no caso da Artistic Footwork Sequence.** Cada um dos quatro (4) elementos diferentes e mais o Body Movement/Skating Element devem ser CONFIRMADOS para atingir o nível 1.

Requisitos 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.

Ver regulamento WS Internacional para esclarecimentos para o nível: Solo Dance 2023 - Official Regulation Artistic.pdf

Requisitos para Sequência Coreográfica (Choreographic Sequence)

A sequência deve começar de uma posição parada ou *stop & go* e deve cobrir pelo menos $\frac{3}{4}$ 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.



MASTER SHOW FPP

Modalidade disponível apenas na Federação Paranaense de Patinação – 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 apenas na Federação Gaúcha de Patinação – 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
TOTS: ATÉ 9 ANOS	111 A/B SERPENTINE EIGHT A: ROF-LOF B: LOF-ROF	112 A/B SERPENTINE EIGHT A: RIF-LIF B: LIF-RIF
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	OR D	3	2	1	BASE	UNDE R <	MEIA <<	-1	-2	-3
No Level 1W	NL1W	1									
Waltz Jump	1W	2	0,30	0,20	0,10	0,80	0,72	0,62	0,10	0,20	0,30
No Level Lobe Impulso Frente	NLLoI	3									
Lobe Impulso Frente	LoI	4	0,20	0,10	0,05	0,40	0,00	0,00	0,05	0,10	0,20
No Level Lobe Impulso Cruzado Frente	NLLoICF										
Lobe Impulso Cruzado Frente	LoICF	5	0,30	0,20	0,10	0,50	0,00	0,00	0,10	0,20	0,30
No level Lobe Impulso Cruzado Costas	NLLoICC										
Lobe Impulso Cruzado Costas	LoICC	6	0,30	0,20	0,10	0,60	0,00	0,00	0,10	0,20	0,30
No Level Abre Fecha Costas (Balão)	NLAFc										
Abre Fecha Costas (Balão)	AFc	7	0,30	0,20	0,10	0,30	0,00	0,00	0,10	0,20	0,30
No Level Combinação Figura	NLCof										
Combinação Figura	CoF	8	0,30	0,20	0,10	1,00	0,00	0,00	0,10	0,20	0,30
No Level Figura Alongamento	NLFigA										
Figura Alongamento	FigA	9	0,30	0,20	0,10	0,90	0,00	0,00	0,10	0,20	0,30
No Level Spot Externo	NLSE	10									
Spot Externo	SE	11	0,30	0,20	0,10	0,60	0,00	0,00	0,10	0,20	0,30
No Level Heel And Toe	NLHT										
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									
Step NOVATOS BASE	StNB	14	0,30	0,20	0,10	0,40	0,00	0,00	0,10	0,20	0,30
Step NOVATOS 1	StN1	14	0,30	0,20	0,10	0,80	0,00	0,00	0,10	0,20	0,30
Step INICIANTES BASE	StIB	15	0,30	0,20	0,10	0,60	0,00	0,00	0,10	0,20	0,30
Step INICIANTES 1	StI1	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 SS	ChSt	17	0,60	0,40	0,20	1,00	0,00	0,00	0,20	0,40	0,60
NÃO REQUERIDO	NR	18									



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 e INICIANTES 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	<p>Somente será chamado quando apresentar as duas fases, ou seja, impulso <u>externo</u> + cruzado progressivo em eixo <u>interno</u>;</p> <p>Os impulsos quando realizados no freio não serão contabilizados para a contagem de impulsos requeridos;</p> <p>O patinador deverá realizar no mínimo 3 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> <p>E para o Spot Externo a bonificação acontecerá com mais de 4 voltas.</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”)

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 aterrissagem;
A execução do salto é realizada em harmonia com a estrutura musical.



CORRUIPOS
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.
CHOREO STEP SEQUENCE
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.
FIGURA DE ALONGAMENTO
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
SALTOS			
Queda	-3	Sem velocidade, altura, distância, posição aérea incorreta	-1 ou -2
Aterrissar no pé incorreto ou dois pés	-3	Underrotated	-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
CORRUIPOS			
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
		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 / +	<ul style="list-style-type: none">- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.	<ul style="list-style-type: none">- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.	<ul style="list-style-type: none">- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.	<ul style="list-style-type: none">- ACIMA DAS EXPECTATIVAS PARA A CATEGORIA DE BASE.
3,00 / 3,75	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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;



<p style="text-align: center;">1,00 / 1,75</p>	<p>EIXOS COM ALGUMA PROFUNDIDADE;</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - USO DE PASSOS BÁSICOS DURANTE O PROGRAMA; - Execução moderada dos movimentos com exatidão e controle. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 EVIDÊNCIAS DE QUE O PATINADOR "SENTE" O TEMA ADEQUADAMENTE. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 expressadas durante o programa.
<p style="text-align: center;">0,25 / 0,75</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - SEM VARIEDADE DE PASSOS (EXEMPLO: USO PREDOMINANTE DE PROGRESSIVOS, CHASSES PATINAÇÃO RETA); - Movimentos são fracos e com falta de controle. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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

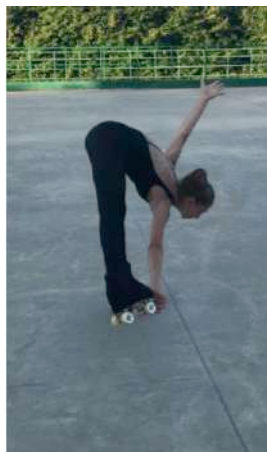
As posições abaixo, quando confirmadas, levarão uma bonificação conforme tabela abaixo.

FIGURAS DE ALONGAMENTO BONIFICADAS

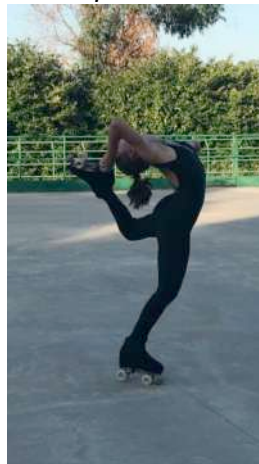
As figuras de alongamento serão bonificadas se cumprirem com os requisitos de cada posição, caso contrário, será chamada a figura de alongamento, mas sem a bonificação.

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



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



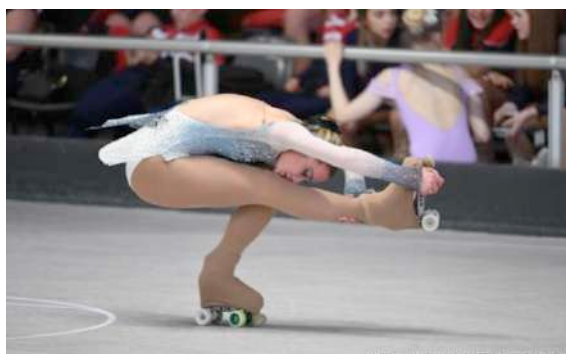
e) *Torso Sideways - O patinador deve estar em uma posição de abertura completa com o torso inclinado lateralmente.*





2) *Posições Agachadas (Sit Position):*

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



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

- a) *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.*



- b) *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.*





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



- d) *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.*





4) Posições Especiais

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



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





- c) *Sonja (Baixinho) – torso paralelo ao chão, sem utilização de qualquer apoio ~~da perna~~ livre para descer e subir.*





BONIFICAÇÕES DAS FIGURAS DE ALONGAMENTO

POSIÇÃO	VALOR ADICIONAL
Posições em Pé (Upright Position)	
Forward	40%
Layback	40%
Split	50%
Biellmann	90%
Posições Agachadas (Sit Position)	
Forward	40%
Posição de Camel (Camel Position)	
Forward	30%
Sideways	80%
Layover	15%
Inverted	100%
Posições Especiais	
Spread Eagle (Heel) – min. 120° entre as pernas	60%
Charlotte – min 150° entre as pernas	90%
Sonja - Baixinho	30%
Ring (vertical ou horizontal)	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



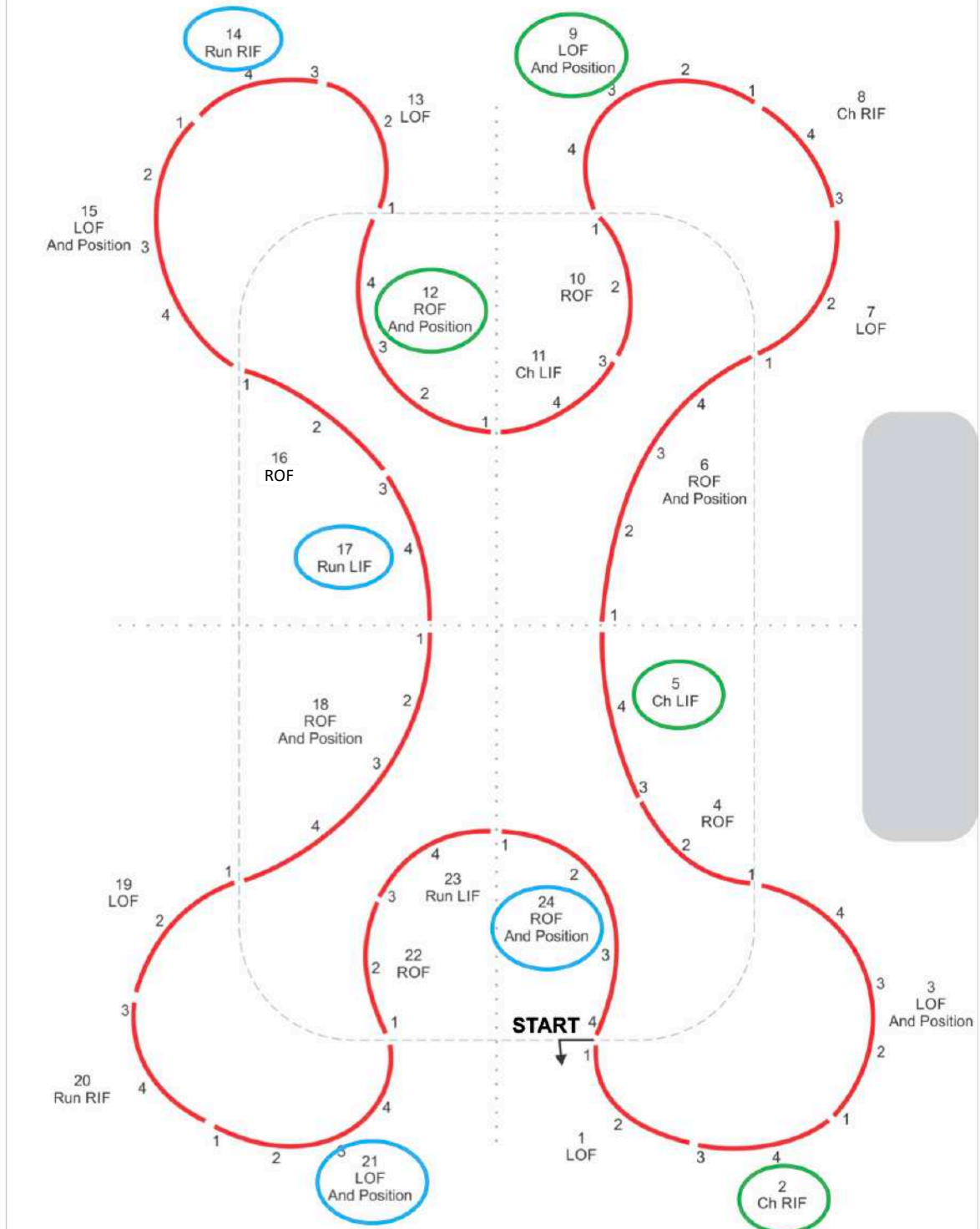
BsB Foxtrot

Criado por: FEBRAHPA

RITMO: Foxtrot

POSIÇÃO PAR: Killian cruzada atrás

TEMPO 104 bpm





FIGURAS OBRIGATÓRIAS

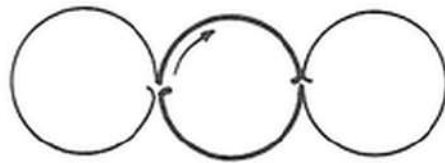


Fig. 111A

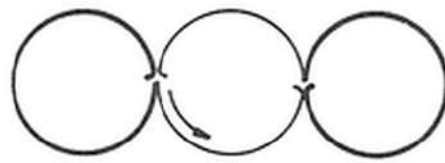


Fig. 111B

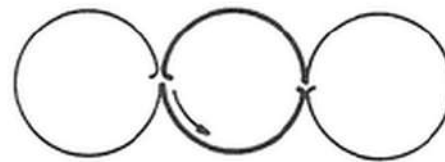


Fig. 112A

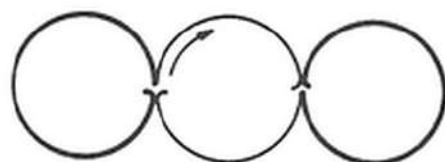


Fig. 112B

SERPENTINE EIGHT

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