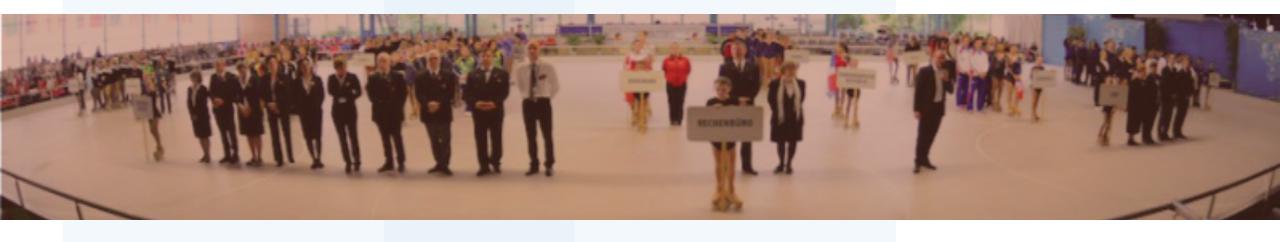
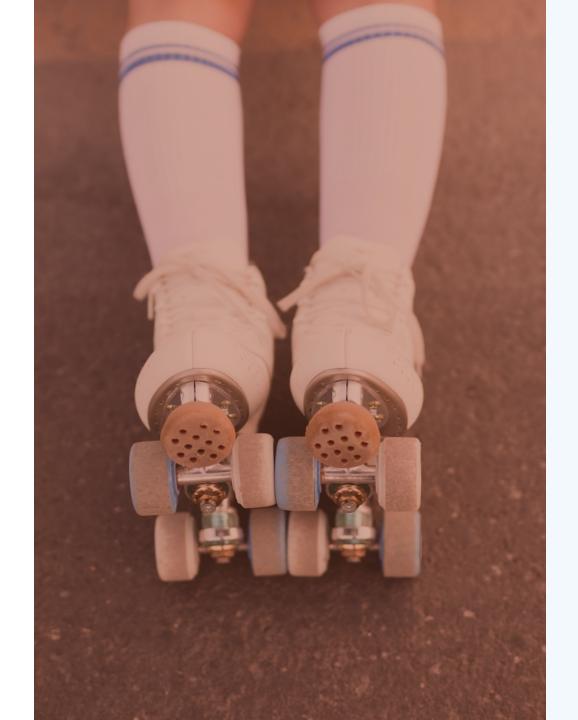
Conversando com o Comitê



ÁRBITRO GERAL



O papel e funções do Árbitro Geral (Referee) em uma competição de Patinação Artística.



PATINAÇÃO ARTÍSTICA

A combinação entre esporte e arte.

É um esporte competitivo e sua forma de julgamento consiste da avaliação feita por diversas pessoas que são conhecidas como **Árbitros ou Juízes de Patinação**.

CENÁRIO





WORLD SKATE

SUL-AMERICANA e WS AMERICA

CBHP



FEDERAÇÕES















SISTEMAS DE JULGAMENTO

WHITE

Utilizado no julgamento de FIGURAS OBRIGATÓRIAS e SHOW

ROLLART

Novo Sistema que vem sendo implantado desde 2017 e é utilizado para LIVRE INDIVIDUAL, DUPLA LIVRE, DUPLA DE DANÇA, SOLO DANCE e PRECISÃO

BASYS

BASE SYSTEM

Avaliação de atletas que estão iniciando no esporte. Regulamento de Base utilizado por algumas federações no Brasil.

DIFERENÇAS

WHITE

- Juizes fazem as suas avaliações individualmente.
- Árbitro Geral é responsável pelos desconto.
- Assistente auxilia Árbitro Geral
- Pontuador transfere notas dos juízes para o sistema





Juízes



Pontuador

DIFERENÇAS



Painel Técnico

ROLLART

BASYS

O Base System – Basys e o novo Sistema Rollart que vem sendo implantado desde 2017 e é utilizado para LIVRE INDIVIDUAL, DUPLA LIVRE, DUPLA DE DANÇA, SOLO DANCE e **PRECISÃO**

Painel de Julgamento



Juízes



Técnico



Especialista Assistente Controlador Operador Técncio





Operador de video

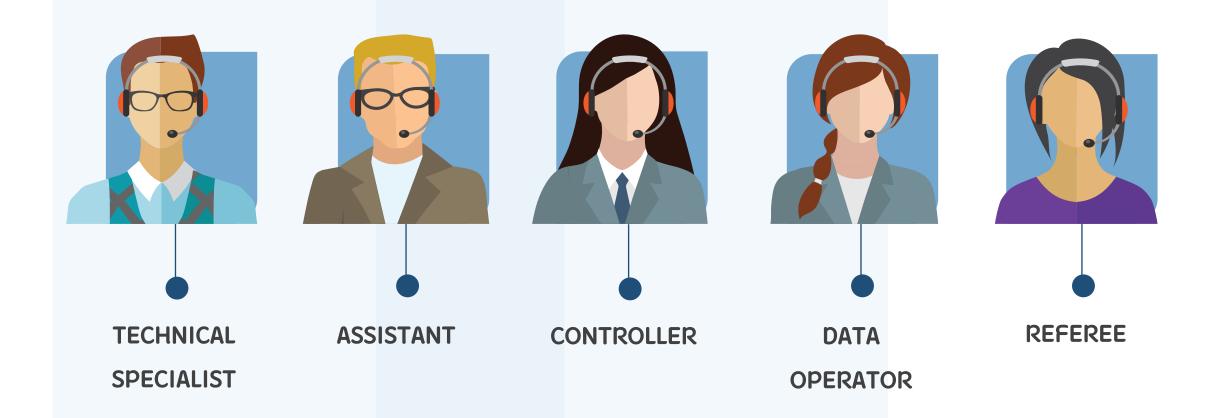


de competição

MAS O QUÊ FAZEM?



E COMO AS COISAS FUNCIONAM



TECHNICAL SPECIALIST (TS)

- Chama pelo nome o elemento assim que for reconhecido;
- Chama as "features" (caracteristicas) de todos os elementos se executados corretamente;
- Chama os passos e viradas se executados corretamente;
- Chama os erros em todos os elementos;
- Deve dizer START no primeiro movimento do patinador;
- Chama os elementos;
- Chama as quedas;

- Fala REVIEW se quiser se assegurar da sua chamada. Se for uma Combinação deve dizer em qual parte. Nenhum outro comentário é permitido;
- Para elementos como Footwork Sequences, Choreo
 Step Sequences e elementos de precisão o TS deve falar
 STARTING ELEMENT e no final dizer o nível;
- Não deve anotar NADA. Sua preocupação é totalmente voltada para a pista e o atleta;
- No final fala STOP.







ASSISTENT (AS)

- Pode opinar sobre os elementos e níveis chamados pelo TS;
- Tem a decisão final se houver divergência entre TS e CT;
- PRÉ-CHAMA os elementos baseado na lista de ORDEM DOS ELEMENTOS;
- Nesta folha de ORDEM DOS ELEMENTOS ele anota as chamadas do TS e suas observações;
- No final do programa dá a sua opinião sobre as REVIEWS solicitadas;

- Ajuda a revisar os elementos inserido no Sistema;
- Pede REVIEW no final da chamada do TS. Se for uma combo deve dizer em qual parte quer o review;
 Nenhum outro cometário é permitido. No final do programa será feita a revisão daquele elemento;

FOOTWORK SEQUENCE

Verifica os Body Movements e se tiver redução de nível comunica imediatamente para o DO inserir corretamente.









CONTROLLER (CT)

- No geral faz o mesmo que o TS;
- Deve ter uma cópia do "Program element content Sheet" e escreve tudo que for chamado pelo TS e marca "R" nos elementos com REVIEW;
- Pede REVIEW no final da chamada do TS. Se for uma combo deve dizer em qual parte quer o review. Nenhum outro cometário é permitido. No final do programa será feita a revisão daquele elemento;

- No final do programa ele é o que passa primeiro as REVISÕES;
- Assim que tudo for definido, revisa os elementos inseridos no Sistema com o DO.



DATA OPERATOR (DO)

- Cadastra no sistema os elementos que são chamados pelo TS;
- Antes da prova iniciar ele é responsável por deixar todo Sistema em funcionamento. Conexão com os juizes, verificar ordem de saída dos atletas já cadastrados no Sistema. Rodar um teste de conexão do Sistema.
- Clica START no Sistema quando o TS chamar;
- Coloca os elementos, níveis, quedas que são chamadas pelo especialista;
- No momento que iniciam os elementos de dança deve habilitar no Sistema para que os juizes saibam o inicio do elemento;

- Clica no botão REVIEW para cada elemento que for solicitado. No final da prova do atleta ele deve ler a lista de elementos para que o CT, AS e RE possam revisar;
- Pedir a média do primeiro patinador e confirmer com o RE que pode alterar alguma informação antes de enviar para os juizes;
- Marcar ou retirar os ASTERISCOS dos elementos revisados pelo RE que estão fora do regulamento.





REFEREE (RE)

O Árbitro Geral é diretamente responsável pelo desenvolvimento do evento para o qual foi nomeado, cabendo a ele, fazer cumprir e respeitar, os dispositivos dos Regulamentos.

O Árbitro Geral nomeado para competição fica investido de poderes, para esclarecer dúvidas dos juízes, quanto a regras pertinentes às provas do evento e informar, sobre a penalidade requerida e aplicável.

REFEREE (RE)

- Admitir, o atleta a realização da prova;
- Impedir, o atleta de competir por falta de decoro ou comportamento incompatível;
- Punir, advertir ou recomendar, punição ao atleta que faltar com respeito à dignidade do Árbitro Geral, dos juízes, autoridades presentes ou representações dos Filiados e agremiações ou, das Federações, por atos, palavras ou ofensivas;
- Fazer retirar da pista de provas, as pessoas não credenciadas ou por qualquer motivo, possam tumultuar a realização da prova ou, constituir embaraço físico para o atleta em competição;

FIGURAS OBRIGATÓRIAS

- O Referee é o responsável por determinar quais círculos podem ser utilizados para a competição;
- Deve cronometrar os aquecimentos e sinalizar aos juízes e aos atletas quando do inicio da figura
- Sinaliza, o atleta para o início da execução da figuras obrigatória;
- Se o atleta iniciar uma figura incorretamente, o Referee pode parar o atleta e instruí-lo para reiniciar corretamente;
- Sinaliza para o atleta dar o reinício da figura, caso necessário;
- Verifica os descontos caso necessário (apoio do pé, virada incorreta, parada inesperada);
- Se um competidor cair ou parar em uma figura, por sua própria culpa, o árbitro instruirá o competidor a reiniciar em um ponto imediatamente antes da interrupção. Esta distância será deixada ao critério do árbitro. Os juízes retomarão o julgamento quando o competidor passar o ponto da interrupção.
- Durante a patinação de uma figura, nenhum juiz ou árbitro deve entrar em qualquer parte do conjunto de círculos pintados que estão sendo patinados. Qualquer violação desta regra deve ser considerada como interferência externa.











SHOW

- Verificar o tempo de entrada de cada grupo (40" Groups/ 20" Quartets)
- Verificar se são apenas os atletas que estão carregando os acessórios
- Verificar se os acessórios são carregados individualmente
- Marca o tempo do início da música até o primeiro movimento (não pode ter mais de 15")
- Marca o tempo do programa (a partir do primeiro movimento do atleta)
- Verifica se tem muitos movimentos de precisão
- Verifica tempo de saída
- Verifica a limpeza da pista
- Verifica as quedas

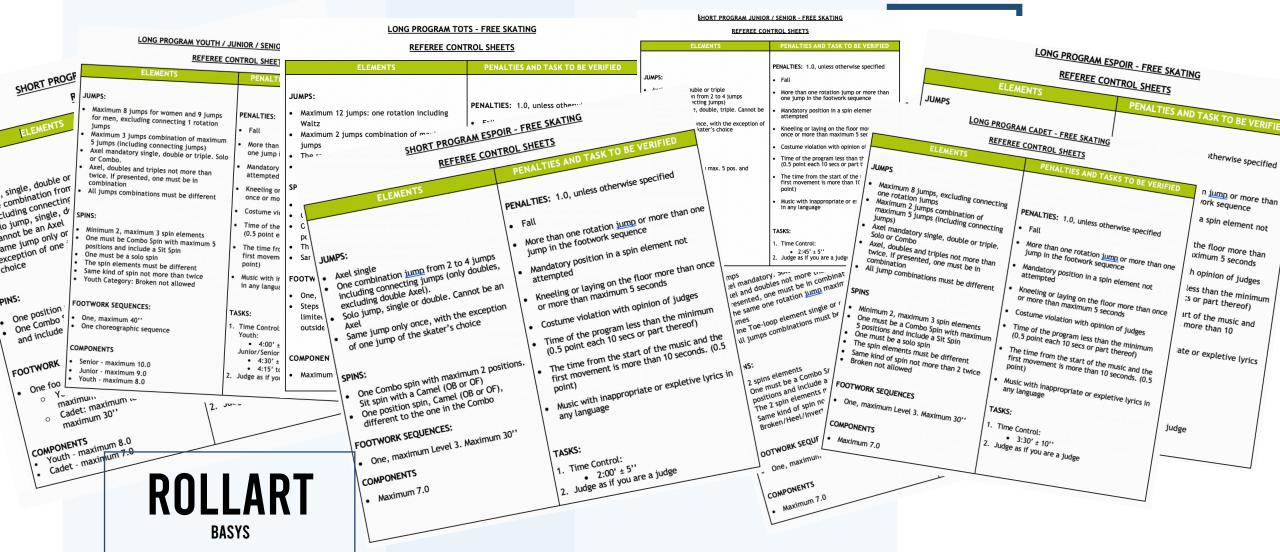








LIVRE INDIVIDUAL, DUPLA LIVRE, DUPLA DE DANÇA, SOLO DANCE, PRECISÃO







queremos
Ouvir
vocês















PARTICIPAÇÃO Technical Panel

TE: Gabryella Regina AS: Bruno Cavalcante CT: Felipe Cavalcanti Judge Panel

RE: Ana Paola Loeblein

Desenvolvido por: Ana Paola Loeblein - Diretora Arbitral FGP

Este vídeo é um material de apoio para a instrução e formação de árbitros nacionais CBHP. Consiste no entendimento das funções dentro do Painel Técnico e Painel de Julgamento com o Referee.