



VÁLIDO PARA 2026

INTRODUÇÃO

O regulamento APRENDIZ, dedicado às categorias de base, visa não apenas estabelecer parâmetros claros e justos para a avaliação de jovens talentos, mas também promover uma abordagem respeitosa e que incentive o desenvolvimento individual de cada atleta.

Inspirado na filosofia adotada no sistema de julgamento da patinação artística internacional, o objetivo principal é focar na análise dos elementos técnicos e na avaliação artística, distinguindo-se por não recorrer à comparação direta entre os participantes. Acreditamos que cada praticante possui uma jornada única, e este regulamento foi concebido para criar um ambiente que celebre as habilidades individuais, impulsionando o crescimento técnico e artístico de forma equitativa e construtiva.

Sendo assim, encorajamos a sua adoção nos eventos competitivos, pois representa um passo significativo para a construção de uma base sólida no desenvolvimento dos futuros atletas da patinação, valorizando a diversidade de estilos e potenciais que enriquecem nosso cenário esportivo.

Considerações para a Utilização em Eventos

Com o intuito de otimizar a experiência competitiva e garantir a clareza nos critérios de avaliação, **recomendamos enfaticamente que, nos eventos que optarem pela utilização do regulamento APRENDIZ, as categorias de 'Principiantes' e 'Estreantes' não sejam oferecidas.**

Esta sugestão baseia-se no fato de que o APRENDIZ foi cuidadosamente elaborado para suprir as necessidades e desafios específicos das categorias de base, contemplando um nível técnico e artístico que se alinha e, em muitos aspectos, aprimora o que é exigido nas modalidades de principiantes/estrangeiros. A utilização simultânea de ambos os regulamentos poderia gerar sobreposição e, conseqüentemente, confusão tanto para os participantes quanto para o público e, para a equipe de arbitragem em relação às distintas formas de julgamento. Ao centralizar as inscrições no APRENDIZ, garantimos uma metodologia unificada e um foco mais claro no desenvolvimento individual, em consonância com a proposta original do regulamento.

Este regulamento foi desenvolvido por Ana Paola Santos de Oliveira e Léo Bengochêa, aplicado inicialmente na Copa Mercosul de 2023, e autorizado para uso exclusivo dos clubes filiados às federações estaduais. **A partir de 2026 este regulamento passa a integrar o Torneio Estadual da Federação Gaúcha de Patinação.** Qualquer reprodução ou modificação sem permissão expressa é estritamente proibida.

DIVISÃO DAS CATEGORIAS

A modalidade Livre será dividida nas onze (11) categorias descritas para a Classe Livre Aprendiz. Para estas provas não é necessário o envio de Sets de elementos.

FRALDINHA: ATÉ 05 ANOS
DENTE DE LEITE: ATÉ 06 ANOS
PRÉ-TOTS: ATÉ 07 ANOS

TOTS: 8 E 9 ANOS
MINI: 10 E 11 ANOS
INFANTIL: 12 E 13 ANOS
CADETE: 14 E 15 ANOS
JÚNIOR: 16 A 18 ANOS
SÊNIOR: 19 E 20 ANOS
ADULTO: DE 21 ATÉ 30 ANOS
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS

TEMPO DE MÚSICA

TEMPO DE MÚSICA APRENDIZ: 1:30 min ± 10 s

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

FRALDINHA: ATÉ 05 ANOS
DENTE DE LEITE: ATÉ 06 ANOS
PRÉ-TOTS: ATÉ 07 ANOS

ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

1). Sit em dois pés (Carrinho de dois pés)
Código do elemento: C2pF

2). Garça (Flamingo/Cadeirinha)
Código do elemento: GaF

3). Cruzadas frente
Código do elemento: XF

DEFINIÇÕES

Realizar em curva, de frente e de mesmo eixo. Neste exercício o patinador abaixa o quadril até a altura ou abaixo dos joelhos, que permanecem juntos. Os braços não devem tocar em nenhuma parte do corpo, antes de descer, durante a execução da posição ou ao levantar. A localização dos braços fica a critério do patinador.

Realizar em curva, de frente e de mesmo eixo. O patinador desliza enquanto transfere o peso do corpo para a perna de trás enquanto eleva o joelho da perna livre acima do joelho de trás até uma altura máxima do nível do quadril, mantendo o pé próximo à perna de base (que permanece totalmente estendida), ou em à sua frente a uma distância de um (1) patim. O corpo é mantido em uma posição alta e ereta. Os braços estarão localizados na posição desejada pelo patinador.

A partir de uma posição completamente parada, utilizando um máximo de três (03) impulsos para

4). Compasso frente
Código do elemento: CompF

5). Salto Educativo
Código do elemento: SaE

6). Figura de Alongamento
Código do elemento: FigAF

TOTS: 8 E 9 ANOS
MINI: 10 E 11 ANOS
INFANTIL: 12 E 13 ANOS
CADETE: 14 E 15 ANOS
JÚNIOR: 16 A 18 ANOS
SÊNIOR: 19 E 20 ANOS
ADULTO: DE 21 ATÉ 30 ANOS
MASTER: A PARTIR DE 31 ANOS

ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

1). Sit em dois pés (Carrinho de dois pés) ou Carrinho de um pé (Shoot the Duck)
Código do elemento: C2pF / C2pC / C1pF / C1pC

dar início ao movimento contínuo; nos Cruzados pela Frente, as rodas traseiras do patim da perna livre devem alinhar horizontalmente com as rodas dianteiras do patim da perna de base, enquanto nos Cruzados por Trás, as rodas dianteiras do patim da perna livre devem alinhar horizontalmente com as rodas traseiras do patim da perna de base. A execução deste elemento exige uma trajetória em diagonal clara e contínua, que utilize mais de três quartos da extensão da pista, e pode ser realizada tanto com o atleta deslocando-se para frente quanto para trás, sendo que o valor de base atribuído será definido exclusivamente pela direção mantida durante a performance.

Pivot (regra geral):

Eixo vertical fixo com a utilização do freio do patim e rodas do outro patim deslizante giram ao redor, por pelo menos uma volta.

Compasso:

Patim deslizante gira em eixo interno. Para validar o elemento, deve ser realizado no sentido horário e no sentido anti-horário (no mesmo elemento e na mesma direção - os dois devem ser para frente).

Realizar em uma linha reta, demonstrando as fases do salto, iniciando e finalizando de frente.

Realizar em reta ou curva, de frente e de mesmo eixo, figuras que demonstrem alongamento / flexibilidade - ver anexo I com figuras permitidas.

DEFINIÇÕES

Realizar em curva, o sit em dois pés (Carrinho de dois pés):

Neste exercício o patinador abaixa o quadril até a altura ou abaixo dos joelhos, que permanecem juntos. Os braços não devem tocar em nenhuma parte do corpo, antes de descer, durante a execução da posição ou ao levantar. A localização dos braços fica a critério do patinador.

2). Garça (Flamingo/Cadeirinha) ou Quatro
Código do elemento: GaF / GaC / 4F / 4C

Realizar em curva, o carrinho de um pé (Shoot the Duck):

Este exercício começa com a perna livre na frente da perna portante. A perna portante aumenta sua flexão até atingir pelo menos o nível do joelho ou abaixo, mantendo a perna livre sem encostar no chão. O patinador receberá mais crédito quando a perna livre estiver paralela ao plano do chão e quando os braços não fizerem contato com nenhuma parte do corpo ao abaixar, durante ou ao levantar, deixando a localização dos braços à escolha do patinador.

Garça (Flamingo/Cadeirinha):

Realizar em curva, o patinador desliza enquanto transfere o peso do corpo para a perna de trás enquanto eleva o joelho da perna livre acima do joelho de trás até uma altura máxima do nível do quadril, mantendo o pé próximo à perna de base (que permanece totalmente estendida), ou em à sua frente a uma distância de um (1) patim. O corpo é mantido em uma posição alta e ereta. Os braços estarão localizados na posição desejada pelo patinador.

Quatro:

Realizar em curva, o patinador desliza enquanto transfere o peso do corpo para a perna de trás enquanto eleva o joelho da perna livre de forma lateral. As rodas do patim da perna livre devem ficar atrás da perna portante na altura do joelho. O corpo é mantido em uma posição alta e ereta. Os braços estarão localizados na posição desejada pelo patinador.

3). Cruzadas frente ou costas
Código do elemento: XF / XC

A partir de uma posição completamente parada, utilizando um máximo de três (03) impulsos para dar início ao movimento contínuo; nos Cruzados pela Frente, as rodas traseiras do patim da perna livre devem alinhar horizontalmente com as rodas dianteiras do patim da perna de base, enquanto nos Cruzados por Trás, as rodas dianteiras do patim da perna livre devem alinhar horizontalmente com as rodas traseiras do patim da perna de base. A execução deste elemento exige uma trajetória em diagonal clara e contínua, que utilize mais de três quartos da extensão da pista, e pode ser realizada tanto com o atleta deslocando-se para frente quanto para trás, sendo que o valor de base atribuído será definido exclusivamente pela direção mantida durante a performance.

4). Compasso ou Espiral (frente ou costas)

Código do elemento: CompF / CompC / EspF / EspC

Pivot (regra geral):

Eixo vertical fixo com a utilização do freio do patim e rodas do outro patim deslizante giram ao redor, por pelo menos uma volta.

Compasso:

Patim deslizante gira em eixo interno. Para validar o elemento, deve ser realizado no sentido horário e no sentido anti-horário (no mesmo elemento e os dois na mesma direção - ou de frente, ou de costas).

Espiral:

Patim deslizante gira em eixo externo. Para validar o elemento, deve ser realizado no sentido horário e no sentido anti-horário (no mesmo elemento e na mesma direção).

5). Avião (Posição Camel)

Código do elemento: AviF / AviC

Realizar em curva, de frente ou de costas e de mesmo eixo. Esta posição consiste em patinar apoiando apenas uma (1) perna e levantar a outra perna para trás o mais alto possível, perpendicular ao corpo. As costas devem estar o mais reta possível, paralelas ao solo. O elemento será contado quando os ombros, o patim e o joelho livre estiverem pelo menos no nível dos quadris.

6). Salto Educativo ½ volta

Código do elemento: SaM

Realizar em uma linha reta, demonstrando as fases do salto, iniciando de frente e finalizando de costas, com dois pés.

7). Figura de Alongamento

Código do elemento: FigAF / FigAC

Realizar em reta ou curva, de frente ou de costas e de mesmo eixo, figuras que demonstrem alongamento / flexibilidade - ver anexo I com figuras permitidas.

Regras e considerações:

- A repetição de elementos terá uma dedução de “Elemento Ilegal (Não permitido)”. Uma dedução para cada repetição.
- Quando um atleta falha ao executar uma figura de alongamento e, conseqüentemente, perde o controle do elemento, decidindo por “repetir” a figura imediatamente após o erro, isso não será considerado como um elemento ilegal.
- A competição acontecerá em apresentação individual.
- Os atletas competem em separado: Masculino e Feminino.
- Permanência de 3 segundos em cada figura para ser validado.

TABELA DE VALORES PARA APRENDIZ LIVRE INDIVIDUAL

DESCRIÇÃO	ELEMENTOS	ORD	3	2	1	BASE	-1	-2	-3
Carrinho Não Confirmado	CNC								
Carrinho de 2 pés Frente	C2pF	1	0,3	0,2	0,1	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
Carrinho de 2 pés Costas	C2pC	2	0,3	0,2	0,1	0,7	-0,1	-0,2	-0,3
Carrinho de 1 pé Frente	C1pF	3	0,6	0,4	0,2	1,0	-0,2	-0,4	-0,6
Carrinho de 1 pé Costas	C1pC	4	0,6	0,4	0,2	1,4	-0,2	-0,4	-0,6
Garça Não Confirmada	GaNC	5							
Garça Frente	GaF	6	0,6	0,4	0,2	0,7	-0,2	-0,4	-0,6
Garça Costas	GaC	7	0,6	0,4	0,2	0,9	-0,2	-0,4	-0,6
Quatro Não Confirmado	4NC	8							
Quatro de Frente	4F	9	0,6	0,4	0,2	0,9	-0,2	-0,4	-0,6
Quatro de Costas	4C	10	0,6	0,4	0,2	1,0	-0,2	-0,4	-0,6
Cruzadas Não Confirmadas	XNC	11							
Cruzadas Frente	XF	12	0,3	0,2	0,1	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
Cruzadas Costas	XC	13	0,3	0,2	0,1	0,5	-0,1	-0,2	-0,3
Compasso Não Conformado	CompNC	14							
Compasso Frente	CompF	15	0,3	0,2	0,1	0,4	-0,1	-0,2	-0,3
Compasso Costas	CompC	16	0,3	0,2	0,1	0,6	-0,1	-0,2	-0,3
Espiral Não Conformado	EspNC	17							
Espiral Frente	EspF	18	0,6	0,4	0,2	0,5	-0,1	-0,2	-0,3
Espiral Costas	EspC	19	0,6	0,4	0,2	0,8	-0,1	-0,2	-0,3
Avião Não Confirmado	AvNC	20							
Avião Frente	AviF	21	1,2	0,8	0,4	1,6	-0,4	-0,8	-1,2
Avião Costas	AviC	22	1,2	0,8	0,4	1,8	-0,4	-0,8	-1,2
Salto Não Confirmado	SaNC	23							
Salto Educativo	SaE	24	0,6	0,4	0,2	0,7	-0,1	-0,2	-0,3
Salto Educativo Meia Volta	SaM	25	0,6	0,4	0,2	0,9	-0,1	-0,2	-0,3
Figura de Alongamento Não Confirmada	FigANC	26							
Figura de Alongamento Frente	FigAF	27	1,5	1	0,5	2,1	-0,5	-1	-1,5
Figura de Alongamento Costas	FigAC	28	1,5	1	0,5	2,5	-0,5	-1	-1,5
Não Requerido	NR	29							

FATOR PARA IMPRESSÃO ARTÍSTICA

A pontuação da impressão artística será a soma de 2 componentes. Para cada um dos componentes, os juízes devem atribuir uma pontuação entre 0,25 e 10 (máximo 4,75), permitindo incrementos de 0,25 (ou seja, 0,25, 0,50, 0,75, 1,00, etc.).

Os componentes são:

- Habilidade de Patinar
- Performance

DEDUÇÕES

As deduções aplicáveis às avaliações de LIVRE APRENDIZ corresponderão a 25% do valor atribuído ao fator de impressão artística da disciplina.

Deduções aplicáveis pelo Árbitro Geral irão seguir o fator atribuído para cada disciplina (ver acima) e serão:

- *Ajoelhar-se ou deitar no chão mais de uma vez ou mais de cinco (5) segundos.*
- *Erro de figurino (com opinião dos juízes)*
- *Tempo do programa menor que o mínimo permitido ou maior que o máximo permitido (para cada 10 segundos que faltar)*
- *Tempo de início da música até o primeiro movimento do patinador com mais de dez (10) segundos*
- *Música inapropriada, ofensiva ou com mais de 10 segundos de narração*
- *Patinar fora da área de limite da pista*
- *Entrada e saída da pista não respeitando o tempo permitido (15s para entrar e 30s para sair)*
- *Queda*

Deduções aplicáveis pelo Painel Técnico:

- *Elemento Ilegal (Não permitido)*
- *Elemento Obrigatório Não Apresentado (Missing Element)*

EMPATE

No caso de empate nas provas de APRENDIZ a colocação será definida pelo atleta com maior pontuação técnica.

QOE POSITIVO

Os Juízes deverão atribuir um QOE (qualidade do elemento) para cada elemento chamado pelo especialista. Para atribuir o QOE os juízes deverão observar a quantidade de características (features) positivas / negativas apresentadas no elemento, bem como, diminuir o valor do “QOE” em caso de erros. Abaixo seguem algumas diretrizes para nortear a atribuição do “QOE” aos elementos apresentados nesse regulamento.

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

Características (“Features”)

CARRINHO DE 2 PÉS / CARRINHO DE 1 PÉ / GARÇA / QUATRO / AVIÃO / FIGURA DE ALONGAMENTO
Demonstração de segurança e facilidade ao executar a figura;
Boa velocidade;
Boa definição do eixo na qual a figura é realizada;
Entrada difícil ou criativa;
Boa definição da posição apresentada;
A execução da figura é realizada em harmonia com a estrutura musical.

CRUZADAS / COMPASSO/ESPIRAL
Clareza e precisão;
Boa velocidade e aceleração durante a realização do elemento;
Controle de todo o corpo na realização do elemento;
A execução do elemento é realizada em harmonia com a estrutura musical.
Boa definição da posição apresentada;
Demonstração de segurança e facilidade ao executar o elemento;
SALTO EDUCATIVO
Boa altura e boa distância;
Boa extensão durante a finalização;
Execução do salto com leveza e sem uso de força;
Execução do salto com facilidade;
Boa fluidez e velocidade horizontal durante a saída e aterrissagem;
A execução do salto é realizada em harmonia com a estrutura musical.

QOE NEGATIVO

A seguir uma tabela que mostra os possíveis erros nos elementos e a aplicação de QOE Negativo quando estes erros acontecerem.

Erros no qual o QOE DEVE ser o listado abaixo	QOE	Erros no qual o QOE pode variar ou baixar em relação ao listado	QOE
CARRINHO DE 2 PÉS E 1 PÉ / GARÇA / QUATRO / AVIÃO / FIGURA DE ALONGAMENTO			
Queda	-3	Demonstrando insegurança	-1 ou -2
Descida e/ou Subida do carrinho de 1 pé com 2 pés	-3	Pouca velocidade e aceleração	-1
Apoio da mão para auxiliar na subida do carrinho	-2	Eixos fracos	-2
		Mão ou perna livre no chão na finalização	-1
		Inclinação incorreta	-2
CRUZADOS			
Queda	-3	Trocas de pé executada de forma incorreta: entrada e saída sem curva, uso de freio, sem eixo	-1 a -3
		Sem controle (entrada, saída, posição)	-2
		Sem centralização	-2
COMPASSO / ESPIRAL			
Queda	-3	Demonstrando insegurança	-1 ou -2
		Pouca velocidade e aceleração	-1
		Eixos fracos	-2
SALTO EDUCATIVO			
Queda	-3	Sem velocidade, altura, distância, posição aérea incorreta	-1 ou -2
Aterrissar no pé incorreto	-3	Underrotated	-2
Stepping out	-2 ou -3	Saída tecnicamente incorreta	-1 ou -2
Duas mãos no chão durante aterrissagem	-3	Aterrissagem incorreta (freio rápido, posição incorreta, eixo errado)	-1 ou -2

Aterrissagem direto no freio ou muito tempo com apoio do freio	-3	Preparação demorada	-1
Queda	-3	Mão ou perna livre no chão na aterrissagem	-1

IMPRESSÃO ARTÍSTICA

Escala de Valores x Componentes	HABILIDADE DE PATINAR	PERFORMANCE
4,00 / 5,00	- Acima das expectativas para a categoria de base.	- Acima das expectativas para a categoria de base.
3,00 / 3,75	- Eixos fortes executados com fluidez, deslizamento e inclinação; - Boa execução das viradas; - Aparentemente sem esforço; - Variedade interessante de viradas; - Demonstra ótima habilidade em mudar e manter a velocidade; - Fluidez continua nos movimentos; - Ótima potência mostrada durante o programa.	- Maneira de patinar original e inovadora; - Boa coordenação do uso de braços, pernas, cabeças, etc. - Uso de diferentes níveis de movimentos, mostrando originalidade e variedade; - Completamente comprometido com a música através de movimentos de todas as partes do corpo - Habilidade nítida de expressar as mudanças de energia exigida pela música. - “Sentimento” vem de “dentro” do patinador por todo o programa.
2,00 / 2,75	- Eixos executados com fluidez, deslizamento e inclinação; - Viradas razoavelmente corretas e controladas; - Alguma variedade de viradas em todo programa; - Mudança e sustentação de velocidade ditados pela música; - Fluidez moderada nos movimentos; - Potência adequada mostrada durante o programa.	- Maneira de patinar apropriada à música e/ou tema - Uso de braços, pernas, cabeça... - Uso de alguns movimentos originais; - Interpretação da música por boa parte do programa; - Evidentes mudanças de energia expressados durante o programa. - “Sentimento” vem de “dentro” do patinador por boa parte do programa.
1,00 / 1,75	- Eixos com alguma profundidade; - Fluidez e deslizamento razoável e algumas inclinações; - Pouco controle das viradas; - Viradas básicas em todo programa; - Pouca fluidez nos movimentos; - Algumas transições brutas de um passo para outro; - Pouca potência mostrada durante o programa.	- Maneira de patinar geralmente apropriada à música e/ou tema - Alguns usos de diferentes partes do corpo; - Alguma variação no uso de movimentos simples; - Interpretação da música não consistente durante o programa; - Algumas evidências de que o patinador “sente” o tema adequadamente.
0,25 / 0,75	- Falta de profundidade nos eixos; - Fluidez e deslizamento irregular; - Pouca ou nenhuma inclinação; - Joelhos rígidos; - Falta de controle - Empurrar no freio; - Habilidade fraca em manter a velocidade;	- Pouca ou nenhuma relação entre a maneira de patinar e a música e/ou tema; - Uso apenas de uma parte do corpo (braços); - Excesso de uso de braços sem nenhuma variedade de movimentos;

	- Falta de potência	- Inconsistência ou falta de interpretação com a música; - Sem “sentimento” expressado pelo patinador.
--	---------------------	---

ANEXO I

POSIÇÕES CARRINHO



Sit em dois pés (Carrinho de dois pés):

Neste exercício o patinador abaixa o quadril até a altura ou abaixo dos joelhos, que permanecem juntos. Os braços não devem tocar em nenhuma parte do corpo, antes de descer, durante a execução da posição ou ao levantar. Mas a localização dos braços fica a critério do patinador.



Carrinho de um pé (Shoot the Duck):

Este exercício começa com a perna livre na frente da perna portante. A perna portante aumenta sua flexão até atingir pelo menos o nível do joelho ou abaixo, mantendo a perna livre sem encostar no chão. O patinador receberá mais crédito quando a perna livre estiver paralela ao plano do chão e quando os braços não fizerem contato com nenhuma parte do corpo ao abaixar, durante ou ao levantar, deixando a localização dos braços à escolha do patinador.

POSIÇÕES EM PÉ (UPRIGHT POSITION)



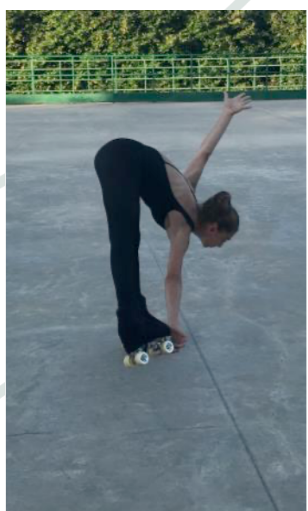
Garça (Flamingo/Cadeirinha):

O patinador desliza enquanto transfere o peso do corpo para a perna de trás enquanto eleva o joelho da perna livre acima do joelho de trás até uma altura máxima do nível do quadril, mantendo o pé próximo à perna de base (que permanece totalmente estendida), ou em à sua frente a uma distância de um (1) patim. O corpo é mantido em uma posição alta e ereta. Os braços estarão localizados na posição desejada pelo patinador. Se o patinador colocar o joelho na altura do quadril, ele terá um QOE positivo.



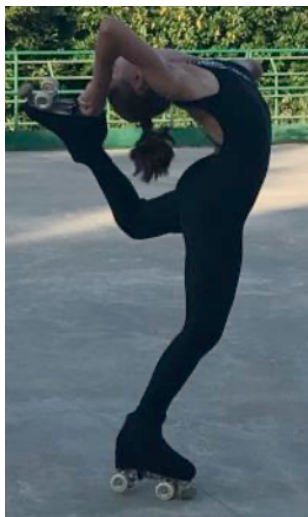
Lunge (Índio):

Neste exercício o patinador permanece com as duas (2) pernas na superfície da pista. As pernas estarão localizadas afastadas a uma distância maior que a largura dos ombros, paralelas ou às laterais do corpo. Uma das pernas ficará flexionada e a outra ficará estendida para trás ou para o lado, mantendo o corpo ereto. É importante que todas as rodas continuem deslizando na pista (não levante nenhuma roda). A localização dos braços fica a critério dos patinadores.



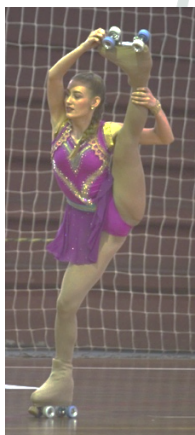
Forward:

Torso projetado para baixo em eixo interno de costas.



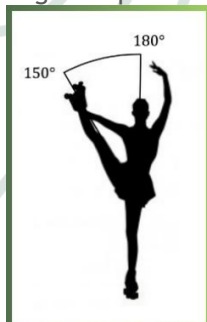
Layback:

é a posição em pé com a projeção da cabeça e ombros para trás em forma de arco. A posição da perna livre é opcional.



Split (Metro ou Bandeira):

Extensão dos membros inferiores. A perna livre deve ter um ângulo superior a 150°



Biellmann:

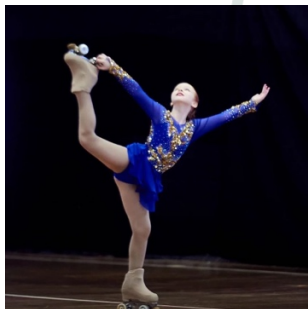
Perna livre alongada atrás com apoio das mãos e puxada para acima e em direção da cabeça.

Este exercício é realizado levantando uma perna e segurando-a com a mão do mesmo lado, do lado oposto ou de ambos, para trás e acima da cabeça. Tirando-o da mesma linha vertical do corpo e diretamente atrás. A tomada do pé fica a critério do Patinador desde que ele possa segurá-lo de qualquer uma das rodas do patim ou do freio ou do peito do pé, mas não pode ser na perna. A elasticidade do patinador será melhor aproveitada de acordo com a posição do pé. O corpo deve permanecer alto e ereto, conseguindo um arco que formará uma curva com a linha da perna de apoio. A cabeça está inclinada para trás e o patim livre deve estar acima da cabeça. **Maior crédito será dado quando o exercício for executado com o braço e a perna livre totalmente estendidos e elevados o mais alto possível acima da cabeça.**



Torso Sideways:

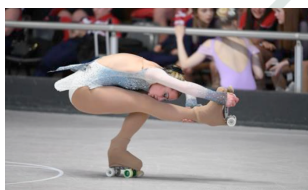
O patinador deve estar em uma posição de abertura completa com o torso inclinado lateralmente.



Arco:

Este exercício é similar ao Camel, mas a perna livre é segurada com a mão, levando em consideração que a posição da mão deve estar localizada nas rodas da perna livre. A perna de base deve estar reta. O torso deve estar elevado.

POSIÇÕES AGACHADAS (SIT POSITION)



Foward:

Extensão total da perna livre e torso inclinado para frente apoiado na perna.

POSIÇÃO DE CAMEL (CAMEL POSITION)



Open Camel:

Esta posição consiste em patinar apoiando apenas uma (1) perna e levantar a outra perna para trás o mais alto possível, perpendicular ao corpo. As costas devem estar o mais reta possível, paralelas ao solo. O elemento será contado quando os ombros, o patim e o joelho livre estiverem pelo menos no nível dos quadris.



Camel Kerrigan:

Este exercício é o mesmo que o Camel, mas a perna livre é segurada com a mão, levando em consideração que a posição da mão deve estar localizada no nível do joelho ou abaixo dele. A perna livre deve estar reta.



Forward:

O patim da perna livre que está dobrada é segurado com uma ou ambas as mãos, mantendo o tronco voltado para a frente e as costas arqueadas (referência do umbigo).



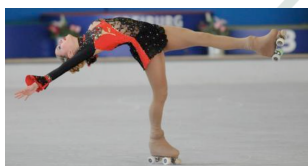
Sideways:

A posição deve ser semelhante a um “donut” ou “anel”, com o pé e o joelho da perna livre na mesma altura da cabeça. Os ombros devem ser girados até que fiquem “quase” perpendiculares ao chão. O patim da perna livre é segurado com uma ou duas mãos e está em uma linha horizontal (patim - tronco - cabeça), A perna livre deve ser aproximada a cabeça gerando um arco, levando em consideração que o joelho da perna livre não sofre nenhuma elevação.



Layover:

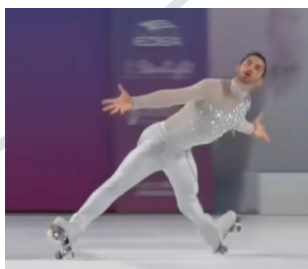
Rotação do torso, ombros perpendiculares ao chão, mantendo a posição de camel.



Inverted:

esta é uma posição de camel, mas com o corpo voltado para cima (na posição invertida). Os ombros devem estar voltados para o teto e na mesma altura dos quadris ou abaixo. A posição da perna livre deve ser mantida no lugar não mais baixa do que a altura dos ombros para criar uma posição arqueada.

POSIÇÕES ESPECIAIS



Spread Eagle (Heel):

min. 120° entre as pernas



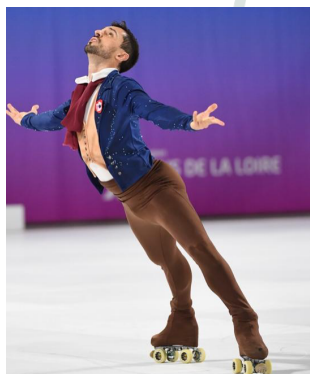
Charlotte:

min. 150° entre as pernas



Sonja (Baixinho):

torso paralelo ao chão, sem utilização de qualquer apoio da perna livre para descer e subir.



Spread Eagle (águia):

É uma figura técnica que pode ser realizada em eixo externo ou interno, durante a qual o patinador que executa uma abertura frontal mantendo os dois pés em traçados iguais. Ambas pernas estendidas.



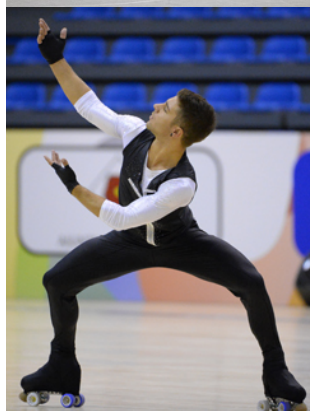
Ina Bauer:

É uma figura técnica como a águia aberta (externa ou interna), durante a qual o patinador que executa uma abertura frontal mantém os dois pés em diferentes traçados paralelos. Um dos joelhos dobra enquanto o outro permanece estendido.



Half Hackenmond:

É uma figura técnica que pode ser realizada em eixo externo ou interno, durante a qual o patinador que executa uma abertura frontal mantendo os dois pés em traçados iguais. Um dos joelhos dobra enquanto o outro permanece estendido.



Hackenmond:

É uma figura técnica que pode ser realizada em eixo externo ou interno, durante a qual o patinador que executa uma abertura frontal mantendo os dois pés em traçados iguais. Os dois joelhos dobras enquanto.