



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 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.



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.
- 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

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

Código do elemento:

Lobe Impulso Externo Frente

LoINC (Não Confirmado)

LoIFB (Base)

LoIF (Confirmado)

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);

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, CIMk. (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

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)

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

LoICCC (Não Confirmado)

LoICCB (Base)

LoICC (Confirmado)

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)

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);

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);

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, CIMk. (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

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

Código do elemento:

1WNC (Não Confirmado)

1W (Confirmado)

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

Código do elemento:

HTNC (Não Confirmado)

HT (Confirmado)

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)

EXECUÇÃO

Deve ser executado isoladamente apenas 01 vez.

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);

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)

FoSqB (Base)

FoSq1 (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, CIMk 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

LoICCN (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 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
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	Danças do MINI WS do ano
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 Movement (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, CIMk) 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.

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.

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:*

- 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.*
- O salto deve ser de 1 rotação (360°): a eixo de pouso deve ser a eixo de entrada para o traveling.*
- 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.*
- 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

- 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).*
- Movimento contínuo significativo dos braços durante o número necessário de rotações.*
- Mãos entrelaçadas atrás das costas e longe delas.*
- Braços, um atrás e outro na frente como um parafuso.*
- 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

- Perna livre cruzada à frente ou atrás sob a linha do joelho (piruetas).*
- Rodas de skate livres seguradas por uma ou duas mãos.*
- 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 dessas 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 $\frac{3}{4}$ 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.

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.*
- *Salto 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*