

# МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОЮЗ КОНЬКОБЕЖЦЕВ

## **Коммюнике No. 2040**

(Изложение)

### **СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ**

Данное Коммюнике заменяет Коммюнике ИСУ 1967

и информацию по Шкале Стоимостей Элементов на странице 1 Коммюнике ИСУ 1967

**Включены:**

**Исправления в Коммюнике ИСУ 2008, 2012, 2016 и**

**Разъяснения и Детали Технических Требований на Сезон 2016/17**

**Приложение А – Особенности Присвоения Уровней для Элементов, Дополнительных Черт и Черт**

Tubbergen,  
August 31, 2016  
Lausanne,

**Jan Dijkema**, President

**Fredi Schmid**, Director General

© Ульяна Чиркова – русский перевод (ред. 13.09.2016)

Для Базовых Новисов и Продвинуемых Новисов: Команды могут исполнять элементы любого уровня, и максимальный уровень, который может быть присвоен — это уровень 3. ~~Дополнительные Черты наивысшей группы сложности могут быть исполнены и будут засчитаны.~~

Для Базовых Новисов: Команда может исполнять максимальный уровень элементов, но этим элементам будет присужден уровень, на один (1) ниже максимально возможного. Максимальный уровень Добавочной Черты может исполняться и он будет присвоен команде, если будет исполнен правильно.

Для Продвинуемых Новисов: Команды могут исполнять элементы любого уровня, и максимальный уровень будет присвоен. Дополнительные Черты наивысшей группы сложности могут быть исполнены и будут засчитаны.

**Страница 3 – ЮНИОРЫ КОРОТКАЯ ПРОГРАММА (Пять (5) Элементов) – Исправление/Разъяснение к Элементу Движение**

2. Элемент Движения

- Одно fm должно быть выполнено каждым фигуристом всеми фигуристами одновременно
- Требуемое движение произвольного катания (fm) - одна (1) спираль без поддержки свободной ноги, при этом свободная нога должна подниматься назад, выполненная, как минимум, половиной (1/2) команды

**Страница 5 – СЕНЬОРЫ КОРОТКАЯ ПРОГРАММА (Пять (5) Элементов) – Исправление/Разъяснение к Элементу Движение**

2. Элемент Движения

- Одно fm должно быть выполнено каждым фигуристом всеми фигуристами одновременно
- Требуемое движение произвольного катания (fm) - одна (1) спираль без поддержки свободной ноги, при этом свободная нога должна подниматься назад, выполненная, как минимум, половиной (1/2) команды

**Страница 4 – КОМБИНИРОВАННЫЙ ЭЛЕМЕНТ**

**Исправления из-за решения Конгресса по Базовым Требованиям**

**Базовые Требования:**

Выбор базовых элементов: Блок, Круг, ~~Движения Произвольного Катания (fm)~~, Пересечение, Линия, Парный Элемент, ~~Вращение~~ и Колесо

- При использовании ~~Вращения~~, или Парного Элемента, должно участвовать как минимум четыре (4) фигуриста (могут быть одни и те же вращения/циркули)

**Страница 5 – ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА – Сеньоры – Определения и Требования (подробнее смотрите в Правилах)**

**Разъяснение Базовых Требований (пункт 2) и Смены Позы**

2. Поднимаемый фигурист должен быть поднят надо льдом (на любую высоту) для поддержки GLB. Большая часть туловища поднимаемого фигуриста должно быть над уровнем головы поднимающих фигуристов на протяжении требуемого вращения для GL1, GL2, GL3 и GL4.

**Смена позы поднимаемого фигуриста**

Туловище поднимаемого фигуриста должно быть над головой поддерживающих фигуристов ~~во время до и после~~ смены положения. Во время перехода от одной позы к другой, туловище поднимаемого фигуриста может опускаться ниже уровня головы поддерживающих фигуристов. Переход от одной позы к другой должен быть выполнен непрерывно (как продолжительное движение).

**Страница 8 – ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ без Точки Пересечения (pi)**

**Исправления в таблице, в столбце Базовый Уровень**

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – IV	УРОВЕНЬ 1 – II	УРОВЕНЬ 2 – I2	УРОВЕНЬ 3 – I3
Пересечение, которое <u>не</u> соответствует требованиям для уровня 1, 2 или 3, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Пересечение	Пересечение должно содержать одну (1) из следующих черт: - Креативное движение во время подготовки <b>ИЛИ</b> - Креативное движение во время приближения <b>ИЛИ</b> - Креативное движение в точке пересечения <b>ИЛИ</b> - Креативное движение во время выхода из пересечения	Пересечение должно содержать две (2) черты из следующих: - Креативное движение во время подготовки <b>ИЛИ</b> - Креативное движение во время приближения <b>ИЛИ</b> - Креативное движение в точке пересечения <b>ИЛИ</b> - Креативное движение во время выхода из пересечения	Пересечение должно содержать три (3) черты из следующих: Креативное движение во время подготовки <b>ИЛИ</b> Креативное движение во время приближения <b>ИЛИ</b> Креативное движение в точке пересечения <b>ИЛИ</b> Креативное движение во время выхода из пересечения

Страница 17 – ДВИЖЕНИЕ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fm) ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА – Применяется к Элементу Движение

Исправления в Таблице и изменение названий fm для четкости в требованиях

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – fmB	УРОВЕНЬ 1 – fm1	УРОВЕНЬ 2 – fm2	УРОВЕНЬ 3 – fm3
Любое произвольное катания (fm), которое не соответствует базовым требованиям и/или требованиям для уровня 1, 2 или 3, но была попытка выполнения этого движения	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Кораблик Внутрь (со сменой, или без смены ребра)</li> <li>- <u>Спираль</u>: Спираль без поддержки свободной ноги, <u>свободная нога поднимается назад</u></li> <li>- Вариация Спирали</li> <li>- Кораблик Внутрь</li> <li>- Инна Бауэр Внутрь</li> <li>- Сложная смена Позиции – от высокого уровня до низкого уровня</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Спираль</u>: Спираль без поддержки свободной ноги, <u>свободная нога поднимается назад</u> с одной (1) сменой ребра (свободная нога должна быть полностью выпрямлена <u>назад и не должна поддерживаться</u>)</li> <li>- Спираль со сменой позиции свободной ноги (свободная нога должна быть полностью выпрямлена и не должна поддерживаться при смене в положение вперед, в бок, или назад)</li> <li>- Вариация Спирали со сменой ребра</li> <li>- Спираль 135° (свободная нога полностью выпрямлена вперед, в бок или назад, может поддерживаться рукой, или не поддерживаться)</li> <li>- Кораблик Наружу</li> <li>- Инна Бауэр Наружу</li> <li>- Сложная смена Позиции – от высокого уровня до низкого уровня</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Бильманн</li> <li>- <u>Спираль</u>: Спираль без поддержки свободной ноги, <u>свободная нога поднимается назад, при этом уровень поднятия ноги должен быть не ниже, чем 135°</u>, с одной (1) сменой ребра (свободная нога полностью выпрямлена + 135° должны удерживаться как минимум две (2) секунды на одном (1) ребре)</li> <li>- Спираль 170° (свободная нога полностью выпрямлена вперед, в бок или назад, может поддерживаться рукой, или не поддерживаться)</li> <li>- Кораблик Наружу в обоих направлениях</li> <li>- Инна Бауэр Наружу в обоих направлениях по часовой стрелке и против часовой стрелки</li> <li>- Комбинация Инна Бауэр Наружу в одном направлении + Кораблик Наружу в противоположном направлении</li> </ul>

Коммюнике ИСУ 2016

Приложение А – Исправление Элементов в Синхронном Катании

Страница 3 – Элемент Пересечение – уровень 5 – Базовая Стоимость

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ			
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	ЧЕРТА ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
LB	IB	-	1.5
	IB	piB	
L1	IB	pi1	2.0
	I1	-	
L2	IB	pi2	2.6
	I1	piB	
	I2	-	
L3	IB	pi3	3.1
	I1	pi1	
	I2	piB	
	I3	-	
L4	I1	pi2	4.1
	I2	pi1	
	I3	piB	
L5	I1	pi3	4.6-4.7
	I2	pi2	
	I3	pi1	
L6	I2	pi3	5.3
	I3	pi2	
L7	I3	pi3	6.0

## Особенности Присвоения Уровней для Элементов, Дополнительных Черт и Черт (Приложение А)

Для полного списка требований, обратитесь к сайту ИСУ, к Руководству для Технической Бригады на сезон 2016/17

В некоторых случаях, требования, которые озвучивались ранее, были удалены, и, если они не указаны ни в Коммюнике ИСУ, ни в Правилах, то их больше не стоит принимать во внимание.

### ОБЩЕЕ ДЛЯ ВСЕХ ЭЛЕМЕНТОВ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

Каждый элемент (за исключением Креативного Элемента и Комбинированного Элемента) и Дополнительная Черта имеют Базовый Уровень, который указывает на то, что элемент/Дополнительная Черта не соответствуют требованиям для Уровней 1-4, но соответствуют Базовым Требованиям и Техническим Требованиям к элементу/Дополнительной Черте (за исключением точки пересечения (pi) и движений произвольного катания (fm))

- Если технические требования и/или базовые требования к любому элементу не выполнены, тогда элементу не будет присвоен никакой уровень
- Если технические требования и/или основные требования к дополнительным чертам точке пересечения (pi) и движению произвольного катания (fm) не выполнены (Требования к Уровню 1, 2 или 3), тогда черте будет присвоен Базовый Уровень, если команда пыталась исполнить pi или fm

### ТРЕБОВАНИЯ К ПОКРЫТИЮ ЛЕДОВОЙ ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ЭЛЕМЕНТОВ

#### Минимальные требования

Некоторые элементы (PB, C, L, NHE и TW) должны выполнять требование по минимальному покрытию ледовой площадки

- Если требования по покрытию ледовой площадки не выполнены, то элемент не получит уровня
- Покрытие ледовой площадки для элемента PB будет отсчитываться с того момента, когда будет четко различима конфигурация блока. Нет определенных требований по покрытию ледовой площадки для самого пивота.
- Для элемента NHE: элемент будет назван, если все фигуристы преодолели 1/2 длины ледовой площадки, начиная с того момента, когда конфигурация становится 4 линии по 4 человека в каждой без хвата (NHE может начинаться и заканчиваться в любой части ледовой площадки)

#### Ограничения по использованию ледовой площадки

Нет максимальных требований или ограничений по использованию ледовой площадки ни в одном из элементов (за исключением, указанным ниже)

- Элемент Пересечение (угловое пересечение): снижение на 1 уровень будет присуждено, если коридор между двумя (2) линиями больше 2,5 метров начиная с момента, когда ближние друг к другу фигуристы начинают перекрывать друг друга
- ME: Движения произвольного катания (fm) (И Черты) должны быть выполнены в пределах 1/2 ледовой площадки для того, чтобы их засчитала Техническая Бригада. Команда может выполнять только одно (1) fm в одном конце ледовой площадки и затем перейти к исполнению следующего fm в другой части ледовой площадки и т.д.

### КОРОТКАЯ ПРОГРАММА

В короткой программе переходы могут состоять из различной и/или сложной работы ног, соединительных шагов, формаций и других движений, соединяющих требуемые Элементы. Переходы также могут включать в себя заход и выход из Элементов. В качестве соединяющих Элементов в Короткой Программе можно использовать только базовые Элементы (базового уровня), использовать другие соединяющие Элементы не разрешено (Креативный Элемент или Комбинированный Элемент разрешено использовать как переход). Нет ограничений по покрытию ледовой площадки во время переходов в короткой программе.

Элементы Базового Уровня не будут считаться дополнительным элементом.

- Переходы, которые соответствуют требованиям к уровням 1-4 любого из Элементов, не разрешены и будут рассматриваться как Дополнительный Элемент (DED3 от общей суммы баллов). Это касается пересечений, когда все фигуристы пересекаются, и используется черта заход и приближение спиной, Пересечения без pi, но с одной креативной фазой, или Линейный Элемент (Блок) со сменой конфигурации.

**Пример 1:** Разрешено в Короткой Программе Юниоров/Сеньоров и не будет считаться Дополнительным Элементом

- Во время исполнения PB: Все Черты из Линейного Блока (Block) разрешены до или/и после пивота
- Вращающийся Элемент (Круг): может смещаться без снижений

Примечание: Прыжок в пол оборота, выполненный как маленькая подпрыжка, или танцевальный прыжок, разрешено в NHE без снижений

### ФОРМАЦИИ ЭЛЕМЕНТА

Короткая Программа: Если Элемент, требующий определенную формацию, или количество линий исполнен с неправильным количеством линий и/или неправильной формой, тогда Элемент НЕ называется

- Например: Неправильный тип пресечения в Короткой Программе: Пересечение без уровня, если была неправильная формация Пересечения

Если у Элемента в базовых требованиях есть определенные требования к его формации/конфигурации, то он не будет засчитан, если имеет неправильное количество линий и/или исполняется в неправильной конфигурации.

- Например: Элемент Синхронное Вращение будет засчитан как элемент без уровня, если он будет выполнен не в формации закрытого блока

Если у Элемента есть определенные требования к количеству фигуристов в конфигурации, то будет присуждено снижение DED1, если элемент имеет неправильное количество фигуристов в конфигурации

- Например: NHE будет засчитан + DED1, если выполняется в конфигурации с неправильным количеством фигуристов (т.е. не в 4 линиях) (не по причине болезни, падения или прерывания)

Пересечение в Произвольной Программе: Пересечение №1 (с pi) и Пересечение №2 (без pi) должны быть разными. Пересечение №2 не будет засчитано, если оно будет того же типа, что и Пересечение №1 (т.е. две линии, квадратное пересечение, пересечение треугольником, угловое, хлыст и т.д.)

## ПАДЕНИЯ

Падение (Падения) не повлияют на уровень элемента, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ Групповой Поддержки. В GL (Групповой Поддержке) только правильно исполненные групповые поддержки идут в зачет уровня элемента

## КОМБИНИРОВАННЫЙ ЭЛЕМЕНТ

- Индивидуальные Вращения и/или fm не разрешены в Комбинированном Элементе. Комбинированный Элемент не будет подтвержден, если в него будут включены вращения и/или fm
- Если Парный Элемент используется как часть Комбинированного Элемента, тогда парное вращение + парный пивот могут быть выполнены в одно и то же время, и таким образом будут соответствовать требованиям к количеству пар (2 пары).

## ЧЕРТЫ

### ТРЕБОВАНИЯ ПО ПОКРЫТИЮ ЛЕДОВОЙ ПЛОЩАДКИ

Все дополнительные черты должны соответствовать минимальным требованиям по покрытию ледовой площадки/количеству оборотов/количеству градусов во время пивота. Если покрытие площадки/обороты/пивот не соответствуют минимальным требованиям, то черта не будет засчитана.

- Применяется к: Градусам пивота (PB), покрытию площадки (TW) и градусы вращения во время смещения TW)

### ЭЛЕМЕНТЫ С ПИВОТОМ – ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ (PB)

Во время всего пивота (включая момент смены центра пивота) Блок должен продолжать двигаться вдоль ледовой площадки Фигуристу (фигуристам) не разрешается пересекать собственную траекторию движения во время смены центра пивота

- Если фигурист (фигуристы) пересекает собственную бывшую траекторию во время смены центра пивота, то смена центра пивота не будет засчитана

Уровень будет выставляться в соответствии с правильно выполненными чертами

Пивот будет считаться законченным, если Пивот прерывается на две (2) секунды или более

- Если пивот считается завершенным (из-за прерывания пивота на две (2) секунды и более), то уровень элементу присваивается основываясь на максимальном количестве выполненных требований до или после остановки пивота

### БЛОК С ПИВОТОМ (PB)

Для PB2, 3, 4 – Техническая бригада будет начинать считать градусы пивота с первой дуги первого поворота, **когда фигуристы начнут катиться каждый по своей траектории**. Для PB2 пивот будет считаться законченным с остановкой пивота. Для PB3 и PB4 пивот будет считаться законченным с последней дугой последнего требуемого поворота.

Требуемые повороты/шаги должны быть правильно исполнены для того, чтобы черта была засчитана

- Если ¼ команды или более остановились (полная остановка), тогда этот поворот не будет засчитан

Уровень 3 (ii): смена ребра разрешена между каждым поворотами

Уровень 3 (i) и Уровень 4: смена ребра не разрешена между поворотами

- Выездная дуга первого поворота должна быть выездной дугой следующего за ним поворота
- Уровень 4: В серии из четырех (4) поворотов без смены ребра между поворотами: Если ¼ команды, или более выполнили один (1) поворот с ошибкой, тогда будет засчитана серия из трех (3) поворотов
- Уровень 3 (ii): В серии из четырех (4) поворотов со сменой ребра между поворотами: Если ¼ команды, или более выполнили один (1) поворот с ошибкой, тогда будет засчитана серия из двух (2) поворотов
- Уровень 3 (ii): В серии из четырех (4) поворотов со сменой ребра или без смены ребра между поворотами: Если ¼ команды, или более выполнили два (2) поворота с ошибкой, тогда будет засчитана серия из двух (2) поворотов
- Уровень 3 (i): В серии из трех (3) поворотов без смены ребра между поворотами: Если ¼ команды, или более выполнили один (1) поворот с ошибкой, тогда будет засчитана серия из двух (2) поворотов

## ВРАЩАЮЩИЕСЯ И ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

### Смена конфигурации (C, L)

- Для того, чтобы черта была засчитана, требуется смена количества линий/кругов в L и C
- Может быть исполнена любым образом, за исключением остановки. Остановка не разрешена
- Если ¼ команды или более останавливаются на месте во время смены конфигурации, то черта не будет засчитана

### Смена Направления Вращения (C)

Для того, чтобы черта была засчитана, как минимум, ½ команды должна сменить первоначальную траекторию в одно и то же время. Смена направления вращения может быть выполнена любым образом, за исключением остановки

- Если ¼ команды или более, исполняют смену направления вращения на месте, включая ½ команды, которая не делает смену направления, тогда черта не будет засчитана
- Нет требований по количеству оборотов до или после смены направления вращения, но смена направления должна быть узнаваема
- Смена направления Вращения и Смена Конфигурации могут быть выполнены одновременно

### Сцепление (C)

Нет ограничений/требований к тому, как именно два (2) круга должны быть сцеплены, кроме того, что два круга должны вращаться в противоположных направлениях вращения, и минимум ½ команды (восемь (8) фигуристов – по четыре (4) фигуриста из каждого круга, стоящих последовательно) должна принять участие в сцеплении хотя бы один (1) раз

- Если ½ команды не участвовала в сцеплении хотя бы один раз, черта не будет засчитана

### Переплетение (C)

- Два (2) круга должны быть равны настолько, насколько это возможно: Черта будет засчитана + DED1, если круги не равны

### Фигуристы меняются местами с другими фигуристами (C)

Все фигуристы должны участвовать и меняться местами с другими фигуристами

- Если вращение коуга остановилось на две (2) секунды или более, то черта не будет засчитана

Нет ограничений/требований к тому, как именно должна происходить смена положения, кроме того, что два круга должны вращаться без остановки

- Фигуристы могут быть в хвате, в парах, или небольших линиях
- Переплетение не будет считаться сменой положения

Если количество фигуристов не четное (т.е. 5 или 7), то смена положения все равно будет засчитана, даже если один (1) фигурист останется на своем месте

### Смена Оси (L)

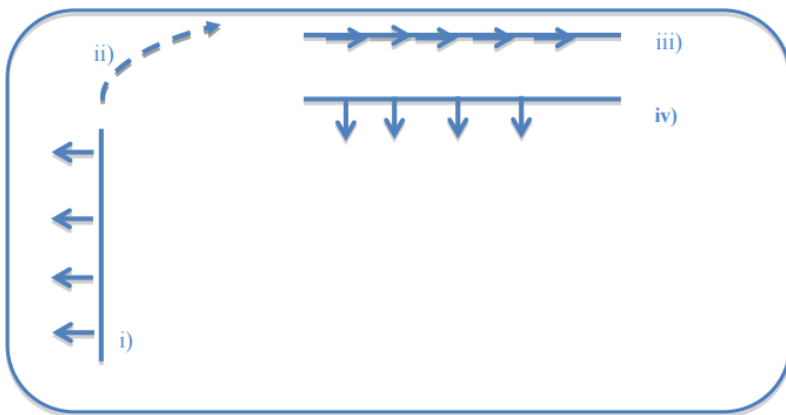
Смену оси должна показать вся линия, а не только фигуристы

Каждый фигурист должен скользить вдоль своей собственной новой оси таким образом, что новая ось будет легко различимой

- Фигуристы могут делать пивот в линии, или могут следовать за лидером для того, чтобы поменять ось
  - Однако, пивот/следование за лидером не будет считаться сменой оси
  - Диагональная ось также разрешена.

Рисунок ниже демонстрирует:

- + iv) использование двух (2) разных осей движения
- Следование за лидером для того, чтобы сменить ось – разрешено
- Продолжение следования за лидером – разрешено НО не будет считаться второй осью



### Три (3) Различных Хвата (L)

- Требования к этой черте звучат так: «Использовать три (3) различных Хвата». Хваты могут быть одного или разного типа
  - Любой тип хвата (кроме «без хвата») будет учитываться при присвоении черты «Три (3) различных хвата», даже если эти хваты являются тремя (3) различными хватами за локоть и т.д.

### ЭЛЕМЕНТЫ СО СМЕЩЕНИЕМ и ЧЕРТЫ (TW)

Уровень элементу будет присвоен исходя из правильно выполненных требований (длина смещения в правильной форме, с правильным количеством ротейшен и т.д.)

Смещение будет считаться завершенным, если:

- Происходит смена конфигурации (смена положения разрешена и может временно менять форму элемента)
- ¼ команды, или более совершают любую ошибку (одну и ту же, или одинаковую) (из указанных ниже) одновременно, или в разное время
- Смещение останавливается на две (2) и более секунды

Если смещение будет считаться завершенным, тогда уровень будет присваиваться, основываясь на лучшем варианте смещения (с наибольшим количеством выполненных требований), до или после прерывания смещения

Ошибки смещения:

- Использование отличных от остальной команды шагов/соединительных шагов/поворотов, или направления скольжения
- Соединительные шаги/беговые шаги/повороты/шаги, выполненные неправильным образом (через зубец вместо ребер) (*не включая зубцовых шагов, поставленных как часть хореографии*)
- скольжение по большей части по направлению к центру (или по направлению от центра, в зависимости от позиции) относительно дугового рисунка смещения

Фигуристы должны всегда «шагать» (ставить конек) в правильном направлении

Смещение должно быть выполнено с использованием поворотов/шагов и соединительных шагов

- Требуется включить минимум два (2) поворота/шага, чтобы получить уровень выше, чем 1
- Не требуется, чтобы повороты/шаги были исполнены на правильных ребрах, но они должны быть исполнены на одной (1) ноге
  - Если была попытка исполнения двух (2) поворотов/шагов, но один или оба поворота/шага были выполнены не на одной (1) ноге ¼ команды или более, тогда последует понижение на 1 уровень

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Все черты для смещения должны быть выполнены во время смещения

### Расстояние Смещения (более, чем 2 метра, 5 метров или более чем 10 метров)

Расстояние смещения будет замеряться, используя центр элемента, с того момента, как только смещение началось и будет окончено с завершением смещения, или после изменения конфигурации, или с началом перехода в следующий элемент (*смотрите выше примеры того, когда смещение будет считаться окончанным*)

- Если команда правильно исполняет смещение как минимум на пять (5) метров (*используя два (2) поворота/шага*), тогда элементу будет присвоен уровень 2, независимо от того, что в другом месте в этом элементе ¼ команды или более допускают ошибки смещения

### Требуемый полный оборот в 360°

- Каждый фигурист должен проехать целый круг в одном (1) направлении вращения (*разрешено использовать оба направления вращения, однако каждый отдельный фигурист не может менять направление вращения во время смещения*)
- Требуемое количество градусов будет замеряться с начала смещения и до момента окончания смещения

### Расцепление хвата на три (3) секунды (TW)

Во время расцепления хвата каждый фигурист должен повернуться/совершить ротейшен, или использовать оба направления скольжения (вперед и спиной), т.е. не разрешено скольжение только вперед или только спиной

- Если фигуристы хотят исполнить повороты/ротейшен во время расцепления хвата, то фигуристы должны повернуться как минимум на 360°
- Если фигуристы выбирают скольжение в обоих направлениях (вперед и спиной), тогда фигуристы должны сделать минимум две (2) постановки ноги на лед в каждом направлении скольжения
- Если не было попытки исполнения поворота/ротейшен или не было скольжения в обоих направлениях; тогда добавочная черта к смещению не будет засчитана
- Черта может быть исполнена вместе с чертой два последовательных поворота по 360° спиной или вместе с чертой смена мест фигуристов/спиц с другими фигуристами/спицами

### Фигуристы/спицы меняются местами с другими фигуристами/спицами (TW)

Нет ограничений/требований к тому, как именно должна происходить смена положения, кроме того, что не должно быть остановок движения

Все фигуристы должны участвовать и меняться местами/положениями с другими фигуристами

- Если вращение/смещение колеса остановилось на две (2) секунды или более, то добавочная черта к смещению не будет засчитана
- Смена положения может относиться или спице в целом, или к отдельному фигуристу
- Разрешено комбинировать и смену мест фигуристов, и смену положения спиц
- Если исполняется любое колесо с нечетным количеством фигуристов в одной из спиц (например: 3, 5 или 7), то смена положения все равно будет засчитана, даже если один (1) фигурист останется на своем месте

### ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (с точкой пересечения)

#### ПОДГОТОВКА И ПРИБЛИЖЕНИЕ СПИНОЙ (I)

Во время фазы подготовки: Любой хват (отсутствие хвата запрещено) должен быть удержан в конце фазы подготовки и до того, как фигуристы начнут фазу приближения

Хват должен сохраняться до тех пор, пока не начнутся повороты

- Если есть два (2) или более разрыва во время окончания фазы подготовки и/или во время фазы приближения (до первого поворота точки пересечения), тогда пересечение будет снижено на один (1) уровень

Если во время фазы подготовки исполняются повороты, то эти повороты не будут влиять на уровень пересечения, но только в том случае если они исполняются с хода назад, имеют продолжительное вращение (и заканчиваются на ход назад)

- Фигуристы должны быть в хвате при исполнении беговых шагов или соединительных шагов до исполнения поворотов в точке пересечения
- Повороты/шаги (включая моухоки и тройки) или любой другой соединительный шаг, с помощью которого совершается поворот на 180°, исполненный без разъединения хвата во время фазы приближения не вызовет снижения
- Если ¼ команды или более опускают хват для того, чтобы выполнить любой поворот/вращение на ход вперед, то последует понижение на один (1) уровень
- Если ¼ команды или более выполняют вращение (поворот) с захода спиной, который заканчивается на ход вперед, тогда последует понижение на один (1) уровень

#### Угловое пересечение

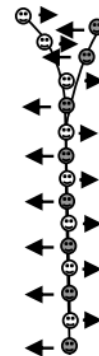
Коридор между двумя (2) линиями не может быть больше, чем 2,5 метра с момента, когда заводящие фигуристы начнут перекрывать друг друга. Если коридор будет шире, тогда последует понижение на один (1) уровень

#### Пересечение хлыстом

Во время Фазы Подготовки обе линии должны быть в форме четкого полу круга (1/2 круга). Эта форма должна сохраняться до тех пор, пока заводящие фигуристы в обеих линиях не окажутся спина к спине. Если форма будет неправильной, тогда последует понижение на один (1) уровень

Все фигуристы должны пересекаться в одно и то же время, однако, двум (2) фигуристам на быстрых концах обеих линий (всего 4) разрешено пересекаться немного позже остальных (смотрите на рисунке пример правильного исполнения)

- Если более, чем по два (2) фигуриста на быстром конце каждой линии пересекутся не вместе с остальными, тогда последует понижение на 1 уровень
- Если любая другая часть линии (быстрый край или середина) пересекутся до медленного края линии, тогда последует понижение на 1 уровень



### ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (без точки пересечения)

Должно быть узнаваемое пересечение: Две Линии, Коллапсирующее пересечение, Комбинированное пересечение, Угловое, Хлыст

- Элемент пересечение начинается с началом фазы Подготовки
- Все фигуристы должны пересекаться с другими фигуристами во время Элемента Пересечение. Существует несколько различных вариантов того, как это может быть выполнено.
- Индивидуальные Фигуристы могут пересекаться друг с другом в одно время, или в разное время, если при этом каждый Фигурист будет вовлечен в пересечение
- **Восемь (8) пар, проезжающих мимо друг друга не будут считаться Элементом Пересечение**
- Переплетение во время конфигурации круг в круге (в противоположном направлении, или в одном направлении) не будет считаться Пересечением
- Линии должны быть равными настолько, насколько это возможно (DED1, если не равны)
- Элемент Пересечение заканчивается после фазы Выхода из Пересечения и до начала перехода в другой Элемент или до начала Переходного Элемента

Креативное движение во время Фаз Пересечения: Подготовка, Приближение, Ось пересечения, Выход из Пересечения

- Техническая Бригада присвоит все уровни Пересечению, основываясь на распознанных креативных фазах + рi без уровня
- Креативные Движения состоят, но не ограничены любым типом движения из списка: пивот, вращение линий, парное движение, вольт, движения произвольного катания, элементы произвольного катания и т.д.
- Одно и то же Креативное Движение может повторяться и будет засчитываться в каждой из фаз Пересечения
  - Например: Если команда начинает делать спираль в Фазе Подготовки к Пересечению и продолжает делать спираль во время прохождения Оси Пересечения, и спираль удерживается во время фазы Выхода, тогда это будет соответствовать требованиям к уровню I3+рi без уровня
- Подготовка и Приближение спиной, либо любой хват до оси пересечения не требуется
- Поворот (ротейшен), исполненный во время одной из четырех (4) фаз пересечения МОЖЕТ БЫТЬ засчитано как креативное движение ЕСЛИ ротейшен имеет креативный компонент и не похож на обычный ротейшен (поворот), ассоциирующийся с Элементом Пересечения с Точкой Пересечения
- ПРИМЕЧАНИЕ: необычное положение руки/кисти не будет считаться креативностью
- Беговые, или соединительные шаги без вращения, выполненные в любое время (включая момент прохождения оси пересечения в Коллапсирующих пересечениях) разрешены
- Комбинированные Пересечения: Если команды выбирают использовать Комбинированное пересечение, то это пересечение должно соответствовать требованиям к этому типу пересечения (количество фигуристов в круге или линии)
- Можно использовать разделение на пары во время Элемента Пересечения без точки пересечения (если ВСЕ фигуристы пересекаются хотя бы с одним (1) другим фигуристом, и количество пар не равно восьми (8))
- Синкопированная Хореография может использоваться во время всех четырех (4) фаз Пересечения

### ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА (GL)

Два (2) Элемента Групповая Поддержка должны отличаться друг от друга

- Поддержки будут считаться разными, если Групповая Поддержка использует другой тип движения для каждой из Черт

**Примечание: Руки/плечи поддерживающих фигуристов не должны быть над их головами, при условии, что большая часть туловища поднимаемого фигуриста удерживается над уровнем головы поддерживающих фигуристов**

Каждая поддержка должна оцениваться отдельно

- Если один (1) фигурист в одной (1) поддержке не скользит, или не катится во время всех частей поддержки – будет присвоено понижение DED1 за каждую поддержку, в которой один (1) фигурист допускает ошибку
- Если два (2) фигуриста не скользят или не катятся во время всех частей поддержки – эта поддержка не будет засчитана (*За исключением Базового Уровня*)
- Если все поднимаемые фигуристы в одной (1) Групповой Поддержке не вращаются на минимальное количество градусов для желаемого уровня, то эта Групповая Поддержка не будет учитываться при присвоении уровня
- Если поднимаемый фигурист в одной (1) Групповой Поддержке не выполняет Черту правильно, тогда черта в этой групповой поддержке не пойдет в зачет при выставлении уровня

Уровень будет выставляться на основании правильно исполненных требований (независимо от уровня, который поставлен)

ВСЕ черты, которые необходимо исполнить во время вращения, должны быть исполнены во время одного и того же вращения

- **Например:** Если команда выбрала смену позиции поднимаемого фигуриста, и выстраивание поднимающих фигуристов в одну линию, то смена позиции должна происходить во время того, как поднимаемые фигуристы будут выстроены в одну линию

### 1. Гибкая позиция

- Позиции для поднимаемых фигуристов могут включать, но не ограничены примером: продольный шпагат, поперечный шпагат, затяжка 135°, прогиб назад (в форме полу-круга), или в форме полного круга
- Любая гибкая позиция должна удерживаться во время вращения поддержки на 360°

### 2. Балансирующая поддержка

Позиция поднимаемого фигуриста удерживается по большей мере благодаря его собственным усилиям (балансирование). Поза поднимаемого фигуриста должна быть шаткой (ненадежной, рискованной) и влиять на его баланс.

- Любая балансирующая поза должна быть удержана в течение вращения, как минимум, на 180°
- Команды могут использовать более одной (1) балансирующей позиции, разрешена смена позиции

Позиции, влияющие на баланс могут включать, но не ограничены примером:

- Продольный шпагат (поддерживаются руки и ноги (ступни), корпус не поддерживается)
- Поперечный шпагат (поддерживается нижняя часть тела, без поддержки верхней части тела, или рук)
- Позиции на боку, в которых свободная нога поднимается в бок, выше, чем опорная нога (поддержка только одной стороны корпуса поднимаемого фигуриста)
- В позициях на боку разрешено любое положение свободной руки (рук) поддерживающих фигуристов, но только в том случае, если поддержка (опора) осуществляется только с одной стороны корпуса поддерживаемого фигуриста. Не имеет значения, какой части поднимаемого фигуриста (подмышка, рука, корпус, нога, стопа и т.д.) оказывается поддержка (опора). И не имеет значения, какому количеству мест на корпусе поднимаемого фигуриста оказывается опора.
  - Поддержка за бедра (таз) должна быть только с одной стороны тела и должна также располагаться вместе с частью руки (рук), расположенных со спины, или спереди поднимаемого фигуриста
  - Однако рука (руки) поддерживающих фигуристов не должны располагаться полностью на спине фигуристы/передней части корпуса фигуриста, т.к. такое положение руки (рук) добавит устойчивости поднимаемому фигуристу, и это не будет соответствовать требованиям к балансирующей поддержке

### 3. Опора

а) Два (2) поддерживающих фигуриста должны проворачиваться 180°

- Три (3) поддерживающих фигуриста могут поднять одного (1) фигуриста в поддержку

б) Три (3) поддерживающих фигуриста – поднимаемый фигурист удерживается только одной (1) рукой поддерживающих фигуристов

- «Свободная» рука поддерживающих фигуристов может быть отведена в сторону, или может поддерживать свою руку/кисть, которая оказывает опору. При этом свободная рука должна удерживаться ниже запястья, не за кисть, и не должна касаться поднимаемого фигуриста
- Смотрите приемлемые и неприемлемые хваты на рисунках ниже





Приемлемо: Хват ниже запястья



Неприемлемо: Хват за запястье

#### 4. Смена позы поднимаемого фигуриста

Чтобы показать вращение на  $90^\circ$  по вертикали/горизонтали, корпус поднимаемого фигуриста должен совершить поворот

- Примеры:
  - а) Поднимаемый фигурист находится в продольном шпагате, корпус должен повернуться на  $90^\circ$  относительно вертикальной оси, чтобы корпус лег на бок, и потом фигурист покажет позу на боку
  - б) Когда фигурист лежит горизонтально, лицом вниз, и садится наверх, вместе с вращением корпуса на  $90^\circ$
- После того, как была исполнена смена позы, поднимаемый фигурист (фигуристы) может принять любое положение рук или ног для создания эстетической позы. Если эта «новая» позиция отличается от той позиции, в которой оказался фигурист после выполнения черты «смена позы поднимаемого фигуриста», то снижения не последует
- Полная смена позы поднимаемого фигуриста должна произойти во время требуемого вращения на  $180^\circ/360^\circ$  поднимаемыми фигуристами
  - Туловище поднимаемого фигуриста может опускаться ниже уровня головы поддерживающих фигуристов во время смены положения. Смена положения должна быть выполнена непрерывным движением
  - Поддержка может прокрутиться больше, чем  $180^\circ/360^\circ$  для завершения смены позы поднимаемого фигуриста

#### 5. Подъем

##### а) Сложный Подъем

Требует силу и/или ловкость поднимаемого фигуриста или поддерживающих фигуристов

Примеры сложного подъема (варианты сложного подъема не ограничены примером):

- Небольшая поддержка/вольт, или другие элементы произвольного катания, выполненные непосредственно перед групповой поддержкой будут считаться сложным подъемом
  - Касание льда/отскок (менее, чем  $\frac{1}{2}$  секунды) разрешен между небольшой поддержкой/вольтом и групповой поддержкой
  - Поддерживающие фигуристы находятся в позиции fm во время подъема – это будет считаться сложным подъемом
- Подъем в поддержку осуществляется только двумя (2) фигуристами
  - Другие черты могут выполняться с тремя (3) поддерживающими фигуристами
- Все поддерживающие фигуристы используют только одну (1) руку
  - Другие черты могут выполняться, используя обе (2) руки всеми поддерживающими фигуристами

##### б) Неординарный Подъем

Черта будет засчитана только если движения/элементы, выполняются поддерживающими фигуристами либо непосредственно перед подъемом или во время подъема

- Неординарное движение должно влиять на позицию поднимаемых фигуристов таким образом, что они должны быстро принять позицию для того, чтобы их подняли
- Заход синкопой или выход синкопой НЕ разрешен, если команда хочет, чтобы эта черта пошла в зачет при присвоении уровня

#### 6. Сложный/Креативный Спуск: включает, но не ограничен этим примером:

- Спуск может быть выполнен как колесо (переворот) или как сальто (вращение через голову)

#### 7. Зеркальный рисунок

- GL4 – все четыре (4) Групповые Поддержки должны участвовать в Зеркальном Рисунке

#### 8. Поднимающие фигуристы (три (3) или более) выстроены примерно в одну (1) линию во время требуемого вращения

Во время фаз захода и выхода из поддержки разрешено любое расположение поднимающих фигуристов, и это не будет влиять на уровень GL

- Если поддерживающие фигуристы не выстроены примерно в одну (1) линию во время всего требуемого вращения, то черта не будет засчитана

## Остальные Фигуристы в Элементе Групповая Поддержка

Оставшиеся фигуристы не могут останавливаться или быть неподвижными

- Если оставшиеся фигуристы выполняют групповую поддержку (ту же самую, или другую) и происходит какая-либо ошибка (например, один (1) фигурист останавливается на выходе из поддержки), Элемент GL будет назван и получит снижение DED1 за остановившегося фигуриста
- Оставшиеся фигуристы должны исполнять элемент произвольного катания (fe), однако fm могут быть включены до или после требуемых fe
- Вращения могут использоваться, и не будут считаться остановкой, если они выполняются оставшимися спортсменами
- Если фигурист (фигуристы) приняли участие в любой части Групповой Поддержки – то этому фигуристу (фигуристам) не требуется выполнять fe, но он может выполнять fe или fm

## ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА

Если команда выполняет повороты/шаги/дуги и соединительные шаги, *требуемые* для Черты/Дополнительной Черты, тогда повороты/шаги/дуги и соединительные шаги должны быть одними и теми же, и выполненными в одно и то же время, в другом случае повороты/шаги/дуги могут быть различными и выполненными в разное время

## Серии Твиззлов (NHE)

Оцениваются только требуемые повороты, и они должны быть выполнены на одной (1) ноге

Выход из твиззла может быть любым (включая выезд на двух ногах)

- Выезд на двух ногах будет считаться как одна (1) постановка ноги

Ошибки при выполнении Твиззлов:

- Твиззлы на двух ногах
- Работа колена во время всех частей твиззла
- Тройки вместо твиззлов
- Твиззлы на месте

Между твиззлами разрешено максимум три (3) постановки ноги

Например: Выход из первого Твиззла на правой ноге назад наружу, затем три постановки ноги – Левая вперед внутрь, правая вперед внутрь, левая вперед внутрь тройка. Заход на второй твиззл может быть на Правой ноге назад наружу (четвертая постановка ноги)

- Если  $\frac{1}{4}$  команды или более выполнили более, чем три (3) постановки ноги между правильно исполненными твиззлами, то черта не засчитывается

## Пивот минимум на 90°

- Если пивот прерывается на две (2) секунды или более, тогда черта на засчитывается
- Если хотя бы один (1) фигурист остановится (полная остановка) во время пивота, тогда черта не будет засчитана

## Диагональная Ось (NHE)

Каждый фигурист должен самостоятельно катиться вдоль своей диагональной оси таким образом, чтобы диагональная ось была очевидна

- Линии блока могут быть параллельны короткому борту, а могут и не быть параллельны короткому борту во время движения вдоль диагональной оси

## Фигуристы/Линии меняются местами с другими Фигуристами/Линиями (NHE)

Эта Черта может быть исполнена любым образом. Креативность поощряется

- Смена положений/мест относится либо к линии/спице в целом, или/и к каждому отдельному фигуристу
- Разрешено комбинировать и смену мест фигуристов, и смену положения линий/спиц

Примеры:

- Одна (1) линия проезжает сквозь другие три (3) линии - черта будет засчитана
- Фигуристы одной (1) линии объезжают вокруг других трех (3) линий – черта будет засчитана
- Все фигуристы меняются местами с другими фигуристами – черта будет засчитана
- Фигуристы могут использовать разные повороты/шаги во время смены положения/мест

## Добавочные Черты (C, L, NHE)Т

Требуется, чтобы  $\frac{1}{2}$  команды выполнила Добавочную Черту

Максимум две (2) различные черты из каждой группы (i, ii, или iii) будут засчитаны:

- Если две (2) добавочные черты исполняются в одно и то же время (Например:  $\frac{1}{2}$  команды делает небольшую подпрыжку, а другая  $\frac{1}{2}$  команды делает зубцовые шаги), тогда обе будут засчитаны, как две (2) различные черты из группы (ii)
- Две (2) различные Добавочные черты из разных групп, исполняемые в одно и то же время, будут засчитаны, как две (2) различные Добавочные Чертамы
- Ни одна из выполненных добавочных черт не может повторяться
- Например:
  - Зубцовые шаги по кругу и зубцовые шаги без вращения считаются различными
  - Спираль вперед и спираль назад считаются различными

Ошибки Движения тела:

- Центр тяжести не переместился с вертикальной оси настолько, чтобы сильно повлиять на распределения веса тела на лезвии; в этом случае движение тела не будет засчитано для уровня NHE

## ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (МЕ) – ОСНОВНОЕ

### Каждый фигурист должен исполнить одно (1) fm

- Первое fm, которое исполнит каждый фигурист во время МЕ, будет оцениваться и пойдет в зачет при присвоении уровня. Последующие fm разрешены без снижений, но они не будут учитываться
- МЕ будет без уровня, если не все фигуристы (каждый в отдельности) исполнят fm (не учитываются фигуристы, которые упали, имитируют позу, или у которых была только попытка исполнения fm)

Должно быть как минимум четыре (4) фигуриста, исполняющих одно и то же fm

- Если одно и то же fm выполняют менее чем четыре (4) фигуриста, тогда уровень МЕ будет снижен на 1

### Fm будет учитываться только, если оно выполнено в пределах ½ ледовой площадки

- Будет присвоен уровень fmB, если фигуристы выполняют один (1) тип fm не в пределах ½ ледовой площадки (относительно друг друга)
- Подготовка к fm может занимать всю ледовую площадку
- Само движение fm может занимать (покрывать) такую длину ледовой площадки, которая требуется
- Как только требования к fm соблюдены, это fm может продолжиться дальше, и больше не будет требоваться, чтобы fm было в пределах ½ ледовой площадки

## ЧЕРТЫ

### Как минимум два (2) или три (3) различных движения произвольного катания (fm) должны исполняться в одно и то же время, (в зависимости от уровня МЕ)

Должно быть, как минимум, два (2) или три (3) различных fm, в зависимости от уровня МЕ, выполненных (одновременно или в разное время) во время Элемента (смотрите дополнительные требования выше)

- Во время исполнения одинаковых или разных fm в одно и то же время, эти fm должны находиться в пределах ½ ледовой площадки относительно друг друга
  - МEB+fmB будет присвоен, если два (2) различных fm для уровня ME2 (или три (3) различных fm для уровня ME3) выполнены в одно и то же время, но не находятся примерно в пределах ½ ледовой площадки относительно друг друга
- **Не требуется, чтобы два (2) различных fm для уровня ME2 (или три (3) различных fm для уровня ME3) были выполнены в одно и то же время**
- В случае, если команда выполняет два (2) fm или три (3) fm с разной длительностью:
  - Один и тот же тип fm должен начаться и закончиться примерно в одно и то же время
  - **Разные типы fm** могут начаться и/или закончиться в разное время
  - (Смотрите Дополнительную Черту fm для дальнейшей информации)

### Как минимум половина (1/2) команды выполняет смену положения (МЕ)

Все фигуристы, выполняющие смену положения, должны быть в пределах ½ ледовой площадки относительно друг друга

- Сама смена положения может использовать такое расстояние, которое потребуется

Смена положения не будет засчитана, если:

- Фигуристы не скользят по собственной траектории/дуге до и после смены положения
- Фигуристы не пересекают след другого фигуриста
- До или после смены положения два (2) или более разрыва в хватах (минимум четыре (4) фигуриста в каждой линии)
- Минимум половина (1/2) команды не исполняет смену положения в одно и то же время

Во время этой черты можно исполнять любое fm из списка (как в Короткой Программе, так и в Произвольной Программе)

- Если команда хочет выполнить смену положения после fm с одной сменой ребра, то команде разрешено сделать вторую смену ребра и затем поменять положение. Смена положения будет засчитана, если будет выполнена правильно
- Для этой Черты разрешено использовать два (2) или более различных fm

Как минимум четыре (4) последовательно стоящих фигуриста в каждой линии (если используется конфигурация две (2) или более линии по шесть (6) фигуристов в каждой, или две (2) линии по восемь (8) фигуристов в каждой) должны быть в хвате до и после смены положения

Например: Когда более, чем ½ команды выполняет смену положения (Двенадцать (12) фигуристов в конфигурации две (2) линии по шесть (6) фигуристов в каждой), и возникает два (2) разрыва хвата в каждой до, или после смены положения. Смена положения в этом случае все равно будет засчитана, если Черта соответствует требованиям - половина (1/2) фигуристов (по четыре (4) последовательно стоящих фигуристов в каждой линии) выполняют смену положения правильно

## ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

### ОСНОВНОЕ

На выбор - парное вращение или парный циркуль

- Если одно из выбранных движений содержит ошибку (один и тот же тип ошибки), допущенную ¼ команды или более; смотрите ниже руководство по снижению для определённых парных движений
- Все пары должны выполнять одинаковые парные движения: Будет присвоен уровень PaB, если была попытка исполнения
- Все пары должны принять свою позу для того, чтобы техническая бригада начала считать количество оборотов

### ПАРНЫЙ ЦИРКУЛЬ

Фигуристы, исполняющие fm должны принять правильную позицию, и удерживать ее на протяжении 360°

#### Тодес

Фигурист, находящийся в нижней позиции должен принять правильное положение: голова фигуриста, находящегося в нижней позиции, должна находиться на уровне колена опорной ноги, или ниже. Такая позиция должна быть удержана во время вращения как минимум на 360°

Ошибки в исполнении Тодеса:

Фигурист, находящийся в нижней позиции не принимает позицию, или не удерживает ее на протяжении 360°:

- Понизить на один (1) уровень, если две (2) или три (3) пары допускают такую ошибку
- Понизить на два (2) уровня, если четыре (4) или пять (5) пар допускают такую ошибку
- Понизить на три (3) уровня, если шесть (6) пар допускают такую ошибку
- PaB – самый низкий уровень

Пара не совершает оборот в 360° (правильная, или неправильная позиция):

- PaB, если две (2) или более пары не совершили необходимое количество оборотов

## ПАРНОЕ ВРАЩЕНИЕ

Фигуристы должны принять правильную позицию и удержать ее как минимум три (3) оборота

### Ошибки Парного Вращения:

Фигуристы не принимают позицию, или не удерживают ее как минимум три (3) оборота:

- Понизить на один (1) уровень, если две (2) или три (3) пары допускают такую ошибку
- Понизить на два (2) уровня, если четыре (4) или пять (5) пар допускают такую ошибку
- Понизить на три (3) уровня, если шесть (6) пар допускают такую ошибку
- РаВ – самый низкий уровень

Пара не совершает три (3) оборота (правильная, или неправильная позиция):

- РаВ, если две (2) или более пары не совершили необходимое количество оборотов

## ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ (Sp)

Разрешено вращение в различных вариациях положения стоя

- Сложная вариация вращения стоя не разрешена
- Вращение со сменой ноги не считается сложной вариацией вращения стоя, и не разрешено

В правилах Пункт 990 параграф ix c) сказано: Существуют следующие четыре (4) вариации вращения стоя:

1. Заклон
2. Заклон в сторону
3. Вращение со скрещенными ногами (не разрешено в Элементе Синхронное Вращение т.к. это вращение на двух ногах)
4. В форме буквы А

Техническая Бригада начнет оценивать количество оборотов тогда, когда все фигуристы примут положение, и это будет определять уровень элемента; если  $\frac{1}{4}$  команды или более сделают меньшее количество оборотов, чем основная часть команды, тогда уровень элементу будет присваиваться, основываясь на этих четырех спортсменах.

Если  $\frac{1}{4}$  команды или более выполнили меньше трех (3) оборотов, тогда Элемент Синхронное Вращение не будет засчитан – без уровня

### 1. Вход во вращение

- Не засчитывается, если четыре (4) или более фигуриста сделали въездную дугу в другую сторону, отличную от основной части команды (разница в  $90^\circ$  или более от основной части команды)
- Не засчитывается, если четыре (4) фигуриста, или более, сделали вход во вращение в другое время

### 2. Выпрямление колена

- Не засчитывается, если четыре (4) фигуриста, или более, выпрямили колено в другое время

### 3. Вращение

- Не засчитывается, если четыре (4) фигуриста, или более, не вращаются в унисон (разница в  $90^\circ$  или более от основной части команды)

### 4. Выход из вращения

- Не засчитывается, если четыре (4) или более фигуриста сделали выездную дугу в другую сторону, отличную от основной части команды (разница в  $90^\circ$  или более от основной части команды)
- Не засчитывается, если любой фигурист (фигуристы) сделал выход из вращения с зеркальным рисунком – Фигуристы могут вращаться в разных направлениях, но выход из вращения должен быть на одном и том же ребре

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

### ДОРОЖКА ШАГОВ (s)

Для того, чтобы Техническая Бригада смогла присвоить дорожке шагов уровень, она должна быть завершенной и как минимум соответствовать базовым требованиям

- Все шаги и повороты должны исполняться на четких и распознаваемых ребрах и дугах
- Если  $\frac{1}{4}$  команды или более допустили ошибку (одинаковую или разные) во время исполнения поворота(ов)/шага(шагов), то этот поворот(повороты)/шаг (шаги) не будет засчитан

Видимые ошибки:

- входная или выходная дуга на двух ногах
- поворот/шаг выполнен на месте
- поворот/шаг выполнен через прыжок
- нет входной или выходной дуги (по прямой)
- поворот/шаг с неправильной входной или выходной дугой
- не было попытки исполнения поворота/шага (не из-за падения)

Если требования к уровню выполнены, то это должно использоваться для присвоения уровня, не зависимо от того, сколько неправильных поворотов было выполнено

- Повороты, выполненные через зубец расцениваются как правильно выполненные повороты, и качество будет оцениваться судьями в GOE

Зеркальный рисунок во время Дорожки Шагов разрешен, однако повороты/шаги, выполненные во время зеркального рисунка, не будут учитываться при определении уровня Дорожки Шагов

### Серии/комбинации сложных поворотов

Одна (1) или Две (2) серии/комбинации сложных поворотов: состоят из двух (2) или трех (3) сложных поворотов различного типа (в зависимости от уровня), выполненных на одной (1) ноге (на каждой ноге, когда исполняется две серии)

Свободная нога не должна касаться льда между поворотами, иначе поворот не будет засчитан

Для двух (2) серий/комбинаций сложных поворотов:

- Не разрешено исполнять совершенно одинаковые серии на противоположных ногах
- Одинаковый поворот (повороты) может использоваться в обеих сериях, но он должен быть выполнен либо в другом порядке, либо с другого ребра, или в другом направлении движения

- Если  $\frac{1}{4}$  команды или более допускают ошибку в исполнении одного (1) поворота, тогда будет засчитана серия из двух (2) поворотов, независимо от того, какой именно поворот был исполнен неправильно
- Если  $\frac{1}{4}$  команды или более допускают ошибки в исполнении двух (2) поворотов, тогда эта серия не будет засчитана

### ДВИЖЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fm)

При смене направления движения с «по часовой стрелке» на «против часовой стрелки» (или наоборот) дополнительные шаги, повороты или соединительные шаги НЕ разрешены, кроме тех, с помощью которых фигурист сможет быстро поменять направление скольжения для следующих fm3:

- Кораблик наружу в обоих направлениях движения
- Инна Бауэр наружу в обоих направлениях движения
- Кораблик наружу + Инна Бауэр наружу: Одно из fm, выполняется сначала в одном направлении движения, а затем другое fm выполняется в противоположном направлении движения. Может начаться или с Инна Бауэра, или с Кораблика (Минимум по две (2) секунды в каждой позиции)

Если между Корабликом Наружу и Инна Бауэр Наружу будут дополнительные толчки, тогда последует понижение на один (1) уровень.

Если выполняемые fm относятся к разным группам сложности, тогда будет присвоен наименьший уровень, и все понижения будут делаться от этого наименьшего уровня

Fm будет снижено на один (1) уровень, ЕСЛИ  $\frac{1}{4}$  команды или более допустили видимую ошибку (один и тот же тип ошибки)

- Видимые ошибки: позиция fm неправильная, fm исполняется не на ребре/не по дуге как минимум в течении трех (3) секунд, fm в котором правильная позиция не удержана как минимум на три (3) секунды. Если команда выбирает fm со сменой позиции или ребра/направления движения, тогда каждая позиция и/или ребро/направление движение должно быть удержано как минимум на две (2) секунды
- Каждый тип видимой ошибки будет наказываться только один (1) раз за fm
- Fm будет понижаться на 1 уровень за каждую ошибку, пока не достигнет Базового Уровня

Время исполнения fm будет отсчитываться с того момента, как все фигуристы примут позицию fm и встанут на ребро

Fm без попытки исполнения (не по причине падения или прерывания):

- Если один (1) фигурист не попытался исполнить fm: fm называется + DED1
- Если два (2) фигуриста не попытались исполнить fm: -1 уровень
- Если три (3) фигуриста не попытались исполнить fm: -1 уровень + DED1
- Если  $\frac{1}{4}$  команды или более не попытались исполнить fm: fm базовый

Если fm присваивается базовый уровень, тогда и черта не будет засчитана

Все fm, указанные в Коммюнике 2012 являются **разными типами fm**

- Fm считаются **различными**, если один и тот же тип fm выполняется на разных ребрах и/или в разном направлении скольжения

Примеры **Различных fm**:

- Спираль вперед наружу считается отличной от спирали вперед внутрь
- Спираль назад считается отличной от спирали вперед

**Разные типы fm могут начинаться и заканчиваться в разное время**

Пример №1: Бильманы – Бильманы с разными ребрами и/или с разным направлением скольжения будут считаться одним и тем же типом fm и должны начинаться и заканчиваться в одно и то же время

Пример №2: Спираль без Поддержки свободной ноги и Кораблик считаются разными типами fm и могут начинаться и заканчиваться в разное время.

Для fm3: Спираль: Спираль 135° с одной (1) сменой ребра (свободная нога полностью выпрямлена + 135°)

- 135° должны удерживаться как минимум две (2) секунды во время любой части спирали/на ребре
- 135° будут считаться как угол между опорной ногой и свободной ногой
- Туловище фигуриста должно удерживаться не ниже положения, параллельно льду
- Если  $\frac{1}{4}$  команды или более допустили ошибку в положении туловища и/или свободной ноги, тогда последует понижение на один (1) уровень

### Сложная смена Позиции – от высокого уровня до низкого уровня (и наоборот)

Скольжение по длинной дуге вперед или спиной, наружу или внутрь на одной (1) ноге, которое начинается сначала с низкой позиции и затем меняется на высокую позицию (или наоборот). Свободная нога должна быть без поддержки и должна быть вытянута во время всех позиций, и может удерживаться в положении вперед, в сторону или назад.

- Каждая позиция должна быть выполнена на ребре и на одной и тоже не ноге
- Каждая позиция должна быть удержана как минимум две (2) секунды
- Смена позиции должна происходить без помощи (со стороны свободной ноги, или рук)
- Фигуристы должны оставаться на одной (1) ноге во время смены позиций
- Фигуристы могут быть в конфигурации линии, когда они меняют уровни. Если фигуристы не в хвате, тогда они не должны использовать свои руки чтобы помогать себе во время смены уровней.

Нижний уровень будет засчитан, если опорная нога согнута минимум на 90° (бедро параллельно льду)

Высокий уровень будет засчитан, когда опорная нога выпрямлена (может быть небольшое сгибание) и свободная нога (включая ступню и колено) должна быть выше уровня бедер.

Смена ребра разрешена.

### Спираль 170°

Спираль 170° - это скольжение на наружном или внутреннем ребре вперед или назад. Корпус фигуриста должен оставаться в вертикальном положении, и свободная нога должна подниматься минимум на 170° относительно опорной ноги. Свободная нога может подниматься вперед, назад, или в сторону (см. фото с примером, где свободная нога поднимается назад)



Кораблик или Инна Бауэр Наружу с одной (1) или двумя (2) сменами ребра: Команда должно исполнять одно и то же движение  $\dot{m}$  во время смены ребер. Какие-либо комбинации не разрешены.

Свободная нога и опорная нога должны быть прямыми (GOE). Свободная нога может поддерживаться, либо тем же фигуристом, или другим фигуристом, или может не поддерживаться.

### ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ ( $pi$ )

Точка пересечения будет снижена на один (1) уровень, ЕСЛИ  $\frac{1}{4}$  команды или более допустили видимую ошибку (одинаковую) при исполнении ротейшен (поворотов). Снижение может производиться до уровня  $piB$

- Видимые ошибки: столкновение, которое повлияло на ротейшен; спотыкание, которое повлияло на ротейшен; пауза в ротейшен; фигуристы, находящиеся в одной линии выполняют ротейшен в разных направлениях вращения; ротейшен на месте
- Каждый тип видимой ошибки будет учитываться только один раз
- Если команда пытается достичь уровня 2 или 3, и одно из ротейшен заканчивается на ход вперед (во время пересечения), то точка пересечения будет снижена на один (1) уровень
  - Как только все фигуристы прошли через пересечение, для  $pi2/pi3$  разрешено закончить последний поворот на ход вперед без снижений
- Использование беговых шагов в точке пересечения любого уровня: точка пересечения будет снижена на один (1) уровень

Ротейшен в точке пересечения без попытки исполнения (не по причине падения или прерывания):

- Если один (1) фигурист не попытался исполнить ротейшен:  $pi$  называется + DED1
- Если два (2) фигуриста не попытались исполнить ротейшен: -1 уровень
- Если три (3) фигуриста не попытались исполнить ротейшен: -1 уровень + DED1
- Если  $\frac{1}{4}$  команды или более не попытались исполнить ротейшен:  $pi$  базовый
- Если у всей команды НЕ было попытки исполнения ротейшен:  $pi$  без уровня

*Для Коллапсирующего пересечения: если два (2) или более фигуриста не попытаются исполнить ротейшен в точке пересечения, то этот поворот не будет учитываться при выставлении уровня*

Если  $\frac{1}{4}$  команды или более завершили ротейшен до, либо не начали ротейшен до того, как фигуристы пересеклись друг с другом в точке пересечения, тогда точке пересечения будет присвоен базовый уровень (*исключение – коллапсирующее пересечение, см. ниже*)

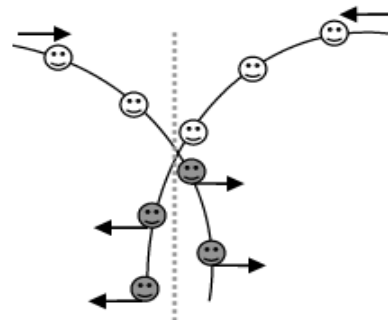
### Угловое Пересечение

Будет сделано понижение на один (1) уровень, если:

- Поворот (повороты) не выполняется по диагонали относительно оси пересечения
- Не все повороты выполнены в одном направлении вращения (ошибка допущена  $\frac{1}{4}$  команды или более)
- Поворот (повороты) не начался, как минимум, за два (4) интервала от нужного коридора

### Коллапсирующие Пересечения

- Ротейшен должны начаться до того, как фигуристы начнут пересекаться, и ротейшен должен продолжиться во время прохождения углов. Это ротейшен не будет засчитано, если не начнется до того, как фигуристы начнут пересекаться
- Внутри пересечения должно закончиться правильное количество ротейшен (зависит от желаемого уровня)



*На рисунке:  $piB$ , так как эти четыре (4) фигуриста (серого цвета) пересеклись до того, как начали делать ротейшен*

### Пресечение Хлыстом

- Все повороты, выполненные во время пересечения должны быть исполнены в том же направлении вращения, что и линии в фазе приближения.  $pi$  будет понижена на один (1) уровень, если направления вращения ротейшен и линии различны
- Если  $\frac{1}{4}$  команды или более уже завершили ротейшен в точке пересечения до момента пересечения, или не начали ротейшен то момента пересечения, тогда  $pi$  будет присвоен базовый уровень

### ЕСЛИ В КОМАНДЕ МЕНЬШЕ 16 ФИГУРИСТОВ

Если в команде менее 16 фигуристов по причине болезни, травмы, прерывания программы и/или падения, и команда вынуждена выступать на соревнованиях в составе меньше чем 16 фигуристов, тогда в элементах, которые требуют определенную форму/количество линий/количество фигуристов в спице и т.д. понижений не будет. Исключение – команды в категории Сеньоры: В Элементе Групповая Поддержка будет учитываться количество правильно выполненных поддержек

Соответствие правилу « $\frac{1}{4}$  команды или более»:

- Четыре (4) фигуриста в команде из 16 фигуристов (запасные не включены)
- Три (3) фигуриста в команде из 12-15 фигуристов (запасные не включены)
- Два (2) фигуриста в команде из 8-11 фигуристов (запасные не включены)

В случае если команда заявила на соревнования в составе меньше, чем 16 фигуристов, снижений не последует

ННЕ в конфигурации блок четыре (4) линии должен состоять из следующего числа фигуриста в каждой из четырех (4) линий:

- 15 фигуристов: 4, 4, 4, 3
- 14 фигуристов: 4, 4, 3, 3
- 13 фигуристов: 4, 3, 3, 3
- 12 фигуристов: 3, 3, 3, 3
- И так далее

### **ЗАПРЕЩЕННЫЕ и НЕРАЗРЕШЕННЫЕ Элементы, Черты, Дополнительные Черты**

Если команда исполняет запрещенный Элемент, Черту или Дополнительную Черту, то Элементу будет присвоен базовый уровень + DED4 (за запрещенный элемент)

Если команда исполняет неразрешенный Элемент, Черту или Дополнительную Черту, то:

- Элементу присваивается базовый уровень + DED3 (неразрешенный), если неразрешенное движение исполнялось в Элементе
- Элемент называется + Черта не засчитывается + DED3 (не разрешенный), если неразрешенное движение исполнялось в Черте
- Элемент называется + Дополнительная Черта не засчитывается + DED3 (не разрешенный), если неразрешенное движение исполнялось в Дополнительной Черте