

77 - TÃ©cnica no gelo

A patinação artística sempre teve muitos fãs e admiradores. Esse esporte pode atrair diferentes tipos de entusiastas e por diferentes motivos, seja por espetáculo [artístico](#), [técnica](#) dos movimentos, beleza das [composições](#), adrenalina da [competição](#), [representatividade](#) de algum atleta ou até mesmo as [polêmicas](#) dos bastidores. Sendo assim não é muito diferente do mundo gincaneiro, certo?

Essa modalidade esteve em alta recentemente devido às Olimpíadas de Milano-Cortina, e teve seu mundial se encerrando neste final de semana, por isso não podíamos deixar de fazer uma tarefa do tipo.

As equipes irão entregar itens que simulam um programa curto de patinação, onde avaliaremos uma pontuação técnica. Antes dos requisitos obrigatórios, vamos definir alguns conceitos:

Saltos

Com exceção do Axel, todos os saltos serão representados por documentos de identificação (RG, CIN, CNH ou CTPS). Estes e outros elementos são identificados por uma ou mais letras (códigos entre parênteses abaixo), que devem constar na folha-guia a ser explicada posteriormente. Para os saltos, sempre indicamos o número de rotações antes de seu código. Um duplo Salchow por exemplo é indicado como 2S. Nesta tarefa trabalharemos apenas com saltos duplos, triplos e quádruplos.

Toe loop (T): No nome completo do documento deve constar o número de letras T. Um **Tiago Tolotti**, por exemplo, é um 4T.

Salchow (S): Na cidade de nascimento do titular do documento, deve constar o referido número de letras S. A cidade de **Cásimar**, por exemplo, é um 2S.

Loop (Lo): Cada volta é contada caso tenha as letras L e O juntas em uma única palavra do nome completo no documento. Um **Lauro Boll**, por exemplo, é um 2Lo.

Flip (F): Ao verificar a filiação do titular, o nome completo de um dos pais deve ter as letras F necessárias. O filho de um **Felipe Stoffel**, por exemplo, é um 3F.

Lutz (Lz): As voltas são contadas da mesma forma que o Loop, nesse caso L e Z em cada palavra do nome completo. Um **Luiz Zanella**, por exemplo, é um 2Lz.

Axel (A): Neste salto não será avaliado um documento do mesmo tipo que os outros saltos, e sim um cartãozinho da Federação Gaúcha de Patinação. A regra é que no primeiro nome do titular tenha as letras A necessárias. Uma **Arabella**, por exemplo, é um 3A.

Combinação: Um dos elementos obrigatórios será uma combinação de dois saltos de tipos diferentes, onde as duas informações escolhidas constam em um mesmo documento. Um **Tailor Tobolski Oliveira**, por exemplo, pode ser entregue como um triplo Loop + duplo Toe loop, e na folha guia é indicado como 3Lo+2T.

Spins

Os itens destes elementos serão avaliados por dígitos iguais e agrupados, e sua quantidade é o nível do spin. Trabalharemos apenas com níveis 2, 3 e 4. Caso seja pedido pelo número de série de uma cédula, a numeração KC948511193 tem três dígitos iguais agrupados, e é um spin de nível 3. Na folha-guia os spins são indicados com seu nível após o código. Um Camel Spin nível 4 por exemplo é indicado como CSp4.

Upright Spin (USp): Será definido pela repetição de dígitos no número de série de cédulas de Real, sendo aceitas tanto da primeira quanto da segunda família. Uma nota com a numeração AB045662934, por exemplo, é um USp2.

Layback Spin (LSp): A repetição será avaliada pelo código Renavam em um CRLV. O documento de um carro com código Renavam 1248101477, por exemplo, é um LSp3.

Camel Spin (CSp): A repetição será avaliada pelo código de barras em uma embalagem "de geladeira" (com ou sem o produto dentro). O produto será considerado de geladeira se na embalagem houver orientações para manter armazenado em uma temperatura fixa (ou pelo menos parte de seu intervalo) abaixo de 15°C. Exemplo: um pote de margarina tem instruções para manter entre 4 e 16°C, e seu código de barras é 7891480390003,

portanto é um CSp3.

Sit Spin (SSp): A repetição será avaliada pelo número de registro em uma CNH. Uma carteira de habilitação com número 0672888857, por exemplo, é um SSp4.

Entrada Voadora (F...): Caso um item tenha duas repetições de dígitos do mesmo nível, será considerado um spin com entrada voadora (vulgo Flying Entry). Na folha-guia é indicado com a letra F antes do restante do seu código normal.

Exemplos: uma cédula com numeração AB997343664 é um FUSp2. Um produto com código de barras 799980244413 é um FCSp3. Caso um item entregue como Entrada Voadora tenha duas repetições de diferentes níveis, será considerada a menor delas. Exemplo: em um produto com código de barras 7894900530001, a equipe pode entregar como FCSp2 ou CSp3.

Combo Spin (CoSp): Quando três itens de spins diferentes são entregues como um mesmo elemento, estes formam um Combo Spin. Estes devem ter o mesmo nível e ter a repetição do **mesmo dígito**. Exemplo: Um Renavam 12481044437, um código de barras 7894440533101 e uma CNH 06725444857 formam um CoSp3. Caso um dos 3 itens tenha um nível menor que os outros 2, todo o combo será considerado como esse menor nível.

Step sequence

Nesta tarefa definiremos como uma Step Sequence (StSq), um vídeo onde qualquer integrante vestindo camiseta de sua equipe deve usar patins de rodas (tipo Quad ou Inline), citar o nome de Charqueadas, citar a Casa de sua equipe e executar entre 1 e 4 [Waltz Jumps](#), sem cair nem apoiar as mãos nenhuma vez. O vídeo deve ter no máximo 2min50s, sem cortes e edições entre cada salto. Não há necessidade de abertura padrão, e deve haver uma música de sua livre escolha ao fundo do vídeo. Na folha-guia indicamos o nível da sequência da mesma forma que os spins e de acordo com o número de saltos. Exemplo: um vídeo com 3 saltos corretamente executados é indicado como StSq3.

Pontuação técnica

A pontuação avaliada na tarefa será muito mais simplificada que os critérios da ISU, sem *Grades of Execution*, componentes artísticos, deduções, etc. Usaremos apenas os valores base dos elementos técnicos, conforme tabela abaixo:

Saltos					
Elemento	Código	Simples	Duplo	Triplo	Quádruplo
Toe loop	T	-	1,3	4,2	9,5
Salchow	S	-	1,3	4,3	9,7
Loop	Lo	-	1,7	4,9	10,5
Flip	F	-	1,8	5,3	11,0
Lutz	Lz	-	2,1	5,9	11,5
Axel	A	-	3,3	8,0	12,5
Spins e Step Sequence					
Elemento	Código	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4
Upright spin	USp	-	1,5	1,9	2,4
Layback spin	LSp	-	1,9	2,4	2,7
Camel spin	CSp	-	1,8	2,3	2,6
Sit spin	SSp	-	1,6	2,1	2,5
Flying Upright spin	FUSp	-	2,0	2,4	2,9
Flying Layback spin	FLSp	-	2,4	2,9	3,2
Flying Camel spin	FCSp	-	2,3	2,8	3,2
Flying Sit spin	FSSp	-	2,3	2,6	3,0
Combo spin	CoSp	-	2,5	3,0	3,5
Step Sequence	StSq	1,8	2,6	3,3	3,9

Depois de somar os valores, definiremos a pontuação de cada equipe na tarefa, de acordo com a soma mais alta:

1º lugar: 500 pontos;

2º lugar: 400 pontos;

3º lugar: 350 pontos.

Elementos Obrigatórios

Junto aos itens, a equipe deve entregar uma folha-guia, listando seus elementos numerados de 1 a 7 e indicando seus códigos conforme as explicações anteriores. Em cada item deve haver algum tipo de identificação/etiqueta com essa numeração. Vamos solicitar os elementos de um programa curto, de forma parecida com a exigência olímpica:

#1: Um salto Axel, duplo, triplo ou quádruplo.

#2: Uma combinação de dois saltos de qualquer tipo (menos o Axel), duplos, triplos ou quádruplos.

#3: Um salto triplo ou quádruplo, de qualquer tipo que não seja o Axel nem tenha sido escolhido na combinação do elemento #2.

#4: Um spin de qualquer tipo e qualquer nível, com entrada voadora.

#5: Um spin de qualquer nível e sem entrada voadora. Pode ser de qualquer tipo que não tenha sido escolhido no elemento #4.

#6: Um Combo Spin de qualquer nível.

#7: Uma Step Sequence de qualquer nível. O vídeo deve ter os critérios explicados anteriormente, e ser entregue em um pendrive, com o arquivo no formato mkv ou mp4.

Outras regras específicas da tarefa:

- Como foi possível notar nos elementos #2 e #3, não é possível repetir saltos de um mesmo tipo, mesmo que o número de rotações seja diferente. Caso haja essa repetição, ambos os saltos serão anulados. Essa mesma regra vale para os spins dos elementos #4 e #5 (no Combo Spin do elemento #6 podem sim repetir spins já usados).
- Identificações incorretas e/ou repetições do número do elemento podem zerar os mesmos.
- Se algum elemento não for entregue ou estiver incorreto, sua pontuação técnica é zerada e não entra na soma.
- Todo item entregue pode ter quantidades (letras/dígitos/jumps) a mais do que foi informado/exigido, mas a avaliação tem o limite da pontuação máxima (saltos quádruplos, níveis 4, etc).
- Para estar apta a pontuar na tarefa, a equipe deve entregar um mínimo de 4 elementos de forma correta.

Neste [link](#) elaboramos um exemplo de um programa curto entregue por nós, explicando os itens entregues e como seriam avaliados.

Instruções: Entreguem o solicitado.

Entrega: Lote 1.

Pontuação: Máxima de 500 pontos.