

DreamRoll



2025

Índice

Índice	2
Geral	4
Objetivo	4
Aplicabilidade	4
Operacionalidade	4
Avaliação	4
Classificação	5
Protocolo	5
Elementos Técnicos	6
Posições de Patinagem.....	6
Saltos	12
Piões	14
Sequência Artística	17
QOEs	19
QOEs Positivos.....	19
Bullets Positivos.....	20
QOEs Negativos	21
Apresentação.....	22
Qualidade de Patinagem	22
Qualidade de Execução do Esquema	22
Penalizações	23
Anexo I – Valores dos Elementos	25
Anexo II – Quadro da Nota de Apresentação.....	28
Anexo III – Sugestão de Grupos Competitivos	29



O Sistema DreamRoll foi criado com o objetivo de permitir que os atletas, numa fase inicial da patinagem artística, tenham contacto com um método de ajuizamento que tem como objetivo premiar a qualidade da patinagem e não a quantidade de elementos técnicos apresentados. Assim, o intuito deste sistema é ser uma alternativa ao tradicional sistema White utilizado nas faixas de aprendizagem.

A propriedade deste guia, bem como do *Software* desenvolvido para este fim, é da única e exclusiva responsabilidade das pessoas que o criaram indicadas no mesmo.

Mais informações em dreamroll.pt

Geral

OBJETIVO

O Sistema DreamRoll foi concebido por forma a colmatar as principais dificuldades de implementação do Sistema Rollart, quer a nível de recursos humanos quer a nível de aplicabilidade prática para atletas de níveis de formação e iniciação.

APLICABILIDADE

O Sistema DreamRoll permite ser adaptado aos diversos regulamentos de torneio e competições, consoante as categorias/grupos que as associações ou clubes pretendam estipular, sempre que os mínimos e máximos exigidos para a participação estejam de acordo com os parâmetros definidos neste guia. **No anexo III, é apresentado um exemplo de regulamento a utilizar.**

OPERACIONALIDADE

O Sistema DreamRoll foi construído por forma a poder ser operacional com um painel de oficiais constituído apenas por

- **um Data Operator**
- **dois a (5) cinco Juizes de Qualidade**
- **um Juiz Árbitro (aconselha-se que não acumule funções).**

No Sistema DreamRoll o Juiz Árbitro, além das funções previstas no Regulamento Geral da Patinagem Artística da FPP, também ficará responsável por ditar os elementos apresentados pelo atleta para que o Data Operator possa inseri-los no software.

Não há lugar a gravação de provas, pelo que não é admitido qualquer review por parte de qualquer elemento do painel de oficiais da prova.

AVALIAÇÃO

A avaliação é feita através de dois fatores diferentes:

- **a nota dos elementos técnico**
- **a nota de apresentação.**

Podendo ser reduzida se alguma regra for infringida.

A **nota dos elementos técnicos** é obtida pela soma dos elementos apresentados na prova com as respetivas quantificações de QOEs conforme consta no anexo I.

A **nota de apresentação** é composta por duas componentes:

- **Qualidade de Patinagem**
- **Qualidade de Execução de Esquema**

e estas serão atribuídas tendo em conta as diretrizes apresentadas na tabela do anexo III.

A nota total do programa é calculada da seguinte forma:

Nota dos Elementos Técnicos + Média da Nota de Apresentação – Penalizações

Ou seja, a soma da média das duas componentes será adicionada ao valor do conteúdo técnico total e depois deduzido as penalizações.

CLASSIFICAÇÃO

A classificação dos atletas é calculada para cada grupo competitivo ordenado de forma descendente, sendo o melhor atleta o que obtém a maior nota total do programa.

A classificação por equipas é calculada pela soma aritmética das notas de todos os atletas da mesma equipa.

PROTOCOLO

No Sistema DreamRoll, o Data Operator introduz no software as chamadas dos elementos realizados pelo atleta feitas pelo juiz árbitro bem como as penalizações. Os Juizes de Qualidade introduzem no sistema os QOE's dos elementos e as notas das componentes.

Com o primeiro movimento do atleta, o Juiz Árbitro indica o início do esquema com a palavra "Start" e nesse momento coloca o cronómetro a contar o tempo de prova.

Durante a prova as chamadas devem ser feitas de acordo com as especificações deste documento. Este método de chamada não é vinculativo, ou seja, o Juiz Árbitro e o Data Operator podem entre os dois combinar outra a forma de chamada, porém pretende-se dar aos Juizes e Data Operator uma linha orientadora por forma a existir um melhor entendimento e fluidez nas provas.

Durante a realização da prova, o Juiz Árbitro também chama as quedas no momento em que o atleta cai.

No final da prova o Juiz Árbitro deve indicar o "Stop".

Quando o tempo máximo do programa for excedido, o Juiz Árbitro assinala o fim do programa por meio de um apito, tudo o que o atleta executar após este momento não será chamado nem cotado, não havendo, contudo, penalização por tempo em excesso. Quando o número máximo de elementos for atingido, todos os elementos executados posteriormente serão chamados mas invalidados (*), porém caso haja lugar a penalizações as mesmas serão atribuídas.

Após as verificações iniciais do Juiz Árbitro no seu documento de apontamentos, o Data Operator inicia o Pos Call da prova onde lê, linha a linha, os elementos que foram chamados para que sejam validados pelo Juiz Árbitro. É neste momento que o Data Operator deve corrigir eventuais falhas de input dos elementos e invalidar os mesmos caso seja necessário.

Apesar de não ser a sua função primária, os juizes de qualidade, como parte da equipa de oficiais, sempre que detetarem alguma anomalia, deverão indica-la ao Juiz Árbitro nesta fase.

Caso exista alguma dedução o Juiz Arbitro comunica-a ao Data Operator que a(s) introduz e após todas as verificações o Juiz Árbitro com a palavra “Confirm” dá a indicação ao Data Operator para solicitar as notas aos juízes de qualidade.

Elementos Técnicos

Cada elemento técnico tem um valor base, que está pré-definido no Software, de acordo com a tabela de valores técnicos constante no Anexo I.

O valor técnico base sofrerá alterações positivas ou negativas de acordo com os QOEs atribuídos por cada um dos juízes de qualidade. Ou seja, a nota técnica final do elemento é determinada por:

$$[\text{valor base}] \pm [\text{média dos valores dos QOEs}]$$

A nota técnica base de cada prova é definida pela soma dos valores dos diferentes elementos que podem ser apresentados, na forma isolada ou em combinação, que são divididos pelos seguintes grupos:

- Posições de Patinagem;
- Saltos;
- Piões;
- Sequência artística.

De seguida são descritos quais os elementos de cada grupo que podem ser chamados pelo Juiz Arbitro para que os juízes de qualidade atribuam os seus QOEs.

Posições de Patinagem

O sistema permite a introdução das seguintes posições de patinagem:

- Carrinho
 - a dois pés;
 - num pé;
- Posição de “4” Quatro;
- Avião;
- Taça;
- Bandeira;
- Biellmann, Charlotte e Andorinha;
- Águia.

Definições:

Posição de Patinagem Isolada:

Execução em movimento de uma única posição.

As posições são definidas de acordo com a direção de execução forward e backward, com exceção da posição Águia.

Posição Águia:

É definida pela forma de apresentação, ou seja, interior, exterior ou quebrada.

Combinação de Posições de Patinagem:

Execução consecutiva e em movimento de duas ou mais posições de patinagem combinadas.

A pontuação base da combinação é definida pela posição de maior valor técnico.

Tempo Mínimo na Posição:

Para que uma posição de patinagem seja validada, deverá ser executada em movimento e cumpridos os requisitos técnicos para a validação da posição durante pelo menos (5) cinco segundos. Este tempo mínimo serve para diferenciar uma Posição de Patinagem, com valor técnico associado, de um Body Movements que o atleta possa apresentar como transição.

Chamadas:

As chamadas de posições de patinagem devem ser feitas assim que sejam identificados (5) cinco segundos na posição e devem ser confirmadas de imediato.

Caso a posição de patinagem não tenha cumulativamente os (5) cinco segundos e os requisitos mínimos para a sua validação, o Juiz Arbitro deve não confirmar a posição, considerando-a como Body Movement e o Data Operator não insere no sistema.

- “Avião para a frente ...(espera de (5) cinco segundos) Solo”
- “Avião para a frente ...(espera de (5) cinco segundos) Confirmado”
- “Avião para a frente ...(o atleta desfaz a posição aos (3) segundos) Não Confirmado pelo tempo”

Caso a posição de patinagem seja válida e seguida de outra(s) posições válidas, o Juiz Arbitro verifica que se trata de uma combinação de posições de patinagem, e deve informar o Data Operator entre as posições, como segue:

- “Avião para a frente ...(espera de (5) cinco segundos) Combinado com Carrinho”

a um pé para trás (espera cinco segundos) Confirmado”

Caso não seja validada a combinação, por atleta utilizar passos entre as posições, entende-se que seja uma posição isolada.

- *“Avião para a frente ...(espera de (5) cinco segundos) Confirmado, (...passos...)
Carrinho a um pé para trás (espera (5) cinco segundos) Confirmado”*

Caso a segunda posição não seja validada (por falta de tempo ou requisitos da posição) a combinação não será chamada, mas entende-se que seja uma posição isolada.

- “Avião para a frente ...(espera de (5) cinco segundos) Combinado com Carrinho a um pé para trás...(o atleta desfaz a posição aos (3) segundos) Não Confirmado” - o avião passa a ser solo

Caso o atleta valide a primeira posição, não valide a segunda posição (por falta de tempo ou requisitos da posição) e valide a terceira posição não será chamada a combinação, mas entende-se que sejam duas posições isoladas com um Body Movement entre elas.

- “Avião para a frente ...(espera de (5) cinco segundos) Combinado com Carrinho a um pé para trás...(o atleta desfaz a posição aos (3) segundos) Não Confirmado, Taça para a Frente(espera de (5) cinco segundos) Confirmado” – o avião e a taça passam a posições de patinagem isoladas

A apresentação de uma águia apenas pode ser feita de forma isolada, pelo que, caso se verifique uma tentativa de combinação com águia será sempre considerada uma interrupção.

- “Avião para a frente ...(espera de (5) cinco segundos) Combinado com Taça para a Frente (espera de (5) cinco segundos) Confirmado” novo elemento “Àguia interior (espera de (5) cinco segundos) ”
- “Taça para a frente ...(espera de (5) cinco segundos) Confirmado Solo + “Àguia interior (espera de (5) cinco segundos) Confirmado Solo” + Avião para a frente (espera de (5) cinco segundos) Confirmado Solo

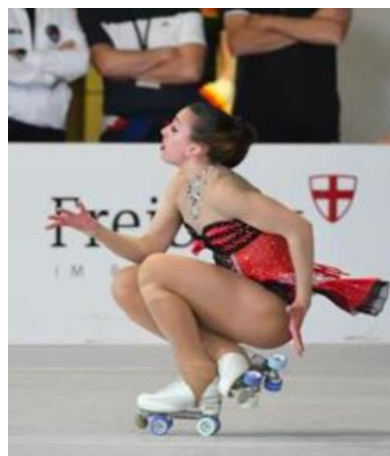
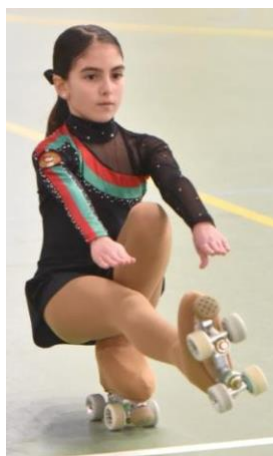
O Data Operator, é responsável por introduzir o elemento correspondente de acordo com a posição mais valiosa. As posições de patinagem encontram-se listadas do layout do sistema e ordenadas por valor sendo a posição de cima a de menor valor e a de baixo a de maior valor técnico. Assim, o Data Operator deve ir movendo o rato de cima para baixo na lista de posições, e clicar apenas no final da chamada. Caso alguma das posições faça o rato mover para cima (isto é, uma posição de menor valor) o Data Operator ignora-a e mantém o rato na posição mais valiosa.

Exemplos de posições de patinagem corretas:

Carrinho nos dois pés



Carrinho num pé



Posição de "4" Quatro



Avião



Taça





Bandeira



Biellmann, Charlotte e Andorinha



Águia



Saltos

O sistema permite a introdução dos seguintes saltos:

- Saltos sem rotação (impulsões) em:
 - (2) dois pés;
 - (1) um pé;
- Saltos de meia rotação em:
 - (2) dois pés;
 - (1) um pé (com exceção do waltz jump) ;
- Salto de Cavalo;
- Saltos Técnicos Simples reconhecidos:
 - Waltz jump;
 - Toeloop;
 - Salchow;
 - Flip;
 - Loop;
 - Lutz;
 - Thoren.

Definições:

Salto Sem Rotação (impulsões): são definidos pela direção de execução Forward ou Backward.

Salto de Meia Rotação: são definidos pela direção de entrada Forward ou Backward.

Salto Técnico Reconhecido: apenas podem ser apresentados saltos técnicos reconhecidos até uma rotação, de acordo com o glossário da World Skate.

Salto Isolado: todos os saltos listados podem ser apresentados na forma isolada.

Combinação de Saltos: apresentação de pelo menos dois saltos executados consecutivamente, onde o rodado e o(s) pé(s) de saída do salto precedente tem de ser o(s) mesmo(s) da entrada do salto seguinte. A definição do valor da combinação é definida pelo salto de maior valor técnico.

Exceção a esta regra é a execução de (2) dois ou mais waltz jumps consecutivos que também será considerada uma Combinação de Saltos.

Half Rotated: um salto técnico reconhecido é considerado (<<) Half Rotated caso esteja em falta mais de um quarto de rotação antes do patim chegar ao chão. O sistema automaticamente retira 50% do valor técnico base ao elemento. Esta situação é válida tanto para saltos isolados como para combinações de saltos.

Uma ligação de saltos pode ser considerada Half Rotated quando, pelo menos um dos saltos que a constituem preenche os critérios acima definidos para ser chamado Half Rotated. O sistema automaticamente retira 50% do valor técnico base à combinação.

Clarificações e Chamadas:

O salto de cavalo apenas poderá ser chamado isoladamente.

As chamadas dos saltos devem ser feitas assim que os mesmos sejam identificados. Caso não seja chamada uma combinação, entende-se que seja um salto isolado.

- *“Solo Thoren”*
- *“Impulsão a dois pés solo”*
- *“Toe half”*

O elemento Toeloop deve ser chamado apenas por “Toe” para que não seja confundido com o elemento Loop.

Caso seja apresentada uma combinação de saltos, a mesma pode ser chamada de duas formas distintas, a mais aconselhável é a chamada de todos os saltos que a constituem, a outra é a chamada apenas do salto de maior valor seguido do número de saltos que a

constitui. Para qualquer uma delas deve ser clara a chamada de combinação e o número de saltos que a constitui.

- *“Toe, Toe, Loop, combo 3 saltos”*
- *“Combo Flip 5 saltos”*
- *“Salchow Half, Loop, Combo Loop 2 saltos half”*
- *“Waltz, Waltz, Waltz, Toe, Combo Waltz 3 saltos, Toe Solo”*

O Data Operator, é responsável por introduzir o elemento correspondente de acordo com o salto mais valioso apresentado na combinação. Os saltos encontram-se ordenadas de cima para baixo, sendo o primeiro o de menor valor e o último de maior valor. Assim, o Data Operator deve mover o rato de cima para baixo na lista de posições, e clicar apenas no final da chamada em “Combo” e posteriormente no número de saltos. Caso algum dos saltos faça o rato mover para cima (isto é, um salto de menor valor) o Data Operator ignora e mantém o rato no salto mais valioso.

Quando há lugar à apresentação de dois ou mais Waltz Jumps consecutivos, apenas é possível ser chamado “Combinação de Saltos Waltz Jump de (2,3,4 ou 5) Saltos). Caso sejam apresentados dois ou mais waltz jumps consecutivos, qualquer salto realizado após será considerada uma quebra de ligação. Ou seja, o(s) salto(s) apresentados imediatamente após serem considerados como salto isolado ou como uma nova combinação *de saltos*:

- *W + W + W + T será chamado “Combo W 3 + Solo T”*
- *W + W + T + L será chamado “Combo W 2 + Combo L 2 Saltos”*

Na mesma combinação não podem ser apresentados saltos não reconhecidos com saltos técnicos reconhecidos. Caso isso aconteça a combinação será interrompida antes e depois dos mesmos.

- *Meia Volta a dois pés + Meia Volta a dois pés + Loop será chamado “Combo meias voltas a dois pés 2 saltos + Solo Loo”*

A apresentação de qualquer meio salto reconhecido é considerado como um “Salto de Meia Volta a um Pé”, logo, numa combinação de saltos é considerado um salto não reconhecido.

A troca de pés numa combinação de saltos como substituição de “thoren”, para que o atleta possa de seguida apresentar um salchow ou um flip, não será considerada como uma interrupção da combinação, porém levará à atribuição de um QOE inferior.

- *W + T + (troca de pé) + S será chamado “Combo S 3 Saltos”*A apresentação de um toeloop picado de frente ou um salchow “roubado” na entrada é considerado Half Rotated.
- *W + T << + T será chamado “Combo Toe 3 Saltos Half”*

Piões

O sistema apenas permite a introdução de Piões Upright, que são categorizados de acordo com o número de pés portadores, a forma de entrada e a direção de execução.

Tipos de Piões:

- Rotação a dois pés (e Rotação Heel a dois pés);
- Pião Upright num pé:
 - Entrada Parada;
 - Entrada em Movimento:
 - Forward;
 - Backward.

Todos os piões listados podem ser apresentados isoladamente ou em combinação.

Definições:

Piã Isolado: execução de um único tipo de pião. Para que um pião seja considerado válido o mesmo tem de ter pelo menos (2) duas rotações após a centragem.

Combinação de Piões: execução consecutiva de (2) dois ou mais tipos de piões. A passagem de um pião de um pé para uma rotação a dois pés, ou, reciprocamente, não é considerado interrupção de combinação, pelo que a mesma é válida. Para que cada elemento de pião seja considerado válido na combinação, o mesmo tem de ter pelo menos (2) duas rotações após a centragem. Todos os piões serão chamados **e atribuído o** respetivo QOE.

O número máximo de piões numa combinação é (4) quatro piões. Se o atleta apresentar mais do que (4) quatro os mesmos serão chamados mas invalidados (*), não sendo considerados como elemento extra ou ilegal.

A apresentação de variações difíceis na execução de piões ou rotações a dois pés, desde que visivelmente tornem a sua execução mais difícil, não serão chamadas, mas deverão ser consideradas, pelos juízes de qualidade, por forma a atribuir um QOE superior.

Clarificações e Chamadas:

As chamadas dos piões devem ser feitas assim que os mesmos sejam identificados. Caso não seja chamada uma combinação, entende-se que seja um pião isolado.

- “Rotação a dois pés confirm”
- “Pião um pé entrada em movimento Forward not confirm”
- “Upright 4 confirm” – Podem ser usados números por forma a facilitar a chamada de piões com entrada em movimento. Estes números devem ser

combinados entre o Juiz Árbitro e o Data Operator antes do início da prova no entanto sugere-se a seguinte nomenclatura:

- 1 – Exterior Frente (Forward);
- 2 – Interior Trás (Backward);
- 3 – Exterior Trás (Backward);
- 4 – Interior Frente (Forward).

As combinações de piões são sempre chamadas, e cotadas, pião a pião.

Forma extensa

- *“Rotação a dois pés confirm, um pé parado not confirm, um pé forward confirm”;*
- *“Upright 2 confirm, fall/queda, rotação a dois pés confirm”*
- *“Rotação a dois pés confirm, Rotação a dois pés Heel confirm, rotação a dois pés não confirm”*

Pode ser combinado entre o Juiz Árbitro e o Data Operator chamadas mais simples, por exemplo, sempre que disser um pé entende-se que seja entrada parada. Outro exemplo, para Pião Upright num pé, com entrada em Movimento, chamar apenas Upright Forward ou Upright Backward.

Forma Abreviada

- *“dois pés confirm, Up not confirm, Up Forward confirm”*
- *“Up 2 confirm, fall/queda, dois pés confirm”*
- *“dois pés confirm, dois pés heel confirm, dois pés not confirm”*

Em combinação, qualquer Pião Upright num pé apresentado imediatamente após a apresentação de um Pião Upright num pé será chamado como pião com entrada em movimento e com a definição da direção.

No caso de ser apresentado 1 (um) Pião Upright num pé imediatamente após a apresentação de uma rotação a dois pés, será chamado como Pião Upright num pé com entrada parada.

Exemplos:

- Dois pés para um pé – “Combo pião dois pés, um pé entrada parada”
 - *Dois pés confirm, Up confirm*
- Um pé para um pé – “Combo pião um pé entrada parada, um pé entrada em movimento backward”
 - *Up confirm, Up Backward confirm*
- Um pé para um pé onde o aleta usa os dois pés para a passagem – “Combo pião um pé entrada parada, um pé entrada parada”
 - *Up confirm, Up confirm*

Sequência Artística

- O sistema permite a introdução de sequência artística sem nível ou com nível base, 1, 2, 3 ou 4.
- Requisitos para confirmação do Nível Base:
 - Início em posição parada ou “stop and go”;
 - Ocupar no mínimo três quadrantes da pista;
 - Apresentar (1) um body movement em qualquer espaço (High, Medium ou Low).
 - Se estes três requisitos não forem confirmados a sequência artística será considerada not confirm, isto é, sem nível.

Nível Base	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4
Cumprir os requisitos definidos para nível base	Nível base + 1 Feature	Nível base + 2 Features	Nível base + 3 Features	Nível base + 4 Features

- Features para subida de nível:
 - (1) um (3t) Three turn válido;
 - (1) um (Mk) Mohawk válido;
 - (1) uma combinação: Piquê lateral + (3t) Three Turn forward outside válido;
 - (1) um one foot turn (iniciação ao travelling) válido, mínimo (3) três turns (1.5 voltas);
 - (3) três Body Movements confirmados em espaços diferentes (High, Medium & Low);
 - (1) uma volta de três.

Clarificações:

Confirmação das Features: Para que cada uma das features seja confirmada para a atribuição do nível, tem de ser realizada corretamente e com uma clara definição do rodado de entrada e rodado de saída (quando a definição do turn assim o exija). O mesmo feature só pode ser contabilizado uma vez para a obtenção do nível.

Início em posição parada ou “stop and go”: É de extrema importância a correta marcação do início da Sequência Artística por forma a garantir que todos os elementos sejam considerados. São exemplos de “stop and go”, mas não limitativos, os seguintes:

- Atleta parado dobra os joelhos totalmente em forma de agachamento e volta a verticalizar;
- Atleta parado de joelhos no chão;
- Atleta realiza uma volta completa com os pés juntos e com o tronco em deslocação vertical até baixo e posteriormente até cima;
- Pivot;
- Dragão.

Body Movement: A execução do(s) body movement para atribuição de Nível Base ou confirmação de feature para subir de nível tem de ser feita em deslocação. Os Body Movements têm de ter steps e/ou turns entre eles, caso contrário apenas será contabilizado como um único movimento.

Nota Importante: A Sequência Artística não pode ser o primeiro elemento do esquema.

Chamadas:

A chamada da sequência artística deve ser feita assim que seja identificado o “Stop and Go”. Caso posteriormente se entenda que o “Stop and Go” foi apenas coreográfico e não o início da sequência deve de ser comunicado ao Data Operator.

Os features são chamados à medida que forem sendo realizados e devem ser validados ou não. Com cada confirmação de feature recomenda-se que o Data Operator mova o cursor do rato um nível para a frente por forma ter o mesmo no nível previsto e colaborar com a chamada do nível do Juiz Árbitro.

No final da sequência o Juiz Árbitro determina o nível.

- *“Stop and Go ... Body High ... Body Mid ... Mohawk confirm ... Level 1”*
- *“Stop and Go ... ups, não é a sequência”*
- *“Stop and Go ... Body High ... Body Mid ... Mohawk not confirm ... Body Low Bodies Confirm ... Piquet Three Turn confirm ... Level 2”*
- *“... Body High... Body Mid... Mohawk confirm... No Level”*

QOEs

O QOE (Quality Of the Element) é o valor que o Juiz de qualidade atribui a cada elemento técnico do Programa chamado pelo Juiz Arbitro, consoante a qualidade de execução do elemento, e as bullets apresentadas.

Os juízes de qualidade atribuem QOEs positivos ou negativos aos elementos inseridos pelo Data Operator, estes QOEs aumentam ou diminuem o valor de cada um dos elementos. Os QOEs possíveis são: -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3.

Cada QOE tem um valor definido que varia de acordo com o elemento executado, isto é, um QOE de +1 poderá ter incrementos diferentes consoante o elemento executado. Estes valores estão pré-definidos e podem ser consultados no Anexo I deste guia.

Para determinar o QOE a atribuir ao elemento, os juízes devem considerar:

- As boas características do elemento => que aumentam o QOE;
- Os erros de execução do elemento => que diminuem o QOE.

Ou seja, o Valor Técnico Base do Elemento pode aumentar ou diminuir consoante a qualidade com que o atleta o executa.

Sendo este um sistema orientado para a formação e iniciação, os juízes não se devem restringir apenas aos bullets apresentados neste regulamento. Sempre que seja visível características merecedoras de QOEs positivos ou negativos os mesmos devem de ser atribuídos. Nesse caso o Juiz Árbitro deve reunir com os juízes de qualidade para manterem a coerência.

QOEs Positivos

Para a atribuição dos QOEs positivos os juízes devem guiar-se pelo seguinte:

- 0, quando o elemento segue as regras básicas de execução;
- +1, quando o elemento apresenta pelo menos 1 bullet;
- +2, quando o elemento apresenta 2 ou 3 bullet;
- +3, quando o elemento apresenta mais de 3 bullet.

Bullets Positivos

POSIÇÕES DE PATINAGEM
• Demonstração de flexibilidade; • Manutenção da posição mais de (5) cinco metros; • Execução com rodado constante; • Boa velocidade durante a execução da posição; • Rápida aquisição da posição; • Rápida passagem entre posições (apenas em combinações); • Ligação com mais de (2) duas posições com todas as posições diferentes entre si; • Posição coreografada e com musicalidade.
SALTOS
• Boa velocidade; • Boa altura; • Entrada difícil; • Posição artística no ar; • Saída difícil; • Ligação com mais de (2) dois saltos com todos os saltos diferentes entre si.
PIÕES
• Posição difícil durante a rotação; • Aquisição de velocidade após a centragem do pião; • Rápida centragem; • Rotação superior a (4) quatro voltas; • Número de voltas constante (apenas em combinações); • Ligações com mais de (2) dois piões a um pé consecutivos; • Apresentação de variação difícil.
SEQUÊNCIA ARTÍSTICA
• Correta execução de diferentes turns; • Execução de mais do que (2) dois body movements; • Musicalidade; • Originalidade; • Diagrama intrincado.

QOEs Negativos

De acordo com a tabela abaixo, existe uma lista de erros que levam a que o QOE a aplicar seja reduzido pelo valor definido na mesma. Estes QOEs negativos devem ser somados aos QOEs positivos determinados segundo a tabela acima. Quando se verificar mais do que um erro, devem ser somados os vários QOEs negativos. Os QOEs apresentados como “Obrigatório” são atribuídos de acordo com a tabela, não podendo de ser somados aos QOEs positivos.

Posições de Patinagem	
Perna livre e joelho abaixo do nível da bacia (avião e taça)	-1
Manter a posição menos de (5) cinco metros	-1
Posição carrinho com bacia acima da linha dos joelhos	-1
Posição instável e/ou insegura	-1
Queda (obrigatório)	-3
Saltos	
Saída descontrolada	-1
Troca de pés numa combinação de saltos em alternativa à apresentação de um thoren	-1
Saltos com saída visível no travão	-2
Ligação com todos os saltos técnicos reconhecidos iguais (com exceção de ligações de Waltz Jump)	-2
<< Half Rotated (obrigatório)	-2/-3
Queda (obrigatório)	-3
Piões	
Combinação com rotação a dois pés	-1
Rotações/Piões descentrados ou segmentados	-1
Posição instável e/ou insegura	-1
Combinação de piões com rotações/piões não confirmados. A somar a todos os piões que constituem a combinação	-2
Queda (obrigatório)	-3
Sequência Artística	
Não definição de rodados	-1
Falta de musicalidade	-1
Turn(s) saltado(s)	-2
“Trapalhada” na execução da sequência	-2
Queda (obrigatório)	-3

Apresentação

No Sistema DreamRoll existem duas componentes a atribuir pelos juízes, são elas a qualidade de patinagem e a qualidade de execução do esquema. Os valores a atribuir serão de acordo com os apresentados na tabela do Anexo II desde guia.

Cada uma das componentes é avaliada entre 0.2 e 5.0, com incrementos de 0.2 em 0.2. No primeiro atleta de cada grupo competitivo é feita a média das componentes. Cada juiz pode alterar a sua componente 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 a 2.5, por forma a diminuir o diferencial entre a nota técnica e a nota de apresentação. O valor do fator é definido pela entidade promotora do evento aquando da abertura da prova, caso não seja definido, o fator assumido será automaticamente 1.0. No presente guia define-se este fator como forma de sugestão, não sendo vinculativo.

Qualidade de Patinagem

Por qualidade de patinagem entende-se a capacidade que o atleta demonstra em patinar, nomeadamente através de:

- Correta inclinação corporal (postura, controlo corporal e inclinação);
- Controlo do patim (patinar com rodado, com lóbulos e sem utilização excessiva de travões);
- Variedade e dificuldade de patinagem e movimentos (utilização de steps and turns, movimentos e body movements como elementos de transição entre os elementos técnicos);
- Direccionalidade de patinagem (patinar para ambos os sentidos clockwise e anticlockwise e direções forward e backward).

Qualidade de Execução do Esquema

Por qualidade de execução do esquema entende-se a intenção com que o esquema foi concebido e a respetiva atuação e envolvimento do atleta, nomeadamente através de:

- Energia, projeção e interpretação (capacidade de patinar na música e representar a intenção do esquema com personalidade e musicalidade);
- Variedade de movimentos (habilidade de patinar executando movimentos, para interligar os elementos técnicos, nos vários espaços/dimensões com musicalidade);
- Diagrama do programa (distribuição dos elementos técnicos pela superfície da pista e em conexão com a música);
- Intenção coreográfica (transmissão da ideia/tema/personagem com relacionamento musical).

Penalizações

O objetivo do sistema DreamRoll é valorizar a qualidade de patinagem com o mínimo de penalizações possível.

As penalizações são atribuídas pelo Juiz Árbitro e inseridas pelo Data Operator sempre que se verifique uma irregularidade. A nota de cada atleta poderá ser reduzida de uma ou mais penalizações. As penalizações disponíveis no sistema estão descritas na tabela infra apresentada, a sua aplicabilidade dependerá sempre do regulamento técnico específico para cada torneio ou competição.

Penalizações	
Queda	-1.0
Elemento obrigatório não executado	-1.0
Elemento ilegal	-1.0
Música com linguagem inapropriada	-1.0
Violação das regras de vestuário	-1.0
Tempo inferior ao mínimo obrigatório	-0.5 por cada 10 segundos ou parte

Caso o regulamento da competição seja omissivo em relação às penalizações, deverão ser aplicadas de acordo com as seguintes clarificações:

Queda

Uma queda, à qual é atribuída penalização, é quando mais de 50% do peso corporal é suportado por qualquer parte do corpo, exceto o(s) patins.

Elemento Obrigatório não executado

Considera-se elemento obrigatório qualquer elemento técnico que, pelo regulamento da competição, tenha obrigatoriedade de ser apresentado naquele grupo competitivo e que não seja executado.

Elemento Ilegal

Considera-se elemento ilegal qualquer elemento técnico que não seja permitido, pelo regulamento da competição, e seja apresentado naquele grupo competitivo. Estes elementos são chamados, contando para o número de elementos, e posteriormente invalidados (*), caso existam no sistema, caso não existam não serão chamados, mas são sempre penalizados.

Regras de Música

É permitida música instrumental ou cantada e/ou vocalizada sem limitação desde que não contenha letras impróprias ou ofensivas em qualquer idioma.

Regras de Vestuário

As regras de vestuário aplicam-se a qualquer coisa usada no corpo.

O vestuário deve ser construído para cobrir completamente as ancas e glúteos, os órgãos genitais, os seios, inclusive a metade inferior, e para que os mamilos fiquem totalmente cobertos e não visíveis através do material. As transparências ou aparência de nudez não são permitidas nestas partes do corpo.

O vestuário deve estar de acordo com o carácter da música, mas não deve ser tal que causem constrangimento ao atleta, aos oficiais de arbitragem ou aos espectadores.

O vestuário para o treino não precisa ser o mesmo da prova, no entanto, aplicam-se todas as regras de vestuários ao mesmo.

Anexo I – Valores dos Elementos

Posições								
ID	Elemento	-3	-2	-1	Base	1	2	3
1	Solo Carrinho 2 Pés Forward	-0,05	-0,03	-0,02	0,15	0,02	0,03	0,05
2	Solo Carrinho 2 Pés Backward	-0,05	-0,03	-0,02	0,15	0,02	0,03	0,05
3	Comb Carrinho 2 Pés	-0,05	-0,03	-0,02	0,15	0,02	0,03	0,05
4	Solo Carrinho 1 Pé Forward	-0,09	-0,06	-0,03	0,30	0,03	0,06	0,09
5	Solo Carrinho 1 Pé Backward	-0,11	-0,08	-0,04	0,38	0,04	0,08	0,11
6	Comb Carrinho 1 Pé	-0,12	-0,08	-0,04	0,41	0,04	0,08	0,12
7	Solo Posição 4 Forward	-0,14	-0,09	-0,05	0,45	0,05	0,09	0,14
8	Solo Posição 4 Backward	-0,17	-0,11	-0,06	0,56	0,06	0,11	0,17
9	Comb Posição 4	-0,18	-0,12	-0,06	0,59	0,06	0,12	0,18
10	Solo Avião Forward	-0,18	-0,12	-0,06	0,60	0,06	0,12	0,18
11	Solo Avião Backward	-0,23	-0,15	-0,08	0,75	0,08	0,15	0,23
12	Comb Avião	-0,25	-0,17	-0,08	0,83	0,08	0,17	0,25
13	Solo Taça Forward	-0,27	-0,18	-0,09	0,90	0,09	0,18	0,27
14	Solo Taça Backward	-0,29	-0,20	-0,10	0,98	0,10	0,20	0,29
15	Comb Taça	-0,32	-0,21	-0,11	1,05	0,11	0,21	0,32
16	Solo Bandeira Forward	-0,36	-0,24	-0,12	1,20	0,12	0,24	0,36
17	Solo Bandeira Backward	-0,41	-0,27	-0,14	1,35	0,14	0,27	0,41
18	Comb Bandeira	-0,43	-0,29	-0,14	1,43	0,14	0,29	0,43
19	Solo Biell Char And Forward	-0,45	-0,30	-0,15	1,50	0,15	0,30	0,45
20	Solo Biell Char And Backward	-0,52	-0,35	-0,17	1,73	0,17	0,35	0,52
21	Comb Biell Char And	-0,54	-0,36	-0,18	1,80	0,18	0,36	0,54
22	Solo Águia	-0,34	-0,23	-0,11	1,13	0,11	0,23	0,34

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

Piões								
ID	Elemento	-3	-2	-1	Base	1	2	3
28	Spin 2 Pés Confirm	-0,18	-0,12	-0,06	0,60	0,06	0,12	0,18
30	Spin 1 Pé Parado Confirm	-0,36	-0,24	-0,12	1,20	0,12	0,24	0,36
31	Spin 1 Pé Movimento Forw Confirm	-0,54	-0,36	-0,18	1,80	0,18	0,36	0,54
32	Spin 1 Pé Movimento Back Confirm	-0,54	-0,36	-0,18	1,80	0,18	0,36	0,54

Saltos								
ID	Elemento	-3	-2	-1	Base	1	2	3
38	Solo Sem Rotação 2 Pés	-0,12	-0,08	-0,04	0,40	0,04	0,08	0,12
39	Solo Sem Rotação 1 Pé	-0,18	-0,12	-0,06	0,60	0,06	0,12	0,18
40	Solo Com Rotação 2 Pés	-0,27	-0,18	-0,09	0,90	0,09	0,18	0,27
41	Solo Com Rotação 1 Pé	-0,30	-0,20	-0,10	1,00	0,10	0,20	0,30
42	Solo Salto de Cavalo	-0,24	-0,16	-0,08	0,80	0,08	0,16	0,24
43	Solo Waltz	-0,33	-0,22	-0,11	1,10	0,11	0,22	0,33
44	Solo Toeloop	-0,42	-0,28	-0,14	1,40	0,14	0,28	0,42
45	Solo Salchow	-0,42	-0,28	-0,14	1,40	0,14	0,28	0,42
46	Solo Flip	-0,48	-0,32	-0,16	1,60	0,16	0,32	0,48
47	Solo Loop	-0,58	-0,39	-0,19	1,94	0,19	0,39	0,58
48	Solo Lutz	-0,57	-0,38	-0,19	1,90	0,19	0,38	0,57
49	Solo Thoren	-0,59	-0,39	-0,20	1,96	0,20	0,39	0,59

Combinações de Saltos								
ID	Elemento	-3	-2	-1	Base	1	2	3
2 Saltos								
65	Comb Sem Rotação 2 Pés - 2 Saltos	-0,18	-0,12	-0,06	0,60	0,06	0,12	0,18
66	Comb Com Rotação 2 Pés - 2 Saltos	-0,41	-0,27	-0,14	1,35	0,14	0,27	0,41
67	Comb Com Rotação 1 Pé - 2 Saltos	-0,45	-0,30	-0,15	1,50	0,15	0,30	0,45
68	Comb Waltz - 2 Saltos	-0,45	-0,30	-0,15	1,50	0,15	0,30	0,45
69	Comb Toeloop - 2 Saltos	-0,63	-0,42	-0,21	2,10	0,21	0,42	0,63
70	Comb Salchow - 2 Saltos	-0,63	-0,42	-0,21	2,10	0,21	0,42	0,63
71	Comb Flip - 2 Saltos	-0,72	-0,48	-0,24	2,40	0,24	0,48	0,72
72	Comb Loop - 2 Saltos	-0,87	-0,58	-0,29	2,91	0,29	0,58	0,87
73	Comb Lutz - 2 Saltos	-0,86	-0,57	-0,29	2,85	0,29	0,57	0,86
74	Comb Thoren - 2 Saltos	-0,88	-0,59	-0,29	2,94	0,29	0,59	0,88
75	Comb Sem Rotação 2 Pés - 3 Saltos	-0,30	-0,20	-0,10	1,00	0,10	0,20	0,30
76	Comb Com Rotação 2 Pés - 3 Saltos	-0,68	-0,45	-0,23	2,25	0,23	0,45	0,68
77	Comb Com Rotação 1 Pé - 3 Saltos	-0,75	-0,50	-0,25	2,50	0,25	0,50	0,75
78	Comb Waltz - 3 Saltos	-0,75	-0,50	-0,25	2,50	0,25	0,50	0,75
79	Comb Toeloop - 3 Saltos	-1,05	-0,70	-0,35	3,50	0,35	0,70	1,05
80	Comb Salchow - 3 Saltos	-1,05	-0,70	-0,35	3,50	0,35	0,70	1,05
81	Comb Flip - 3 Saltos	-1,20	-0,80	-0,40	4,00	0,40	0,80	1,20
82	Comb Loop - 3 Saltos	-1,46	-0,97	-0,49	4,85	0,49	0,97	1,46
83	Comb Lutz - 3 Saltos	-1,43	-0,95	-0,48	4,75	0,48	0,95	1,43
84	Comb Thoren - 3 Saltos	-1,47	-0,98	-0,49	4,90	0,49	0,98	1,47
85	Comb Sem Rotação 2 Pés - 4 Saltos	-0,42	-0,28	-0,14	1,40	0,14	0,28	0,42
86	Comb Com Rotação 2 Pés - 4 Saltos	-0,95	-0,63	-0,32	3,15	0,32	0,63	0,95
87	Comb Com Rotação 1 Pé - 4 Saltos	-1,05	-0,70	-0,35	3,50	0,35	0,70	1,05

88	Comb Waltz - 4 Saltos	-1,05	-0,70	-0,35	3,50	0,35	0,70	1,05
89	Comb Toeloop - 4 Saltos	-1,47	-0,98	-0,49	4,90	0,49	0,98	1,47
90	Comb Salchow - 4 Saltos	-1,47	-0,98	-0,49	4,90	0,49	0,98	1,47
91	Comb Flip - 4 Saltos	-1,68	-1,12	-0,56	5,60	0,56	1,12	1,68
92	Comb Loop - 4 Saltos	-2,04	-1,36	-0,68	6,79	0,68	1,36	2,04
93	Comb Lutz - 4 Saltos	-2,00	-1,33	-0,67	6,65	0,67	1,33	2,00
94	Comb Thoren - 4 Saltos	-2,06	-1,37	-0,69	6,86	0,69	1,37	2,06
95	Comb Sem Rotação 2 Pés - 5 Saltos	-0,54	-0,36	-0,18	1,80	0,18	0,36	0,54
96	Comb Com Rotação 2 Pés - 5 Saltos	-1,22	-0,81	-0,41	4,05	0,41	0,81	1,22
97	Comb Com Rotação 1 Pé - 5 Saltos	-1,35	-0,90	-0,45	4,50	0,45	0,90	1,35
98	Comb Waltz - 5 Saltos	-1,35	-0,90	-0,45	4,50	0,45	0,90	1,35
99	Comb Toeloop - 5 Saltos	-1,89	-1,26	-0,63	6,30	0,63	1,26	1,89
100	Comb Salchow - 5 Saltos	-1,89	-1,26	-0,63	6,30	0,63	1,26	1,89
101	Comb Flip - 5 Saltos	-2,16	-1,44	-0,72	7,20	0,72	1,44	2,16
102	Comb Loop - 5 Saltos	-2,62	-1,75	-0,87	8,73	0,87	1,75	2,62
103	Comb Lutz - 5 Saltos	-2,57	-1,71	-0,86	8,55	0,86	1,71	2,57
104	Comb Thoren - 5 Saltos	-2,65	-1,76	-0,88	8,82	0,88	1,76	2,65

Anexo II – Quadro da Nota de Apresentação

Valores	Qualidade de Patinagem	Qualidade de Execução do Esquema
4.0 – 5.0	- Excelente controlo corporal, postura e inclinação - Excelente controlo do patim com rodados profundos e com flexão de joelhos - Excelente variedade e dificuldade de movimentos, steps e turns - Excelente direccionalidade e velocidade	- Excelente capacidade de variações de energia, excelente projeção e interpretação - Contante apresentação de movimentos inspirados no tema musical e nos vários espaços - Excelente construção do esquema (ocupação do espaço, distribuição dos elementos, sempre com transições entre elementos técnicos) - Excelente relacionamento musical
3.0 – 4.0	- Bom controlo corporal, postura e inclinação - Bom controlo do patim com rodados sem oscilações e flexão de joelhos - Boa variedade e dificuldade de movimentos, steps e turns - Boa direccionalidade e velocidade	- Boa energia, boa projeção e boa interpretação - Movimentos relacionados com o tema musical e nos vários espaços - Boa construção do esquema (ocupação do espaço, distribuição dos elementos, com transições a interligarem os elementos) - Bom relacionamento musical
2.0 – 3.0	- Algum controlo corporal e postura, com inclinação instável - Razoável controlo do patim, alguns rodados, joelhos ligeiramente fletidos - Movimentos, steps e turns simples - Alguma direccionalidade e velocidade inconstante	- Alguma energia, projeção e interpretação - Alguns movimentos relacionados com o tema musical e tentativa de utilização de todos os espaços - Algum cuidado na construção do esquema - Algum relacionamento musical
1.0– 2.0	- Controlo corporal e postura pouco controlada, com inclinação inconstante - Pouco controlo do patim, rodados fracos e sem qualidade - Movimentos, steps e turns imperfeitos - Pouca direccionalidade, pouca velocidade e algum uso de travões	- Pouca energia, projeção e interpretação - Poucos movimentos relacionados com o tema musical e com predominância de apenas um dos espaços - Pouco cuidado na construção do esquema - Pouco relacionamento musical
0.2 - 1.0	- Controlo corporal inexistente e postura não definida, com muito fraca inclinação - Nenhum controlo do patim, rodados e turns muito fracos e sem qualidade - Movimentos, steps e turns quase inexistentes ou repetitivos - Apenas com uma direção, sem velocidade e recurso constante aos travões	- Energia, projeção e interpretação muito limitada ou inexistentes - Movimentos que não se encaixam no tema musical ou inexistentes - Construção do esquema muito limitada - Completa desconexão musical

Anexo III Grupos Competitivos

ESCALÕES

- Iniciação a Benjamins
- Infantis e Iniciados
- Cadetes e Juvenis
- Juniores a Seniores

Tempo: até 3 min

Observação : não há tempo mínimo

Fator Componentes: 2.0

POSIÇÕES DE PATINAGEM.

- **Máximo 4 momentos de Posições de Patinagem.**

SALTOS

- **Máximo 5 momentos de saltos . Se apresentados mais do que 2 momentos, pelo menos um terá de ser isolado.**
- **O mesmo salto só pode ser repetido 3 vezes**

PIÕES

- **Máximo 2 momentos de piões. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação c/ o máximo de 4 posições .Se apresentados mais do que 2 momentos, pelo menos um terá de ser isolado.**
- **Obrigatório 1 Sequência Artística.**

OBSERVAÇÃO: O salto de cavalo apenas será pontuado no escalões INICIAÇÃO / BENJAMIM