

REGULAMENTO - COPA

1 – OBJETIVO:

Através da “6ª Copa Vinhedos de Patinação Artística”, queremos integrar patinadores e clubes para motivar a prática do esporte e divulgar a patinação artística, bem como suas diversas modalidades, além de proporcionar um contato saudável com a competição, promovendo a confraternização sadia entre todos os participantes. Propiciar aos atletas que já competem uma oportunidade de aperfeiçoamento, sendo mais uma alternativa para adquirir a experiência e segurança necessárias às grandes competições, bem como mostrar a outros praticantes da patinação um novo horizonte esportivo, através das modalidades competitivas.

2 – METODOLOGIA:

Poderão participar da “6ª Copa Vinhedos de Patinação Artística”: Academias, Agremiações, Associações, Clubes e Atletas Independentes, filiados ou não às Federações/Confederações do seu estado ou país de origem.

Serão realizadas as provas das modalidades: Livre Individual, Dupla Livre, Duos e Quartetos, além de Free Dance, Solo Dance, Classe Especial e Grupos de Show.

Para oportunizar a participação de novos atletas que ainda não se enquadram nos níveis já existentes, acrescentaremos o nível “PRÉ-ESTREANTES” à modalidade Livre Individual.

Os Grupos de Show e Quartetos poderão aproveitar a realização do Festival, no sábado, para realizar uma pré-apresentação a fim de testar e reconhecer pista, sem custo extra. Esta pré-apresentação não terá intenções competitivas.

3 – INSCRIÇÕES:

Data: até 11 de agosto de 2017 (sexta-feira)

Valores de inscrição:

R\$ 55,00 por atleta para a primeira modalidade;

R\$ 30,00 por atleta para cada modalidade adicional;

R\$ 25,00 por atleta em Grupos de Show e Quartetos.

O pagamento será realizado através de BOLETO BANCÁRIO.

O boleto terá vencimento para 5 (cinco) dias após o envio das inscrições de cada clube, sendo encaminhado automaticamente para protesto, 10 (dez) dias após o vencimento em caso de atraso. O pagamento do boleto poderá ser realizado via internet banking, nos caixas eletrônicos e agências lotéricas até a data do vencimento, após somente poderá ser pago na boca do caixa dentro de qualquer agência Bradesco. Sob circunstância alguma serão aceitos pagamentos realizados diretamente aos organizadores, mesmo em caso de atraso, estes deverão ser realizados conforme uma das opções acima. Boletos que ainda estiverem em aberto na data do evento inviabilizarão a participação do clube. Para emissão do boleto, deverá ser preenchida e enviada a ficha anexa "RODAS DA SERRA 2017 – INFORMAÇÕES DE COBRANÇA". Para clubes que participarem do Festival e da Copa, os valores de inscrição serão somados em um único boleto;

As fichas de inscrição deverão ser enviadas para rodasdaser@gmail.com, até a data limite estipulada neste regulamento;

OBS: Os atletas participantes estarão automaticamente impedidos de competir em qualquer outro nível dentro de uma mesma modalidade.

4 – REGULAMENTO GERAL:

- * Os atletas receberão medalhas diferenciadas para o primeiro, segundo, terceiro, quarto e quinto lugares, e os demais atletas receberão medalha de participação;
- * Os clubes receberão troféu de participação;
- * Em todas as classes, modalidades e categorias, as notas serão fechadas;
- * A avaliação dos atletas será feita pelo sistema de pontuação e cálculo do CIPA;
- * Serão realizadas diversas premiações durante o dia;
- * Os árbitros escolhidos para participarem do evento, serão árbitros formados pela FGP, CIPA e se necessário for, árbitros estagiários. Haverá em cada prova, no mínimo 03 (três) árbitros, sempre em número ímpar;
- * As súmulas serão levadas diretamente para a pessoa responsável pela pontuação;
- * Os níveis e categorias serão os mesmos da FGP/CBHP/CIPA, acrescentando o NÍVEL PRÉ-ESTREANTES e ESTREANTES;

- * Não haverá limite de inscrições por categoria;
- * Não serão restituídos valores em casos de desistência ou impossibilidade de participar do evento;
- * Somente os técnicos terão acesso aos resultados. Caso seja possível, os resultados serão anexados em local visível para todos;
- * Durante o evento não será permitido o arremesso de objetos (ursos de pelúcia, flores, etc) na pista, a fim de evitar atrasos que possam prejudicar a programação. Escolas que desobedecerem esta regra poderão ser punidas com a desclassificação de seus atletas, conforme o caso;
- * As inscrições deverão ser feitas na Ficha de Inscrição oficial do evento, modelo 2017, digitadas em computador, preenchendo todos os campos solicitados na ficha;
- * Toda e qualquer reclamação deverá ser feita por escrito e com a assinatura do técnico ou dirigente para a direção geral do evento;
- * Casos indisciplinados e outras ocorrências não mencionadas neste regulamento, seguirão as regras da CBHP;
- * Para as categorias onde houver um número superior a 10 (dez) participantes, será dividido em 02 (dois) ou mais grupos, respeitando o mínimo de 5 atletas por grupo;
- * Itens relacionados à tolerância do tempo de música, CDs, interrupções externas ou do próprio patinador e vestimentas, seguem as regras da CBHP;
- * As músicas deverão ser entregues em Pen Drive, exclusivamente no formato MP3 e a nomenclatura deverá seguir o exemplo: NOME_DO_ATLETA (Clube_Modalidade_Nível/Categoria)
- * As músicas poderão estar ainda em CD's, sendo 1 (um) para cada atleta e contendo apenas 1 (uma) música cada. Na capa deverá estar especificado o nome do atleta, clube, modalidade, nível e categoria.
- * Os atletas deverão estar no local da competição com no mínimo 1 (uma) hora de antecedência em relação ao início da sua prova, pois a programação é elástica, podendo adiantar provas.
- * Em caso de atraso, os atletas que não estiverem presentes e prontos para a apresentação até o fim da prova serão automaticamente desclassificados;
- * Os atletas poderão competir em apenas um nível na mesma modalidade;
- * Demais informações segue regulamento FGP (www.fgp.org.br) e CBHP (www.cbhp.com.br);

5 – REGULAMENTO TÉCNICO:

ATENÇÃO PARA A NOMENCLATURA DOS NÍVEIS!!!

a) PRÉ-ESTREANTES: (PRÉ)

MODALIDADE: Somente LIVRE INDIVIDUAL

Fraldinha	até 05 anos	Até 1 min e 30 seg (mínimo 1 min)
Dente de leite	até 06 anos	Até 1 min e 30 seg (mínimo 1 min)
Pré-Mirim	07 e 08 anos	1 min e 30 seg
Mirim	09 e 10 anos	1 min e 30 seg
Infantil	11 e 12 anos	1 min e 30 seg
Cadete	13 e 14 anos	1 min e 30 seg
Juvenil	15 e 16 anos	1 min e 30 seg
Júnior	17 e 18 anos	1 min e 30 seg
Sênior	19 a 25 anos	1 min e 30 seg
Master	26 anos em diante	1 min e 30 seg

Fraldinha

Programa Obrigatório: (apresentar pelo menos 05 dos elementos abaixo)

Até 03 (três) figuras diferentes, de livre escolha, apenas de frente
01 (um) compasso, espiral ou giro com os 2 pés (no mínimo uma volta)
Até 02 (dois) saltos ou pulos de frente (pode ser educativo, sem girar e/ou Bunny Hop isolado)
Andar em “S” ou serpentina, apenas de frente

Dente de Leite e Pré-Mirim

Programa Obrigatório: (apresentar pelo menos 07 dos elementos abaixo)

Até 03 (três) figuras diferentes, de livre escolha, apenas de frente
Até 02 (dois) compassos, espirais ou giros com os 2 pés (no mínimo uma volta)
Até 02 (dois) saltos ou pulos de frente (pode ser educativo, sem girar e/ou Bunny Hop isolado)
Andar em “S” ou serpentina, apenas de frente
Cruzadas em diagonal, apenas de frente

Mirim, Infantil, Cadete, Juvenil, Júnior, Sênior e Máster

Programa Obrigatório: (apresentar pelo menos 09 dos elementos abaixo)

Até 03 (três) figuras diferentes, de livre escolha, podendo executar de frente ou costas
Até 02 (dois) compassos, espirais ou giros com os 2 pés (no mínimo uma volta)
Até 02 (dois) saltos educativos, com ou sem giro de ½ volta
01 (um) Bunny Hop isolado
Andar em "S" ou serpentina, apenas de frente
Cruzadas em diagonal, apenas de frente
Andar de Costas

b) ESTREANTES: (EST)

MODALIDADE: Somente LIVRE INDIVIDUAL

Fraldinha	até 05 anos	1 min e 30 seg
Dente de leite	até 06 anos	1 min e 30 seg
Pré-Mirim	07 e 08 anos	1 min e 30 seg
Mirim	09 e 10 anos	2 min
Infantil	11 e 12 anos	2 min
Cadete	13 e 14 anos	2 min
Juvenil	15 e 16 anos	2 min
Júnior	17 e 18 anos	2 min
Sênior	19 a 25 anos	2 min
Master	26 anos em diante	2 min

Fraldinha

Programa Obrigatório:

Carrinho com dois pés de frente
Garça de frente
Compasso ou espiral (no mínimo uma volta para um lado e/ou para o outro)
Andar de costas
Bunny Hop isolado (com qualquer perna)

Observações:

- Cada elemento poderá ser executado no máximo 3 vezes;
- Mínimo de quatro tempos em cada figura.

Dente de Leite e Pré-Mirim

Programa Obrigatório:

Carrinho com 2 ou 1 pé
Quatro ou garça
Compasso ou espiral (no mínimo uma volta para um lado e/ou para o outro)
Andar em S ou serpentina apenas de frente
Bunny Hop isolado
Cruzadas em diagonal
Andar de costas

Observações:

- Cada elemento poderá ser executado no máximo 3 vezes podendo alternar frente e costas;
- Mínimo de quatro tempos em cada figura.

Mirim, Infantil, Cadete, Juvenil, Júnior, Sênior e Máster

Programa Obrigatório:

Carrinho com 2 ou 1 pé
Quatro ou garça
Compasso ou espiral (no mínimo uma volta para um lado e/ou para o outro)
Andar em S ou serpentina apenas de frente
Bunny Hop isolado
Cruzadas em diagonal
Andar de costas

Programa Máximo:

Avião
Salto de meia-volta isolado ($\frac{1}{2}$ mapes e/ou $\frac{1}{2}$ flip)

Observações:

- Cada elemento poderá ser executado no máximo 3 vezes podendo alternar frente e costas;
- Mínimo de quatro tempos em cada figura.

c) INICIANTE: (INI)

Segue Regulamento FGP. (www.fgp.org.br ou www.cbhp.com.br)

d) ASPIRANTES - NÍVEL I e II: (ASP1/ASP2)

Segue Regulamento FGP/CBHP. (www.fgp.org.br ou www.cbhp.com.br)

e) TORNEIO NACIONAL: (TN)

Segue Regulamento CBHP/CIPA (www.fgp.org.br ou www.cbhp.com.br)

f) CLASSE INTERNACIONAL: (CI)

Segue Regulamento CBHP/CIPA (www.fgp.org.br ou www.cbhp.com.br)

g) CLASSE ESPECIAL: (CE)

Obs.: Para atletas com síndrome de Down é obrigatório o atestado com o exame Atlanto-Axial e para atletas com deficiência mental, o atestado de exame psicológico. (Casos especiais serão analisados pela comissão organizadora)

Regulamento original no site www.olimpiadasespeciales.com

Pré-Infantil	06 a 09 anos
Infantil	10 a 12 anos
Juvenil	13 a 15 anos
Sênior	16 anos em diante

Nível 1: Programa único para todas as categorias:

- Deslizar de frente em dois pés em linha reta;
- Deslizar para trás em dois pés em linha reta;
- Tesourinha frente;
- Tesourinha para trás;
- Figura sobre um pé (eixo interno ou externo, de frente e em curva);
- Figura sobre um pé (eixo interno ou externo, de costas e em curva);
- Cruzar para frente;
- Cruzar para trás;
- Três ou mais impulsos para frente;
- Parar com o freio.

O patinador deste nível deverá executar pelo menos 6 (seis) dos 10 (dez) itens listados em qualquer ordem. Não se dará pontos extras se forem executados elementos não listados. Além disso, serão descontados 5 (cinco) décimos para cada elemento faltante.

Tempo musical: 1 min e 30 seg (podendo ser cantada)

Nível 2: Programa único para todas as categorias:

- Carrinho com um pé;
- Avião de frente;
- Pulinho de Breque;
- Salto de 2 (dois) pés, da frente para trás;
- Águia;
- Salto de Valsa;
- Cruzado para trás;
- Corrupio em dois pés;
- Corrupio em um pé;
- Parar em T.

O patinador deste nível deverá executar pelo menos 6 (seis) dos 10 (dez) itens listados em qualquer ordem. Não se dará pontos extras se forem executados elementos não listados. Além disso, serão descontados 5 (cinco) décimos para cada elemento faltante.

Tempo musical: 2 min (podendo ser cantada)

Nível 3: Programa único para todas as categorias:

- Corrupios: 2 (dois) pés, 1 (um) pé em qualquer eixo, sit spin em qualquer eixo, camel em qualquer eixo, combinação em pé;
- Saltos: Pulinho de Breque, Salto de Valsa, ½ Mapes, Mapes, ½ Flip, Flip, Salchow, combinação de Pulinho de Breque e Salto de Valsa;
- Footwork avançado.

O patinador deste nível deverá tentar pelo menos 5 saltos e 3 corrupios dos listados acima (em qualquer ordem). Não se dará pontos extras se forem executados elementos não listados. Além disso, serão descontados 5 (cinco) décimos para cada elemento faltante.

Tempo musical: 2 min e 30 seg (podendo ser cantada)