

**ASSOCIAÇÃO DE PATINAGEM DO PORTO**



**Regulamento Técnico**  
**Abertos e Torneios**  
**Districtais de**  
**Patinagem Artística**

**\* Época 2026 \***

**Versão 1**

# ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b> .....	<b>2</b>
<b>I – INTRODUÇÃO</b> .....	<b>3</b>
<b>II – OPENS APP</b> .....	<b>4</b>
Finalidade .....	4
<b>Competições Iniciação</b> .....	<b>5</b>
Iniciação (Divisão Básica) .....	5
Iniciação (Divisão Intermédia) .....	6
<b>Avaliação e Orientações do Ajuizamento nas Competições de Iniciação</b> .....	<b>7</b>
Apresentação do Sistema de Ajuizamento .....	7
Explicação e Critérios de Validação dos Elementos Técnicos .....	8
Qualidade dos Elementos Técnicos (QOE) .....	11
Qualidade de Patinagem e Qualidade da Execução da Coreografia .....	14
Deduções .....	15
Tabela 1 – Valores dos Elementos Técnicos.....	19
<b>Competições Patinagem Livre</b> .....	<b>21</b>
Patinagem Livre (Divisão Básica) .....	21
Patinagem Livre (Divisão Intermédia) .....	25
<b>Avaliação e Orientações do Ajuizamento nas Competições de Patinagem Livre</b> .....	<b>28</b>
Apresentação do Sistema de Ajuizamento .....	28
Explicação e Critérios de Validação dos Elementos Técnicos .....	29
Qualidade dos Elementos Técnicos (QOE) .....	29
Componentes.....	32
Deduções .....	32
<b>Competições Pares Artísticos</b> .....	<b>33</b>
<b>Avaliação e Orientações do Ajuizamento nas Competições de Pares Artísticos</b> .....	<b>35</b>
Apresentação do Sistema de Ajuizamento .....	35
Explicação e Critérios de Validação dos Elementos Técnicos .....	35
Qualidade dos Elementos Técnicos (QOE) .....	36
Componentes.....	36
Deduções .....	36
<b>Competições Solodance</b> .....	<b>37</b>
<b>Competições Pares de Dança</b> .....	<b>38</b>
<b>Avaliação e Orientações do Ajuizamento nas Competições de Solodance e Pares de Dança</b> .....	<b>39</b>
Apresentação do Sistema de Ajuizamento .....	39
Explicação e Critérios de Validação dos Elementos Técnicos .....	39
Qualidade dos Elementos Técnicos (QOE) .....	42
Componentes.....	44
Deduções .....	44
<b>III – TORNEIO ABERTURA ROLLART</b> .....	<b>45</b>
Finalidade .....	45
Duração dos Programas, Requisitos de Participação e Conteúdo Técnico.....	45
<b>IV – TORNEIO ENCERRAMENTO ROLLART</b> .....	<b>45</b>
Finalidade .....	45
Duração dos Programas, Requisitos de Participação e Conteúdo Técnico.....	45

## I – INTRODUÇÃO

Tendo em vista o desenvolvimento técnico-desportivo da modalidade de Patinagem Artística no âmbito da nossa Associação, o Comité Técnico-Desportivo de Patinagem Artística (CTD-PA) e a Comissão Técnica de Ajuizamento e Cálculo para a Patinagem Artística (CTAC-PA) desenvolveram, ao longo de 2025, um trabalho conjunto e articulado com vista à modernização das provas até então designadas por “Opens”.

Tratando-se de uma alteração estrutural, necessária e, em certa medida, disruptiva, este processo não se esgotou numa primeira fase de implementação. Pelo contrário, foi sendo progressivamente ajustado e melhorado, beneficiando do contributo ativo da Comunidade Técnica da Associação, cujo envolvimento se revelou fundamental para a consolidação do novo modelo.

Já em 2026, e dando continuidade a este trabalho colaborativo, o CTD-PA e a CTAC-PA procederam a novos ajustamentos, com o objetivo de compatibilizar de forma mais eficaz diferentes vertentes da gestão desportiva, bem como de otimizar determinadas componentes técnicas das provas, assegurando maior coerência, eficiência organizativa e qualidade técnico-competitiva.

A título exemplificativo, apresentam-se de seguida algumas das principais alterações introduzidas no âmbito da reorganização e otimização das provas:

### - Provas de Iniciação:

A APP passará a organizar exclusivamente provas de Iniciação – Divisão Intermédia. Mantêm-se, contudo, as regras da Divisão Base, destinando-se estas à realização de torneios particulares, caso algum clube ou conjunto de clubes manifeste interesse em organizar competições nesse formato (Iniciação – Divisão Básica). Passa a ser obrigatória a apresentação, por parte dos clubes, da folha de elementos, onde deverá constar de forma clara o roteiro de exercícios que o atleta pretende executar na respetiva prova. Esta medida visa reforçar a transparência, a uniformização de critérios e a correta aplicação do sistema de avaliação.

### - Patinagem Livre:

Na disciplina de Patinagem Livre, optou-se por adotar como referência o Regulamento Promocional da World Skate, com a introdução de ligeiras adaptações, de modo a tornar mais intuitiva e coerente a aplicação do sistema de avaliação RollArt. Esta opção permite evitar a coexistência de múltiplos modelos de avaliação, que dificultam a aplicação e interpretação das regras, contribuindo, assim, para a redução de erros de julgamento e para uma maior aproximação à verdade desportiva.

### - Pares Artísticos:

Na disciplina de Pares Artísticos passa a existir apenas uma divisão competitiva, seguindo igualmente o Regulamento Promocional da World Skate. Por razões de progressão técnica e pedagógica, foi adotada a Divisão Base prevista nesse regulamento.

### - Dança:

Na disciplina de Dança procedeu-se à atualização das danças obrigatórias, bem como à introdução de pequenas alterações, resultantes da análise crítica efetuada à época desportiva anterior, visando uma maior adequação ao nível competitivo atual.

## II – OPENS APP

### Finalidade

O Circuito Distrital de Opens APP, ajuizado com os sistemas DreamRoll e Rollart, destina-se exclusivamente aos atletas da APP que não participem, na mesma época desportiva e na mesma especialidade, nas seguintes Provas: Torneio de Abertura Distrital, Opens Nacionais, Campeonato Distrital, Campeonato Nacional, Campeonato Nacional de 2ª Divisão, Torneio de Encerramento, Torneio Distrital de Benjamins e Torneio Nacional de Benjamins.

Permite-se que os atletas iniciem o seu percurso no Circuito Distrital e durante a época transitem para o Circuito Nacional. no entanto, uma vez no circuito nacional, não poderão voltar aos Opens Associativos.

O Open Final, destinado aos cinco (5) melhores atletas de cada competição, será igualmente ajuizado através dos sistemas de avaliação DreamRoll e RollArt. O apuramento dos atletas para o Open Final será efetuado com base na melhor Pontuação Total obtida nos Opens correspondentes à respetiva especialidade e escalão.

As vagas de acesso não têm carácter nominal, sendo atribuídas aos atletas que, em cada competição, ocupem efetivamente as cinco primeiras posições da classificação geral, de acordo com os resultados obtidos. Este procedimento encontra-se em conformidade com o disposto no artigo 21.º do Regulamento Geral para a Patinagem Artística da Associação de Patinagem do Porto – época 2026.

As competições do género Feminino serão divididas por ano de nascimento, até ao escalão de Cadetes, em escalão A (1º ano do escalão) e escalão B (2º ano do escalão). No género Masculino e a partir do escalão de Cadetes no género Feminino os escalões seguem a distribuição de idades definida pela WorldSkate (WS), para o ano em vigor. Haverá uma separação entre as diferentes especialidades (Iniciação, Patinagem Livre, Pares Artísticos, Solo Dance e Pares de Dança) consoante os Requisitos de Acesso que os atletas possuem.

É permitido aos atletas iniciarem o seu percurso na especialidade de Iniciação e durante a época transitar para as outras especialidades, mas, uma vez transitados, não poderão voltar a competir na especialidade Iniciação e as pontuações obtidas na especialidade de Iniciação não serão contabilizados para o apuramento do Open Final. No caso dos atletas que iniciem o seu percurso na Divisão Básica da sua especialidade (Patinagem Livre) e tenham condições para avançar para a Divisão Intermédia, a pontuação obtida na Divisão Básica será mantida e contabilizada para o apuramento do Open Final.

## Competições Iniciação

### Iniciação (Divisão Básica)

Escalão	Duração dos Programas	Requisitos de Participação
<b>Iniciação</b> <b>Benjamins</b> <b>Infantis</b> <b>Iniciados</b> <b>Cadetes</b> <b>Juvenis</b> <b>Juniores</b> <b>Seniores</b>	<b>1'45'' ± 10''</b>	<b>Aprovação no Nível 1 de Iniciação</b>

**NOTA:** A APP em 2026 não vai realizar provas desta Divisão Básica, podendo os clubes organizar nos seus torneios/Provas. Apenas será permitida a participação, nesta divisão, dos atletas que ainda não tenham completado o Nível 4 de Iniciação.

ESCALÃO	CONTEÚDO TÉCNICO
<b>Iniciação</b> <b>Benjamins</b> <b>Infantis</b> <b>Iniciados</b> <b>Cadetes</b> <b>Juvenis</b> <b>Juniores</b> <b>Seniores</b>	<p>Apenas serão permitidos e contabilizados os Elementos Técnicos, constantes no Guia Normativo, <b>até ao Nível 3 de Iniciação</b> (inclusive).</p> <p>Em relação aos <u>Elementos de Posição de Patinagem</u>, apenas é permitida a <b>repetição de 2 Posições de Patinagem</b>, desde que a sua <u>2ª execução seja na direção ou sentido opostos</u> (ex: se o atleta executa um carrinho num pé em deslocamento para a frente, a repetição deverá ser executada em deslocamento para trás), ver explicação no capítulo Avaliação e Orientações do Ajuizamento. Os diferentes elementos poderão ser apresentados isoladamente ou em combinação, com deslocamento para a frente ou para trás.</p> <p>Em relação aos <u>Elementos de Salto</u>, estes devem ser apresentados conforme o estipulado no Guia Normativo em relação à sua execução e ao número de saltos, ver também explicação no capítulo Avaliação e Orientações do Ajuizamento.</p> <p>Poderão ser executados <b>7 elementos no total do programa</b> distribuídos da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>4 Elementos de Posição de Patinagem</b>, <u>máximo 1 Combinação de Posições</u>, com <u>máximo 3 Posições</u>;</li> <li>• <b>2 Elementos de Salto</b>, <u>diferentes entre si</u>;</li> <li>• <b>1 Sequência Artística</b>, <u>máximo nível 2 e 20 segundos</u>, conforme explicação no capítulo Avaliação e Orientações do Ajuizamento;</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Não existem exercícios obrigatórios!</b></p>

## Iniciação (Divisão Intermédia)

Escalão	Duração dos Programas	Requisitos de Participação
<b>Iniciação</b> <b>Benjamins</b> <b>Infantis</b> <b>Iniciados</b> <b>Cadetes</b> <b>Juvenis</b> <b>Juniores</b> <b>Seniores</b>	<b>2'00'' ± 10''</b>	<b>Aprovação no Nível 3 de Iniciação</b>

**NOTA:** Apenas será permitida a participação, nesta divisão, dos atletas que ainda não tenham completado o Nível 5 de Iniciação (Iniciação a Infantis) e Nível 1 da Especialidade de Patinagem Livre e/ou Solo Dance (Iniciados a Seniores) até à realização do 1º Open. No caso de o atleta alcançar esse Nível durante a época de 2026, poderá transitar para a divisão seguinte ou manter-se nesta divisão até ao final da época.

Escalão	CONTEÚDO TÉCNICO
<b>Iniciação</b> <b>Benjamins</b> <b>Infantis</b> <b>Iniciados</b> <b>Cadetes</b> <b>Juvenis</b> <b>Juniores</b> <b>Seniores</b>	<p>Apenas serão permitidos e contabilizados os Elementos Técnicos, constantes no Guia Normativo, <b>até ao Nível 5 de Iniciação</b> (inclusive).</p> <p>Em relação aos <u>Elementos de Posição de Patinagem</u>, apenas é permitida a <b>repetição de 1 Posição de Patinagem</b>, desde que a <u>2ª execução seja na direção oposta ou sentido opostos</u> (<i>ex: se o atleta executa um carrinho num pé em deslocamento para a frente, a repetição deverá ser executada em deslocamento para trás</i>), ver explicação no capítulo Avaliação e Orientações do Ajuizamento. Os diferentes elementos poderão ser apresentados isoladamente ou em combinação, com deslocamento para a frente ou para trás. A Posição “Águia” poderá ser executada isoladamente ou em combinação.</p> <p>Em relação aos <u>Elementos de Salto</u>, estes devem ser apresentados conforme o estipulado no Guia Normativo em relação à sua execução e ao número de saltos, ver também explicação no capítulo Avaliação e Orientações do Ajuizamento.</p> <p>Em relação aos <u>Elementos de Pião</u>, apenas será permitida a <b>repetição de 1 Posição de Pião</b>, desde que <u>uma seja executada isoladamente e outra em combinação</u>, ver explicação no capítulo Avaliação e Orientações do Ajuizamento.</p> <p>Poderão ser executados <b>8 elementos no total</b> do programa distribuídos da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>3 Elementos de Posição de Patinagem</b>, <u>máximo 1 Combinação de Posições</u>, com <u>máximo 3 Posições</u>;</li> <li>• <b>2 Elementos de Salto</b>, <u>diferentes entre si</u>;</li> <li>• <b>2 Elementos de Pião</b>, <u>máximo 1 combinação de piões</u>, com <u>máximo 2 posições</u>;</li> <li>• <b>1 Sequência Artística</b>, <u>máximo nível 4 e 30 segundos</u>, conforme explicação no capítulo Avaliação e Orientações do Ajuizamento;</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Não existem exercícios obrigatórios!</b></p>

# Avaliação e Orientações do Ajuizamento nas Competições de Iniciação

## Apresentação do Sistema de Ajuizamento

O Sistema de Ajuizamento a ser utilizado nas Competições de Iniciação será o DreamRoll, conforme explicitado anteriormente. O Sistema DreamRoll é operacional com um Painel de Oficiais de Ajuizamento constituído por 1 Data Operator (DO), 1 Juiz Árbitro (JA) e com 2-5 Juizes de Cotação/Qualidade (JC). Neste sistema, o JA, para além das funções previstas no Regulamento Geral da Patinagem Artística da FPP, também ficará responsável por chamar os elementos técnicos apresentados pelos atletas no decorrer da prova, de modo que o DO possa inseri-los no software.

Assim que o número máximo de elementos por “família” de exercício ou por programa for atingido, todos os elementos apresentados em excesso serão chamados, mas não serão cotados. Estes elementos em excesso serão asteriscados (\*), ou seja, não terão qualquer valor técnico – 0 pontos. O mesmo se aplica caso haja a execução de elementos não permitidos para a categoria (Divisão Básica vs. Intermédia), os exercícios serão chamados, contarão para o número máximo de exercícios a apresentar, mas não serão cotados, havendo também a atribuição de uma dedução de 1 ponto, por execução de elementos não permitidos/ilegais. Quando o tempo máximo do programa for excedido, o Juiz Árbitro (JA) assinalará o fim do mesmo com um apito e todos os elementos técnicos executados, após este momento, não serão chamados nem cotados, sem que haja deduções por tempo, quedas ou elementos em excesso.

Com este sistema de ajuizamento, não haverá gravação das provas, pelo que não é admitido qualquer review por parte dos elementos do Painel de Oficiais.

Todos os Clubes têm de entregar, previamente à competição, uma “Folha de Elementos” dos programas dos seus atletas, onde devem assinalar a ordem dos Elementos Técnicos.

A **Pontuação Final dos Programas** resulta da seguinte fórmula: **[Nota Técnica] + [Nota de Apresentação] - [Deduções]**.

- **Nota Técnica:** resulta da soma das pontuações dos elementos técnicos apresentados e validados, com a respetiva quantificação dos QOE atribuídos pelos JC, tendo em conta a Tabela de QOE que será apresentada neste regulamento;
  - Cada elemento técnico tem um valor base, que está pré-definido no software, de acordo com a tabela de valores técnicos que consta em anexo (Tabela 1);
  - A nota técnica base é definida pela soma dos valores dos diferentes elementos que podem ser apresentados e que estão divididos nos seguintes grupos: Posições de Patinagem, Elementos de Salto, Elementos de Pião e Sequência Artística;
  - A nota técnica base poderá aumentar ou diminuir de acordo com os QOE atribuídos por cada um dos JC, ou seja, a nota técnica final do elemento é determinada por **[valor base] ± [média dos valores QOE]**;
- **Nota de Apresentação:** resulta da soma da média das 2 componentes, a Qualidade de Patinagem e a Qualidade da Execução da Coreografia;
  - As componentes serão avaliadas tendo por base a Tabela Orientadora que será apresentada neste regulamento;

A **Classificação dos Atletas** é calculada para cada Competição, tendo por base a ordenação descendente da Pontuação Final de cada atleta, ou seja, o melhor atleta será aquele que obtém a maior Pontuação Final do Programa. A **Classificação por Equipas** é calculada pela **soma aritmética das Pontuações Finais dos Programas de todos os atletas de um mesmo clube.**

## Explicação e Critérios de Validação dos Elementos Técnicos

**1. Elementos de Posição de Patinagem:** As posições podem ser realizadas com deslocamento para a frente ou para trás, em linha reta ou com rodado (exterior ou interior) e isoladas ou em combinação. Todas as tentativas de Posições serão chamadas independentemente da sua validação.

- **Posição de Patinagem Isolada:** execução de apenas 1 Posição de Patinagem durante pelo menos 3 segundos ou 10 metros.
- **Combinação de Posições de Patinagem:** execução de pelo menos 2 Posições de Patinagem, cada uma com a duração de pelo menos 3 segundos ou 10 metros.

- Serão consideradas Combinações de Posições de Patinagem aquelas que, durante a mudança de posição, o atleta apresente no máximo um impulso/troca de pé para mudança de posição ou, em alternativa, caso o atleta apresente um turn a 1 pé (3t) ou a 2 pés (Mk), com o intuito de mudar o sentido de patinagem durante este exercício, apresentando uma Combinação de Posições de Patinagem com posições em ambos os sentidos de deslocamento.

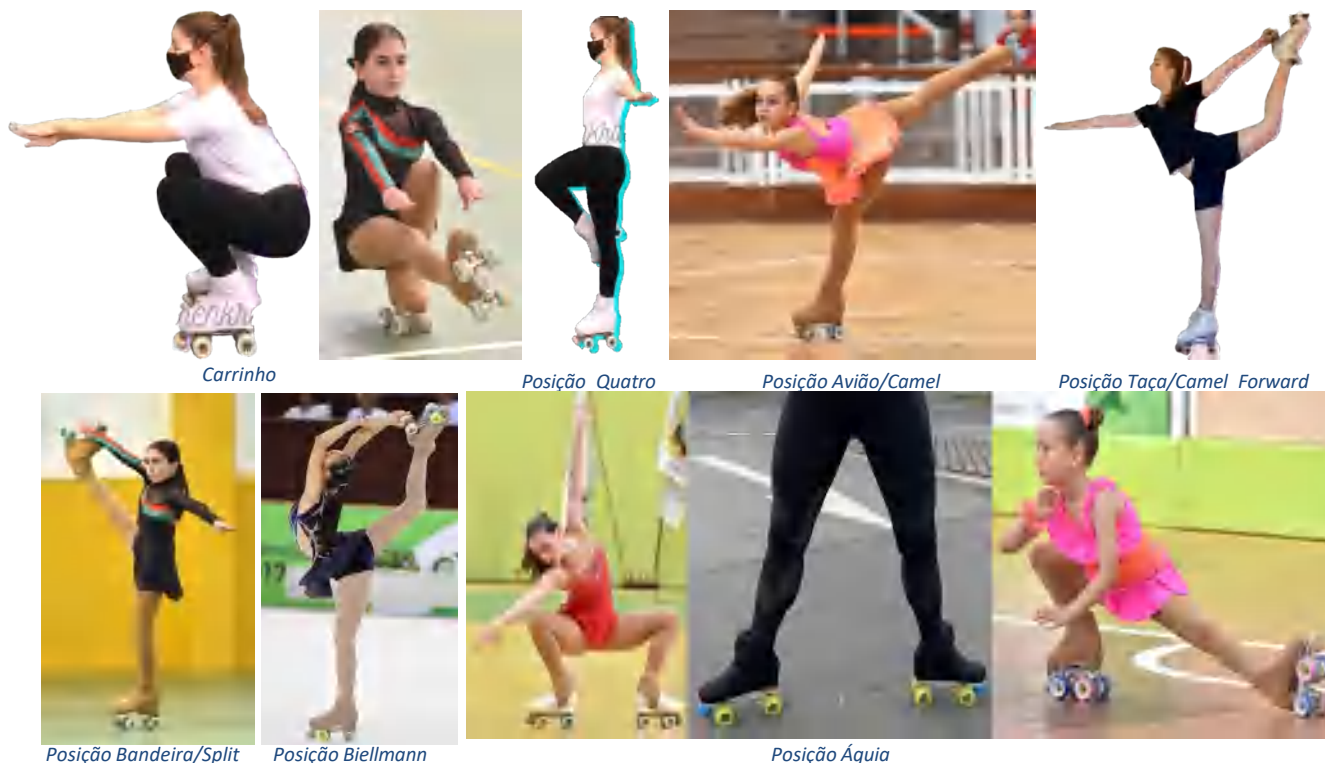
*Exemplo 1: o atleta executa um avião para a frente (pé esquerdo portador) e troca para bandeira com pé direito portador, com apenas 1 impulso;*

*Exemplo 2: o atleta executa um avião para a frente (pé esquerdo portador) e troca para avião para trás (pé direito portador) após realizar um Mohawk;*

- Caso o atleta efetue a mudança de posição com  $\geq 2$  impulsos/trocas de pé sem posições de patinagem entre elas, será considerado “Break” da Combinação de Posições, implicando que todas as posições seguintes serão asteriscadas (\*) – 0 pontos.

*Exemplo: o atleta executa um avião para a frente (pé esquerdo portador) e troca para o direito e novamente para o esquerdo para executar uma bandeira (pé esquerdo portador), neste caso, a posição bandeira será asteriscada (\*) valendo 0 pontos.*

- Será também necessário que cada uma das posições cumpra os Critérios de Validação para cada uma das Posições de Patinagem apresentadas.
- Será atribuído um QOE a cada uma das Posições de Patinagem apresentadas na Combinação de Posições de Patinagem.
- Independentemente do número de Posições de Patinagem Confirmadas na Combinação, a tentativa de Combinação de Posições de Patinagem ocupará sempre a “box” deste elemento e terá sempre pontuação base desde que haja pelo menos 1 Posição Confirmada. O mesmo se aplica no caso de “Break” na Combinação de Posições de Patinagem.
- **Posições de Patinagem a contabilizar:**
  - Posição Carrinho 2 Pés Frente e Trás (C2f e C2t) - Nível 1 Iniciação;
  - Posição Quatro Frente e Trás (4f e 4t) - Nível 1 Iniciação;
  - Posição Carrinho 1 Pé Frente e Trás (C1f e C1t) - Nível 2 Iniciação;
  - Posição Avião/Camel Frente e Trás (Af e At) - Nível 3 Iniciação;
  - Posição Taça/Camel Forward Frente e Trás (Tf e Tt) - Nível 4 Iniciação;
  - Posição Bandeira/Split Frente e Frente e Trás (Bf e Bt) - Nível 4 Iniciação;
  - Posição Águia Interior ou Exterior (Ai e Ae) - Nível 5 Iniciação;
  - Posição Biellmann Frente e Trás (Blf e Blt) - **Apenas permitido nas Competições de Iniciação Divisão Intermédia;**



## CRITÉRIOS DE VALIDAÇÃO DAS POSIÇÕES DE PATINAGEM

**Regra Geral:** Manutenção da Posição  $\geq 10$  metros ou  $\geq 3$  segundos

Posição Carrinho 2 Pés	Posição com a bacia alinhada com os joelhos ( $\sphericalangle \approx 90^\circ$ ) ou ligeiramente abaixo.
Posição Quatro	Posição com o joelho livre ao nível da bacia ( $\sphericalangle \approx 90^\circ$ ) ou ligeiramente acima.
Posição Carrinho 1 Pé	Baixar sobre o pé portador sem apoio do pé livre. Posição com a bacia alinhada com o joelho portador ( $\sphericalangle \approx 90^\circ$ ) ou abaixo.
Posição Avião/Camel	Posição com a cintura escapular, a perna livre e os ombros pelo menos ao nível da bacia ( $\sphericalangle \geq 90^\circ$ ).
Posição Taça/Camel Forward	Posição em que entre a perna portadora e a perna livre deverá existir $\sphericalangle \geq 90^\circ$ - incluindo a linha do joelho.
Posição Bandeira/Split	Posição em que entre a perna portadora e a perna livre deverá existir $\sphericalangle \geq 100^\circ$ - incluindo a linha do joelho.
Posição Águia	Posição em que os pés se encontram alinhados no mesmo plano, descrevendo uma única linha no solo.
Posição Biellmann	Posição em que o tronco, peito e ombros se encontram em direção ao eixo vertical; o pé livre, os braços e os ombros estão em direção ao eixo vertical e não para trás; o ponto de contacto entre os membros superiores e o pé livre deve estar o mais perto possível do eixo vertical, estando acima da cabeça; as costas e a perna livre devem formar um $\sphericalangle \leq 90^\circ$ .

**2. Elementos de Salto:** Todos as tentativas de Saltos serão chamadas.

- Nas Competições de Iniciação (Divisão Básica e Intermédia) não será permitida a repetição dos Elementos de Salto apresentados, ou seja, todos os Elementos deverão ser diferentes. Caso haja repetição, o 2º elemento apresentado será asteriscado (\*) – 0 pontos.

- **Combinações de Saltos:** Os saltos devem ser executados consecutivamente, onde a saída do salto precedente deverá ser a entrada do salto seguinte. Interrupções na dinâmica e ritmo da combinação afetará negativamente o QOE. Será atribuído um QOE único às Combinações de Saltos.

- **Elementos de Salto a contabilizar:**

- Salto Sem Rotação a 2 Pés (1h 2P) em deslocamento para frente - Nível 1 Iniciação;
- Salto de Cavalo (SC) - Nível 2 Iniciação;
- 3 Saltos de Meia Volta a 2 Pés (3½ s2P) com início para frente e saída a 2 pés - Nível 3 Iniciação;
- 3 Saltos de Meia Volta a 2 Pés (3½ s1P) com início para frente e saída a 1 pé - Nível 4 Iniciação;
- 2 Saltos de Meia Volta a 1 Pé (2½ 1P) com início para trás - Nível 5 Iniciação;

**3. Elementos de Pião:** Todas as tentativas de Piões serão chamadas.

- **Pião Isolado:** Execução de 1 único pião, para que o pião seja considerado válido deverá ter pelo menos 2 voltas após a centragem.
- **Combinação de Piões:** Execução consecutiva de 2 piões, sendo necessárias pelo menos 2 voltas (após centragem) para que cada pião seja válido. Basta apenas a confirmação de 1 Pião para a Combinação ser válida. Será atribuído um QOE a cada Pião da Combinação de Piões, que poderá ser diferente.

- **Elementos de Pião a contabilizar:**

- Rotação a 2 Pés (2P) - Nível 4 Iniciação;
- Pião Vertical/Upright Interior Trás a 1 Pé (1P) - Nível 5 Iniciação;

**4. Sequência Artística:** Os atletas devem apresentar uma sequência de Body Movements, Steps e Turns de modo a enriquecer o seu Programa, o principal foco deverá ser a demonstração de musicalidade, performance/expressividade e teatralidade, assim como a boa execução dos Body Movements/Steps/Turns que devem ser incluídos. A mesma deverá iniciar-se de um “Stop and Go”, tem diagrama livre e tempo máximo de acordo com a Divisão Competitiva. Os Body Movements/Steps/Turns serão contabilizados de modo que se obtenha um Nível, conforme estipulado na tabela abaixo.

NÍVEIS SEQUÊNCIA ARTÍSTICA				
Nível Base (NB)	Nível 1 (N1)	Nível 2 (N2)	Nível 3 (N3)	Nível 4 (N4)
Iniciar com “ <i>Stop and Go</i> ” + Apresentar 2 Body Movements ≠ (Low, Medium ou High)	Nível Base + 1 Step/Turn	Nível Base + 2 Steps/Turns	Nível Base + 3 Steps/Turns + 1 Body Movement ≠ (espaço não executado no NB)	Nível Base + 4 Steps/Turns + 1 Body Movement ≠ (espaço não executado no NB)
Steps/Turns a Contabilizar				
Cada Step/Turn será <u>contabilizado apenas 1x</u> , no entanto, <u>poderão ser apresentado 2x</u> , desde que executados em pés e/ou rodados diferentes. <u>A sua execução não tem de ser perfeita, mas deve ser reconhecida (Critérios de Êxito do Guia Normativo)</u> .				
Change of Edge (ChEd) - Nível 2 Iniciação;		Cross-Roll Trás (XRt) - Nível 4 Iniciação;		
Mohawk Interior Frente (Mk IF) - Nível 3 Iniciação;		Mohawk Exterior Trás (Mk ET) - Nível 4 Iniciação;		
Três Exterior Frente (3t EF) - Nível 3 Iniciação;		Três Interior Frente (3t IF) - Nível 4 Iniciação;		
Cross-Roll Frente (XRf) - Nível 3 Iniciação;		One Foot Turns (Tr) - Nível 5 Iniciação;		

**NOTA:** Body Movements diferentes (BM≠) implica que os movimentos executados sejam diferentes entre si e que pertençam a espaços diferentes, conforme critérios do Guia Normativo.

## Qualidade dos Elementos Técnicos (QOE)

Os QOE (Quality of Element), positivos ou negativos, são os valores que os JC atribuem a cada Elemento Técnico do programa, consoante a qualidade de execução dos mesmos, que irão aumentar ou diminuir o valor técnico base dos diferentes Elementos Técnicos. Os QOE vão de -3 a +3 e cada valor QOE tem um valor definido que varia de acordo com o elemento executado, isto é, um QOE +1 poderá ter incrementos diferentes consoante o elemento executado. Estes valores estão pré-definidos no software e podem ser consultados na tabela em anexo (Tabela 1).

Para determinar o QOE a atribuir aos elementos, os JC devem considerar:

- Em primeiro lugar, as qualidades/pontos positivos dos elemento - **Bullets Positivos** - aumentam o valor técnico dos elementos;
- Em segundo lugar, os defeitos/erros/pontos negativos dos elemento - **Bullets Negativos** - diminuem o valor técnico dos elementos;

Para a atribuição dos **QOE Positivos** os JC devem ter em conta a seguinte orientação:

- **0** ⇒ o elemento segue as Regras Básicas de Execução;
- **+1** ⇒ o elemento apresenta 1-2 Bullet Positivo;
- **+2** ⇒ o elemento apresenta 3-4 Bullets Positivos;
- **+3** ⇒ o elemento apresenta >4 Bullets Positivos;

**NOTA:** Os JC não se devem restringir apenas aos bullets apresentados na tabela seguinte, ou seja, sempre que sejam visíveis atributos positivos, merecedores de QOE positivos, ou defeitos, que atribuem pior qualidade aos elementos (QOE negativos), os mesmos devem de ser atribuídos.

## Bullets Positivos

### Elementos de Posição de Patinagem

- Boa velocidade e fluidez;
- Entrada difícil e/ou inesperada;
- Rápida aquisição da posição;
- Bom domínio da flexibilidade;
- Manutenção da posição >10 metros;
- Execução limpa e com rodado constante;
- Posições executadas sem aparente esforço;
- Inclusão de movimentos de todo o corpo durante a execução;
- Posição criativa, original e/ou coreografada;
- Boa energia e musicalidade;
- Troca rápida e limpa entre as diferentes posições na Combinação de Posições;
- Posições em ambos os sentidos de deslocamento na Combinação de Posições;
- $\geq 2$  posições diferentes entre si, com boa execução, na Combinação de Posições;
- Posição Carrinho 1 Pé: execução da posição com a bacia alinhada com o joelho portador ( $\approx 90^\circ$ ) e/ou saída em apenas um pé;

### Elementos de Salto

- Entrada difícil, original, criativa, coreografada e/ou inesperada;
- Boa velocidade horizontal e fluidez durante toda a execução (entrada - voo - saída);
- Boa altura e/ou parábola;
- Boa dinâmica e/ou bom ritmo durante a realização dos saltos na Combinação de Saltos;
- Saltos executados sem aparente esforço;
- Posição difícil, coreografa e/ou artística no ar;
- Execução musical dos saltos;
- Saída original, criativa e/ou coreografada;

### Elementos de Pião

- Entrada original, criativa, coreografada e/ou inesperada;
- Posição difícil, coreografa e/ou artística durante a rotação;
- Centragem rápida e/ou boa aceleração após centragem;
- Boa velocidade de rotação durante a execução;
- Bom controlo durante todo o pião (entrada - centragem - rotação - saída);
- Apresentação de variações nas posições durante execução;
- Rotação >4 voltas no Piões Isolados;
- Bom controlo durante as mudanças de posições na Combinação de Piões;
- Rotação >3 voltas em cada pião na Combinação de Piões;
- Número de voltas equilibrado na Combinação de Piões;
- Execução musical dos piões;

### Sequência Artística

- Correta execução dos diferentes Body Movements/Steps/Turns;
- Bom controlo e envolvimento de todo o corpo (cabeça, tronco, braços e pernas);
- Boa velocidade;
- Musicalidade;
- Boa energia, performance, expressividade e/ou teatralidade;
- Criatividade, originalidade e diagrama complexo;
- Boa distribuição dos Body Movements/Steps/Turns;

### Bullets Negativos

Os QOE Negativos deverão ser somados aos QOE Positivos. Quando se verificar mais do que um erro, os QOE dos vários erros devem ser somados. Nas **Situações da Coluna à Esquerda**, a execução destes erros implica que o QOE atribuído seja obrigatoriamente o estipulado pela tabela, ignorando-se as Bullets Positivas que possam existir.

#### Elementos de Posição de Patinagem

<i>QOE Obrigatório</i>	<i>QOE Variável</i>
<b>Posições que não cumprem os Critérios de Validação ⇒ -3</b> <b>Posição Bandeira com <math>\alpha &lt; 120^\circ</math> ⇒ -2</b> <b>“Break” nas Combinações de Posições ⇒ -2 em todas as posições</b> <b>Utilização das mãos/pé livre no chão evitando a queda ⇒ -3</b> <b>Queda ⇒ -3</b>	<u>Posição Carrinho 2 Pés:</u> Ausência dos pés juntos e/ou tronco direito ( $\alpha < 45^\circ$ ) ⇒ <b>-1</b> <u>Posição 4 e Águia:</u> Ausência do tronco direito/verticalizado ⇒ <b>-1</b> <u>Posição 4, Carrinho 1 Pé, Avião, Taça, Bandeira, Biellmann:</u> Perna livre e/ou portadora dobrada ⇒ <b>-1/-2</b> Posições incorretas/defeituosas, demonstração de esforço/insegurança durante a execução e/ou instabilidade/oscilações ⇒ <b>-1/-2/-3</b> Pouca velocidade e/ou fluidez ⇒ <b>-1/-2</b>

#### Elementos de Salto

<i>QOE Obrigatório</i>	<i>QOE Variável</i>
<b>Interrupções nas Combinações de Saltos ⇒ -2</b> <b>Saída direta e prolongada nos travões ⇒ -3</b> <b>Saída com as 2 mãos no chão ⇒ -3</b> <b>Queda ⇒ -3</b>	Longa preparação ⇒ <b>-1</b> Pouca velocidade durante a execução ⇒ <b>-1</b> Baixa altura e/ou posição incorreta no ar ⇒ <b>-1</b> Saltos incompletos ⇒ <b>-2</b> Ausência de ritmo ou fluidez nas Combinações de Saltos ⇒ <b>-1/-2</b> <u>Combinação 3 Saltos de Meia Volta a 2 Pés:</u> ausência de simultaneidade na receção a 2 pés (receção a “2 tempos”) e/ou ausência de paralelismo dos pés ⇒ <b>-1/-2</b> Saídas defeituosas e/ou descontroladas ⇒ <b>-1</b> Saída visível no travão ⇒ <b>-1/-2</b> Saída com 1 mão no chão ⇒ <b>-2</b>

#### Elementos de Pião

<i>QOE Obrigatório</i>	<i>QOE Variável</i>
<b>Ausência de saída ⇒ -2</b> <b>Piões Isolados ou Combinações de Piões com número de voltas &lt;2 voltas ⇒ -3</b> <b>Utilização das 2 mãos no chão evitando queda ⇒ -3</b> <b>Queda ⇒ -3</b>	Piões descentrados ou segmentados ⇒ <b>-1/-2</b> Posições defeituosas, instabilidade e/ou lentidão durante a rotação ⇒ <b>-1/-2</b> Mudança posição/pé incorreta, lenta e/ou defeituosa nas Combinações de Piões ⇒ <b>-1/-2</b> Mau controlo durante execução do pião (entrada, centragem, rotação, posições e saída) ⇒ <b>-1/-2</b> Combinações de piões com piões não confirmados ⇒ <b>-2</b> Saídas defeituosas, descontroladas ou com uso de travões ⇒ <b>-1/-2</b>

#### Sequência Artística

<i>QOE Obrigatório</i>	<i>QOE Variável</i>
<b>Queda ⇒ -3</b>	Incorreta execução dos Body Movements/Steps/Turns ⇒ <b>-1/-2</b> Tropeções, erros ou desequilíbrios durante a execução ⇒ <b>-2/-3</b> Pouca velocidade, aceleração e/ou energia ⇒ <b>-1/-2</b> Falta de musicalidade, performance, expressividade e/ou teatralidade ⇒ <b>-1/-3</b> Pouca criatividade/originalidade e/ou diagrama pobre ⇒ <b>-1/-2</b>

## Qualidade de Patinagem e Qualidade da Execução da Coreografia

Cada uma das componentes é avaliada entre 0.20 e 5.00, com incrementos de 0.20 em 0.20. No primeiro atleta de cada competição é feita a média aritmética das 2 componentes, depois cada JC poderá alterar as suas componentes entre -0.4 e +0.4 em relação à média.

A nota das componentes é multiplicada por um fator que pode variar entre 1.0-2.5, diminuindo o diferencial entre a Nota Técnica e a Nota de Apresentação. O fator definido pelo CTD-PA para o Circuito de Opens Associativos será de **2.0 para Divisão Intermédia**.

**Qualidade de Patinagem:** corresponde à capacidade que os atletas possuem para patinar.

- Postura, porte, controlo e inclinação corporal;
- Controlo do patim, manutenção dos rodados e utilização dos travões;
- Variedade, dificuldade e execução de Body Movements, Steps e Turns como elementos de transição;
- Capacidade de patinar para ambos os sentidos (clockwise e anticlockwise) e direções (frente e trás);

**Qualidade da Execução da Coreografia:** corresponde à intenção com que a coreografia foi concebida e a respetiva performance e envolvimento do atleta

- Energia, projeção, interpretação, teatralidade e musicalidade;
- Variedade de movimentos e utilização multidimensional do corpo;
- Diagrama do programa;
- Intenção coreográfica com transmissão de uma ideia/tema/personagem;

VALORES	QUALIDADE DE PATINAGEM	QUALIDADE DA EXECUÇÃO DA COREOGRAFIA
4.5 a 5.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controlo corporal modesto mas nem sempre</li> <li>• Postura e inclinação corporal limitada mas nem sempre</li> <li>• Controlo do patim bom, com rodados razoáveis e flexão dos joelhos portadores moderada</li> <li>• Movimentos, Body Movements, Steps e Turns com variedade e boa execução</li> <li>• Patina em ambas as direções e sentidos, sem dificuldade</li> <li>• Boa velocidade e uso raro dos travões</li> <li>• Domina o Stroke-Stroke Cruzado para puxar velocidade, tanto para a frente como para trás</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boa energia, projeção, interpretação e teatralidade</li> <li>• Bom envolvimento corporal, com utilização de todos os espaços</li> <li>• Boa intenção coreográfica na execução dos movimentos</li> <li>• Coreografia bem construída e estruturada</li> <li>• Boa relação dos movimentos com a estrutura</li> <li>• Diagrama variado e com complexidade</li> </ul>
3.5 a 4.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bom controlo corporal</li> <li>• Boa postura e inclinação corporal</li> <li>• Bom controlo do patim, com bons rodados</li> <li>• Alguma flexão dos joelhos portadores</li> <li>• Movimentos, Body Movements, Steps e Turns com boa variedade e boa execução</li> <li>• Patina em ambas as direções e sentidos, sem preferências ou dificuldades</li> <li>• Boa velocidade e pouco uso dos travões</li> <li>• Executar bem Stroke-Stroke Cruzado para puxar velocidade, tanto para a frente como para trás</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boa energia, projeção, interpretação e teatralidade</li> <li>• Bom envolvimento corporal, com utilização de todos os espaços</li> <li>• Boa intenção coreográfica na execução dos movimentos</li> <li>• Coreografia bem construída e estruturada</li> <li>• Boa relação dos movimentos com a estrutura musical</li> <li>• Diagrama com boa variedade e alguma complexidade</li> </ul>

<b>2.5 a 3.5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Algum controlo corporal</li> <li>● Alguma postura e inclinação corporal mas instáveis</li> <li>● Algum controlo do patim, com apresentação de alguns rodados, por vezes com oscilações</li> <li>● Ligeira flexão dos joelhos portadores</li> <li>● Movimentos, Body Movements, Steps e Turns simples com execução inconstante e difícil</li> <li>● Patina em ambas as direções e sentidos, mas com alguma dificuldade nas mudanças</li> <li>● Alguma velocidade e algum uso dos travões</li> <li>● Tenta executar Stroke-Stroke Cruzado para puxar velocidade, tanto para a frente como para trás</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Alguma energia, projeção, interpretação e teatralidade</li> <li>● Algum envolvimento corporal, tentando utilizar todos os espaços</li> <li>● Alguma intenção coreográfica na execução dos movimentos,</li> <li>● Algum cuidado na construção da coreografia</li> <li>● Tentativa de relacionar os movimentos com a estrutura musical</li> <li>● Diagrama com alguma variedade</li> </ul>
<b>1.0 a 2.5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pouco controlo corporal</li> <li>● Postura e inclinação corporal inconstantes</li> <li>● Pouco controlo do patim, com rodados fracos e com pouca qualidade</li> <li>● Movimentos, Body Movements, Steps e Turns simples com execução imperfeita/pouca qualidade</li> <li>● Patina em ambas as direções e sentidos, mas com predomínio de uma direção e sentido</li> <li>● Velocidade inconstante e uso frequente dos travões</li> <li>● Tenta executar Stroke-Stroke Cruzado para puxar velocidade, sobretudo para a frente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pouca energia, projeção, interpretação e teatralidade</li> <li>● Pouco envolvimento corporal, com uso predominante de um dos espaços</li> <li>● Poucos intenção coreográfica na execução dos movimentos</li> <li>● Pouco cuidado na construção da coreografia</li> <li>● Pouco relação dos movimentos com a estrutura musical</li> <li>● Diagrama simples</li> </ul>
<b>0.5 a 1.0</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ausência de controlo corporal com postura não definida ou desleixada</li> <li>● Fraca inclinação corporal</li> <li>● Ausência de controlo do patim e dos rodados</li> <li>● Movimentos, Body Movements, Steps e Turns inexistentes, repetitivos ou muito fracos e sem qualidade</li> <li>● Patina apenas numa direção</li> <li>● Pouca velocidade e uso constante dos travões</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ausência de energia, projeção, interpretação e teatralidade</li> <li>● Ausência de envolvimento corporal</li> <li>● Movimentos inexistentes ou que não se encaixam no tema musical</li> <li>● Construção pobre da coreografia</li> <li>● Diagrama circular e/ou repetitivo</li> <li>● Completa desconexão musical</li> <li>● Ausência de intenção coreográfica</li> </ul>

## Deduções

As deduções serão atribuídas pelo JA sempre que se verifique uma irregularidade, nomeadamente:

- Queda: **-1.0**
- Elemento ilegal: **-1.0**
- Violação das Regras de Música: **-1.0**
- Violação das Regras de Vestuário: **-1.0**
- Tempo inferior ao mínimo obrigatório: **-0.5 por cada 10 segundos**

**Queda:** Quando  $\geq 50\%$  do peso corporal é suportado por qualquer parte do corpo, exceto o(s) patim(s). **Elemento**

**Ilegal:** Qualquer elemento técnico que não seja permitido por este regulamento, e seja apresentado.

Os elementos serão chamados, contarão para o número máximo de exercícios a apresentar, mas não serão cotados nem penalizados conforme anteriormente explicado.

**Regras de Música:** É permitida a utilização de músicas instrumentais, cantadas e/ou vocalizadas/narradas sem qualquer limitação desde que não contenham letras impróprias ou ofensivas.

**Regras de Vestuário:** O vestuário deve ser construído para cobrir completamente as ancas, glúteos, órgãos genitais e mamas. As transparências devem ser usadas com moderação, sem passar uma imagem de nudez. Os mamilos devem estar totalmente cobertos e não visíveis através do material. O vestuário deve estar de acordo com o caráter da música, não devendo causar constrangimento ao atleta, oficiais ou espectadores. A dedução apenas será aplicada caso não se verifiquem as regras anteriores. Os atletas poderão utilizar “fatos antigos”, que não cumprem com as Regras de Vestuário da WS 2026, desde que cumpram com os pontos acima descritos.

### Protocolo de Chamadas DreamRoll

No Sistema DreamRoll, o Data Operator (DO) introduz, no software, os elementos técnicos executados e chamados pelo Juiz Árbitro (JA), este para além de chamar os elementos deverá apontar os elementos realizados no decorrer da prova. Por ordem do JA, o DO introduzirá também as deduções necessárias. Os Juízes de Cotação/Qualidade (JC), introduzem os seus QOE, bem como as notas das componentes.

Com o primeiro movimento do atleta, o JA indica o início do programa com a palavra **“Start”**, nesse momento inicia também o cronómetro, de modo a contabilizar o tempo de prova. Durante a prova as chamadas devem ser feitas de acordo com as especificações deste documento, no entanto, este método de chamada não é vinculativo, ou seja, as equipas de ajuizamento (JA + DO) podem combinar outra forma de chamada. Durante a prova, o JA também chama as quedas com a palavra **“Fall”** e o DO introduz a dedução de 1 ponto no software. No final da prova, o JA deve indicar o fim da mesma com a palavra **“Stop”**.

Quando o tempo máximo do programa for atingido, o JA assinalará o fim do programa com um apito, todos os elementos técnicos executados posteriormente não serão chamados nem cotados, não havendo, contudo, dedução por tempo e/ou elementos em excesso. Assim que o número máximo de elementos por “família” (Posições de Patinagem, Elementos de Salto, Elementos de Pião e Sequência Artística) ou por programa (Divisão Básica vs. Intermédia) for atingido, todos os elementos em excesso serão chamados, mas não serão cotados, os elementos em excesso serão asteriscados (\*), não tendo qualquer valor técnico – 0 pontos. Caso haja a execução de elementos não permitidos para a categoria, os exercícios serão chamados, contarão para o número máximo de exercícios, mas não serão cotados, havendo também a atribuição de uma dedução de 1 ponto, por execução de elementos ilegais.

Após verificação de todos os elementos, invalidações e deduções por parte do JA, o DO iniciará o **“Check”**, onde lê todos elementos inseridos no software. É neste momento que o DO deverá corrigir eventuais falhas de input. Apesar de não ser a sua função principal, os JC, como integrantes da equipa de ajuizamento, deverão, sempre que detetem alguma anomalia, avisar o JA na fase de **“Check”**. Após todas as verificações, o JA com a palavra **“Confirm”** dá a indicação ao DO para solicitar as notas dos JC.

### **Chamadas Elementos de Posição de Patinagem:**

1. As chamadas de Posições de Patinagem devem ser feitas assim que sejam identificadas e confirmadas assim que tenham uma duração  $\geq 3$  segundos ou  $\geq 10$  metros. Caso a Posição de Patinagem não cumpra os critérios de duração e/ou critérios de validação, o JA deverá não confirmar a posição em questão e o DO deverá colocar a posição no software e proceder à sua invalidação (\*). Exemplos de Chamadas:

- *“Avião para a frente... (cumprimento dos critérios de duração e validação) Confirm/Confirmado”;*
- *“Avião para a frente... (não cumpre os critérios de duração e/ou validação) Not Confirm/Não Confirmado” e o DO introduz o elemento, mas invalida-o;*

2. Caso a Posição de Patinagem seja validada e depois segue-se outras posições válidas, o JA verifica que se trata de uma Combinação de Posições de Patinagem, e deve informar o DO:

- *“Avião para a frente... (cumprimento dos critérios de duração e validação) Confirm/Confirmado... Combinado com Carrinho 1 pé para frente... (cumprimento dos critérios de duração e validação) Confirm/Confirmado... Combinação Posições de Patinagem com 2 Posições”;*
- *“Avião para a frente... (cumprimento dos critérios de duração e validação) Confirm/Confirmado... Combinado com Carrinho 1 pé para frente... (não cumpre os critérios de duração e/ou validação) Not Confirm/Não Confirmado... Combinação Posições de Patinagem com 2 Posições”- o DO introduz o elemento e invalida a posição não confirmada;*

3. Caso exista um “Break” na Combinação de Posições de Patinagem, pela execução de uma mudança de posição com  $\geq 2$  impulsos/trocas de pé sem posições entre elas, o JA deverá usar a seguinte chamada:

- *“Avião para a trás... (cumprimento dos critérios de duração e validação) Confirm/Confirmado... ( $\geq 2$  impulsos/trocas de pé)... Break... Combinado com Carrinho 1 pé para trás (cumprimento dos critérios de duração e validação) Confirm/Confirmado... Combinação Posições de Patinagem com 2 Posições” - o DO introduz o elemento e invalida as posições após a break;*

4. A Posição “Águia” poderá ser executada isoladamente ou em combinação. Exemplos de Chamadas:

- *“Águia... (cumprimento dos critérios de duração e validação) Confirm/Confirmada”;*
- *“Águia... (não cumpre os critérios de duração e/ou validação) Not Confirm/Não Confirmada” e o DO introduz o elemento, mas invalida-a;*
- *“Avião para a frente... (cumprimento dos critérios de duração e validação) Confirm/Confirmado... Combinado com Águia... (cumprimento dos critérios de duração e validação) Confirm/Confirmado... Combinado com Bandeira... (cumprimento dos critérios de duração e validação) Confirm/Confirmado... Combinação Posições de Patinagem com 3 Posições”;*

### **Chamadas Elementos de Pião:**

1. Os Elementos de Pião serão chamados assim que os mesmos sejam identificados.

2. Nos Piões Isolados os atletas deverão executar  $\geq 2$  voltas após a centragem. Exemplos de Chamadas:

- *“Rotação a 2 Pés... (3 voltas)... Confirm/Confirmado” ou “Pião 2 Pés... (1,5 voltas)... Not Confirm/Não Confirmado”;*
- *“Pião Interior Trás... (3 voltas)... Confirm/Confirmado” ou “Pião 1 Pé... (1,5 voltas)... Not Confirm/Não Confirmado”;*

3. Nas Combinações de Piões serão necessárias  $\geq 2$  voltas (após centragem) para que cada pião seja confirmado, bastando apenas a confirmação de 1 Pião para que a Combinação de Piões seja válida. Exemplos de Chamadas:

- *“Pião Interior Trás... (3 voltas)... Confirm/Confirmado... Combinado com Pião 2 Pés... (2 voltas)...*

*Confirm/Confirmado... Combinação Piões com 2 Piões Confirm/Confirmada”;*

- *“Pião 1 Pé... (1 volta)... Not Confirm/Não Confirmado... Combinado com Rotação a 2 Pés... (3 voltas)... Confirm/Confirmado... Combinação Piões com 2 Piões Confirm/Confirmada”;*
- *“Pião 2 Pés... (1,5 voltas)... Not Confirm/Não Confirmado... Combinado com Pião 1 Pé... (1 volta)... Not Confirm/Não Confirmado... Combinação Piões de 2 Piões Not Confirm/Não Confirmada”;*

#### **Chamadas Elementos de Salto:**

1. Os Elementos de Salto serão chamados assim que os mesmos sejam identificados. Exemplos de Chamadas:
  - *“Salto Sem Rotação a 2 Pés”* ou *“Salto Em Altura”* ou *“Impulsão”* ou *“Salto Nível 1”;*
  - *“Salto de Cavalo”* ou *“Salto Nível 2”;*
  - *“Três Saltos Meia Volta a 2 Pés com Saída a 2 Pés”* ou *“Saltos Meia Rotação com Saída a 2 Pés”* ou *“Saltos Meia Volta a 2 Pés”* ou *“Salto Nível 3”* - chamada muito variável, logo JA e DO definem qual a melhor chamada;
  - *“Três Saltos Meia Rotação a 2 Pés com Saída a 1 Pé”* ou *“Saltos Meia Volta com Saída a 1 Pé”* ou *“Salto Nível 4”* - chamada muito variável, logo JA e DO definem qual a melhor chamada;
  - *“Dois Saltos Meia Volta a 1 Pé”* ou *“Saltos Meia Rotação num 1 Pé”* ou *“Salto Nível 5”* - chamada muito variável, logo JA e DO definem qual a melhor chamada;
2. Caso haja repetição dos Elementos de Salto apresentados o 2º elemento apresentado deverá ser asteriscado (\*) pelo DO.

#### **Chamadas Sequência Artística:**

1. A chamada da Sequência Artística deverá ser iniciada assim que seja identificado o “Stop and Go”.
2. Os Body Movements/Steps/Turns são chamados à medida que vão sendo executados e deverão ser validados ou não, dependendo da sua qualidade de execução.
  - a. Cada Step/Turn será contabilizado apenas 1x, no entanto, poderão ser apresentados 2x, desde que executados em pés e/ou rodados diferentes.
  - b. A execução dos Steps/Turns não tem de ser perfeita, mas deve ser reconhecida, conforme os Critérios de Êxito do Guia Normativo.
  - c. Para os Body Movements serem considerados diferentes devem ser diferentes entre si e pertencer a espaços diferentes.
3. No final do tempo da Sequência Artística o JA deverá chamar o nível deste elemento.
  - *“(Stop and Go)... Start... Body High Not Confirm/Não Confirmado... Body Mid... 3tEF Not Confirm/Não Confirmado... No Level”;*
  - *“(Stop and Go)... Start... Low... Mid... Mk Not Confirm/Não Confirmado... Level Base”;*
  - *“(Stop and Go)... Start... Body High... Body Low... Tr Confirm/Confirmado... Level 1”;*
  - *“(Stop and Go)... Start... Low... ChEd Confirm/Confirmado... Mid... XRf Not Confirm/Não Confirmado... Tr Confirm/Confirmado... Level 2”*
  - *“(Stop and Go)... Start... Body Low... Body Mid... 3tIF Confirm/Confirmado... Body High... Bodies Confirm/Confirmados... Piquet + 3tEF Confirm/Confirmado... Tr Confirm/Confirmado... Level 3”*
  - *“(Stop and Go)... Start... High... 3tIF Not Confirm/Não Confirmado... Mid... 3tIF Confirm/Confirmado... Tr Confirm/Confirmado... Low... Bodies Confirm/Confirmados... Piquet + 3tEF Confirm/Confirmado... XRf Confirm/Confirmado... Level 4”*

**Tabela 1 – Valores dos Elementos Técnicos**

Elementos de Posição de Patinagem								
	Elemento	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
1	Solo   Carrinho 2 Pés Frente	-0,09	-0,06	-0,03	0,30	0,03	0,06	0,09
2	Solo   Carrinho 2 Pés Trás	-0,09	-0,06	-0,03	0,30	0,03	0,06	0,09
3	Combo   Carrinho 2 Pés	-0,09	-0,06	-0,03	0,30	0,03	0,06	0,09
4	Solo   Carrinho 1 Pé Frente	-0,12	-0,08	-0,04	0,40	0,04	0,08	0,12
5	Solo   Carrinho 1 Pé Trás	-0,13	-0,08	-0,04	0,42	0,04	0,08	0,13
6	Combo   Carrinho 1 Pé	-0,14	-0,09	-0,05	0,45	0,05	0,09	0,14
7	Solo   Posição 4 Frente	-0,14	-0,09	-0,05	0,45	0,05	0,09	0,14
8	Solo   Posição 4 Trás	-0,17	-0,11	-0,06	0,56	0,06	0,11	0,17
9	Combo   Posição 4	-0,18	-0,12	-0,06	0,59	0,06	0,12	0,18
10	Solo   Avião Frente	-0,18	-0,12	-0,06	0,60	0,06	0,12	0,18
11	Solo   Avião Trás	-0,23	-0,15	-0,08	0,75	0,08	0,15	0,23
12	Combo   Avião	-0,25	-0,17	-0,08	0,83	0,08	0,17	0,25
13	Solo   Taça Frente	-0,27	-0,18	-0,09	0,90	0,09	0,18	0,27
14	Solo   Taça Trás	-0,29	-0,20	-0,10	0,98	0,10	0,20	0,29
15	Combo   Taça	-0,32	-0,21	-0,11	1,05	0,11	0,21	0,32
16	Solo   Bandeira Frente	-0,36	-0,24	-0,12	1,20	0,12	0,24	0,36
17	Solo   Bandeira Trás	-0,41	-0,27	-0,14	1,35	0,14	0,27	0,41
18	Combo   Bandeira	-0,43	-0,29	-0,14	1,43	0,14	0,29	0,43
19	Solo   Biellmann Frente	-0,45	-0,30	-0,15	1,50	0,15	0,30	0,45
20	Solo   Biellmann Trás	-0,52	-0,35	-0,17	1,73	0,17	0,35	0,52
21	Combo   Biellmann	-0,54	-0,36	-0,18	1,80	0,18	0,36	0,54
22	Solo e Combo   Água	-0,34	-0,23	-0,11	1,13	0,11	0,23	0,34

Elementos de Pião								
	Elemento	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
1	Spin 2 Pés Confirm	-0,18	-0,12	-0,06	0,60	0,06	0,12	0,18
2	Spin 1 Pé Parado Confirm	-0,36	-0,24	-0,12	1,20	0,12	0,24	0,36

Elementos de Salto								
	Elemento	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
1	Solo   Sem Rotação 2 Pés (Saltos N1)	-0,09	-0,06	-0,03	0,30	0,03	0,06	0,09
2	Solo   Salto de Cavalo (Saltos N2)	-0,21	-0,14	-0,07	0,70	0,07	0,14	0,21
3	Combo   Com Rotação 2 Pés - 3 Saltos (Saltos N3)	-0,33	-0,22	-0,11	1,10	0,11	0,22	0,33
4	Combo   Com Rotação 2 Pé - 4 Saltos (Saltos N4)	-0,42	-0,28	-0,14	1,40	0,14	0,28	0,42
5	Combo   Com Rotação 2 Pé - 5 Saltos (Saltos N5)	-0,54	-0,38	-0,18	1,80	0,18	0,36	0,54

Sequência Artística								
	Elemento	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
1	Sequência Artística   Base	-0,72	-0,48	-0,24	2,40	0,24	0,48	0,72
2	Sequência Artística   Nível 1	-0,90	-0,60	-0,30	3,00	0,30	0,60	0,90
3	Sequência Artística   Nível 2	-1,08	-0,72	-0,36	3,60	0,36	0,72	1,08
4	Sequência Artística   Nível 3	-1,26	-0,84	-0,42	4,20	0,42	0,84	1,26
5	Sequência Artística   Nível 4	-1,32	-0,88	-0,44	4,40	0,44	0,88	1,32

## Competições Patinagem Livre

### Patinagem Livre (Divisão Básica)

Escalão	Duração dos Programas	Requisitos de Participação
<b>Iniciação</b>	1'45" ± 5"	Aprov. Nível 5 Ini
<b>Benjamins</b>	1'45" ± 5"	Aprov. Nível 5 Ini
<b>Infantis</b>	2'00" ± 5"	Aprov. Nível 5 Ini
<b>Iniciados</b>	2'15" ± 10"	Aprov. Nível 1 PL
<b>Cadetes</b>	2'15" ± 10"	Aprov. Nível 1 PL
<b>Juvenis</b>	2'30" ± 10"	Aprov. Nível 1 PL
<b>Juniores</b>	2'30" ± 10"	Aprov. Nível 1 PL
<b>Seniores</b>	2'30" ± 10"	Aprov. Nível 1 PL

ESCALÃO	CONTEÚDO TÉCNICO
<b>Iniciação</b>	<p><b><u>Elementos de Salto:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• É permitido um máximo de seis (6) saltos de uma (1) rotação, incluindo o Waltz Jump.</li> <li>• São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. O número de saltos dentro de cada combinação não pode ser superior a dois (2).</li> <li>• O mesmo salto não pode ser apresentado mais de duas (2) vezes.</li> </ul> <p><b><u>Elementos de Pião:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Devem ser realizados dois (2) elementos de pião.</li> <li>• Um deles TEM de ser uma combinação de piões (max. duas [2] posições).</li> <li>• O outro pião TEM de ser isolado.</li> <li>• Apenas são permitidas posições upright (não são contabilizadas Difficult Positions/Variations).</li> </ul> <p><b><u>Footwork Sequence:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma (1) sequência de passos, nível máximo 1.</li> <li>• Realização de quatro [4] turns diferentes, confirmados para atingir o nível 1. Deve incluir: Inside Three Turn, Outside Three Turn, Open Mohawk e Travelling (é permitido um no sentido horário e um no sentido anti-horário; apenas um será contabilizado para o nível).</li> <li>• Duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>

ESCALÃO	CONTEÚDO TÉCNICO
Benjamins	<p><b><u>Elementos de Salto:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• É permitido um máximo de seis (6) saltos de uma (1) rotação, incluindo o Waltz Jump.</li> <li>• São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. O número de saltos dentro de cada combinação não pode ser superior a dois (2).</li> <li>• O mesmo salto não pode ser apresentado mais de duas (2) vezes.</li> </ul> <p><b><u>Elementos de Pião:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Devem ser realizados dois (2) elementos de pião.</li> <li>• Um deles TEM de ser uma combinação de piões (max. três [3] posições).</li> <li>• O outro pião TEM de ser isolado.</li> <li>• Apenas são permitidas posições upright (não são contabilizadas Difficult Positions/Variations).</li> </ul> <p><b><u>Footwork Sequence:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma (1) sequência de passos, nível máximo 1.</li> <li>• Realização de quatro [4] turns diferentes, confirmados para atingir o nível 1. Deve incluir: Inside Three Turn, Outside Three Turn, Open Mohawk e Travelling (é permitido um no sentido horário e um no sentido anti-horário; apenas um será contabilizado para o nível).</li> <li>• Duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>
Infantis	<p><b><u>Elementos de Salto:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• É permitido um máximo de oito (8) saltos de uma (1) rotação, incluindo o Waltz Jump.</li> <li>• São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. O número de saltos dentro de cada combinação não pode ser superior a dois (2).</li> <li>• O mesmo salto não pode ser apresentado mais de duas (2) vezes.</li> </ul> <p><b><u>Elementos de Pião:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Devem ser realizados dois (2) elementos de pião.</li> <li>• Um deles TEM de ser uma combinação de piões (max. três [3] posições).</li> <li>• O outro pião TEM de ser isolado.</li> <li>• Apenas são permitidas posições upright e sit (não são contabilizadas Difficult Positions/Variations).</li> </ul> <p><b><u>Footwork Sequence:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma (1) sequência de passos, nível máximo 1.</li> <li>• Realização de quatro [4] turns diferentes, confirmados para atingir o nível 1. Deve incluir: Inside Three Turn, Outside Three Turn, Open Mohawk e Travelling (é permitido um no sentido horário e um no sentido anti-horário; apenas um será contabilizado para o nível).</li> <li>• Duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>Iniciados</b></p>	<p><b><u>Elementos de Salto:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• É permitido um máximo de dez (10) saltos de uma (1) rotação, incluindo o Waltz Jump e Axel.</li> <li>• São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. O número de saltos dentro de cada combinação não pode ser superior a quatro (4) saltos numa das combinações e dois (2) saltos na outra.</li> <li>• É obrigatório realizar um elemento de toe loop (simples), isolado ou em combinação.</li> <li>• O Axel não pode ser apresentado mais de duas (2) vezes. Caso seja apresentado duas vezes, uma delas deve ser em combinação.</li> <li>• O mesmo salto de uma rotação não pode ser apresentado mais de três (3) vezes.</li> </ul> <p><b><u>Elementos de Pião:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Devem ser realizados dois (2) elementos de pião.</li> <li>• Um deles TEM de ser uma combinação de piões (max. três [3] posições). Os três piões têm de ser diferentes entre si.</li> <li>• O outro pião TEM de ser isolado.</li> <li>• Apenas são permitidas posições upright e sit (não são contabilizadas Difficult Positions/Variations).</li> </ul> <p><b><u>Footwork Sequence:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma (1) sequência de passos, nível máximo 1.</li> <li>• Realização de quatro [4] turns diferentes, confirmados para atingir o nível 1. Deve incluir: Inside Three Turn, Outside Three Turn, Open Mohawk e Travelling (é permitido um no sentido horário e um no sentido anti-horário; apenas um será contabilizado para o nível).</li> <li>• Duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Cadetes</b></p>	<p><b><u>Elementos de Salto:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• É permitido um máximo de doze (12) saltos de uma (1) rotação e Axel.</li> <li>• São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. O número de saltos dentro de cada combinação não pode ser superior a quatro (4).</li> <li>• É obrigatório realizar um elemento loop (simples), isolado ou em combinação.</li> <li>• O Axel não pode ser apresentado mais de duas (2) vezes. Caso seja apresentado duas vezes, uma delas deve ser em combinação.</li> <li>• O mesmo salto de uma rotação não pode ser apresentado mais de três (3) vezes.</li> </ul> <p><b><u>Elementos de Pião:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Devem ser realizados dois (2) elementos de pião.</li> <li>• Um deles TEM de ser uma combinação de piões (max. três [3] posições). Os três piões têm de ser diferentes entre si.</li> <li>• O outro pião TEM de ser isolado.</li> <li>• Apenas são permitidas posições upright e sit (não são contabilizadas Difficult Positions/Variations).</li> </ul> <p><b><u>Choreo Sequence:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma (1) Sequência Coreográfica (ChSt), nível máximo 1.</li> <li>• Duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>

**Elementos de Salto:**

- É permitido um máximo de doze (12) saltos de uma (1) rotação, Axel, duplo toe loop e duplo salchow.
- São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. O número de saltos dentro de cada combinação não pode ser superior a quatro (4).
- Nas combinações de saltos, os saltos de conexão serão contabilizados.
- É obrigatório realizar um elemento loop (simples), isolado ou em combinação.
- O Axel e os saltos duplos não podem ser apresentados mais de duas (2) vezes. Caso sejam apresentados duas vezes, uma delas deve ser em combinação.
- O mesmo salto de uma rotação não pode ser apresentado mais de três (3) vezes.

**Elementos de Pião:**

- Devem ser realizados dois (2) elementos de pião.
- Um deles TEM de ser uma combinação de piões (max. três [3] posições). Os três piões têm de ser diferentes entre si.
- O outro pião TEM de ser isolado.
- Apenas são permitidas posições upright, sit e camel (não são contabilizadas Difficult Positions/Variations).

**Choreo Sequence:**

- Uma (1) Sequência Coreográfica (ChSt), nível máximo 1.
- Duração máxima de trinta (30) segundos.

**Clarificações:**

- A execução de elementos em excesso não será contabilizada nem penalizada. A execução de elementos não permitidos não será contabilizada e implica a dedução de 1,0 ponto por "Illegal Element".
- Quando o tempo máximo do programa for ultrapassado, o Juiz Árbitro (JA) assinalará o término com um apito; todos os elementos técnicos executados após esse momento não serão chamados nem cotados, sem aplicação de deduções por tempo, quedas ou elementos em excesso. Contudo, se existirem elementos obrigatórios, a sua execução após o apito não elimina a penalização por "Missing Element" (ex.: o toe loop obrigatório executado após o apito continua a ser penalizado).
- Todos os saltos serão chamados e contabilizados para o número total de saltos do programa, não existindo "No Jumps/Connecting Jumps".
- Nas Competições de Patinagem Livre dos Abertos APP, as Combinações de Saltos e Piões apenas serão consideradas iguais se todos os elementos das combinações forem iguais ou apresentados exatamente na mesma ordem.
  - Combinação de Saltos: "A-2T-Th-2S" ≠ "A-2T-Th-S";
  - Combinação de Piões: "Up 1-Up 2-Up 4" ≠ "Up 3-Up 2-Up 4".
- Cada pião base (mesmo pé e rodado) poderá ser apresentado 2 vezes no máximo;
- As Difficult Positions e Difficult Variations não são contabilizadas para efeitos de valor técnico nos piões. Sempre que sejam apresentadas, serão apenas consideradas como features, podendo influenciar o QOE, mas não atribuem pontuação adicional. Em cada posição base (upright, sit, camel, etc.), apenas é permitida uma (1) Difficult Position.
- A avaliação da Footwork Sequence obedecerá às Definições, Níveis e Protocolo estabelecido pela WS;
- A Sequência Coreográfica terá um valor fixo de 2.0 ou 3.0 em função do nível:
  - Nível Base:  
Os patinadores devem incluir passos e/ou passos de conexão.  
O diagrama é livre.  
A sequência tem um limite máximo de trinta (30) segundos.
  - Nível 1 – ChSt1:  
Cumpra o Nível Base e deve executar até um máximo de três (3) turns diferentes (bracket, rocker, counter, loop). O traveling e o "3 turn" não contam para nível.  
Os três (3) turns devem ser apresentados dentro da sequência, demonstrando originalidade e espetacularidade.

## Patinagem Livre (Divisão Intermédia)

Escalão	Duração dos Programas	Requisitos de Participação
<b>Benjamins</b>	2'00" ± 5"	Aprov. Nível 2 PL
<b>Infantis</b>	2'15" ± 5"	Aprov. Nível 2 PL
<b>Iniciados</b>	2'45" ± 10"	Aprov. Nível 4 PL
<b>Cadetes</b>	2'45" ± 10"	Aprov. Nível 4 PL
<b>Juvenis</b>	3'00" ± 10"	Aprov. Nível 4 PL
<b>Juniores</b>	3'00" ± 10"	Aprov. Nível 4 PL
<b>Seniores</b>	3'00" ± 10"	Aprov. Nível 4 PL

**NOTA:** Os atletas aprovados no Nível 2 (Benjamins e Infantis) e Nível 4 (Iniciados a Seniores) de Patinagem Livre apenas poderão competir na Divisão Intermédia.

ESCALÃO	CONTEÚDO TÉCNICO
<b>Benjamins</b>	<p><b><u>Elementos de Salto:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• É permitido um máximo de oito (8) saltos de uma (1) rotação, incluindo o Waltz Jump.</li> <li>• São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. O número de saltos dentro de cada combinação não pode ser superior a três (3)</li> <li>• O mesmo salto não pode ser apresentado mais de duas (2) vezes.</li> </ul> <p><b><u>Elementos de Pião:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Devem ser realizados dois (2) elementos de pião.</li> <li>• Um deles TEM de ser uma ligação de piões (máx. três [3] posições).</li> <li>• O outro elemento pião TEM de ser isolado.</li> <li>• São apenas permitidas posições upright e sit.</li> </ul> <p><b><u>Footwork Sequence:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma (1) sequência de passos, nível máximo 1.</li> <li>• Realização de quatro [4] turns diferentes, confirmados para atingir o nível 1. Deve incluir: Inside Three Turn, Outside Three Turn, Open Mohawk e Travelling (é permitido um no sentido horário e um no sentido anti-horário; apenas um será contabilizado para o nível).</li> <li>• Duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>
<b>Infantis</b>	<p><b><u>Elementos de Salto:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• É permitido um máximo de dez (10) saltos.</li> <li>• Apenas são permitidos saltos de uma (1) rotação e o Axel.</li> <li>• São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. Caso sejam realizadas duas combinações, uma pode ter no máximo quatro (4) saltos e a outra não mais do que três (3) saltos.</li> <li>• É obrigatório realizar um elemento de toe loop (uma rotação), isolado ou em combinação.</li> <li>• O mesmo salto de uma rotação não pode ser apresentado mais de três (3) vezes.</li> </ul> <p><b><u>Elementos de Pião:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Devem ser realizados dois (2) elementos de pião.</li> <li>• Um deles TEM de ser uma ligação de piões (max. três [3] posições). Estes três piões TÊM de ser diferentes.</li> <li>• O outro elemento pião TEM de ser isolado.</li> <li>• São permitidas posições upright, sit e camel.</li> </ul> <p><b><u>Footwork Sequence:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma (1) sequência, nível máximo 1, estabelecido pela WS ATC 2026 em "Rules for Artistic Skating Competitions - Free Skating".</li> <li>• Duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>

<p><b>Iniciados</b></p>	<p><b><u>Elementos de Salto:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Máximo de doze (12) saltos de uma (1) rotação. Dentro destes doze (12) saltos, são permitidos Axel, duplo toe loop e duplo salchow.</li> <li>• São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. O número de saltos dentro de cada combinação não pode ser superior a quatro (4).</li> <li>• Nas combinações de saltos, os saltos de conexão serão contabilizados.</li> <li>• É obrigatório realizar um salto toe loop (simples ou duplo), a solo ou em combinação.</li> <li>• Axel e saltos duplos não podem ser apresentados mais de duas (2) vezes. Caso sejam apresentados duas vezes, uma delas deve ser em combinação.</li> <li>• O mesmo salto de uma rotação não pode ser apresentado mais de três (3) vezes.</li> </ul> <p><b><u>Elementos de Pião:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• É permitido um máximo de dois (2) elementos de pião, diferentes entre si.</li> <li>• Um deles TEM de ser uma ligação de piões (máx. quatro [4] posições).</li> <li>• Caso sejam apresentadas duas combinações de piões, uma pode ter até quatro (4) posições e a outra até três (3) posições.</li> <li>• Todos os piões são permitidos, exceto Broken, Heel e Inverted.</li> </ul> <p><b><u>Footwork Sequence:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma (1) sequência, nível máximo 1, estabelecido pela WS ATC 2026 em “Rules for Artistic Skating Competitions - Free Skating”.</li> <li>• Duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>
<p><b>Cadetes</b></p>	<p><b><u>Elementos de Salto:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Máximo de doze (12) saltos de uma (1) rotação. Dentro destes doze (12) saltos, são permitidos Axel, duplo toe loop e duplo salchow.</li> <li>• São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. O número de saltos dentro de cada combinação não pode ser superior a quatro (4).</li> <li>• Nas combinações de saltos, os saltos de conexão serão contabilizados.</li> <li>• É obrigatório realizar um salto toe loop (simples ou duplo), a solo ou em combinação.</li> <li>• Axel e saltos duplos não podem ser apresentados mais de duas (2) vezes.</li> <li>• Caso sejam apresentados duas vezes, uma delas deve ser em combinação.</li> <li>• O mesmo salto de uma rotação não pode ser apresentado mais de três (3) vezes.</li> </ul> <p><b><u>Elementos de Pião:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• É permitido um máximo de dois (2) elementos de pião, diferentes entre si.</li> <li>• Um deles TEM de ser uma ligação de piões (máx. quatro [4] posições).</li> <li>• Caso sejam apresentadas duas combinações de piões, uma pode ter até quatro (4) posições e a outra até três (3) posições.</li> <li>• Todos os piões são permitidos, exceto Broken, Heel e Inverted.</li> </ul> <p><b><u>Footwork Sequence:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma (1) sequência, nível máximo 2, estabelecido pela WS ATC 2026 em “Rules for Artistic Skating Competitions - Free Skating”.</li> <li>• Duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>

**Elementos de Salto:**

- É permitido um máximo de dez (10) saltos, excluindo os saltos de uma rotação de ligação nas combinações (Axel duplo e triplos não são permitidos).
- São permitidas, no máximo, duas (2) combinações de saltos. O número de saltos dentro de cada combinação não pode ser superior a quatro (4), incluindo os saltos de ligação.
- É obrigatório realizar um salto loop, simples ou duplo, a solo ou em combinação.
- Axel e saltos duplos não podem ser apresentados mais de duas (2) vezes. - Caso sejam apresentados duas vezes, uma delas deve ser em combinação.
- O mesmo salto de uma rotação, contabilizado como elemento técnico, não pode ser apresentado mais de três (3) vezes.

**Elementos de Pião:**

- É permitido um máximo de dois (2) elementos de pião, todos diferentes.
- Um deles TEM de ser uma ligação de piões (máx. quatro [4] posições).
- Caso sejam apresentadas duas combinações de piões, uma pode ter até quatro (4) posições e a outra até três (3) posições.
- Todos os piões são permitidos.

**Footwork Sequence:**

- Uma (1) sequência, nível máximo 3, estabelecido pela WS ATC 2026 em “Rules for Artistic Skating Competitions - Free Skating”.
- Duração máxima de quarenta (40) segundos.

**Clarificações:**

- A execução de elementos em excesso não será contabilizada nem penalizada. A execução de elementos não permitidos não será contabilizada e implica a dedução de 1,0 ponto por “Illegal Element”.
- Quando o tempo máximo do programa for ultrapassado, o Juiz Árbitro (JA) assinalará o término com um apito; todos os elementos técnicos executados após esse momento não serão chamados nem cotados, sem aplicação de deduções por tempo, quedas ou elementos em excesso. Contudo, se existirem elementos obrigatórios, a sua execução após o apito não elimina a penalização por “Missing Element” (ex.: o toe loop obrigatório executado após o apito continua a ser penalizado).
- Todos os saltos serão chamados e contabilizados para o número total de saltos do programa, não existindo “No Jumps/Connecting Jumps”.
- Nas Competições de Patinagem Livre dos Opens APP, as Combinações de Saltos e Piões apenas serão consideradas iguais se todos os elementos das combinações forem iguais ou apresentados exatamente na mesma ordem.
  - Combinação de Saltos: “A-2T-Th-2S” ≠ “A-2T-Th-S”;
  - Combinação de Piões: “Up 1-Up 2-Up 4” ≠ “Up 3-Up 2-Up 4”.
- Cada pião base (mesmo pé e rodado) poderá ser apresentado 2 vezes no máximo;
- As Difficult Positions e Difficult Variations nos piões são contabilizadas, desde que apresentadas e devidamente validadas. A sua aplicação rege-se pelas regras da World Skate (WS), sendo atribuído um bônus (%) de acordo com a tabela constante no Regulamento WS (Free 2026 – Official Regulation Artistic, páginas 13 e 14):
  - As difficult positions correspondem a posições corporais específicas — upright, sit, camel, heel, inverted e broken — que acrescentam dificuldade técnica ao elemento e conferem valor adicional (%) sobre a posição base. Cada difficult position apenas pode ser contabilizada uma (1) vez por programa. A repetição da mesma difficult position não é novamente contabilizada e implica que a posição base seja considerada “asteriscada” (\*) nessa repetição. Uma difficult position só é validada quando é mantida por um mínimo de duas (2) rotações completas;
  - As difficult variations consistem em ações técnicas que aumentam a complexidade do pião, nomeadamente: Difficult entry (ex.: fly camel, butterfly); Difficult change (mudança difícil de pé e/ou posição); Change of direction (rotação CW-CCW); Número elevado de rotações; Sit between camels; Different feet (em duas combos spins). Cada difficult variation apenas pode ser contabilizada uma (1) vez por programa. As repetições não atribuem pontuação adicional.
- A avaliação da Footwork Sequence obedecerá às Definições, Níveis e Protocolo estabelecido pela WS;

# Avaliação e Orientações do Ajuizamento nas Competições de Patinagem Livre

## Apresentação do Sistema de Ajuizamento

O Sistema de Ajuizamento a ser utilizado nas Competições de Patinagem Livre será o Rollart, conforme explicitado anteriormente.

Assim que o número máximo de elementos da mesma categoria for atingido, **todos os elementos apresentados em excesso serão chamados, mas não serão cotados**. Estes elementos serão asteriscados (\*), ou seja, não terão qualquer valor técnico  $\Rightarrow$  0 pontos. O mesmo se aplica caso haja a execução de elementos não permitidos, os **exercícios serão chamados, contarão para o número máximo de exercícios a apresentar, mas não serão cotados, havendo também a atribuição de uma dedução de 1 ponto**, por execução de elementos não permitidos (illegal element). Quando o tempo máximo do programa for excedido, o **JA assinalará o fim do mesmo com um apito, todos os elementos técnicos executados posteriormente serão chamados, mas não cotados**, sem que haja deduções por tempo/elementos em excesso.

Com este sistema de ajuizamento, haverá gravação das provas, admitindo-se a realização de reviews por parte do elemento do Painel Técnico (PT).

Todos os Clubes têm de entregar, previamente à competição, uma **“Folha de Elementos”** dos programas dos seus atletas, onde devem assinalar a ordem dos Elementos Técnicos.

A **Pontuação Final dos Programas** resulta da seguinte fórmula: **[Nota Técnica] + [Componentes] - [Deduções]**.

- **Nota Técnica:** resulta da soma das pontuações dos elementos técnicos apresentados e validados, com a respetiva quantificação dos QOE atribuídos pelos JC, tendo em conta a Tabela de QOE que será apresentada neste regulamento;
  - Cada elemento técnico tem um valor base, que está pré-definido no software, de acordo com a tabela de valores técnicos da WS para o ano de 2025;
  - A nota técnica base é definida pela soma dos valores dos diferentes elementos técnicos que podem ser apresentados;
  - A nota técnico base poderá aumentar ou diminuir de acordo com os QOE atribuídos por cada um dos JC, ou seja, a nota técnica final do elemento é determinada por **[valor base]  $\pm$  [média dos valores QOE]**;
- **Componentes:** resulta da soma da média das 4 componentes - Skating Skills, Transitions, Performance e Choreography;
  - As componentes serão avaliadas tendo por base a Tabela Orientadora do regulamento da WS 2026;

A **Classificação dos Atletas** é calculada para cada Competição, tendo por base a ordenação descendente da Pontuação Final de cada atleta, ou seja, o melhor atleta será aquele que obtém a maior Pontuação Final do Programa. A **Classificação por Equipas** é calculada pela **soma aritmética das Pontuações Finais dos Programas de todos os atletas de um mesmo clube**.

## Explicação e Critérios de Validação dos Elementos Técnicos

1. **Saltos e Piões:** a sua avaliação obedecerá ao Protocolo estabelecido pela WS, excetuando as exceções/alterações anteriormente referidas;
2. **Footwork Sequence:** a sua avaliação obedecerá às Definições, Níveis e Protocolo estabelecido pela WS;

### Qualidade dos Elementos Técnicos (QOE)

Os QOE (Quality of Element), positivos ou negativos, são os valores que os JC atribuem a cada Elemento Técnico do programa, consoante a qualidade de execução dos mesmos, que irão aumentar ou diminuir o valor técnico base dos diferentes Elementos Técnicos. Os QOE vão de -3 a +3 e cada valor QOE tem um valor definido que varia de acordo com o elemento executado, isto é, um QOE +1 poderá ter incrementos diferentes consoante o elemento executado.

Para determinar o QOE a atribuir, os JC devem considerar:

- Em primeiro lugar, as qualidades/pontos positivos dos elementos - **Bullets Positivos** - aumentam o valor técnico dos elementos;
- Em segundo lugar, os defeitos/erros/pontos negativos dos elementos - **Bullets Negativos** - diminuem o valor técnico dos elementos;

Para a atribuição dos QOE Positivos os JC devem ter em conta a seguinte orientação:

- **0** ⇒ o elemento segue as Regras Básicas de Execução;
- **+1** ⇒ o elemento apresenta 1-2 Bullet Positivo;
- **+2** ⇒ o elemento apresenta 3-4 Bullets Positivos;
- **+3** ⇒ o elemento apresenta ≥4 Bullets Positivos;

<b>Bullets Positivos</b>
<b>Elementos de Salto</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boa altura e parábola;</li> <li>• Boa extensão durante a saída e/ou saída original/criativa;</li> <li>• Take-off difícil ou inesperado;</li> <li>• Steps limpos e reconhecíveis ou skating movements antes do take-off;</li> <li>• Posição difícil/artística no ar ou rotação tardia;</li> <li>• Fluidez e velocidade no take-off e saída,</li> <li>• Sem esforço durante execução;</li> <li>• Associação com a estrutura musical;</li> </ul>
<b>Elementos de Pião</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Centragem rápida;</li> <li>• Bom controlo do pião (entrada, rotação, saída e mudanças de posição/pé);</li> <li>• Boa velocidade e aceleração durante execução;</li> <li>• Entrada difícil;</li> <li>• Difficult positions and difficult variations;</li> <li>• Número de voltas equilibrado nas combinações de piões;</li> <li>• Número de voltas bastante superior ao mínimo exigido;</li> <li>• Associação com a estrutura musical;</li> <li>• Originalidade e espetacularidade;</li> </ul>
<b>Footwork Sequence</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Edges profundos e limpos;</li> <li>• Limpeza e precisão;</li> <li>• Bom controlo e envolvimento do corpo;</li> <li>• Boa energia;</li> <li>• Boa velocidade e aceleração;</li> <li>• Associação com a estrutura musical e musicalidade;</li> <li>• Criatividade e originalidade;</li> <li>• Padrão intrincado da sequência;</li> <li>• Distribuição lógica e equilibrada dos steps/turns;</li> </ul>

## Bullets Negativos

Os QOE Negativos deverão ser somados aos QOE Positivos. Quando se verificar mais do que um erro, os QOE dos vários erros devem ser somados. Nas **Situações da Coluna Esquerda**, a execução destes erros implica que o QOE atribuído seja obrigatoriamente o estipulado pela tabela, ignorando-se as Bullets Positivas que possam existir.

### Elementos de Salto

<i>QOE Obrigatório</i>	<i>QOE Variável</i>
<b>Downgrade (&lt;&lt;&lt;) ⇒ -3</b> <b>Queda ⇒ -3</b> <b>2 mãos no chão ⇒ -3</b> <b>Saída 2 pés/pé errado ⇒ -3</b> <b>Saída diretamente no travão ⇒ -3</b> <b>Stepping out ⇒ -2/-3</b> <b>Duplo 3t ⇒ -2/-3</b>	Pouca velocidade, altura, comprimento ⇒ <b>-1/-2</b> Posição errada no ar ⇒ <b>-1/-2</b> Under (<) ⇒ <b>-1</b> Half (<<) ⇒ <b>-2</b> Take-off incorreto ⇒ <b>-1/-2</b> Falta de ritmo ou fluidez na CoJ ⇒ <b>-1/-2</b> Saída incorreta (posição errada/travões) ⇒ <b>-1/-2</b> Preparação longa ⇒ <b>-1</b> Mão ou perna livre no chão ⇒ <b>-1/-2</b> Lutz no edge (Lz!) ⇒ <b>-1</b>

- Se salto Under (<) então o QOE máximo é +1.
- Se salto Half (<<) então o QOE máximo é 0.

### Elementos de Pião

<i>QOE Obrigatório</i>	<i>QOE Variável</i>
<b>Queda ⇒ -3</b> <b>2 mãos no chão ⇒ -3</b> <b>Sit Spin com saída a 2 pés ⇒ -3</b> <b>Sit Spin sem verticalização ⇒ -2/-3</b>	Travelling incorreto ⇒ <b>-1</b> Má centragem ⇒ <b>-2/-3</b> Posição errada e/ou lentidão ⇒ <b>-1/-2/-3</b> Falta de controlo entrada/rotação/saída ⇒ <b>-2</b> Mudança de pé incorreta e Pumping ⇒ <b>-1/-2/-3</b> 2 pés no chão entre piões na CSp ⇒ <b>-2</b> Troca de pés com alteração do eixo (break) ⇒ <b>-2</b> Sit spin com saída nos travões ⇒ <b>-2</b> Mão ou perna livre no chão ⇒ <b>-2/-3</b>

- Piões sem nenhuma Difficult Position/Variation **não pode ter +3**.
- Piões que demonstrem dificuldade para chegar à posição final devem ter **QOE Negativo**.

### Footwork Sequence

<i>QOE Obrigatório</i>	<i>QOE Variável</i>
<b>Queda ⇒ -3</b>	Tropeções ⇒ <b>-1/-2</b> Falta de musicalidade ⇒ <b>-1/-2/-3</b> Pouca velocidade/aceleração ⇒ <b>-1</b> Edges fracos ⇒ <b>-2</b> Padrão pobre ⇒ <b>-2</b> Má distribuição steps/turns ⇒ <b>-2</b> Performance e/ou energia fraca ⇒ <b>-1/-2</b> Pouca originalidade e/ou variedade ⇒ <b>-1</b>

## Componentes

Cada uma das componentes é avaliada entre 0.25 e 5.00, com incrementos de 0.25 em 0.25. No primeiro atleta de cada competição é feita a média aritmética das 4 componentes, depois cada JC poderá alterar as suas componentes entre -0.5 e +0.5 em relação à média. A nota das componentes é multiplicada por um fator, dependente do escalão, diminuindo o diferencial entre a Nota Técnica e a Nota de Apresentação.

## Deduções

As deduções serão atribuídas pelo JA sempre que se verifique uma irregularidade, nomeadamente:

- Queda: **-1.0**
- Elemento Ilegal: **-1.0**
- Violação das Regras de Música: **-1.0**
- Violação das Regras de Vestuário: **-1.0**
- Tempo inferior ao mínimo obrigatório: **-0.5 por cada 10 segundos**

**Queda:** Quando  $\geq 50\%$  do peso corporal é suportado por qualquer parte do corpo, exceto o/os patins.

**Elemento Ilegal:** Qualquer elemento técnico que não seja permitido em determinada, por este regulamento, e seja apresentado em determinada categoria (Divisão Básica vs. Intermédia). Os elementos serão chamados, contarão para o número máximo de exercícios a apresentar, mas não serão cotados, conforme anteriormente explicado.

**Regras de Música:** É permitida a utilização de músicas instrumentais, cantadas e/ou vocalizadas/narradas sem qualquer limitação desde que não contenham letras impróprias ou ofensivas.

**Regras de Vestuário:** O vestuário deve ser construído para cobrir completamente as ancas, glúteos, órgãos genitais e mamas. As transparências devem ser usadas com moderação, sem passar uma imagem de nudez. Os mamilos devem estar totalmente cobertos e não visíveis através do material. O vestuário deve estar de acordo com o carácter da música, não devendo causar constrangimento ao atleta, oficiais ou espectadores. A dedução apenas será aplicada caso não se verifiquem as regras anteriores. Os atletas poderão utilizar “fatos antigos”, que não cumprem com as Regras de Vestuário da WS 2026, desde que cumpram com os pontos acima descritos.

## Competições Pares Artísticos

Escalão	Duração dos Programas	Requisitos de Participação
<b>Iniciação</b>	1'45" ± 10"	Aprov. Nível 5 Ini
<b>Benjamins</b>	1'45" ± 10"	Aprov. Nível 5 Ini
<b>Infantis</b>	2'00" ± 10"	Aprov. Nível 1 PL
<b>Iniciados</b>	2'00" ± 10"	Aprov. Nível 1 PL
<b>Cadetes</b>	2'30" ± 10"	Aprov. Nível 2 PL
<b>Juvenis</b>	3'15" ± 10"	Aprov. Nível 2 PL
<b>Juniores</b>	3'15" ± 10"	Aprov. Nível 3 PL
<b>Seniores</b>	3'15" ± 10"	Aprov. Nível 3 PL

ESCALÃO	CONTEÚDO TÉCNICO
<b>Iniciação Benjamins</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Um (1) salto lado a lado (isolado, não em combinação). Apenas saltos simples são permitidos, incluindo o Salto Waltz.</li> <li>Facultativo - Um (1) pião de contacto (uma (1) posição), selecionado entre spins em posição vertical.</li> <li>Um (1) pião lado a lado de uma posição. Selecionado entre os piões verticais.</li> <li>Uma figura de contacto com valor base de 2,0.</li> <li><b>Não são permitidas ELEVAÇÕES.</b></li> </ul>
<b>Infantis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Um (1) salto lado a lado (isolado, não em combinação). Apenas saltos simples são permitidos, incluindo o Salto Waltz.</li> <li>Facultativo - Um (1) pião de contacto (uma (1) posição), selecionado entre spins em posição vertical.</li> <li>Um (1) pião lado a lado de uma posição. Selecionado entre os piões verticais.</li> <li>Uma figura de contacto com valor base de 2,0.</li> <li><b>Não são permitidas ELEVAÇÕES.</b></li> </ul> <p><b>Footwork Sequence:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Uma (1) sequência, nível máximo 1.</li> <li>Realização de quatro [4] turns diferentes, confirmados para atingir o nível 1. Deve incluir: Inside Three Turn, Outside Three Turn, Open Mohawk e Travelling (é permitido um no sentido horário e um no sentido anti-horário; apenas um será contabilizado para o nível).</li> <li>Duração máxima de trinta (30) segundos</li> </ul>

<p><b>Iniciados</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um (1) salto lado a lado (isolado, não em combinação). Apenas saltos simples são permitidos, incluindo o Salto Waltz.</li> <li>• Um (1) pião de contacto (uma (1) posição), selecionado entre piões em posição vertical ou sit.</li> <li>• Um (1) pião lado a lado de uma posição. Selecionado entre os piões verticais e sit.</li> <li>• Uma figura de contacto com valor base de 2,0.</li> <li>• <b>Não são permitidas ELEVAÇÕES.</b></li> </ul> <p><b>Footwork Sequence:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma (1) sequência, nível máximo 1.</li> <li>• Realização de quatro [4] turns diferentes, confirmados para atingir o nível 1. Deve incluir: Inside Three Turn, Outside Three Turn, Open Mohawk e Travelling (é permitido um no sentido horário e um no sentido anti-horário; apenas um será contabilizado para o nível).</li> <li>• Duração máxima de trinta (30) segundos</li> </ul>
<p><b>Cadetes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um (1) Throw Jump ou um (1) Twist Jump de no máximo uma (1) rotação.</li> <li>• Um (1) salto lado a lado (isolado, não em combinação). Apenas saltos simples, Axel simples e saltos duplos são permitidos.</li> <li>• Um (1) pião de contacto (uma (1) posição). Não são permitidos Camel Impossível, Sit Impossível ou Reverse Layover.</li> <li>• Um (1) pião lado a lado de uma posição. Não são permitidos Heel, Broken ou Inverted.</li> <li>• Uma (1) Espiral: Angel (Camel) BO.</li> <li>• Uma (1) elevação: apenas uma (1) posição (não são permitidas elevações acima da cabeça; máximo de quatro (4) rotações do homem).</li> <li>• Uma (1) Sequência Coreográfica (ChSt), nível máximo 1, com duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>
<p><b>Juvenis</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um (1) Throw Jump ou um (1) Twist Jump de no máximo duas (2) rotações.</li> <li>• Um (1) salto lado a lado (solo, não em combinação). Apenas saltos simples, Axel simples e saltos duplos são permitidos.</li> <li>• Um (1) pião de contacto (uma (1) posição). Não são permitidos Camel Impossível, Sit Impossível ou Reverse Layover.</li> <li>• Um (1) pião lado a lado de uma posição. Não são permitidos Heel, Broken ou Inverted.</li> <li>• Uma (1) Espiral: Angel (Camel) BO ou Death Spiral.</li> <li>• Uma (1) elevação: uma (1) posição (elevações acima da cabeça ou press permitidos; máximo de quatro (4) rotações do homem).</li> <li>• Uma (1) Sequência Coreográfica (ChSt), nível máximo 1, com duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>
<p><b>Juniores Seniores</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um (1) Throw Jump ou um (1) Twist Jump de no máximo duas (2) rotações.</li> <li>• Um (1) salto lado a lado, solo ou combinação de até quatro (4) saltos, incluindo os saltos de ligação. Apenas saltos simples, Axel simples e saltos duplos são permitidos. Saltos de ligação de rotação simples serão considerados NJ e não terão valor.</li> <li>• Um (1) pião de contacto (uma (1) posição). Não são permitidos Camel Impossível, Sit Impossível ou Reverse Layover.</li> <li>• Um (1) pião lado a lado de uma posição. Todos os piões são permitidos, exceto Broken e Inverted.</li> <li>• Uma (1) Espiral: Angel (Camel) BO ou Death Spiral (externa).</li> <li>• Uma (1) elevação: uma (1) posição (máx. quatro (4) rotações do homem). Reverse Cartwheel (todos os tipos) e Spin Pancake não são permitidos.</li> <li>• Uma (1) Sequência Coreográfica (ChSt), nível máximo 1, com duração máxima de trinta (30) segundos.</li> </ul>

# Avaliação e Orientações do Ajuizamento nas Competições de Pares Artísticos

## Apresentação do Sistema de Ajuizamento

O Sistema de Ajuizamento a ser utilizado nas Competições de Pares Artísticos será o Rollart (Promocional, divisão Basic), a partir da página 18 do Regulamento Promocional da WS.

Assim que o número máximo de elementos da mesma categoria for atingido, todos os elementos apresentados em excesso serão chamados, mas não serão cotados, estes elementos serão asteriscados (\*), ou seja, não terão qualquer valor técnico  $\Rightarrow$  0 pontos. O mesmo se aplica caso haja a execução de elementos não permitidos, os exercícios serão chamados, contarão para o número máximo de exercícios a apresentar, mas não serão cotados, havendo também a atribuição de uma dedução de 1 ponto, por execução de elementos não permitidos (illegal element). Quando o tempo máximo do programa for excedido, o JA assinalará o fim do mesmo com um apito, todos os elementos técnicos executados, após este momento, serão chamados, mas não cotados (asteriscados), sem que haja deduções por tempo/elementos em excesso.

Com este sistema de ajuizamento, haverá gravação das provas, admitindo-se a realização de reviews por parte dos elementos do Painel Técnico (PT).

Todos os Clubes têm de entregar, previamente à competição, uma **“Folha de Elementos”** dos programas dos seus atletas, onde devem assinalar a ordem dos Elementos Técnicos.

A **Pontuação Final dos Programas** resulta da seguinte fórmula: **[Nota Técnica] + [Componentes] - [Deduções]**.

- **Nota Técnica:** resulta da soma das pontuações dos elementos técnicos apresentados e validados, com a respetiva quantificação dos QOE atribuídos pelos JC, tendo em conta a Tabela de QOE que será apresentada neste regulamento;
  - Cada elemento técnico tem um valor base, que está pré-definido no software, de acordo com a tabela de valores técnicos da WS para Época 2025;
  - A nota técnica base é definida pela soma dos valores dos diferentes elementos técnicos que podem ser apresentados;
  - A nota técnico base poderá aumentar ou diminuir de acordo com os QOE atribuídos por cada um dos JC, ou seja, a nota técnica final do elemento é determinada por **[valor base]  $\pm$  [média dos valores QOE]**;
- **Componentes:** resulta da soma da média das 4 componentes - Skating Skills, Transitions, Performance e Choreography;
  - As componentes serão avaliadas tendo por base a Tabela Orientadora do regulamento da WS 2026.

A **Classificação dos Atletas** é calculada para cada Competição, tendo por base a ordenação descendente da Pontuação Final de cada atleta, ou seja, o melhor atleta será aquele que obtém a maior Pontuação Final do Programa. A **Classificação por Equipas** é calculada pela **soma aritmética das Pontuações Finais dos Programas de todos os atletas de um mesmo clube**.

## Explicação e Critérios de Validação dos Elementos Técnicos

A Avaliação e Validação dos Elementos Técnicos obedecerá ao Protocolo e Regulamento de Pares Artísticos desenvolvido pela WS para Época 2026.

## **Qualidade dos Elementos Técnicos (QOE)**

A Avaliação da Qualidade deverá seguir as orientações dispostas no Regulamento da Impressão Artística desenvolvido pela WS para Época 2026.

## **Componentes**

A Avaliação das Componentes deverá seguir as orientações dispostas no Regulamento de Pares Artísticos da WS para Época 2026.

## **Deduções**

As Deduções a aplicar deverão seguir as orientações dispostas no Regulamento de Pares Artísticos da WS para Época 2026.

## Competições Solo Dance

Escalão	Duração dos Programas	Requisitos de Participação
Benjamins Infantis Iniciados Cadetes Juvenis Juniorees Seniores	2'30'' a 3'00''	Aprovação no Nível 1 de Solo Dance

As Competições de Solodance consistem numa prova única de “Style Dance”. As coreografias apresentadas devem conter os Elementos Técnicos definidos na tabela abaixo e cuja ordem de apresentação é livre. A música a ser utilizada na competição deve seguir e respeitar as Regras WS no que diz respeito à escolha do ritmo e BPM's a utilizar durante a “Pattern Step Sequence”, devendo, por isso, ser certificada por um profissional da área (caso se utilize uma das faixas fornecidas pela WS não será necessário certificado). O programa deve ser composto por mais do que 1 ritmo (máximo 3 ritmos), que devem pertencer ao mesmo Medley (Definições da WS, disponíveis no Dance Book 2026).

ESCALÃO	CONTEÚDO TÉCNICO			
Benjamins	Rock medley 1 Diagrama “City Blues”	1 ASq <u>Escalão Tots</u> , segundo Regulamento WS 2026	1 TrSq Máximo N1	1 ChSt
Infantis	Spanish medley 1 Diagrama “Carlos Tango”	1 FoSq Máximo N1	1 TrSq Máximo N2	1 ChSt
Iniciados	Classical Medley 1 Diagrama “Skaters march”	1 FoSq Máximo N2	1 TrSq Máximo N3	1 ChSt
Cadetes	Swing Medley 1 Diagrama “Olympic foxtrot”	1 FoSq Máximo N3	1 TrSq Máximo N4	1 DStSq Máximo N2
Juvenis	Latin Medley 1 Diagrama “Roller Samba”	1 FoSq Máximo N3	1 TrSq Máximo N4	1 DStSq Máximo N3
Juniorees Seniores	Musical Medley 1 Diagrama “Swing Foxtrot”	1 FoSq Máximo N4	1 TrSq Máximo N4	1 DStSq Máximo N4

## Competições Pares de Dança

Escalão	Duração dos Programas	Requisitos de Participação
Benjamins Infantis Iniciados Cadetes Juvenis Juniorees Seniores	2'30'' a 3'00''	Aprovação no Nível 1 de Solo Dance para os 2 elementos do par

As Competições de Solodance consistem numa prova única de “Style Dance”. As coreografias apresentadas devem conter os Elementos Técnicos definidos na tabela abaixo e cuja ordem de apresentação é livre. A música a ser utilizada na competição deve seguir e respeitar as Regras WS no que diz respeito à escolha do ritmo e BPM's a utilizar durante a “Pattern Step Sequence”, devendo, por isso, ser certificada por um profissional da área (caso se utilize uma das faixas fornecidas pela WS não será necessário certificado). O programa deve ser composto por mais do que 1 ritmo (máximo 3 ritmos), que devem pertencer ao mesmo Medley (Definições da WS, disponíveis no Dance Book 2026).

ESCALÃO	CONTEÚDO TÉCNICO				
Benjamins	Rock medley 1 Diagrama “City Blues”	1 NoH <u>Escalão Tots</u> , segundo Regulamento WS 2026	1 TrSq Máximo N1	1 ChP	-
Infantis	Spanish medley <u>1 Diagrama</u> “Carlos Tango”	1 NoH Máximo N1	1 TrSq Máximo N2	1 StLi Máximo N2	1 ChoLi
Iniciados	Classical Medley <u>1 Diagrama</u> “Skaters march”	1 NoH Máximo N2	1 TrSq Máximo N3	1 StLi Máximo N2	1 ChoLi
Cadetes	Swing Medley <u>1 Diagrama</u> “Olympic foxtrot”	1 NoH Máximo N3	1 TrSq Máximo N4	1 RtLi Máximo N3	1 ChoLi
Juvenis	Latin Medley <u>1 Diagrama</u> “Roller Samba”	1 NoH Máximo N3	1 TrSq Máximo N4	1 RtLi Máximo N3	1 ChoLi
Juniorees Seniores	Musical Medley <u>1 Diagrama</u> “Swing Foxtrot”	1 NoH Máximo N4	1 TrSq Máximo N4	1 ClLi Máximo N4	1 ChoLi

# Avaliação e Orientações do Ajuizamento nas Competições de Solodance e Pares de Dança

## Apresentação do Sistema de Ajuizamento

O Sistema de Ajuizamento a ser utilizado nas Competições de Solo Dance e Pares de Dança será o Rollart, conforme explicitado anteriormente.

Quando o tempo máximo do programa for excedido, o JA assinalará o fim do mesmo com um apito, todos os elementos técnicos executados, após este momento, serão chamados, mas não cotados (asteriscados), sem que haja deduções por tempo/elementos em excesso.

Com este sistema de ajuizamento, haverá gravação das provas, admitindo-se a realização de reviews por parte dos elemento do Painel Técnico (PT).

Todos os Clubes têm de entregar, previamente à competição, uma **“Folha de Elementos”** dos programas dos seus atletas, onde devem assinalar a ordem dos Elementos Técnicos.

A **Pontuação Final dos Programas** resulta da seguinte fórmula: **[Nota Técnica] + [Componentes] - [Deduções]**.

- **Nota Técnica:** resulta da soma das pontuações dos elementos técnicos apresentados e validados, com a respetiva quantificação dos QOE atribuídos pelos JC, tendo em conta a Tabela de QOE que será apresentada neste regulamento;
  - Cada elemento técnico tem um valor base, que está pré-definido no software, de acordo com a tabela de valores técnicos da WS para o ano de 2026;
  - A nota técnica base é definida pela soma dos valores dos diferentes elementos técnicos que podem ser apresentados;
  - A nota técnica base poderá aumentar ou diminuir de acordo com os QOE atribuídos por cada um dos JC, ou seja, a nota técnica final do elemento é determinada por **[valor base] ± [média dos valores QOE]**;
- **Componentes:** resulta da soma da média das 4 componentes - Skating Skills, Transitions, Performance e Choreography;
  - As componentes serão avaliadas tendo por base a Tabela Orientadora do regulamento da WS 2026.

A **Classificação dos Atletas** é calculada para cada Competição, tendo por base a ordenação descendente da Pontuação Final de cada atleta, ou seja, o melhor atleta será aquele que obtém a maior Pontuação Final do Programa. A **Classificação por Equipas** é calculada pela **soma aritmética das Pontuações Finais dos Programas de todos os atletas de um mesmo clube**.

## Explicação e Critérios de Validação dos Elementos Técnicos

As Definições dos Elementos Técnicos seguem os Regulamentos da WS para Época 2026. No caso da *“Pattern Dance Sequence”*, *“Choreographic Sequence”* e *“Lifts”*, a avaliação, validação e níveis estão de acordo com o estabelecido pela WS para Época 2026. No caso da *“Dance Step Sequence”*, *“Footwork Sequence”* e *“Travelling Sequence”*, a avaliação, validação e níveis estão de acordo com a explicação abaixo.

**FOOTWORK SEQUENCE & NO HOLD STEP SEQUENCE - tempo máximo 40 segundos**

<u>Nível Base (NB)</u>	<u>Nível 1 (N1)</u>	<u>Nível 2 (N2)</u>	<u>Nível 3 (N3)</u>	<u>Nível 4 (N4)</u>
Incluir steps e linking steps + diagrama livre	Nível Base + Confirmação 2 Turns de 2 Tipologias ≠ + 1 Feature	Nível Base + Confirmação 4 Turns de 3 Tipologias ≠ + 2 Features	Nível Base + Confirmação 6 Turns de 3 Tipologias ≠ + 3 Features	Nível Base + Confirmação 8 Turns de 4 Tipologias ≠ + 4 Features
<b>Tipologias de Steps</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Travelling</li> <li>2. Rocker</li> <li>3. Counter</li> <li>4. Bracket</li> </ol>				
<b>Features</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Body Movements:</b> execução de 3 Body Movements (BM), de grupos espaciais diferentes (High, Medium e Low);</li> <li>2. <b>Choctaws:</b> devem validar pelo menos 1 Choctaw (Cw) - apenas serão considerados Choctaws de frente para trás;</li> <li>3. <b>Cluster:</b> devem ser confirmados 3 turns consecutivos sobre o mesmo pé, são permitidos Change of Edge após o primeiro turn do cluster;</li> <li>4. <b>Pés Diferentes:</b> deverão ser validados 6 turns, 3 turns sobre cada pé, sendo que os turns validados não necessitam de ser os mesmos (ex: pé esquerdo valida Rk, Ct e Bk e o pé direito valida Rk, Tr e Ct);</li> </ol>				

**DANCE STEP SEQUENCE - tempo máximo 40 segundos**

<u>Nível Base (NB)</u>	<u>Nível 1 (N1)</u>	<u>Nível 2 (N2)</u>	<u>Nível 3 (N3)</u>	<u>Nível 4 (N4)</u>
Incluir steps e linking steps + diagrama livre	Nível Base + Confirmação 2 Steps de 2 Tipologias ≠ + 1 Feature	Nível Base + Confirmação 4 Steps de 3 Tipologias ≠ + 2 Features	Nível Base + Confirmação 6 Steps de 3 Tipologias ≠ + 3 Features	Nível Base + Confirmação 8 Steps de 4 Tipologias ≠ + 3 Features
<b>Tipologias de Steps</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crosses (XF, XB, XCh, XR, ...)</li> <li>2. Change of Edge</li> <li>3. Mohawks</li> <li>4. Choctaws</li> </ol>				
<b>Features</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Skating Elements:</b> execução de 3 Skating Elements (SE) de grupos diferentes (A-E de acordo com Regulamento WS);</li> <li>2. <b>Steps Cluster:</b> devem ser confirmados 3 steps consecutivos;</li> <li>3. <b>Creative Dance Spin:</b> com 2 formas diferentes, cada uma com 2 voltas - são permitidos spins sobre o travão e 1 mudança de pé;</li> </ol>				

**TRAVELLING SEQUENCE - tempo máximo 15 segundos**

<u>Nível Base (NB)</u>	<u>Nível 1 (N1)</u>	<u>Nível 2 (N2)</u>	<u>Nível 3 (N3)</u>	<u>Nível 4 (N4)</u>
2 sets com 2 voltas cada + Pelo menos 2 steps entre cada set	Nível Base + 2 sets com 2 voltas cada (direções =) + 1 Feature	Nível Base + 3 sets com 2 voltas cada (direções ≠) + 2 Features (grupos ≠)	Nível Base + 3 sets com 3 voltas cada (direções ≠) + 3 Features (grupos ≠)	Nível Base + 2 sets com 4 voltas cada (direções ≠) + 4 Features (grupos ≠)

**Features**

- Entrada Difícil** (Stag/Split Jump, Ina Bauer/Águia, Salto de 1 Volta, Choctaw ou Turn - Rk ou Ct) **ou Mudança de pé entre sets;**
- Braços:** cotovelos ao nível/acima dos ombros, movimento contínuo dos braços, mão agarradas atrás das costas e afastadas, posição parafuso, mãos agarradas à frente afastadas do corpo (abaixo ombros e acima bacia);
- Pernas:** perna livre cruzada à frente/atrás, pé livre agarrado, perna livre esticada à frente ou ao lado ( $\alpha \geq 45^\circ$ );
- Extra Features:** “3rd travelling set”, “continuous movement of the free leg”, “core of the body shifted from vertical axis ou torso twisted  $\geq 45^\circ$ ”, “free leg in a static position with knee higher than the waist”, “continuous movement of the skating knee”;

**NOTA:** Os atletas dos escalões Benjamins, Infantis e Iniciados apenas poderão executar features dos primeiros 3 grupos (Com exceção do 3rd travelling set uma vez que são um requisito para obtenção dos níveis 2 e 3). Os atletas dos escalões Cadete, Juvenil, Junior e Sênior poderão executar todos os features sem limitações, desde que estejam definidos pelo Regulamento WS 2026 mas nenhum bônus será atribuído relativamente à execução dos “Extra Features” (incluindo o bônus relativo ao 3º Set nos níveis onde é um dos requisitos). Caso o atleta atinja o Nível 4, será aplicada um bônus de 1.0 pontos ao valor base do TrSq Nível 4.

**STATIONARY LIFT - tempo máximo 10 segundos**

<u>Nível Base (NB)</u>	<u>Nível 1 (N1)</u>	<u>Nível 2 (N2)</u>	<u>Nível 3 (N3)</u>	<u>Nível 4 (N4)</u>
1 posição por 3 segundos	Nível B 1 Features	Nível B 2 Features	Nível B 3 Features	Nível B 4 Features

**Features**

- Entrada/Saída Difícil;**
- Mudança de Posição:** cada posição 1/2 segundos;
- Posição Difícil Lifting Partner:** em lifts 1 posição - 2/3 segundos; em lifts com  $\geq 2$  posições - 1/2 segundos;
- Posição Difícil Lifted Partner:** em lifts 1 posição - 2/3 segundos; em lifts com  $\geq 2$  posições - 1/2 segundos;

**ROTATIONAL LIFT - tempo máximo 10 segundos**

<u>Nível Base (NB)</u>	<u>Nível 1 (N1)</u>	<u>Nível 2 (N2)</u>	<u>Nível 3 (N3)</u>	<u>Nível 4 (N4)</u>
3 voltas Lifting Partner 2 voltas Lifted Partner	Nível B 1 Features	Nível B 2 Features	Nível B 3 Features	Nível B 4 Features

**Features**

- Entrada/Saída Difícil;**
- Mudança de Posição:** cada posição 2 voltas;
- Posição Difícil Lifting Partner:** em lifts 1 posição - 3 voltas; em lifts com  $\geq 2$  posições - 2 voltas;
- Posição Difícil Lifted Partner:** em lifts 1 posição - 3 voltas; em lifts com  $\geq 2$  posições - 2 voltas;
- Continuous Movement Legs Lifted Partner:** pelo menos 2 voltas;
- 6 voltas;**

<b>COMBINATION LIFT - tempo máximo 15 segundos</b>				
<b>Nível Base (NB)</b>	<b>Nível 1 (N1)</b>	<b>Nível 2 (N2)</b>	<b>Nível 3 (N3)</b>	<b>Nível 4 (N4)</b>
1 posição estacionária 3 segundos e 1 posição rotacional com 3 voltas do Lifting Partner	Nível B 3 voltas Lifting Partner 1 Feature	Nível B 3 voltas Lifting Partner 2 Features	Nível B 4 voltas Lifting Partner 3 Features	Nível B 5 voltas Lifting Partner 4 Features
<b>Features</b>				
<p><b>1. Entrada/Saída Difícil;</b></p> <p><b>2. Mudança de Posição:</b> cada posição 1/2 segundos;</p> <p><b>3. Posição Difícil Lifting Partner:</b> em lifts 1 posição - 2/3 segundos; em lifts com ≥2 posições - 1/2 segundos;</p> <p><b>4. Posição Difícil Lifted Partner:</b> em lifts 1 posição - 2/3 segundos; em lifts com ≥2 posições - 1/2 segundos;</p>				

<b>CHOREOGRAPHIC SEQUENCE - tempo máximo 30 segundos</b>
<p>A sequência é livre, os patinadores devem demonstrar habilidade para patinar, criatividade, capacidade coreográfica, originalidade, musicalidade, com movimentos corporais, utilizando todos os espaços pessoais.</p> <p>Paragens coreográficas são permitidas.</p> <p><b>Requisitos Básicos:</b> se estes 2 requisitos não forem cumpridos a ChSt não será confirmada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Os patinadores devem demonstrar a habilidade de patinar na música e interpretar a música usando elementos técnicos como: steps, turns, arabescos, pivots, Ina Bauer, águias, saltos de 1 rotação, quick spins;</li> <li>A sequência deve começar de uma posição parada ou “stop and go”;</li> </ul>
<b>CHOREOGRAPHIC POSE - tempo máximo 5 segundos</b>
<p>É uma posição mantida pelo par, criando um design interessante ou artístico no espaço, deverá realçar uma parte da coreografia. Os apoios são livres.</p>
<b>CHOREOGRAPHIC LIFT - tempo mínimo 3 segundos e tempo máximo 10 segundos</b>
<p>Lift que deverá realçar uma parte da coreografia. Os apoios são livres.</p> <p><b>Requisitos Básicos:</b> se estes 2 requisitos não forem cumpridos a ChoLi não será confirmada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A Lift deve ser realizada em movimento e não numa posição estacionária ou parada;</li> <li>A Lift deve ter no mínimo 3 segundos e não exceder os 10 segundos;</li> </ul>

### **Qualidade dos Elementos Técnicos (QOE)**

Os QOE (Quality of Element), positivos ou negativos, são os valores que os JC atribuem a cada Elemento Técnico do programa, consoante a qualidade de execução dos mesmos, que irão aumentar ou diminuir o valor técnico base dos diferentes Elementos Técnicos.

Os QOE vão de -3 a +3 e cada valor QOE tem um valor definido que varia de acordo com o elemento executado, isto é, um QOE +1 poderá ter incrementos diferentes consoante o elemento executado. Para determinar o QOE a atribuir aos elementos, os JC devem considerar as tabelas que se seguem:

Em caso de **Queda: QOE obrigatório -3** nos elementos que se verifique a queda nas Provas de Solodance e **QOE obrigatório -2** em caso de queda de apenas 1 patinador ou **QOE -3** em caso de queda dos 2 patinadores nas Provas de Pares de Dança.

QOE FoSq + ASq + DStSq + NoH	Muito Pobre (-3)	Pobre (-2)	Medíocre (-1)	Aceitável (0)	Bom (+1)	Muito Bom (+2)	Excelente (+3)
Edges	Muito flat e descontroladas	Geralmente flat e hesitantes	Alguns flat com estabilidade variável	Edges pouco profundos mas estáveis	Edges boas e seguras	Edges fortes e confiantes	Edges profundas e corajosas
Velocidade e Fluidez	Forçada e com dificuldades	Limitada ou que se deteriora	Inconstante ou variável	Alguma velocidade e fluidez	Boa velocidade e fluidez	Velocidade considerável e fluidez constante	Velocidade e fluidez sem esforço
Linking Steps	2 pés e/ou travões	Passos largo, 1/2 pés e travões	Variável	Geralmente corretos	Corretos	Limpos e arrumados	Limpos e sem esforço
Turns	Saltados e/ou esquisitos	Derrapados	Forçados	Maioria corretos	Limpos	Limpos e suaves	Limpos e sem esforço
Timing	≤40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Pattern e Distribuição	Muito pobre	Pobre e erros distribuição	Básico e erros distribuição	Variações limitadas e erros distribuição	Algumas variações e distribuição consistente	Muitas variações e distribuição lógica	Padrão intrincado e distribuição lógica
Musicalidade	Sem musicalidade	Musicalidade pobre	Alguma musicalidade	Musicalidade moderada	Boa musicalidade	Muito boa musicalidade	Musicalidade requintada
Controlo SE e BM	Dificuldades ou falta controlo	Alguma falta de controlo	Controlo variável	Algum controlo e fluidez	Bom controlo e fluidez	Controlo forte e estilizado	Sem esforço e estilizado

QOE ChSt	Muito Pobre (-3)	Pobre (-2)	Medíocre (-1)	Aceitável (0)	Bom (+1)	Muito Bom (+2)	Excelente (+3)
Musicalidade	≤40%	50%	60%	75%	80%	90%	100%
Variedade e Originalidade	Sem variedade ou originalidade	Pobre	Alguma variedade e originalidade	Alguma variedade e originalidade	Boa	Muito boa	Inteligente e requintada
Steps e Turns	Muito flat, descontrolados e com tropeções	Geralmente flat e hesitantes	Alguns flat e estabilidade variável	Pouco profundos mas estáveis	Bons e seguros	Fortes e confiantes	Profundos e corajosas
Energia e Controlo	Descontrolo e sem energia	Alguma falta de controlo e energia	Energia e controlo variáveis	Seguro e limpo e com energia	Suave e limpo e com energia	Bom controlo e energia	Controlo e energia requintados
Envolvimento e Movimentos	Ausência de movimento e envolvimento	Falta de movimento e envolvimento	Algum movimento e envolvimento	Movimentos e envolvimento básicos	Movimentos e envolvimento bom	Movimentos e envolvimento muito bom	Envolvimento e movimentos refinados
Padrão	Cobertura mínima (linhas retas)	Cobertura mínima (1 direção)	Cobertura adequada com vários trajetos	Cobertura adequada com vários trajetos	Boa cobertura, vários trajetos e direções	Cobertura abrangente, vários trajetos e direções	Padrão intrincado, vários trajetos e direções

QOE TrSq	Muito Pobre (-3)	Pobre (-2)	Medíocre (-1)	Aceitável (0)	Bom (+1)	Muito Bom (+2)	Excelente (+3)
Entrada e Conclusão	Esquisita e sem equilíbrio	Hesitante e falta controlo	Abrupta	Clara e estável	Clara e suave	Com facilidade	Impecável
Connecting Steps	Sem controlo	Alguma falta de controlo e passos largos	Trabalhosos	Claros e estáveis	Suaves e limpos	Bem executados com transição rápida	Inteligentes e requintados com transição rápida
Velocidade Rotação	Muito lenta	Lenta	Velocidade variável	Normal	Boa	Rápida	Muito rápida
Perna Livre	Descontrolo completo	Falta de controlo e esteticamente incorreta	Esteticamente incorreta	Controlo e posição básicas	Bom controlo e posição	Muito bom controlo e posição	Posição inteligente com bom controlo
Musicalidade	Sem musicalidade	Alguma Musicalidade	Elemento faz sentido na música	Início elemento com música	Relação musical ≥1 set	Relação musical 2 sets	Harmonia com a música

QOE Lifts	Muito Pobre (-3)	Pobre (-2)	Medíocre (-1)	Aceitável (0)	Bom (+1)	Muito Bom (+2)	Excelente (+3)
Entrada e Saída	Instável ou abrupta	Atrapalhada	Hesitante	Sólida	Suave	Fluída	Sem esforço
Subida e Descida	Breve	Com dificuldades	Com muito esforço	Com algum esforço	Com pouco esforço	Com facilidade	Sem esforço
Estabilidade	Pouco equilíbrio	Instável	Variável	Estável	Clara	Confiante	Relaxada
Mudança de Posição	Esquisita	Descontínua	Com dificuldade	Controlada	Suave	Fluída	Sem esforço
Técnica de Rotação	Esquisita ou lenta	Instável, viragens más	Descontínua e viragens fracas	Contínua	Suave	Fluída e rápida	Fluída e muito rápida
Posição Patinadores	Completamente descontrolada	Falta de controlo e sem estética	Sem estética ou estética incorreta	Controlo da posição e posições básicas	Bom controlo e posições	Muito bom controlo e posições	Muito bom controlo e posições

## Componentes

Cada uma das componentes é avaliada entre 0.25 e 5.00, com incrementos de 0.25 em 0.25. No primeiro atleta de cada competição é feita a média aritmética das 4 componentes, depois cada JC poderá alterar as suas componentes entre -0.5 e +0.5 em relação à média. A nota das componentes é multiplicada por um fator, dependente do escalão, diminuindo o diferencial entre a Nota Técnica e a Nota de Apresentação.

## Deduções

As deduções serão atribuídas pelo JA sempre que se verifique uma irregularidade, nomeadamente:

- Queda: **-1.0**
- Elemento ilegal: **-1.0**
- Violação das Regras de Música: **-1.0**
- Violação das Regras de Vestuário: **-1.0**
- Tempo inferior ao mínimo obrigatório: **-0.5 por cada 10 segundos**

**Queda:** Quando  $\geq 50\%$  do peso corporal é suportado por qualquer parte do corpo, exceto o/os patins.

**Elemento ilegal:** Os atletas podem apresentar no máximo 2 saltos de 1 rotação e 2 piões. Será atribuída dedução de 1 ponto caso o atleta apresente  $>2$  saltos de 1 rotação e  $>2$  piões

**Regras de Música:** É permitida a utilização de músicas instrumentais, cantadas e/ou vocalizadas/narradas sem qualquer limitação desde que não contenham letras impróprias ou ofensivas. É necessário também cumprir as Regras de Músicas estipuladas especificamente para as Competições de Solo Dance e Dança (anteriormente referidas), caso não sejam cumpridas, haverá dedução de 1 ponto.

**Regras de Vestuário:** O vestuário deve ser construído para cobrir completamente as ancas, glúteos, órgãos genitais e mamas. As transparências devem ser usadas com moderação, sem passar uma imagem de nudez. Os mamilos devem estar totalmente cobertos e não visíveis através do material. O vestuário deve estar de acordo com o caráter da música, não devendo causar constrangimento ao atleta, oficiais ou espectadores. A dedução apenas será aplicada caso não se verifiquem as regras anteriores. Os atletas poderão utilizar “fatos antigos”, que não cumprem com as Regras de Vestuário da WS 2026, desde que cumpram com os pontos acima descritos.

### **III – TORNEIO ABERTURA ROLLART**

#### **Finalidade**

O Torneio de Abertura Rollart tem como objetivo proporcionar aos atletas uma primeira experiência competitiva antes do início do circuito nacional de Opens.

#### **Duração dos Programas, Requisitos de Participação e Conteúdo Técnico**

Para poderem participar neste torneio os atletas tem de ter obtido aprovação no nível de acesso requerido no Guia Normativo de Acesso às Provas Nacionais 2026 para a especialidade e escalão em questão.

Os programas a executar serão o programa curto nas especialidades da patinagem livre e pares artísticos (programa longo no caso de infantis e benjamins) e a dança livre nas especialidades de solo dance e pares de dança. A duração e conteúdos técnicos a apresentar são os definidos pela WS para Época 2026.

### **IV – TORNEIO ENCERRAMENTO ROLLART**

#### **Finalidade**

O Torneio de Encerramento Rollart tem como objetivo proporcionar aos atletas uma experiência competitiva no segundo semestre da época desportiva. Dentro de cada escalão e especialidade, a prova será dividida entre os atletas que se qualificaram para o campeonato e torneio nacionais (Divisão Nacional) e os que não se qualificaram (Divisão Distrital).

#### **Duração dos Programas, Requisitos de Participação e Conteúdo Técnico**

Para poderem participar neste torneio os atletas tem de ter obtido aprovação no nível de acesso requerido no Guia Normativo de Acesso às Provas Nacionais 2026 para a especialidade e escalão em questão.

Os programas a executar serão o programa longo nas especialidades da patinagem livre e pares artísticos e a dança livre nas especialidades de solo dance e pares de dança. A duração e conteúdos técnicos a apresentar são os definidos pela WS para Época 2026.