

REGULAMENTO TÉCNICO PARA COMPETIÇÕES PATINAÇÃO ARTÍSTICA NO GELO

Data do documento: 16/04/2025

Versão: 15

Responsabilidade: Comitê Técnico de Patinação Artística no Gelo

Confederação Brasileira de Desportos no Gelo - CBDG

SUMÁRIO

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

5.	CATEGORIAS DE IDADE POR NÍVEL TÉCNICO	33
5.1	NÍVEL PRÉ-INICIANTE	33
5.2	NÍVEIS INICIANTE AO INTERMEDIÁRIO	33
5.3	NÍVEIS NOVICE ADVANCED, JUNIOR E SENIOR	34
5.4	NÍVEIS ADULTO – PRÉ-INICIANTE, INICIANTE, BRONZE, PRATA, OURO E MASTER/MASTER ELITE	34
5.5	NÍVEL ARTÍSTICO	34
6.	SISTEMA DE JULGAMENTO	34
7.	JULGAMENTO DO NÍVEL ARTÍSTICO	36
8.	TESTES DE NIVELAMENTO E CLASSIFICAÇÃO TÉCNICA DE ATLETAS	36

CONTROLE DE REVISÕES

Versão	Descrição sucinta das alterações	Revisão	Aprovação	Data
00	Emissão Inicial	Comitê Técnico da Patinação Artística	Comitê Técnico da Patinação Artística	26/04/2019
1.0	Revisão Geral e Formatação do Documento	Comitê Técnico da Patinação Artística	Matheus Figueiredo	29/04/2019
2.0	Correções e Formatação do Documento	Gabriel Karnas	Matheus Figueiredo	22/05/2019
3.0	Correções item Testes de Nivelamento e Classificação Técnica de Atletas	Comitê Técnico da Patinação Artística	Matheus Figueiredo	28/08/2019
4.0	Correções itens indicados pelo Comitê Técnico	Gabriel Karnas	Comitê Técnico da Patinação Artística	02/09/2019
5.0	Revisão Geral e Atualizações ano 2020/2021	Comitê Técnico da Patinação Artística	Matheus Figueiredo	18/02/2020
6.0	Ajustes e correções do Documento	Gabriel Karnas	Matheus Figueiredo	18/03/2020
7.0	Revisão Geral e Atualizações ano 2021/2022	Comitê Técnico da Patinação Artística	Comitê Técnico da Patinação Artística	23/06/2021
8.0	Ajustes e correções do Documento	Gabriel Karnas	Comitê Técnico da Patinação Artística	10/07/2021
9.0	Ajustes e correções do Documento	Claudia Feital	Matheus Figueiredo	13/04/2022
10.0	Ajustes e correções do Documento	Claudia Feital	Comitê Técnico da Patinação Artística	15/02/2022
11.0	Ajustes e correções do Documento	Claudia Feital	Comitê Técnico da Patinação Artística	
12.0	Ajustes e correções do Documento	Claudia Feital	Comitê Técnico da Patinação Artística	23/02/2024
13.0	Revisão Geral, ajustes e correções do Documento	Grupo de Trabalho Revisão Regulamento	Comitê Técnico da Patinação Artística	06/10/2024
13.1	Correção item 4.1.3 (Piruetas)	Gabriel Karnas	Grupo de Trabalho Revisão Regulamento	26/11/2024

14	Revisão Geral, ajustes e correções do Documento	Gabriel Karnas	Grupo de Trabalho Revisão Regulamento	18/02/2025
15	Revisão Geral, ajustes e correções do Documento	Grupo de Trabalho Revisão Regulamento	Comitê Técnico da Patinação Artística	16/04/2025

1. OBJETIVO

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

2. ABRANGÊNCIA

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

Atletas, treinadores, Entidades de Prática Desportiva (EPD) e Entidades Regionais de Administração Desportiva (ERAD), filiadas à Confederação Brasileira de Desportos no Gelo (CBDG), deverão adotar os procedimentos deste regulamento técnico para competições de patinação artística no Brasil.

A responsabilidade pela aprovação deste regulamento técnico é do Comitê Técnico de Patinação Artística no Gelo, e deve estar de acordo com as Leis vigentes do Brasil e estatuto e regulamentos do Comitê Olímpico do Brasil e Federação Internacional de Patinação Artística (*International Skating Union - ISU - [Acesso pelo site: https://www.isu.org/](https://www.isu.org/)*).

3. VISÃO GERAL DOS NÍVEIS TÉCNICOS

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

NÍVEIS DE COMPETIÇÃO

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

NÍVEIS DE ALTA PERFORMANCE (conforme regulamentação Internacional da ISU)

- Novice Advanced;
- Junior;
- Senior.

NÍVEIS ADULTO DE COMPETIÇÃO

Sem categoria correspondente ISU:

- Adulto Pré-iniciante (não existe categoria correspondente ISU);
- Adulto Iniciante (não existe categoria correspondente ISU);

Conforme regulamentação Internacional ISU:

- Adulto Bronze;
- Adulto Prata;
- Adulto Ouro;
- Adulto Master;
- Adulto Master Elite.

NÍVEIS ARTÍSTICOS

Todos os atletas de todas as idades podem participar, mesmo que também participem dos níveis técnicos.

- Nível Artístico Showcase;
- Nível Artístico de Competição.

O período máximo por nível não ISU (Pré-iniciante, Iniciante, Pré-básico, Básico, Juvenil e Intermediário) será de 2 anos, com início a contar a partir da temporada 2025.

4. ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS POR NÍVEL TÉCNICO:

Glossário:

- Step Sequence: Uma sequência de passos onde os níveis de dificuldade ISU serão aplicados. A sequência de passos deve cobrir toda a superfície do gelo do comprimento da pista e deve incluir viradas e passos (*turns* e *steps*), bem como pode incluir movimentos de corpo ("*body movements*") que utilizem movimentos nos planos alto, médio e baixo;
- Choreo Sequence: Uma sequência coreográfica com valor fixo. Obrigatória a utilização de, no mínimo 02 elementos coreográficos, claramente visíveis, como: *Spirals*, *Ina Bauers*, *Hydroblading* etc. Estes elementos devem ser unidos por viradas e passos (*steps* e *turns*), usando movimentos de corpo plano alto, médio e baixo ("*body movements*").
- Combo Spin: Uma Combinação, sem entrada *Fly*, com apenas uma troca de pé. Todas as 3 posições de spin são obrigatórias (*upright*, *sit* e *Camel*) nesta combinação. Lembrando que deve ter no mínimo 2 voltas em cada posição.
- Fly Spin: Um spin com entrada saltada, sem mudança de pé ou posição. O nome do giro voador corresponde à sua posição de aterrissagem.
- GOE (Grade of Execution): Nota de execução.
- Combo Spin (CoSP) ou Change Combo Spin (CCoSP): uma combinação de giros que envolve mudança de posição, pés ou ambos;
- Jump Combination: Em uma combinação de saltos, o pé de aterrissagem de um salto é o pé de impulsão do próximo salto. Uma volta completa no gelo entre os saltos (o pé livre pode tocar o gelo, mas sem transferência de peso) mantém o elemento dentro da estrutura da definição de uma combinação de saltos.
- PROP: Qualquer item usado por um patinador durante sua apresentação para melhorar a expressão artística ou o aspecto narrativo de sua rotina.

NÍVEIS DE COMPETIÇÃO

4.1.1 NÍVEL PRÉ-INICIANTE

Duração do Programa Livre: Máximo 1:40 min

ELEMENTOS:

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

- Pirueta em um pé (min 3 voltas);
- *Bunny Hop*;
- *Lunge*;
- *Spiral* de FRENTE COM FIO (conta apenas quando a perna livre está acima do nível do quadril e o fio deve ser executado de forma clara e visível);
- *Spiral* de COSTAS COM FIO (conta apenas quando a perna livre está acima do nível do quadril e o fio deve ser executado de forma clara e visível);
- *Mazurka*;
- *Shoot the duck* (conta apenas quando a perna de patinação é paralela ao gelo);
- Agachamento com os dois pés no gelo. (Mínimo joelhos em 90°);
- *Ballet Jump*;
- *Half Flip*;
- *Forward Inside Pivot* (mínimo 1 Volta);
- *Backward Outside Pivot* (mínimo de 1 volta);
- *Inna-Bauer*;
- *Spread Eagle*.

SEQUÊNCIA DE PASSOS

Obrigatória a execução de uma Sequência de Passos:

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

Observações para este nível:

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

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

- *Skating Skills, Presentation e Composition.*

4.1.2 NÍVEL INICIANTE

Duração do programa livre: Máximo 2:00.

SALTOS:

Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

- Apenas duas combinações de salto com apenas 2 saltos em cada.
- Cada combinação equivale a um elemento.
- Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho e uma vez em combo. Sequências de saltos são permitidas (Unicamente se permite uma sequência de saltos). São permitidos dois combos ou um combo + uma sequência.

Saltos Permitidos:

- *Euler;*
- *½ Lutz;*
- *Waltz;*
- *Stag;*
- *Salchow;*
- *Toe Loop;*
- *Split Jump* (Elemento validado acima de 90 graus de abertura e com landing de costas).

PIRUETAS:

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

- As duas piruetas devem ter um mínimo de 3 voltas. Não é permitido repetir uma pirueta de mesma nomenclatura.

- *Upright Spin*: a perna de base é de livre escolha do patinador (pode ser executado o back spin). Troca de pé é permitido. Aplicam-se os níveis atuais de ISU de dificuldade.
- *Layback* (Em combo não é permitido).
- *Biellmann Spin* é uma variação difícil de *upright*, porém é permitida.

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

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:

Obrigatória a execução de uma Sequência Coreográfica:

- Uma sequência coreográfica com valor fixo.
- Obrigatória a utilização de, no mínimo, 02 elementos coreográficos CLARAMENTE VISÍVEIS, como: *Spirals*, *Ina Bauers*, *Hydroblading* etc. Estes elementos devem ser unidos por viradas e passos (steps e turns).
- Obrigatória a utilização de movimentos de corpo ("*body movements*") de pelo menos 2 dos planos: plano alto (acima da faixa dos 90° em relação ao corpo), médio (na faixa dos 90° em relação ao corpo), e/ou baixo (abaixo dos 90° em relação ao corpo).

Observações para este nível:

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

Dentro da *Choreo Sequence*, caso os 2 (dois) elementos coreográficos obrigatórios sejam realizados em diferentes planos (alto, médio e baixo), esta receberá bonificação de 1.0 ponto.

4.1.3 NÍVEL PRÉ-BÁSICO:

Duração do Programa Livre: Máximo 2:20.

SALTOS:

Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

- AXEL NÃO É PERMITIDO.
- Apenas 2 Combos Permitidos, com dois saltos em cada.
- Cada combinação equivale a um elemento.

- Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho e uma vez em combo. Sequências de saltos são permitidas. São permitidos dois combos ou um combo mais uma sequência.

Saltos permitidos:

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

PIRUETAS:

Obrigatória a execução de 2 piruetas.

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

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

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

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:

Obrigatória a execução de uma Sequência Coreográfica:

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

Observações para este nível:

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

4.1.4 NÍVEL BÁSICO:

Duração do Programa Livre: Máximo 2:40 minutos.

SALTOS:

Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

- TODOS OS SINGLES, SENDO UM *SINGLE AXEL* OBRIGATÓRIO. No caso de NÃO ser executado ao menos um *axel*, será penalizado com 2 (dois) pontos a menos no total. Não é permitido salto inglês "*Waltz Jump*".
- Apenas 3 Combos Permitidos, dos quais um pode ser um combo de três saltos. Cada combinação equivale a um elemento.
- Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho e uma vez em combo. Sequências de saltos são permitidas.
- São permitidos três combos ou dois combos mais uma sequência.

Salto permitido:

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

PIRUETAS:

Obrigatória a execução de 2 piruetas:

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

- *Layback* e *Biellman* são permitidos neste nível. Conforme regra ISU, o *Biellmann spin* só é validado se executado após 8 voltas do *Layback spin*.

Obrigatória a execução de uma Sequência de Passos:

- Uma sequência de passos onde os níveis de dificuldade ISU serão aplicados.
- A sequência de passos deve cobrir toda a superfície do gelo DO COMPRIMENTO DA PISTA, deve incluir viradas e passos para ambos os lados (*turns* e *steps*), bem como pode incluir movimentos de corpo ("*body movements*") que utilizem movimentos nos planos alto, médio e baixo.

Observações para este nível:

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

4.1.5 NÍVEL JUVENIL

Duração do Programa Livre: Máximo 2:50 minutos.

SALTOS

Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

- DOIS saltos duplos a escolher entre: *Double Salchow*, *Double Toe Loop* ou *Double Loop*. No caso de NÃO ser executado ao menos um salto duplo, será penalizado com 2 (dois) pontos a menos no total.
- Um *Single Axel* é obrigatório. No caso de NÃO ser executado ao menos um *axel*, será penalizado com 2 (dois) pontos a menos no total. Não é permitido salto inglês "*Waltz Jump*".
- Apenas 3 Combos permitidos, dos quais um pode ser um combo de três saltos. No caso de 3 combinações, a combinação com os 3 saltos pode ser exclusivamente de singles (1+1+1).
- Sequência de saltos com 2 ou 3 saltos são permitidas.
- NÃO É PERMITIDO COMBO COM 2 DUPLOS SEGUIDOS, independentemente de ser um combo com 2, ou com 3 saltos.
- No combo de 3 saltos, só pode ser executado um salto duplo, os demais devem ser saltos simples.
- Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho, e uma vez em combo.

Saltos permitidos:

- 1 *Salchow*;
- 1 *Toe Loop*;
- 1 Eu (só é pontuado quando usado em combinações entre dois saltos listados);
- 1 *Loop*;
- 1 *Flip*;
- 1 *Lutz*;
- 1 *Axel*;
- 2 *Salchow*;
- 2 *Toe loop*;
- 2 *Loop*.

PIRUETAS:

Obrigatória a execução de 2 piruetas:

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

Obrigatória a execução de uma Sequência de Passos:

- Uma sequência de passos onde os níveis de dificuldade ISU serão aplicados.
- A sequência de passos deve cobrir toda a superfície do gelo DO COMPRIMENTO DA PISTA e deve incluir viradas e passos (*turns* e *steps*), bem como pode incluir movimentos de corpo ("*body movements*") que utilizem movimentos nos planos alto, médio e baixo.

Observações para este nível:

- Os elementos dos níveis anteriores serão considerados transições ou coreografia, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.

- *Euller* (exceto quando executado entre saltos de um combo), *half Flip* e *half Lutz*, *split*, *Stag* será considerado como transições, não elementos.

4.1.6 NÍVEL INTERMEDIÁRIO – Programa Curto e Longo

PROGRAMA CURTO:

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

SALTOS:

Obrigatória a execução de elementos de 3 saltos:

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

PIRUETAS:

Obrigatória a execução de duas piruetas:

- Uma pirueta deve ser *Fly Sit* ou *Fly Change Sit*, com apenas uma troca de pé.
- Uma Combinação, sem entrada *Fly*, com apenas uma troca de pé. Todas as 3 posições de piruetas são obrigatórias (*upright*, *sit* e *Camel*) nesta combinação. Lembrando que deve ter no mínimo 2 voltas nas 3 posições (cada uma das 3 posições).
- Piruetas devem ser de diferente abreviação, não podendo repetir a mesma pirueta.
- Níveis atuais de dificuldade da ISU serão aplicados.
- *Layback* e *Biellmann Spin* são permitidos. Conforme regra ISU, o *Biellmann spin* só é validado se executado após 8 voltas do *Layback spin*.
- Piruetas, de mesma posição com troca de pé, deverão ter no mínimo 3 voltas em cada pé.

Obrigatória a execução de uma Sequência de Passos:

- Uma sequência de passos onde os níveis de dificuldade ISU serão aplicados.
- A sequência de passos deve cobrir toda a superfície do gelo DO COMPRIMENTO DA PISTA e deve incluir viradas e passos (turns e steps), bem como pode incluir movimentos de corpo (“body movements”) que utilizem movimentos nos planos alto, médio e baixo.

PROGRAMA LONGO:

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

SALTOS:

Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

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

Saltos permitidos:

- 1 e/ou 2 *Salchow*
- 1 e/ou 2 *Toe Loop*
- 1 e/ou 2 *Loop*
- 1 e/ou 2 *Flip*
- 1 e/ou 2 *Lutz*
- 1 *Axel* e ou 2 *Axel*

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

PIRUETAS:

Obrigatória a execução de 3 piruetas:

- Um Combo *Spin* (combinação de piruetas) com ou sem entrada saltada (“fly”), e com ou sem troca de pé. Uma pirueta de 1 posição com mudança de pé sem entrada saltada (“fly”).
- Uma pirueta de 1 posição sem mudança de pé com entrada saltada (“fly”).
- Spins de 1 posição básica: sem troca de pé deverão ter no mínimo 3 voltas no total; com troca de pé, deverão ter no mínimo 2 voltas em cada pé e em cada variação.

Níveis atuais de dificuldade e regras da ISU serão aplicados.

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:

Obrigatória a execução de uma Sequência Coreográfica:

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

Observações para este nível:

- Os elementos dos níveis anteriores serão considerados transições ou coreografia, NÃO SERÃO CONSIDERADOS ELEMENTOS PARA ESTE NÍVEL E, PORTANTO, NÃO SERÃO PONTUADOS COMO TAIS.

4.1.7 NÍVEIS COM REGULAMENTAÇÃO ISU

Para os níveis que seguem a regulamentação ISU (Novice, Junior e Sênior), a consulta sobre os elementos obrigatórios dos níveis deve ser realizada diretamente no site oficial, por meio da página: [Inside ISU](#), em suas respectivas categorias e comunicações mais recentes.

Ressaltamos ainda que, documentos complementares, como por exemplo Regulações Especiais (“Special Regulations”), podem ser consultados diretamente no site a fim de maiores esclarecimentos sobre os programas.

4.2 NÍVEIS ADULTO DE COMPETIÇÃO

4.2.1 NÍVEL ADULTO PRÉ-INICIANTE

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

ELEMENTOS:

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

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

SEQUÊNCIA DE PASSOS

Obrigatória a execução de uma Sequência de Passos:

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

Observações para este nível:

- No nível Adulto Pré-Iniciante, todos os elementos, incluindo a sequência de passos, têm um valor fixo de 0.5. Isso pode aumentar ou diminuir dependendo do GOE.
- No nível Adulto Pré-Iniciante, deverão ser executados 7 (sete) elementos a escolher entre os permitidos mais uma sequência de passos;
- Para o nível Adulto Pré-Iniciante:
 - a) Nenhum elemento poderá ser repetido. Qualquer elemento repetido será ignorado e não terá valor;
 - b) Saltos de uma volta, não são permitidos;

- c) Elementos de níveis superiores não são permitidos. *Crossovers, inside three turns, mohawks*, etc, são permitidos neste nível e são considerados transições e não elementos.

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

- *Skating Skills, Presentation e Composition.*

4.2.2 NÍVEL ADULTO INICIANTE

Duração do programa livre: Máximo 2:00 min.

SALTOS:

Obrigatória a execução de 5 elementos de salto:

- Apenas duas combinações de salto com apenas 2 saltos em cada.
- Cada combinação equivale a um elemento.
- Cada salto só pode ser repetido duas vezes: uma vez sozinho e uma vez em combo ou sequência.

Saltos Permitidos:

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

2 PIRUETAS:

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

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

SEQUÊNCIA COREOGRÁFICA:

Obrigatória a execução de 1 sequência coreográfica:

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

Observação para este nível:

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

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

4.2.3 NÍVEIS ADULTO BRONZE, PRATA, OURO, MASTER E MASTER ELITE

Para os níveis "Adulto" que seguem a regulamentação ISU (Bronze, Prata, Ouro, Master e Master Elite), a consulta sobre os elementos obrigatórios dos níveis deve ser realizada diretamente no site oficial, por meio da página: [Adult Skating ISU](#), em suas respectivas categorias e comunicações mais recentes.

Ressaltamos ainda que, documentos complementares, como por exemplo Regulações Especiais ("Special Regulations"), podem ser consultados diretamente no site a fim de maiores esclarecimentos sobre os programas.

4.3 NÍVEL ARTÍSTICO

4.3.1 NÍVEL ARTÍSTICO SHOWCASE

Duração do programa: Máximo 2:30 min.

Dividida em:

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

ESPECIFICAÇÕES PARA O NÍVEL ARTÍSTICO SHOWCASE:

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

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

- Obrigatório a utilização de, no mínimo, um PROP. PROP’S DEVEM SER ADEREÇOS SEPARADOS DO FIGURINO (CARACTERIZAÇÃO) E NÃO DEVEM SER PARTE CENÁRIO, ROUPA, OU O PRÓPRIO CENÁRIO. PROPs Devem fazer parte da integração da coreografia, e devem ser utilizados de forma a fazer parte dos movimentos. No caso da não utilização do PROP, haverá uma penalização de –5 pontos.
- Obrigatória a utilização do PROP. por pelo menos 30 segundos consecutivos durante a execução da coreografia. O não uso durante esse tempo estipulado, gera uma penalização de 2.0 pontos
- Proibida a utilização como PROPS de:
 - Trampolins ou qualquer instrumento que permita a assistência durante saltos;
 - armas (reais ou não) e equipamentos que produzam sons de armas;
 - uso de cigarro, gelo seco, líquidos, animais, máquinas de bolha de sabão, ou substâncias que possam contaminar o gelo;
 - espelhos ou objetos de vidro e/ou cortantes que possam quebrar e possam atingir a integridade do gelo;
 - elementos de luz e/ou piscantes;
- Permitida a utilização de música com ou sem vocal.

Observação para este nível:

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

Cada queda acarretará na dedução de 1 ponto.

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

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

4.3.2 NÍVEL ARTÍSTICO DE COMPETIÇÃO

Duração do programa: Máximo 2:30 min.

Dividida em:

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

ESPECIFICAÇÕES PARA O NÍVEL ARTÍSTICO DE COMPETIÇÃO:

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

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

- Obrigatório a utilização de, no mínimo, um PROP. PROP’S DEVEM SER ADEREÇOS SEPARADOS DO FIGURINO (CARACTERIZAÇÃO) E NÃO DEVEM SER PARTE CENÁRIO, ROUPA, OU O PRÓPRIO CENÁRIO. PROPs Devem fazer parte da integração da coreografia, e devem ser utilizados de forma a fazer parte dos movimentos.
- No caso de não utilização do PROP receberá uma penalização de –5 pontos;
- Obrigatória a utilização do PROP. por pelo menos 30 segundos consecutivos durante a execução da coreografia. O não uso durante esse tempo estipulado, gera uma penalização de 2.0 pontos
- Proibida a utilização como PROPS:

Trampolins ou qualquer instrumento que permita a assistência durante saltos;

armas (reais ou não) e equipamentos que produzam sons de armas;

uso de cigarro, gelo seco, líquidos, animais, máquinas de bolha de sabão, ou substâncias que possam contaminar o gelo;

espelhos ou objetos de vidro e/ou cortantes que possam quebrar e possam atingir a integridade do gelo;

elementos de luz e/ou piscantes;

- Permitida a utilização de música com ou sem vocal.

Elementos obrigatórios:

- Obrigatória execução de 2 a 5 elementos de salto. Todos os singles + Waltz jump são permitidos,
- Obrigatória execução de 2 a 3 elementos de giro (spin), que sejam executados com 1 ou 2 pés e que contenham, no mínimo, 3 voltas completas;
- A não execução do mínimo dos elementos obrigatórios acarretará uma dedução de -3.0 pontos.

Observação para este nível:

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

Cada queda acarretará na dedução de 1 ponto.

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

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

5. CATEGORIAS DE IDADE POR NÍVEL TÉCNICO

5.1 NÍVEL PRÉ-INICIANTE

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

Idade concluída até o dia 1º de julho do ano da competição.

5.2 NÍVEIS INICIANTE AO INTERMEDIÁRIO

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

Idade concluída até o dia 1º de julho do ano da competição.

5.3 NÍVEIS NOVICE ADVANCED, JUNIOR E SENIOR

Regra ISU: o aniversário deve ser anterior a 1º de Julho de 2025.

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

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

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

Idade concluída até o dia 1º de julho do ano da competição.

5.5 NÍVEL ARTÍSTICO

- E = 8 anos ou menos
- D = 9 - 12 anos
- C = 13 - 19 anos

- B = 20 - 29 anos
- A = 30 anos ou mais

Idade concluída até o dia 1º de julho do ano da competição.

6. SISTEMA DE JULGAMENTO

Níveis técnicos e elementos serão julgados de acordo com o novo sistema de julgamento da ISU – IJS (*International Judging System*).

PARÁGRAFO ÚNICO: O NÍVEL ARTÍSTICO SHOWCASE SERÁ JULGADO SOMENTE POR COMPONENTES (*Skating Skills, Performance e Composition*). O NÍVEL ARTÍSTICO COMPETIÇÃO SERÁ JULGADO APENAS POR COMPONENTES TAMBÉM, NO ENTANTO, DEVE SEGUIR AS DIRETRIZES TAMBÉM DE CAMPEONATO NO QUE TANGE À VESTIMENTA, MAQUIAGEM E COREOGRAFIA.

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

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

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

As deduções serão julgadas da seguinte forma:

DEDUÇÕES POR QUEDA:

- Deduções por Quedas de Pré-iniciante até Advanced Novice: - 1,0 por queda;
- Deduções para Quedas para Junior: -1.0 por queda;
- Deduções para Quedas para Senior: Regra ISU;
 - De uma a duas quedas: - 1.0 por queda;
 - Na terceira e quarta queda: - 2.0 por queda;
 - A partir da quinta queda: - 3.0 por queda.
- Deduções para Quedas nível Adulto: Regra ISU;
 - Ouro, Master e Master Elite: -1.0 por queda
 - Prata e Bronze: -0.5 por queda
- Deduções por queda Nível Artístico Showcase e Competição: -1.0 por queda

7. JULGAMENTO DO NÍVEL ARTÍSTICO

- Os eventos artísticos consistem em programas de patinação, julgados com base apenas nos componentes do programa:
 - *Skating Skills*;
 - *Performance*;
 - *Composition*.
- Os pontos para cada componente são multiplicados por um fator de 2.5;
- O programa artístico consiste em uma variedade de movimentos de patinação selecionados por seu valor em demonstrar habilidade e qualidade de patinação;
- Patinadores serão julgados em sua capacidade de interpretar a música e desenvolver um tema através de sua patinação e utilização de, pelo menos, um PROP
- Em ambos os Níveis Artísticos (Showcase e Competição), não haverá nota técnica. No entanto, no nível Competição, elementos técnicos obrigatórios são listados.

8. TESTES DE NIVELAMENTO E CLASSIFICAÇÃO TÉCNICA DE ATLETAS

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