

МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОЮЗ КОНЬКОБЕЖЦЕВ

Коммюнике No. 1636

СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ Заменяет Коммюнике 1623

Причины публикации Коммюнике:

- Исправить ошибки в Коммюнике 1623
- Объединение всей информации на сезон 2010-1011 в одном месте во избежание затруднений

Для просмотра полного списка оценок, обратитесь к сайту ISU за обновленной Краткой Сводкой Оценок для Короткой и Произвольной Программ.

Милан,
Август 22, 2010
Лозанна,

Ottavio Cinquanta, President

Fredi Schmid, Director General

Группы Сложностей Элементов (Приложение А)

Черты: Группа Сложности для Дорожки Шагов, Движений Произвольного Катания, Элементов Произвольного Катания и Точки Пересечения.

Черты могут быть добавлены к некоторым элементам для повышения уровня сложности этого элемента.

Дополнительными чертами являются те черты, которые могут становиться частью Группы Сложности некоторых Элементов и Дорожки Шагов, и могут повысить их уровень сложности. Существуют два (2) вида Дополнительных Черт, которые могут использоваться для повышения уровня сложности элемента.

Простые и Сложные Вариации будут засчитаны один раз за Элемент.

Некоторые вариации могут быть исполнены одновременно с другими. Обратитесь к описаниям каждого элемента для получения информации о том, в каком случае одновременное применение двух черт не разрешено.

Дополнительные черты будут определяться Техническим Специалистом, и оцениваться Судьями, как часть GOE.

Короткая программа: Простые и Сложные Вариации могут быть включены только там, где это разрешено.

Произвольная программа: Как Простые, так и Сложные Вариации могут быть включены во все Группы Сложности.

Примеры Дополнительных Черт: движение тела, смена конфигурации, смена направления вращения, пивотинг.

БЛОК	Аббревиатура
ГРУППА 1 Блок без дополнительных черт	V1
ГРУППА 2 Блок с двумя (2) простыми вариациями ИЛИ Блок с одной (1) сложной вариацией	V2
ГРУППА 3 Блок с двумя (2) сложными вариациями	V3
ГРУППА 4 Блок с тремя (3) сложными вариациями	V4

ЧЕРТА

Нет

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Выбор из Простых вариаций и/или Сложных Вариаций)

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Пивотинг (*как минимум, 180°*), выполненный, как минимум, с двумя (2) поворотами любого уровня
2. Одна (1) Смена Конфигурации (*форма повторяется*) выполненная во время одного (1) вращения/поворота на 180° (соединительные шаги разрешены, но не обязательны) (*беговые шаги не разрешены*)

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Две (2) или более различных Конфигурации (*как минимум, две (2) различных формы*)
2. Пивотинг (*как минимум, 180°*), выполненный во время серии из, как минимум, трех (3) различных поворотов, исполненных последовательно на одной (1) ноге из выбора: крюк, выкрюк, скобка, твизл. Центр пивотинга должен меняться.
3. Одна (1) Смена Конфигурации (*должна быть различная форма*), выполненная во время, как минимум, одного (1) вращения/поворота(ов) на 360° (разрешены любые соединительные шаги, кроме *беговых шагов*)

Вариации могут быть выполнены одновременно с другими вариациями, за исключением следующего случая:

1. Пивотинг (простой или сложный) не может быть выполнен одновременно со Сменой Конфигурации (сложной или простой). В этом случае будет засчитана только Смена Конфигурации (сложная или простая).

КРУГ	Аббревиатура
ГРУППА 1 Круг без дополнительных черт	C1
ГРУППА 2 Круг с двумя (2) простыми вариациями ИЛИ Круг с одной (1) сложной вариацией	C2
ГРУППА 3 Круг с двумя (2) сложными вариациями	C3
ГРУППА 4 Круг с тремя (3) сложными вариациями	C4

ЧЕРТА

Нет

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Выбор из Простых вариаций и/или Сложных Вариаций)

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ (Минимум четыре (4) фигуриста в круге, применительно ко всем вариациям)

1. Одна (1) Смена Конфигурации, выполненная во время, как минимум, одного (1) вращения/поворота на 180° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов). Пример: Два (2) круга в Один (1) круг ИЛИ Один (1) круг в Два (2) круга ИЛИ Один (1) круг в Три (3) круга
2. Смещение с использованием в основном беговых шагов (смещение в хвате, или без хвата, или обоими вариантами, как минимум, на 1/4 длины ледовой площадки)
3. Смена направления вращения (не должна быть выполнена на одном месте)
4. Одно (1) движение произвольного катания (ftm) (любого уровня) продолжительностью не менее трех (3) секунд

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ (Минимум шесть (6) фигуристов в круге, применительно ко всем вариациям)

1. Одна (1) Смена Конфигурации выполненная во время, как минимум, одного (1) вращения/поворота(ов) на 360° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов). Пример: Два (2) круга в Один (1) круг ИЛИ Один (1) круг в Два (2) круга
2. Смещение с поворотами и соединительными шагами (все фигуристы, двигаясь в хвате в одном направлении скольжения, должны одновременно исполнять одинаковые повороты и шаги, и сместиться, как минимум, на 1/4 длины ледовой площадки)
3. Смещение с поворотами и соединительными шагами без хвата (Все фигуристы, двигаясь без хвата в одном направлении скольжения, должны одновременно использовать одинаковые повороты и шаги, и сместиться, как минимум, на 1/4 длины ледовой площадки)
4. Смена направления вращения, выполненная во время вращения/поворота(ов) на 360° (как минимум) или больше с захода спиной (поворот не должен быть исполнен на одном месте)

Короткая Программа и Произвольная Программа: разрешен только один (1) вид/метод смещения.

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

	Аббревиатура
ГРУППА 1 Любое пересечение без дополнительных черт	П1
ГРУППА 2 Любое пересечение с одной (1) сложной вариацией ИЛИ Коллапсирующее Пересечение без дополнительных вариаций ИЛИ Комбинированное пересечение с одной (1) сложной вариацией ИЛИ Угловое пересечение (может иметь несколько линий по 4 фигуриста в каждой) без дополнительных черт	П2
ГРУППА 3 Хлыст, Коллапсирующее пересечение с одной (1) сложной вариацией ИЛИ Угловое пересечение (может иметь несколько линий по 4 фигуриста в каждой) с одной (1) сложной вариацией ИЛИ Угловое пересечение (две (2) линии по 8 фигуристов) без дополнительных черт	П3
ГРУППА 4 Угловое Пересечение (две (2) линии по 8 фигуристов) с одной (1) сложной вариацией	П4

ЧЕРТА

1. Точка Пересечения (см. Группы Сложности Черт)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Сложные Вариации)

СЛОЖНАЯ ВАРИАЦИЯ

1. Подготовка и приближение, выполненные спиной ИЛИ заход пивотингом спиной во время фазы подготовки и (скольжение спиной) и приближения

ЛИНИЯ

Аббревиатура

	Аббревиатура
ГРУППА 1 Любая линия без дополнительных черт	L1
ГРУППА 2 Линия с Двумя (2) простыми вариациями ИЛИ Линия с Одной (1) сложной вариацией	L2
ГРУППА 3 Линия с Двумя (2) сложными вариациями (<i>Сложная Вариация Пивотинга должна быть включена</i>)	L3
ГРУППА 4 Взаимодействующие и Вращающиеся линии	L4

ЧЕРТЫ

Нет

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Выбор из Простых Вариаций и/или Сложных Вариаций)

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Две (2) взаимодействующие линии
2. Регрессия (*выполненная без остановки, и в основном на беговых шагах. Линия остается на той же вертикальной, горизонтальной или диагональной оси*)
3. Одна (1) Смена Конфигурации, выполненная во время одного (1) вращения/поворота на 180° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов). Пример: Одна (1) линия в две (2) линии ИЛИ две (2) линии в одну (1) линию
4. Пивотинг – Одна (1) Линия или Две (2) Параллельных Линии (как минимум, 180°) с двумя (2) любыми поворотам и соединительными шагами. Центр пивотинга не меняется

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Пивотинг – Одна (1) Линия (как минимум, 180°) с двумя (2) любыми поворотами и соединительными шагами. Центр пивотинга должен меняться
2. Одна (1) Смена Конфигурации, выполненная во время, как минимум, одного (1) вращения/поворота(ов) на 360° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов). Пример: Одна (1) линия в две (2) линии ИЛИ две (2) линии в одну (1) линию.
3. Регрессия, выполненная без остановки, с использованием поворотов и соединительных шагов. (*Линия должна оставаться на той же вертикальной, горизонтальной или диагональной оси*)

Вариации могут быть выполнены одновременно с другими вариациями, за исключением следующего случая:

Регрессия (сложная или простая) и пивотинг не могут выполняться одновременно: в этом случае только пивотинг будет засчитан (если он не прерванный)

ДВИЖЕНИЯ ПО ПОЛЯНЕ (Короткая и Произвольная Программы)

Аббревиатура

	Аббревиатура
ГРУППА 1 Три (3) Различных Движения Произвольного Катания без дополнительных черт	MF1
ГРУППА 2 Три (3) Различных Движения Произвольного Катания с двумя (2) простыми вариациями ИЛИ Три (3) Различных Движения Произвольного Катания с одной (1) сложной вариацией	MF2
ГРУППА 3 Три (3) Различных Движения Произвольного Катания с двумя (2) сложными вариациями	MF3
ГРУППА 4 Три (3) Различных Движения Произвольного Катания с тремя (3) сложными вариациями	MF4

ЧЕРТА

Три (3) различных движения произвольного катания (fm), указанные в Группях Сложности Черт и Дополнительных черт (одно (1) движение должно быть спиралью)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Выбор из Простых Вариаций и/или Сложных Вариаций)

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Три (3) Конфигурации (одна (1) форма может повторяться).
2. Одно (1) движение произвольного катания частично выполняется без хвата

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Три (3) Разные Конфигурации (каждое *fm* должно выполняться в разной конфигурации)
2. Одно (1) *fm* выполняется без хвата (строго индивидуально с сохранением одной формы)
3. Одно (1) движение выполняется в Зеркальном Рисунке (только в Произвольной Программе)
4. Смена Конфигурации во время одного (1) *fm*.

Некоторые вариации НЕ могут быть исполнены одновременно с другими вариациям:

ПРИМЕРЫ:

- a) Смена Конфигурации (простая или сложная) не может быть выполнена одновременно с движением произвольного катания без хвата: В этом случае только Смена Конфигурации будет засчитана
- b) Смена Конфигурации (простая или сложная) или *fm* без хвата не могут быть выполнены одновременно с зеркальным рисунком. В этом случае только зеркальный рисунок будет засчитан.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если *fm* не засчитывается, тогда Простая или Сложная Вариации, выполненные во время этого *fm* тоже не будут засчитаны

ДВИЖЕНИЯ В ИЗОЛЯЦИИ

Произвольная Программа Сеньоров должна включать ОДИН (1) Элемент Произвольного Катания (fe)

Произвольная Программа Юниоров должна включать ОДИН (1) Элемент Произвольного Катания (fe) ИЛИ Движение Произвольного катания (fm)

Другие fe и fm могут быть включены в элемент Движения в Изоляции, но только одно (1) fe или fm будет засчитано (смотрите группы сложности). Команды должны указать в своем Списке Запланированных Элементов Программы тот fe или fm, который необходимо оценивать. Если это не записано в Списке Запланированных Элементов Программы, тогда будет назван низший уровень fe или fm.

ДВИЖЕНИЯ В ИЗОЛЯЦИИ

Аббревиатура

<u>ДВИЖЕНИЯ В ИЗОЛЯЦИИ</u>	<u>Аббревиатура</u>
ГРУППА 1 Элемент(ы) произвольного катания/Движение(я) произвольного катания, которые выполняют: Юниоры: Три (3) фигуриста ИЛИ Две (2) пары Другие комбинации запрещены, и оставшиеся фигуристы не должны быть статичными Сеньоры: Три (3) фигуриста ИЛИ Две (2) пары ИЛИ Одна (1) Групповая поддержка Другие комбинации запрещены, и оставшиеся фигуристы не должны быть статичными	MI1
ГРУППА 2 Элемент(ы) произвольного катания/Движение(я) произвольного катания, которые выполняют: Юниоры: Шесть (6) фигуристов ИЛИ Три (3) пары Другие комбинации запрещены, и оставшиеся фигуристы не должны быть статичными Сеньоры: Шесть (6) фигуристов ИЛИ Четыре (4) пары ИЛИ Две (2) Групповые поддержки Другие комбинации запрещены, и оставшиеся фигуристы не должны быть статичными	MI2
ГРУППА 3 Элемент(ы) произвольного катания/Движение(я) произвольного катания, которые выполняют: Юниоры: Восемь (8) фигуристов ИЛИ Четыре (4) пары Другие комбинации запрещены, и оставшиеся фигуристы должны выполнять другие fe (или fm) из того же уровня сложности, что и основные движения fe или fm Сеньоры: Восемь (8) фигуристов ИЛИ Три (3) Групповые поддержки ИЛИ Четыре (4) Тодеса ИЛИ Четыре (4) Групповые поддержки Другие комбинации запрещены, и оставшиеся фигуристы должны выполнять другие fe из того же уровня сложности, что и основные движения fe.	MI3
ГРУППА 4 Сеньоры: Четыре (4) Групповые поддержки	MI4

ЧЕРТА

1. Элементы фигурного катания (fe) (и движения произвольного катания (fm) для юниоров), указанные в Группях Сложности Черт

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Нет

ДОРОЖКА ШАГОВ БЕЗ ХВАТА (NHSS)**Аббревиатура**

ГРУППА 1 NHSS без дополнительных черт	NHSS1
ГРУППА 2 NHSS с Двумя (2) простыми вариациями ИЛИ NHSS с Одной (1) сложной вариацией	NHSS2
ГРУППА 3 NHSS с Двумя (2) сложными вариациями	NHSS3

ЧЕРТА

1. Дорожка Шагов (см. Группу Сложности Черт)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Выбор из Простых Вариаций и/или Сложных Вариаций)**ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ**

1. Одно (1) движение тела (на двух (2) ногах, или во время остановки)
2. Ретроградия, выполненная без остановки

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Одно (1) Движение тела, выполненное на одной (1) ноге (может быть выполнено во время поворота/соединительного шага или во время скольжения)
2. Одно (1) Движение тела, выполненное на одной (1) ноге и во время поворота (на входной дуге, во время поворота, или на выходной дуге)

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Сеньоры, Произвольная Программа)*(Только восемь (8) пар)***Аббревиатура**

ГРУППА 1 Парная поддержка Уровень 1 Парный циркуль Уровень 1 Парное вращение Уровень 1 и 2	Pa1
GROUP 2 Парная поддержка Уровень 2 Парный циркуль Уровень 2 Парное вращение Уровень 3	Pa2
GROUP 3 Парная поддержка Уровень 3 Парный циркуль Уровень 3	Pa3

ЧЕРТЫ

1. Парные Элементы (См. Группу Сложности Черт)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Нет

ВРАЩЕНИЕ – Сеньоры и Юниоры, Произвольная Программа**Аббревиатура**

ГРУППА 1 Парное вращение Уровень 1 или 2 Вращение Уровень 1	SP1
ГРУППА 2 Вращение Уровень 2 Парное вращение Уровень 3	SP2
ГРУППА 3 Вращение Уровень 3	SP3

ЧЕРТЫ

Нет

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Нет

ЭЛЕМЕНТ СПИРАЛЬ (Только Юниоры, Короткая Программа)**Аббревиатура**

ГРУППА 1 Спираль (вперед) Спираль (назад)	SE1
ГРУППА 2 Спираль со сменой ребра Спираль со сменой позиции свободной ноги (без смены ребра)	SE2
ГРУППА 3 Спираль с двумя (2) сменами ребра Спираль со сменой ребра И со сменой позиции свободной ноги	SE3

ЧЕРТА

1. Одна (1) Спираль (fm) с полностью вытянутой свободной ногой, и удержанной, как минимум, на уровне бедер (включая коленку и ступню свободной ноги)

Смена ребра должна происходить у всех фигуристов в одно и то же время
Зеркальный рисунок запрещен

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Нет

ЭЛЕМЕНТЫ ДОРОЖКА ШАГОВ— для Блока и Круга**Аббревиатура**

ГРУППА 1 Соединительные шаги и Базовые повороты (<i>Не требуется Дополнительных Черт</i>) Базовые повороты: Тройка, Моухок, или, как минимум, два (2) правильно выполненных поворота любого уровня <i>Соединительные шаги: могут состоять из беговых шагов, шассе, зубцовых шагов, перетяжек, кроссролов, и .т.д.</i> <i>Соединительные шаги и повороты должны быть равномерно распределены</i>	BSS1 или CSS1
ГРУППА 2 Три (3) различных поворота + одна (1) Смена Вращения 360° ИЛИ Серия из трех (3) разных поворотов (<i>Для Смены Вращения 360° и Серии из трех (3) разных поворотов можно использовать только указанные ниже повороты</i>) На выбор из: тройка, чоктау, твизл, крюк, скобка, выкрюк, петля. <i>Соединительные шаги: могут состоять из беговых шагов, шассе, зубцовых шагов, перетяжек, кроссролов, и .т.д.</i> <i>Соединительные шаги и повороты должны быть равномерно распределены</i>	BSS2 или CSS2
ГРУППА 3 Четыре (4) разных поворота + одна (1) Смена Вращения 360° ИЛИ Серия из трех (3) разных поворотов (<i>Для Смены Вращения 360° и Серии из трех (3) разных поворотов можно использовать только указанные ниже повороты</i>) На выбор из: чоктау, твизл 1,5 (полтора) оборота или больше, крюк, скобка, выкрюк, петля. <i>Соединительные шаги: могут состоять из беговых шагов, шассе, зубцовых шагов, перетяжек, кроссролов, и .т.д.</i> <i>Соединительные шаги и повороты должны быть равномерно распределены</i>	BSS3 или CSS3
ГРУППА 4 Четыре (4) разных поворота + одна (1) Смена Вращения 360° И Серия из трех (3) разных поворотов (<i>И Смена Вращения 360°, и Серия из трех (3) разных поворотов могут быть выполнены одновременно (Для Смены Вращения 360° и Серии из трех (3) разных поворотов можно использовать только указанные ниже повороты)</i>) На выбор из: чоктау, твизл 1,5 (полтора) оборота или больше, крюк, скобка, выкрюк, петля <i>Соединительные шаги: могут состоять из беговых шагов, шассе, зубцовых шагов, перетяжек, кроссролов, и .т.д.</i> <i>Соединительные шаги и повороты должны быть равномерно распределены</i>	BSS4 или CSS4

Требования / Замечания

- Для первого (1) уровня, два (2) поворота могут быть одинаковыми
- Повороты, обязательные для уровней сложности должны быть равномерно распределены на всем продолжении дорожки шагов
- Дорожку Шагов разрешено выполнять в зеркальном рисунке, однако, повороты, выполненные во время зеркального рисунка, *не будут учитываться при определении уровня* Дорожки Шагов. Зеркальный рисунок не прервет Дорожку Шагов
 - Небольшие вариации/различия в соединительных шагах/поворотах с целью смены направления вращения (по часовой стрелке, или против часовой стрелки) разрешены в начале и в конце зеркального рисунка Дорожки Шагов
 - Круг в Круге в противоположных направлениях или два (2) отдельных Круга, движущихся в противоположных направлениях считаются зеркальным рисунком

1. Смена Вращения 360°

- Смена Вращения 360° состоит из вращения 360° по часовой стрелке и вращения 360° против часовой стрелки (или наоборот)
- Вращение 360° по часовой стрелке или против часовой стрелки должно быть непрерывным
- Смена вращения 360° должна включать ТОЛЬКО повороты того уровня, который команда пытается достичь, в каждой части вращения 360° по часовой стрелке и вращения 360° против часовой стрелки
 - Пример: Вращение 360° по часовой стрелке может состоять из одного (1) поворота по часовой стрелке 360° (твизл) или двух (2) поворотов по часовой стрелке по 180° каждый (то же самое для направления против часовой стрелки)
 - При выполнении двух (2) поворотов по 180° (по часовой стрелке) оба поворота должны быть того уровня, который команда пытается достичь (то же самое для направления против часовой стрелки)
- Только одна (1) смена ребра ИЛИ одна (1) смена ноги разрешена во время и между вращением 360° для выполнения захода на дугу следующего поворота
- При переступании с переднего хода на задний ход (или наоборот) между вращением 360° в одном (1) направлении и вращением 360° в другом направлении, это переступание не будет засчитано за вращение 180°
- Петля запрещена

2. Серия Поворотов

- Серия поворотов состоит из трех (3) различных поворотов, все должны быть того уровня, который команда пытается достичь и все должны быть выполнены на одной и той же ноге
- Три (3) различных поворота должны быть выполнены последовательно
- Петли не допускаются
- Только одна (1) смена ребра разрешена между каждым поворотом
- Свободная нога не должна касаться льда во время серии поворотов
- Можно включить большее число поворотов, но тогда они должны выполняться до, или после серии поворотов..
Дополнительные повороты могут быть любого уровня.

Дорожка Шагов в Блоке:

- Дорожка Шагов в Блоке должна быть выполнена в хвате, где это возможно
- Блок должен состоять, как минимум, из трех (3) линий
- В каждой линии должно быть, как минимум, по три (3) фигуриста
- Смена конфигурации и пивотинг разрешены, но не будут учитываться при выставлении уровня, или в GOE

Дорожка Шагов в Круге:

- Дорожка Шагов в Круге должна быть выполнена в хвате и/или без хвата
- Единственно возможная конфигурация - один (1) круг
- Смена направления вращения не разрешена
- Зеркальный рисунок не разрешен
- Смещение запрещено
- Смена направления вращения завершит Дорожку Шагов
- Размер круга не должен превышать 1/3 длины ледовой площадки

См. Черту Дорожка Шагов для определения уровня Дорожки Шагов в Блоке и в Круге

КОЛЕСО

Аббревиатура

ГРУППА 1	W1
Любое Колесо без дополнительных черт	
ГРУППА 2	W2
Любое Колесо с Двумя (2) простыми вариациям Любое Колесо с Одной (1) сложной вариацией	
ГРУППА 3	W3
Любое Колесо с Двумя (2) сложными вариациям	
ГРУППА 4	W4
Любое Колесо с Тремя (3) сложными вариациям	

ЧЕРТЫ

Нет

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Выбор из Простых Вариаций и/или Сложных Вариаций)

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Смена направления вращения, выполненная без остановки
2. Смещение использованием в основном беговых шагов
3. Одно (1) движение Произвольного Катания (fm) (любого уровня) продолжительностью не менее трех (3) секунд

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Смена направления вращения, выполненная во время вращения/поворота(ов), как минимум, на 360° с заходом спиной (поворот не должен быть исполнен на одном месте)
5. Смещение с поворотами и соединительными шагами (Все фигуристы должны одновременно двигаться в одном направлении и исполнять одинаковые повороты и соединительные шаги. Колесо должно сместиться, как минимум, на 1/4 длины ледовой площадки).
2. Две (2) или более конфигурации

Уровни Сложности Черт (Приложение В)

ЧЕРТА ДОРОЖКА ШАГОВ – Применяется к Дорожке Шагов Без Хвата

Уровни Сложности – Дорожка Шагов

Аббревиатура

<p>ГРУППА 1 Соединительные шаги и Базовые повороты <i>(Не требуется Дополнительных Черт)</i> Базовые повороты: Тройка, Моухок, или ,как минимум, два (2) правильно выполненных поворота любого уровня <i>Соединительные шаги: могут состоять из беговых шагов, шассе, зубцовых шагов, перетяжек, кроссролов, и т.д. Соединительные шаги и повороты должны быть равномерно распределены</i></p>	s1
<p>ГРУППА 2 Три (3) различных поворота + одна (1) Смена Вращения 360° ИЛИ Серия из трех (3) разных поворотов (Для Смены Вращения 360° и Серии из трех (3) разных поворотов можно использовать только указанные ниже повороты) На выбор из: тройка, чоктау, твизл, крюк, скобка, выкрюк, петля. <i>Соединительные шаги: могут состоять из беговых шагов, шассе, зубцовых шагов, перетяжек, кроссролов, и т.д.</i> <i>Соединительные шаги и повороты должны быть равномерно распределены</i></p>	s2
<p>ГРУППА 3 Четыре (4) разных поворота + одна (1) Смена Вращения 360° ИЛИ Серия из трех (3) разных поворотов (Для Смены Вращения 360° и Серии из трех (3) разных поворотов можно использовать только указанные ниже повороты) На выбор из: чоктау, твизл 1,5 (полтора) оборота или больше, крюк, скобка, выкрюк, петля. <i>Соединительные шаги: могут состоять из беговых шагов, шассе, зубцовых шагов, перетяжек, кроссролов, и т.д.</i> <i>Соединительные шаги и повороты должны быть равномерно распределены</i></p>	s3
<p>ГРУППА 4 Четыре (4) разных поворота + одна (1) Смена Вращения 360° И Серия из трех (3) разных поворотов (И Смена Вращения 360°, и Серии из трех (3) разных поворотов могут быть выполнены одновременно (Для Смены Вращения 360° и Серии из трех (3) разных поворотов можно использовать только указанные ниже повороты) На выбор из: чоктау, твизл 1,5 (полтора) оборота или больше, крюк, скобка, выкрюк, петля <i>Соединительные шаги: могут состоять из беговых шагов, шассе, зубцовых шагов, перетяжек, кроссролов, и т.д.</i> <i>Соединительные шаги и повороты должны быть равномерно распределены</i></p>	s4

Требования / Замечания

- Для первого (1) уровня, два (2) поворота могут быть одинаковыми
- Базовые повороты (тройки и/или моухоки) могут использоваться в любой дорожке шагов
- Повороты, обязательные для уровней сложности должны быть равномерно распределены на всем продолжении дорожки шагов
- Дорожку Шагов разрешено выполнять в зеркальном рисунке, однако, повороты, выполненные во время зеркального рисунка, *не будут учитываться при определении уровня* Дорожки Шагов. Зеркальный рисунок не прервет Дорожку Шагов
 - Небольшие вариации/различия в соединительных шагах/поворотах с целью смены направления вращения (по часовой стрелке, или против часовой стрелки) разрешены в начале и в конце зеркального рисунка Дорожки Шагов

1. Смена Вращения 360°

- Смена Вращения 360° состоит из вращения 360° по часовой стрелке и вращения 360° против часовой стрелки (или наоборот)
- Вращение 360° по часовой стрелке или против часовой стрелки должно быть непрерывным
- Смена вращения 360° должна включать ТОЛЬКО повороты того уровня, который команда пытается достичь, в каждой части вращения 360° по часовой стрелке и вращения 360° против часовой стрелки
 - Пример: Вращение 360° по часовой стрелке может состоять из одного (1) поворота по часовой стрелке 360° (твизл) или двух (2) поворотов по часовой стрелке по 180° каждый (то же самое для направления против часовой стрелки)
 - При выполнении двух (2) поворотов по 180° (по часовой стрелке) оба поворота должны быть того уровня, который команда пытается достичь (то же самое для направления против часовой стрелки)

- Только одна (1) смена ребра ИЛИ одна (1) смена ноги разрешена во время и между вращением 360° для выполнения захода на дугу следующего поворота
- При переступании с переднего хода на задний ход (или наоборот) между вращением 360° в одном (1) направлении и вращением 360° в другом направлении, это переступание не будет засчитано за вращение 180°
- Петля запрещена

2. Серия Поворотов

- Серия поворотов состоит из трех (3) различных поворотов, все должны быть того уровня, который команда пытается достичь и все должны быть выполнены на одной и той же ноге
- Три (3) различных поворота должны быть выполнены последовательно
- Петли не допускаются
- Только одна (1) смена ребра разрешена между каждым поворотом
- Свободная нога не должна касаться льда во время серии поворотов
- Можно включить большее число поворотов, но тогда они должны выполняться до, или после серии поворотов. Дополнительные повороты могут быть любого уровня

ПРАВИЛЬНОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ДОРОЖКИ ШАГОВ

Техническая панель должна оценивать команду как единое целое

Поворот будет не засчитан только в случае видимых ошибок, допущенных **тремя (3) фигуристами или более**

Следите за рисунком, который оставляет команда. Поворот будет засчитан при наличии следующих признаков:

- Хорошо узнаваемые дуги
- Хорошо узнаваемые ребра

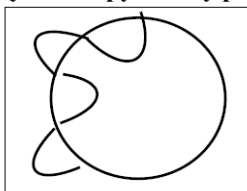
Техническая панель НЕ ДОЛЖНА «охотиться»/следить за ошибками. Ошибки должны быть ЛЕГКО УЗНАВАЕМЫ

- Когда называется «Review», причина для пересмотра должна быть названа перед просмотром видеоповтора
- Видео просматривается только для проверки названной причины
 - Например: Должно быть указано расположение фигуристов, допустивших ошибку. Это необходимо для того, чтобы остальные члены технической панели знали, куда нужно смотреть при видеоповторе (для экономии времени)
- Другие ошибки, найденные непосредственно во время видеоповтора не должны обсуждаться или засчитываться.
- Технический Контролер должен следить за тем, чтобы панель не «охотилась»/следила за ошибками

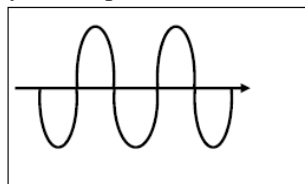
ДУГИ и ПОВОРОТЫ

- Повороты должны быть выполнены на легко узнаваемых дугах
- Дуги могут выполняться по прямой оси, либо по дуге
- В основном дуги и повороты будут распознаваться по рисунку дорожки шагов
- Повороты не будут засчитаны, если будут выполнены по прямой, с перепрыжкой, проскальзыванием ребра или скрежетом во время входа, либо выхода

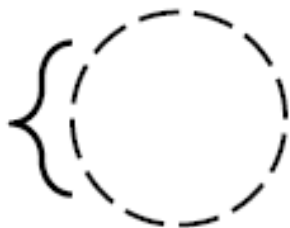
Дуги по круговому рисунку



Дуги по прямой оси



- Поворот имеет две дуги. Дуга может быть неглубокой или глубокой, длинной или короткой, и все равно будет засчитана
- Ось дорожки шагов может меняться от одного (1) поворота к другому
- Поворот может иметь круглую входную дугу и более пологую выходную дугу, и все равно будет засчитан. Однако, если входное ребро, или выходное ребро невозможно распознать/увидеть (вход или выход выполнен по прямой), то поворот не будет засчитан
- Дорожка шагов, выполненная по кругу, может включать такие повороты, как тройка, скобка, и моухок, и эти повороты могут быть выполнены вдоль кругового рисунка, который считается дугой



ПРАВИЛЬНОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ПОВОРОТОВ

Поворот будет не засчитан только в случае видимых ошибок, допущенных **тремя (3) фигуристами или более**

Под видимой ошибкой понимается:

- Входная или выходная дуга на двух ногах
- Поворот выполнен не на четко выраженной дуге
- Поворот выполнен на месте
- Поворот выполнен через прыжок
- «Смазанный» поворот (например: когда ребро проскальзывает или скребет, или вход или выход выполняется по прямой)
- Поворот не выполнен

Поворот, не являющийся частью требований дополнительной черты (Смена Направления Вращения 360° и Серия Поворотов) не будет засчитан при определении уровня Дорожки Шагов, если **три (3) или более фигуриста** допустят видимую ошибку (*см. ниже снижение уровней при выполнении смены направления вращения 360° и серии поворотов*)

- Поворот будет не засчитан только единожды за видимую ошибку, даже если несколько фигуристов допустили разные ошибки
- Ошибки в соединительных шагах не учитываются технической панелью при выставлении уровня дорожки шагов

Снижения за Вращение 360° и/или Серию Поворотов:

1. Смена Направления Вращения 360°

Если один (1) поворот выполнен с видимой ошибкой:

- Дорожка Шагов будет снижена на один (1) уровень, однако, другие требования для этого уровня должны быть выполнены

2. Серия поворотов

Если один (1) поворот выполнен с видимой ошибкой:

- Дорожка Шагов будет снижена на один (1) уровень, однако, другие требования для этого уровня должны быть выполнены

Если два (2) поворота выполнены с видимой ошибкой:

- Дорожка шагов будет снижена на два (2) уровня, однако, другие требования для этого уровня должны быть выполнены
- Уровень дорожки шагов будет снижаться до того момента, когда нельзя будет присвоить никакой дополнительной черты

3. Смена Направления Вращения 360° И Серия Поворотов, выполняемые одновременно

Если один (1) поворот выполнен с видимой ошибкой:

- Дорожка Шагов будет снижена на один (1) уровень, при условии, что все остальные повороты выполнены правильно

Если два (2) поворота выполнены с видимой ошибкой:

- Дорожка шагов будет снижена на два (2) уровня, однако, другие требования для этого уровня должны быть выполнены
- Уровень дорожки шагов будет снижаться до того момента, когда нельзя будет присвоить никакой дополнительной черты

ПРОЦЕДУРА СНИЖЕНИЯ ЗА ПАДЕНИЯ

Снижения делаются только за падения. Дорожка шагов не будет снижена только из-за падения, если при этом остальные фигуристы выполняют повороты без ошибок.

- Фигурист, упавший во время дорожки шагов, получит DED только за падение. Снижения за невыполненный поворот не будет
- Если другие фигуристы не смогли правильно выполнить поворот(ы) по причине стороннего падения, то дорожка шагов не будет снижена
- Если три (3) и более различных фигуристы допустили видимую ошибку, причиной которой не было падение, тогда дорожка шагов будет снижена (*см. выше*)

ЧЕРТА - ДВИЖЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fm)

Относится к Парному Элементу, Движениям в Изоляции (MI)/только у Юниоров, к Движениям по Поляне (MF), к Элементу Спираль в Короткой Программе Юниоров

Группы Сложности – Движения Произвольного Катания	Аббревиатура
ГРУППА 1 Выпад Вперед Инна Бауэр Внутрь Пистолетик Спираль (<i>ласточка вперед</i>) Спираль (<i>ласточка назад</i>) Вариация Спирали	fm1
ГРУППА 2 Выпад Назад Комбинация из Инна Бауэр Внутрь и Кораблик Внутрь (<i>без смены ребра и дуги</i>) Хидроблэйдинг назад наружу Инна Бауэр по прямой Спираль (<i>ласточка</i>) только со меной ребра Спираль (<i>ласточка</i>) только со сменой позиции свободной ноги (<i>без смены ребра</i>) Кораблик Внутрь Вариация Спирали со сменой ребра	fm2
ГРУППА 3 Бильманн Шарлотта Комбинация Инна Бауэр Наружу и Кораблик Наружу (<i>только в таком порядке без смены ребра и дуги</i>) Хидроблэйдинг назад внутрь Инна Бауэр Наружу (<i>с или без смены ребра</i>) Спираль (<i>ласточка</i>) с двумя (2) сменами ребра Спираль (<i>ласточка</i>) с одной (1) сменой ребра И сменой позиции свободной ноги (<i>свободная нога должна быть полностью выпрямлена при смене в положение вперед, в бок, или назад</i>) Спираль 135° (<i>свободная нога полностью выпрямлена вперед, в бок или назад, выполняется с опорой или без</i>) Кораблик Наружу (<i>с или без смены ребра</i>)	fm3

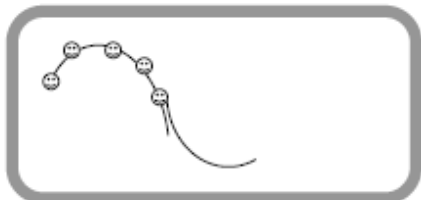
Требования/Замечания

Движения Произвольного Катания

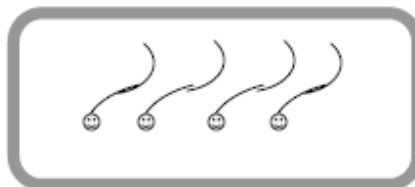
- Правильная позиция должна удерживаться в течение, как минимум, трех (3) секунд
- Позиции должны удерживаться на ребре в течение, как минимум, трех (3) секунд
 - Если выбрана комбинация, состоящая из Инна Бауэр и Кораблика, тогда каждая позиция должна удерживаться в течение, как минимум, двух (2) секунд

Движение произвольного катания со сменой ребра:

- Смена ребра в Спирали требует скольжения в течение, как минимум, двух (2) секунд на каждом ребре и в каждой позиции
- Длина смены ребра не должна быть больше одного (1) метра (у каждого отдельного фигуриста, скользящего по своему собственному рисунку, или, где необходимо, у ведущего (заводящего) фигуриста, если линии следуют по тому же рисунку)
- В короткой программе все фигуристы должны менять ребро в одно и то же время, иначе fm не будет засчитано



Пример Короткой Программы: Следование за лидером (это приведет к неодновременной смене ребра)



Пример Короткой Программы: Движение по индивидуальному рисунку (это приведет к одновременной смене ребра)

ЧЕРТА - ЭЛЕМЕНТЫ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fe)

Относится к Движениям в Изоляции (MI)

Группы Сложности – Элементы Произвольного Катания	Аббревиатура
ГРУППА 1 Прыжки, опорные прыжки (один оборот, или меньше) Групповая Поддержка Уровень 1 Парная Поддержка Уровень 1 Парный Циркуль Уровень 1 Парное Вращение Уровень 1 или 2 Вращение Уровень 1	fe1
ГРУППА 2 Аксель Бабочка, исполняемая в парах («полет» исполняется каждым фигуристом) Групповая Поддержка Уровень 2 Комбинация прыжков (как минимум, два (2) прыжка с оборотом в 360°) Последовательность прыжков (как минимум, два (2) прыжка с оборотом в 360°) Парная Поддержка Уровень 2 Парный Циркуль Уровень 2 Парное Вращение Уровень 3 Вращение Уровень 2	fe2
ГРУППА 3 Бабочка (выполняется индивидуально) Групповая Поддержка Уровень 3 Парная Поддержка Уровень 3 Парный Циркуль Уровень 3 Вращение Уровень 3	fe3

*См. таблицы ниже с описанием Уровней Сложности Групповой Поддержки, Парной Поддержки, Парного Циркуля, Парного Вращения и Вращения

Уровни Сложности – Групповая Поддержка

УРОВЕНЬ 1 -Групповая Поддержка, которая только скользит -Групповая Поддержка, которая только вращается на месте -Групповая Поддержка, в которой поднимаемый фигурист удерживается ниже уровня головы (во время вращения)
УРОВЕНЬ 2 Вращательная Групповая Поддержка, которая одновременно скользит (во время подготовки, подъема и приземления) и вращается во время подъема (<i>поворот осуществляется всеми поддерживающими фигуристами, как минимум, на 180° по прямой, дуге или «S» рисунку</i>). Поднимаемый фигурист удерживается выше уровня головы во время вращения
УРОВЕНЬ 3 Вращательная Групповая Поддержка, которая одновременно скользит (во время подготовки, подъема и приземления) и вращается во время подъема (<i>поворот осуществляется всеми поддерживающими фигуристами, как минимум, на 360° по прямой, дуге или «S» рисунку</i>). Поднимаемый фигурист удерживается выше уровня головы во время вращения

Требования/Замечания

Групповые Поддержки: Поднимаемый фигурист должен быть «поставлен» (выход и приземление из поддержки), иначе элемент произвольного катания не будет засчитан (в соответствии с Правилем 903 В, параграфы 7а) и б))

Определение: Поднимаемый фигурист удерживается над головой:

- Тело (туловище) поднимаемого фигуриста должно быть над головой поддерживающих фигуристов
- Поднимаемый фигурист должен быть полностью поднят и удержан в поднимаемой позиции поддерживающими фигуристами
- Поднимаемый фигурист не может сидеть, лежать, или стоять коленями на плечах или руке(ах) поддерживающих фигуристов
- При групповой поддержке, состоящей из трех (3) поддерживающих фигуристов, по крайней мере, у двоих (2) из них, как минимум, одна (1) опорная рука должна быть полностью выпрямлена над своей головой
 - Во время вращения: Если хотя бы один (1) из требуемых двух (2) поддерживающих фигуристов, опустит руку ниже макушки своей головы в момент вращения, тогда это вращение (или его часть) не будет засчитано

- Поддерживающий(ие) фигурист(ы) должен(ны) стремиться к тому, чтобы хотя бы одна (1) опорная рука была полностью выпрямлена. Уровень групповой поддержки не будет снижен в том случае, если поддерживающий(ие) фигурист(ы) находится в такой позиции, которая не позволяет ему полностью выпрямить руку.
Пример: Поддерживающий фигурист с более длинными руками не сможет полностью выпрямить руки в групповой поддержке, если среди поддерживающих будут фигуристы ниже ростом.
- Поднимаемый фигурист должен находиться в положении над головой поддерживающих фигуристов на протяжении всего вращения

Уровни Сложности – Парные Поддержки

<p>УРОВЕНЬ 1 Вращательная Парная Поддержка, которая одновременно скользит (во время подготовки, подъема и приземления) и вращается во время подъема (поворот осуществляется поддерживающим фигуристом, как минимум, на 180° <i>по прямой</i>, дуге или «S» рисунку).</p>
<p>УРОВЕНЬ 2 Вращательная Парная Поддержка, которая одновременно скользит (во время подготовки, подъема и приземления) и вращается во время подъема (поворот осуществляется поддерживающим фигуристом, как минимум, на 1,5 (полтора) оборота <i>по прямой</i>, дуге или «S» рисунку).</p>
<p>LEVEL 3 Вращательная Парная Поддержка, которая одновременно скользит (во время подготовки, подъема и приземления) и вращается во время подъема (поворот осуществляется поддерживающим фигуристом, как минимум, на 2,5 (два с половиной) оборота и не больше, чем на 3,5 (три с половиной) оборота, <i>по прямой</i>, дуге или «S» рисунку).</p>

Требования / Замечания

Парные Поддержки: Поднимаемый фигурист должен быть «поставлен», иначе элемент произвольного катания не будет засчитан
(в соответствии с *Правилем 903 В, параграфы 7 а) и б)*)

Уровни Сложности – Парный Циркуль

<p>УРОВЕНЬ 1 Один из фигуристов выполняет циркуль, с опорой на зубец, а поддерживаемый фигурист выполняет спираль, или другое положение (может быть в вертикальном положении). Правильная позиция должна удерживаться в течение 360°</p>
<p>УРОВЕНЬ 2 Один из фигуристов выполняет циркуль, с опорой на зубец, а поддерживаемый фигурист выполняет спираль, или другое движение произвольного катания Уровня 2 или 3. Правильная позиция должна удерживаться в течение 360°</p>
<p>УРОВЕНЬ 3 Тодес</p>

Уровни Сложности – Парное Вращение

<p>УРОВЕНЬ 1 Парное вращение, при котором оба фигуриста находятся в положении стоя. Один (1) из фигуристов должен проворачиваться на одной (1) ноге, как минимум, три (3) полных продолжительных оборота. Допускается любой хват</p>
<p>УРОВЕНЬ 2 Парное вращение, при котором один (1) из фигуристов выполняет либелу, или вращение в положении сидя. Оба фигуриста должны проворачиваться на одной (1) ноге, как минимум, три (3) полных продолжительных оборота. Допускается любой хват.</p>
<p>УРОВЕНЬ 3 Парное вращение, при котором оба фигуриста выполняют либо либелу, либо вращение в положении сидя, либо другую сложную вариацию вращения в положении стоя. Оба фигуриста должны проворачиваться на одной (1) ноге, как минимум, три (3) полных продолжительных оборота. Допускается любой хват.</p>

Уровни Сложности – Вращение

УРОВЕНЬ 1 Вращение в положении стоя без смены ноги или позиции
УРОВЕНЬ 2 Вращение со скрещенными ногами (должно быть исполнено на двух ногах) Вариации вращения в положении стоя (заклон назад, заклон в сторону) Вращение в положении сидя, или Либела без смены позиции или ноги Вращение со сменой ноги (та же позиция)
УРОВЕНЬ 3 Бильманн Комбинированное вращение Сложная вариация вращения в положении стоя Прыжок в либелу

ОШИБКИ ПРИ ИСПОЛНЕНИИ fe/fm

Для каждого элемента существуют отдельные требования понижения уровня по причине видимых ошибок. См. описание следующих элементов: Элемент Движения по Поляне, Элемент Движения в Изоляции, Парный Элемент, Элемент Вращение и Элемент Спираль

ОСНОВНОЕ

Видимыми ошибками fe/fm являются:

- Неправильная позиция fe/fm
 - Движение произвольного катания (fm) выполнено не на четко выраженной дуге
 - Движение произвольного катания (fm) не удержано в течение, как минимум, трех (3) секунд
 - Элемент произвольного катания (fe) не выполнен с требуемым количеством оборотов
- Движения произвольного катания (fm): отсчет трех (3) секунд начнется с того момента, когда все фигуристы примут позицию и встанут на ребро
- Элементы произвольного катания (fe): отсчет количества оборотов начнется с того момента, когда все фигуристы примут позицию

СНИЖЕНИЕ УРОВНЕЙ Элементов Движения по Поляне, Парному Элементу, Элементу Вращение и Элементу Спираль

Элементы/движения произвольного катания (fe/fm) будут снижены на один (1) уровень, ЕСЛИ видимую ошибку допустили три (3) или более фигуриста

- Ошибка (одна и та же, или разные) должна быть допущена, как минимум, тремя (3) фигуристами в одно и то же время, или тремя (3) различными фигуристами в разное время, или же если один (1) фигурист допускает три (3) разные ошибки в одно и то же, или в разное время
 - Команда получит только одно снижение за каждую ошибку в течение одного элемента/движения произвольного катания (fe/fm)
 - Движение/элемент произвольного катания (fe/fm) будут снижаться на один (1) уровень каждый раз и до тех пор, когда нельзя будет присвоить никакого уровня

СНИЖЕНИЯ ЗА ПАДЕНИЯ:

Снижения делаются только за падения. Уровень движений/элементов произвольного катания не будет снижен только из-за падения(ий), если при этом остальные фигуристы выполняют движение произвольного катания (fm) правильно

- Упавший во время исполнения элемента/движения произвольного катания (fe/fm), фигурист, получает DED только за падение. Уровень fe/fm не будет снижен, но только в том случае, если остальные фигуристы, на которых падение не повлияло, исполняют fe/fm правильно
- Если другие фигуристы не смогли правильно выполнить fe/fm по причине стороннего падения, то fe/fm не будут снижены
- Если три (3) или более фигуриста допустили видимую ошибку, причиной которой не было падение, тогда fe/fm будут снижены на один (1) уровень.

ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ

Группы Сложности – Черта Точка Пересечения

Аббревиатура

ГРУППА 1 Любое вращение (180°) с заходом вперед либо назад <i>В Коллапсирующих/Комбинированных пересечениях (где все фигуристы пересекаются в разное время) должно быть два (2) отдельных вращения по 180° с заходом вперед либо назад</i>	pi1
ГРУППА 2 Любое продолжительное вращение на 360° или больше с заходом вперед <i>В Коллапсирующих/Комбинированных пересечениях (где все фигуристы пересекаются в разное время) должно быть два (2) отдельных вращения по 360° или больше с заходом вперед</i>	pi2
ГРУППА 3 Любое продолжительное вращение на 360° или больше с заходом назад <i>(Вращение должно начинаться и закончиться ходом назад) В Коллапсирующих/Комбинированных пересечениях (где все фигуристы пересекаются в разное время) должно быть два (2) отдельных вращения по 360° или больше с заходом назад</i>	pi3

Требования / Замечания

- Вращения должны быть выполнены около точки пересечения для того, чтобы она была засчитана (см. определения)
- Вращение(я) должно(ы) начинаться перед тем, как фигуристы пересекутся друг с другом и должно(ы) продолжаться во время прохождения точки пересечения
 - Если три (3) или более фигуриста прошли точку пересечения до того, как начали вращение, или завершили вращение до точки пересечения, тогда точка пересечения не будет засчитана
- Вращение(я) на 360° / 180° может состоять из поворотов и/или вращательных соединительных шагов
- Точка пересечения (pi) может быть выполнена на одной (1) или двух (2) ногах
- Техническая Панель НЕ будет наказывать команду, в которой часть фигуристов выполняет поворот на двух (2) ногах в то время, как другая часть команды выполняет поворот на одной (1) ноге (это отразится в GOE)
- Фигуристы могут менять ребро, или ногу между поворотами на 180°, но вращение должно оставаться продолжительным
- Беговые шаги запрещены во время пересечения

Продолжительное вращение – вращение не должно прерываться, или останавливаться

- Продолжительное вращение на 360° может быть выполнено на двух (2) ногах без снижения со стороны Технической Панели (это будет отражено в GOE)
- Вращательное движение должно быть продолжительным и непрерывным
- Во время вращений/поворотов не должно быть вспомогательной паузы, которая бы облегчила движение фигуристов (продолжительное вращение на 360° не будет засчитано)
- Если фигуристы поворачиваются/вращаются во время фазы приближения, и при этом находятся вне точки пересечения (согласно определению), тогда эти вращения не будут учитываться для определения уровня точки пересечения, но при этом сложная вариация подготовки спиной будет засчитана

Коллапсирующие Пересечения/Комбинированные Пересечения (Например: Квадрат или Треугольник, когда все фигуристы пересекаются в разное время)

- Должны иметь два (2) отдельных вращения того же уровня, как описано в каждой Группе Сложности, если команда хочет получить соответствующий уровень
 - Каждое из вращений должно быть исполнено отдельно
 - Если команда включает только одно вращение на 180° или одно продолжительное вращение на 360°, тогда pi будет снижена на один (1) уровень
 - Если команда выполняет только одно вращение на 180° с заходом вперед, тогда точке пересечения будет присвоен первый (1) уровень
 - Если команда не пересекается в момент вращение на 180° с заходом вперед, тогда будет снижен уровень пересечения
 - Два (2) отдельных продолжительных вращения на 360° с заходом вперед или назад (используя повороты и/или соединительные шаги) могут быть выполнены в одном направлении вращения (по часовой стрелке или против часовой стрелки) или в противоположных направлениях вращения
 - Двойной твизл не будет засчитан как два (2) продолжительных вращения по 360° каждый
 - Два (2) продолжительных вращения по 360° должны быть выполнены раздельно
 - Вращения должны начинаться до того, как фигуристы начнут пререкаться
 - Два (2) вращения должны быть завершены во время пересечения
 - Если первое вращение завершено до того, как фигуристы начали пересекаться, тогда требуется выполнение еще двух (2) вращений во время пересечения, чтобы получить уровень точки пересечения
 - Между двумя (2) вращениями НЕЛЬЗЯ использовать беговые шаги

- Для р1з разрешено использовать **только повороты на ход назад** и соединительные шаги
- Между двумя (2) вращениями может быть небольшая пауза для смены ноги, или направления вращения
- Каждое из вращений на 360° должно быть продолжительным. Например:
Пример 1: Каждое продолжительное вращение на 360° может состоять из твизла
Пример 2: ПНН чоктау / ЛВВ выкрук НЕ будут засчитаны как продолжительное вращение на 360° с заходом назад

Комбинированные Пересечения (где все фигуристы пересекаются в одно и то же время)

- Требуется только одно (1) вращение/поворот в точке пересечения, как описано выше в Требованиях/Замечаниях

ПРАВИЛЬНОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ТОЧКИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ

Точка пересечения для Пересечения Хлыстом

Все фигуристы должны пересекаться практически в одно время

- Вращение **должно начаться до того момента, как фигуристы пересекутся друг с другом** и вращение должно продолжаться во время пересечения
- Если вращение **еще не** началось до того как, как минимум, три (3) фигуриста уже пересеклись, тогда точка пересечения НЕ будет засчитана (см. рисунок ниже)

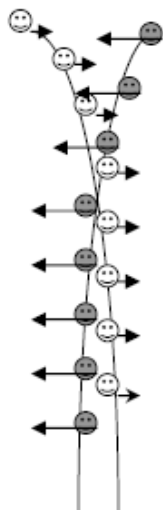
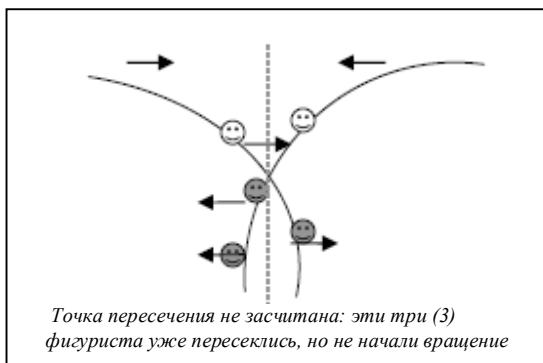
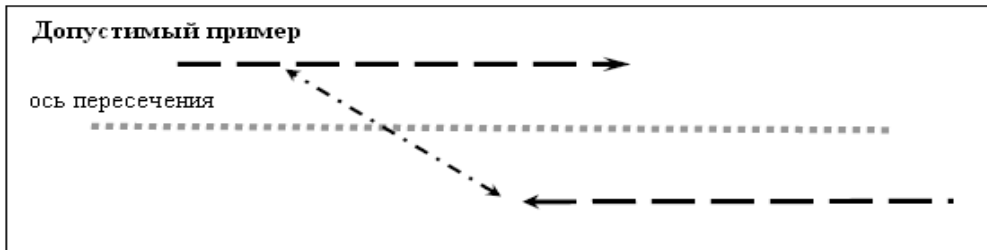


Рисунок: Хлыст – Точка Пересечения
Вращение правильно началось до точки пересечения, и шесть (6) фигуристов на быстрых концах (не больше чем по три (3) фигуриста с каждой стороны) могут пройти точку пересечения, завершая свое вращение. Снижения со стороны Технической Панели не будет.

Точка Пересечения в Угловом Пересечении

- Вращение должно выполняться по диагонали относительно оси пересечения. И должно продолжаться ДО ТЕХ ПОР, ПОКА фигуристы не пересекутся
- Первая часть вращения 360° должна начаться, когда фигуристы находятся, как минимум, за две (2) «дырки» от своего коридора. Вращение должно быть продолжительным в то время как фигуристы проходят в свои коридоры



Видимые ошибки Точки Пересечения:

- Вращение уже завершено, или еще не началось до того, как фигуристы прошли точку пересечения
 - Ошибка, которая привела к тому, что три (3) или более фигуриста не выполнили вращение
 - Столкновение, которое привело к тому, что три (3) или более фигуриста не выполнили вращение
 - Пауза во вращении(ях), допущенная тремя (3) или более фигуристами, которая бы облегчила прохождение фигуристов через коридоры
- Точка пересечения будет снижаться каждый раз на один (1) уровень, ЕСЛИ во вращении допущена видимая ошибка (причиной которой не является падение) тремя (3) или более фигуристами. И так до тех пор, пока нельзя будет присвоить никакого уровня
 - Точка Пересечения будет снижаться только один раз за каждую видимую ошибку

ПАДЕНИЯ

Снижения делаются только за падения и уровень Точки Пересечения не будет снижен только из-за падения(ий), если при этом остальные фигуристы не делают ошибок в Точке Пересечения

- Упавший во время вращения, фигурист, получит DED только за падение. Наказания за невыполненное вращение не будет
- Если другие фигуристы не смогли правильно выполнить вращения по причине стороннего падения, тогда точка пересечения не будет снижена

ОПИСАНИЕ ТРЕБОВАНИЙ К ЭЛЕМЕНТАМ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ЧЕРТАМ (Приложение С)

По требованиям к Элементам смотрите правило 905, параграфы 3 и 5 для Короткой Программы и правило 911 параграф 4 для Произвольной Программы

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Простые и Сложные Вариации)

- Дополнительные Черты будут засчитаны единожды за элемент
- Дополнительные Черты могут повторяться в одном элементе (*как указано в Технических Правилах*)
- Если Дополнительные Черты повторяются, то будет засчитана первая Дополнительная Черта, которая соответствует требованиям
- Некоторые вариации могут быть выполнены одновременно с другими. См. описание каждого элемента для специальных требований
- Команда должна получать снижения только за те вариации, которые учитываются при присвоении уровня. В случае, если выполняется две (2) простых вариации и одна (1) сложная вариация, только сложная вариация будет учитываться при присвоении уровня + DED за ошибки в этой сложной вариации

БЛОК

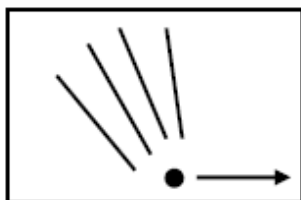
Частично элемент «блок» может быть выполнен без хвата, без снижения

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Простые и Сложные Вариации)

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Пивотинг (*как минимум, на 180°*), выполненный, как минимум, с двумя (2) поворотами любого уровня

- Пивотинг должен быть выполнен, как минимум, на 180° всеми линиями блока
- Пивотинг должен быть продолжительным и выполнен как единое движение
- Центр пивотинга может меняться от одного конца блока к другому
- При смене центра вращения от одного конца блока к другому, вращательное движение должно быть непрерывным
- Пивотинг начинается с входной дуги первого поворота и заканчивается, как только вращательное движение прекращено
- Все фигуристы должны покрыть, как минимум, 1/3 длины ледовой площадки, или сопоставимую длину



- Линии должны оставаться на близком расстоянии друг от друга, и быть параллельными настолько, насколько это возможно
 - Пивотинг должен исполняться только в одной (1) конфигурации блока
 - Смена конфигурации во время пивотинга завершит пивотинг
 - Пивотинг будет засчитан вне зависимости от того, выполняется он быстро или медленно
 - Медленный пивотинг будет отражен как минус в GOE
 - Должны быть выполнены любые два (2) поворота любого уровня
 - Оба поворота должны быть выполнены правильно
 - Нет определенных требований к продолжительности пивотинга или к покрытию ледовой площадки, которые должны быть соблюдены во время выполнения двух (2) поворотов
 - Во время пивотинга все фигуристы должны использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
- ##### 2. Одна (1) Смена Конфигурации (форма повторяется) выполненная по время, как минимум, одного (1) вращения/поворота на 180° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов)
- Нет определенной продолжительности времени, в течение которой конфигурация должна удерживаться
 - Конфигурация должны быть узнаваемой
 - Переход во вторую конфигурацию может осуществляться быстро или медленно
 - Вращение может быть выполнено на одной (1), либо двух (2) ногах
 - Необходимо использовать вращение, как минимум, на 180° . Использование соединительных шагов разрешено
 - Беговые шаги не разрешены во время смены конфигурации

- Соединительные шаги могут начать смену конфигурации, но вращение должно завершить смену конфигурации
- ИЛИ
- Вращение должно начать смену конфигурации и соединительные шаги могут завершить смену конфигурации

Например: Смена конфигурации, форма повторяется



СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Две (2) или более различных Конфигурации (как минимум, две (2) различные формы)

- Нет определенной продолжительности времени, в течение которой конфигурация должна удерживаться
- Конфигурация должны быть узнаваемой
- Смена конфигурации только в « блок без хвата» с сохранением той же формы не будет рассматриваться как различная конфигурация
- Должно быть две (2) различных конфигурации (формы)
 - Например: Блок из четырех (4) линий перестраивается в блок из трех (3) линий = Две (2) разные конфигурации

2. Пивотинг (минимум на 180°) выполненный во время серии из, как минимум, трех (3) различных поворотов, выполненных последовательно на одной (1) ноге, из выбора: крюк, выкрюк, скобка, твизл. Центр пивотинга должен меняться

- Пивотинг должен быть выполнен, как минимум, на 180°
- Пивотинг должен быть продолжительным и выполнен как единое движение
- При смене центра пивотинга от одного конца блока к другому, вращательное движение должно быть непрерывным
- Направление вращения пивотинга может быть по часовой стрелке, против часовой стрелки
- Во время пивотинга все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/дуги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
- Все три (3) поворота должны быть выполнены правильно
- Пивотинг начинается с входной дуги первого поворота серии из трех (3) различных поворотов
 - Полный пивотинг на одной (1) ноге должен быть выполнен, как минимум, на 180°, и должен быть завершен по окончании серии из трех (3) различных поворотов, выполняемых последовательно на одной (1) ноге
 - Блок может повернуться более, чем на 180° с помощью других шагов или поворотов, однако, серия из трех (3) различных поворотов, выполненных последовательно на одной ноге должна покрыть, как минимум, 180°
 - Пивотинг будет засчитан не зависимо от того, исполняется он медленно или быстро. Медленный пивотинг будет отражен как минус в GOE

Должны быть исполнены, как минимум, три (3) различных поворота на выбор из: крюк, выкрюк, скобка, твизл. Повороты должны быть выполнены последовательно на одной и той же ноге

- Разрешена одна (1) смена ребра между каждым из трех (3) поворотов для того чтобы начать дугу следующего поворота
- Нет определенных требований по покрытию ледовой площадки во время исполнения серии поворотов
- Можно выполнить больше поворотов, но они должны быть исполнены либо до, либо после серии поворотов. Дополнительные повороты могут быть любого уровня

Центр вращения должен меняться от одного конца блока к другому

- Центр вращения должен меняться от одного конца блока к другому во время серии из трех (3) различных поворотов
- Нет определенных требований к продолжительности пивотинга ни до, ни после смены центра вращения, но она должна быть отчетливо видна. Полный пивотинг должен быть, как минимум, 180°
- Пивотинг должен исполняться только в одной (1) конфигурации блока
 - Смена конфигурации завершит пивотинг
- Во время пивотинга блок должен продвигаться, как минимум, на 1/3 длины ледовой площадки, или сравнимую дистанцию

- Блок, который не покрыл требуемое расстояние ледовой площадки во время пивотинга, или не развернулся, как минимум, на 180° не будет засчитан как Сложная Вариация
 - Во время пивотинга линии блока могут быть смещены, или выстроены вровень
- 3. Одна (1) Смена Конфигурации (различная форма), выполненная во время вращения/поворота(ов), как минимум, на 360° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов)**
- Нет определенной продолжительности времени, в течение которой конфигурация должна удерживаться
 - Конфигурация должна быть узнаваемой
 - Во время Смены Конфигурации команда должна выполнить, как минимум, одно (1) вращение/поворот(ы) на 360°
 - Вращение/поворот(ы) должно быть продолжительным
 - Поворот(ы) на 360° может состоять из таких поворотов, как твизл, двойная тройка, или тройка/моухок
 - Вращение/поворот(ы) может быть выполнено на одной (1), либо двух (2) ногах
 - Во время смены конфигурации разрешены любые соединительные шаги, за исключением беговых шагов

КРУГ **ЧЕРТА – НЕТ**

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Простые и Сложные Вариации)

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ (минимум четыре (4) фигуриста в круге)

- 1. Одна (1) Смена Конфигурации, выполненная во время, как минимум, одного (1) вращения/поворота на 180° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов). Пример: Два (2) круга в Один (1) круг ИЛИ Один (1) круг в Два (2) круга ИЛИ Один (1) круг в Три (3) круга**
- Круги могут исполняться в любой последовательности
 - Может быть максимум три (3) круга (*только в произвольной программе*)
 - Нет определенных требований к продолжительности времени, в течение которого конфигурация должна удерживаться
 - Конфигурация должна быть узнаваемой
 - Два (2) круга могут быть отдельными двумя (2) кругами, или исполняться как круг в круге (в одном и то же, или противоположном направлении вращения)
Например: Два (2) круга могут исполняться рядом
 - Круги могут быть разного размера, но при этом в круге должно быть, как минимум, четыре (4) фигуриста, чтобы элемент круг был засчитан
 - Переход в следующую конфигурацию может быть выполнен быстро или медленно
 - Вращение/поворот, как минимум, на 180° должно быть выполнено обязательно
 - Вращения/поворот(ы) могут исполняться быстро, или медленно
 - Вращение на 180° может состоять из вращательного соединительного шага или поворота, например тройки или моухока, и т.д.
 - Вращение/поворот может быть выполнено на одной (1), либо двух (2) ногах. Это будет отражено в ГОЕ
 - Беговые шаги не разрешены во время смены конфигурации
 - Соединительные шаги могут начать смену конфигурации, но вращение должно завершить смену конфигурации
- ИЛИ**
- Вращение должно начать смену конфигурации и соединительные шаги могут завершить смену конфигурации
- 2. Смещение с использованием, в основном беговых шагов (в хвате, или без хвата, или обоими способами. Смещение, как минимум, на 1/4 длины ледовой площадки)**
- Смещение должно покрыть, как минимум, 1/4 длины ледовой площадки (или сравнимую дистанцию), чтобы быть засчитанным
 - Смещение должно быть продолжительным на протяжении 1/4 длины ледовой площадки
 - Дистанция смещения на 1/4 длины ледовой площадки будет замеряться от центра круга(ов) до начала смещения
 - Смещение может осуществляться по прямой линии, или по дуге
 - Смещение может выполняться в конфигурации один (1) круг, два (2) круга рядом, либо круг в круге
 - При смещении в конфигурации два (2) круга рядом, оба круга должны смещаться одновременно
 - Смещение не будет засчитано при конфигурации три (3) круга
 - Смещение на 1/4 длины ледовой площадки должно осуществляться в хвате, или без хвата, или обоими способами
 - Во время смещения все фигуристы должны использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время

- Если три (3) или более фигуриста не выполняют одинаковые повороты, соединительные шаги или беговые шаги одновременно с командой (с целью облегчить смещение), тогда смещение не будет засчитано
Пример не засчитанного смещения: Большая часть команды выполняет беговой шаг назад и три (3) или более фигуриста выполняют соединительный, или беговой шаг вперед для облегчения смещения
- Три (3) фигуриста могут допустить ошибку одновременно, или в разное время в течение смещения
- Если из-за динамики смещения, три (3) или более фигуриста не могут удерживаться на правильной ноге, или двигаться в правильном направлении, тогда такое смещение не будет засчитано
- Когда три (3) или более фигуриста не скользят при исполнении шагов во время смещения, но продолжают «шагать» в правильном направлении (вперед или назад), тогда это будет рассматриваться как помощь смещению. Смещение не будет засчитано
- Когда три (3) или более фигуриста преднамеренно делают шаг на ход вперед, или выполняют шаг/поворот, отличный от того, что делает остальная команда с целью облегчить смещение, тогда смещение не будет засчитано
- Фигуристы **должны** делать шаг вдоль круга. Если три (3) или более фигуриста делают шаг по большей части по направлению к центру круга (или по направлению от центра круга, в зависимости от их позиции), тогда смещение не будет засчитано. *См. рисунок для смещения без хвата, сложная вариация*
- Круг(и) должны вращаться при смещении. Если вращение круга замедлится во время смещения, то это отразится как минус в ГОЕ
 - Если вращение остановилось (для того, чтобы исполнить смену направления вращения) до того, как было преодолено необходимое расстояние, то смещение не будет засчитано

3. Смена направления вращения (не должна быть выполнена на одном месте)

- Смена направления вращения должна быть выполнена всеми фигуристами одновременно
 - При конфигурации два (2) круга, оба круга должны сменить направление вращения одновременно
 - Небольшие вариации/различия в соединительных шагах/поворотах/ребрах разрешены с целью смены направления вращения
- Остановка запрещена
 - Фигуристы должны сохранять скорость во время смены направления вращения
Пример: Если фигуристы выполняют смену направления вращения на месте, то она не будет засчитана
- Использование поворота любого уровня на 180° разрешено
 - При выполнении вращения/поворота, оно может быть выполнено на одной (1), либо двух (2) ногах. Это будет отражено как минус в ГОЕ
 - Вход на вращение/поворот может быть как на ход вперед, так и на ход назад
- Не обязательно сохранять ту же конфигурацию круга после смены направления вращения, если одновременно выполняется смена конфигурации (*только в произвольной программе*)
 - Смена направления вращения может выполняться между конфигурациями (*только в произвольной программе*)
 - Творческая форма круга разрешена как конфигурация (*только в произвольной программе*)
 - При смене направления вращения, конфигурация круга должна быть узнаваемой и должна удерживаться как до, так и после смены направления вращения. Круг может проворачиваться, как минимум, 90° до, либо после смены направления вращения, но только если при этом весь элемент круг проворачивается необходимые 360°
 - Чтобы элемент круг был засчитан, он должен проворачиваться, как минимум, 360°
- При выполнении смены направления вращения, фигуристы должны заметно сменить траекторию
 - Если траектория после смены направления вращения совпадает с траекторией до смены направления вращения, тогда будет считаться что смена направления вращения выполнена на месте и по этой причине не будет засчитана (См. рисунок в Сложных Вариациях)
- Смена направления вращения может быть выполнена по направлению к центру круга или из центра круга

4. Одно (1) движение произвольного катания (fm) (любого уровня), продолжительностью, как минимум, три (3) секунды

- Разрешено движение произвольного катания любого уровня
- Движение произвольного катания должно быть удержано, как минимум, на три (3) секунды
 - Движение произвольного катания должно быть выполнено на правильной дуге и/или в правильной позиции (см. Движения Произвольного Катания)
 - Если три (3) или более фигуриста допустят ошибку, то вариация не будет засчитана
- При выполнении движения произвольного катания (fm) форма не должна меняться
- Круг должен продолжать вращаться во время выполнения fm

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ (минимум шесть (6) фигуристов в круге)

1. Одна (1) Смена конфигурации выполненная во время, как минимум, одного (1) вращения/поворота(ов) на 360° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов) Пример: Переход из Двух (2) кругов в Один (1) круг ИЛИ Переход из Одного (1) круга в Два (2) круга

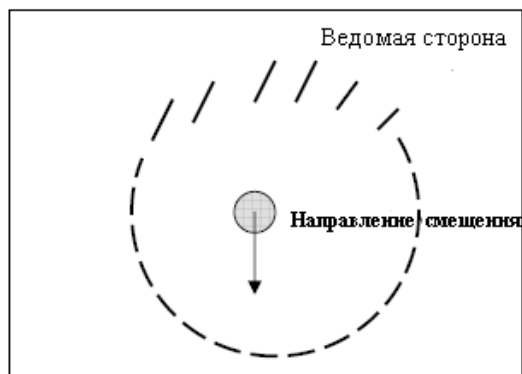
- Круги могут исполняться в любой последовательности
- Нет определенной продолжительности времени, в течение которой конфигурация должна удерживаться
- Конфигурация должна быть узнаваемой
 - Два (2) круга могут быть отдельными двумя (2) кругами, или исполняться как круг в круге (одно и то же, или противоположное направление вращения)
Например: Два (2) круга могут исполняться рядом
- Круги могут быть разного размера, но при этом в круге должно быть, по крайней мере, шесть (6) фигуристов, чтобы сложная вариация была засчитана
- Переход в следующую конфигурацию может быть выполнен быстро или медленно
- Одно вращение/поворот на 360° должно быть выполнено обязательно
 - Вращение/поворот(ы) может быть выполнено быстро, длительно, или медленно
 - Вращение на 360° может состоять из вращательных соединительных шагов, или поворотов
 - Вращение на 360° может быть выполнено на одной (1) ноге, либо на двух (2) ногах
 - Вращение на 360° может состоять из таких поворотов, как твизл, двойная тройка, или тройка/моухок
 - Вращение/поворот(ы) может быть выполнено на одной (1), либо двух (2) ногах. Это будет отражено в GOE
 - Вход во вращение/поворот может быть как на ход вперед, так и на ход назад.
- Соединительные шаги (кроме беговых шагов) разрешены во время смены конфигурации
 - Вращение/поворот на 360° может начать смену конфигурации и соединительные шаги (не беговые шаги) могут завершить смену конфигурации ИЛИ Соединительные шаги могут начать смену конфигурации, но тогда вращение/поворот должно завершить смену конфигурации

2. Смещение с поворотами и соединительными шагами (все фигуристы, находясь в хвате, должны одновременно двигаться в одном направлении скольжения, использовать одинаковые повороты и шаги, и сместиться, как минимум, на 1/4 длины ледовой площадки)

- Смещение должно покрыть, как минимум, 1/4 длины ледовой площадки (или сравнимую дистанцию), чтобы быть засчитанным
 - Смещение должно быть продолжительным на протяжении 1/4 длины ледовой площадки
 - Дистанция смещения на 1/4 длины ледовой площадки будет замеряться от центра круга(ов) до начала смещения
 - Смещение может осуществляться по прямой линии, или по дуге
- Смещение может выполняться в конфигурации один (1) круга, два (2) круга рядом, либо круг в круге
 - При смещении в конфигурации два (2) круга рядом, оба круга должны смещаться одновременно
 - Смещение не будет засчитано при конфигурации три (3) круга
- Смещение на 1/4 длины ледовой площадки должно осуществляться в хвате
 - Разрыв хвата (по любой причине) прервет смещение
- Во время смещения все фигуристы должны использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
 - Если три (3) или более фигуристы не выполняют одинаковые повороты, соединительные шаги, беговые шаги одновременно с командой (с целью облегчить смещение), тогда смещение не будет засчитано
Пример не засчитанного смещения: Большая часть команды выполняет беговой шаг назад и три (3) или более фигуристы выполняют шаг вперед, или беговой шаг вперед для облегчения смещения
 - Три (3) фигуристы могут допустить ошибку одновременно, или в разное время в течение смещения
 - Если из-за динамики смещения, три (3) или более фигуристы не могут удерживаться на правильной ноге, или двигаться в правильном направлении, тогда такое смещение не будет засчитано
 - Когда три (3) или более фигуристы не скользят при исполнении шагов во время смещения, но продолжают «шагать» в правильном направлении (вперед или назад), тогда это будет рассматриваться как помощь смещению. Смещение не будет засчитано
 - Когда три (3) или более фигуристы преднамеренно делают шаг на ход вперед, или выполняют шаг/поворот, отличный от того, что делает остальная команда с целью облегчить смещение, тогда смещение не будет засчитано
 - Фигуристы **должны** делать шаг вдоль круга. Если три (3) или более фигуристы делают шаг по большей части по направлению к центру круга (или по направлению от центра круга, в зависимости от их позиции), тогда смещение не будет засчитано. *См. рисунок для смещения без хвата, сложная вариация*
- Круг(и) должны вращаться при смещении. Если вращение круга замедлится во время смещения, то это отразится как минус в GOE
 - Если смещение и/или вращение остановилось (для того, чтобы исполнить смену направления вращения) до того, как было преодолено необходимое расстояние, то смещение не будет засчитано

- Повороты и соединительные шаги должны быть включены в смещение
 - Разрешено максимум два (2) беговых шага подряд
 - Необходимо выполнить, как минимум, два (2) поворота
 - Повороты должны быть выполнены на одной (1) ноге
- 3. Смещение с поворотами и соединительными шагами без хвата (все фигуристы, двигаясь без хвата, должны использовать одно направление скольжения/одинаковые повороты и шаги, исполняемые одновременно, и сместиться, как минимум, на 1/4 длины ледовой площадки)**
- Смещение должно покрыть, как минимум, 1/4 длины ледовой площадки (или сравнимую дистанцию), чтобы быть засчитанным
 - Смещение должно быть продолжительным на протяжении 1/4 длины ледовой площадки
 - Дистанция смещения на 1/4 длины ледовой площадки будет замеряться от центра круга(ов) до начала смещения
 - Смещение может осуществляться по прямой линии, или по дуге
- Смещение может выполняться в конфигурации один (1) круга, два (2) круга рядом, либо круг в круге
 - При смещении в конфигурации два (2) круга рядом, оба круга должны смещаться одновременно
 - Смещение не будет засчитано при конфигурации три (3) круга
- Смещение на 1/4 длины ледовой площадки должно осуществляться без хвата
 - Смещение может начаться когда фигуристы находятся в хвате, но расстояние, которое команда преодолела, находясь в хвате, не будет засчитано
 - Расстояние между фигуристами должно оставаться равным настолько, насколько это возможно. Неравное расстояние между фигуристами будет отражено как минус в GOE
- Во время смещения все фигуристы должны использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
 - Если три (3) или более фигуриста не выполняют одинаковые повороты, соединительные шаги, беговые шаги одновременно с командой (с целью облегчить смещение), тогда смещение не будет засчитано
 - Пример не засчитанного смещения: Большая часть команды выполняет беговой шаг назад и три (3) или более фигуриста выполняют шаг вперед, или беговой шаг вперед для облегчения смещения
 - Три (3) фигуриста могут допустить ошибку одновременно, или в разное время в течение смещения
 - Если из-за динамики смещения, три (3) или более фигуриста не могут удерживаться на правильной ноге, или двигаться в правильном направлении, тогда такое смещение не будет засчитано
 - Когда три (3) или более фигуриста не скользят при исполнении шагов во время смещения, но продолжают «шагать» в правильном направлении (вперед или назад), тогда это будет рассматриваться как помощь смещению. Смещение не будет засчитано
 - Когда три (3) или более фигуриста преднамеренно делают шаг на ход вперед, или выполняют шаг/поворот, отличный от того, что делает остальная команда с целью облегчить смещение, тогда смещение не будет засчитано
 - Фигуристы **должны** делать шаг вдоль круга. Если три (3) или более фигуриста делают шаг по большей части по направлению к центру круга (или по направлению от центра круга, в зависимости от их позиции), тогда смещение не будет засчитано. *См. рисунок ниже*
- Круг(и) должны вращаться при смещении. Если вращение круга замедлится во время смещения, то это отразится как минус в GOE
 - Если вращение остановилось (для того, чтобы исполнить смену направления вращения) до того, как было преодолено необходимое расстояние, то смещение не будет засчитано
- Повороты и соединительные шаги должны быть включены в смещение
 - Разрешено максимум два (2) беговых шага подряд
 - При использовании беговых шагов, должен быть баланс между беговыми шагами и поворотами/соединительными шагами
 - Исполнение более двух (2) беговых шагов подряд не разрешено и сложная вариация не будет засчитана
 - Необходимо выполнить, как минимум, два (2) поворота
 - Повороты должны быть выполнены на одной (1) ноге

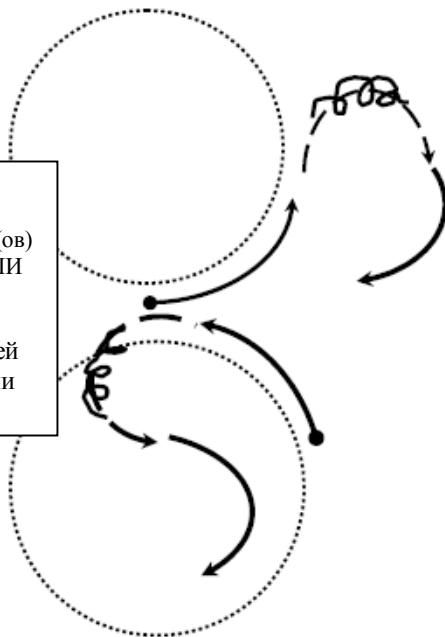
Рисунок: Пунктирная линия вдоль нижней части круга обозначает направление скольжения ботинка по кругу. Наклонные черты вдоль верхней части круга обозначают выполнения шага по направлению к центру круга



4. Смена Направления Вращения, выполненная во время вращения/поворота(ов), как минимум, на 360° с заходом спиной (вращение не должно быть выполнено на месте)

- Смена направления вращения должна быть выполнена всеми фигуристами одновременно
 - При конфигурации два (2) круга, оба круга должны сменить направление вращения одновременно
- Небольшие вариации/различия в соединительных шагах/поворотах/ребрах разрешены с целью смены направления вращения
- Остановка запрещена
 - Фигуристы должны сохранять свою скорость во время смены направления вращения
Пример: Если фигуристы выполняют смену направления вращения на месте, то она не будет засчитана
- Использование вращения/поворота(ов), как минимум, на 360° ~~или больше~~ с заходом спиной обязательно
 - Вращение/поворот(ы) на 360° или больше может быть выполнено как медленно на длинных дугах, так и быстро на более коротких дугах
 - Вращение/поворот(ы), как минимум, на 360° или больше должно быть продолжительным и в одном направлении вращения
 - Вращение на 360° или больше может состоять из вращательных соединительных шагов и/или поворотов
Например: два (2) поворота на 180° или твизл с оборотом на 360° или комбинация этих двух поворотов
 - При выполнении вращения/поворота, оно может быть выполнено на одной (1), либо двух (2) ногах. Это будет отражено как минус в GOE
 - Вход во вращение/поворот(ы) должен быть выполнен на ход назад
 - Разрешены маленькие подпрыжки
 - Разрешена смена ноги
 - Петля не будет засчитана как вращение на 360°
- Траектория, по которой должно быть выполнено вращение/поворот(ы), как минимум, на 360° с захода спиной, изображена на рисунке ниже
 - Фигуристы могут сменить ребро/ первоначальную траекторию движения, или сделать шаг перед выполнением вращения/поворота на 360°
 - Сложная вариация не будет засчитана, если будет выполнен шаг на ход вперед
- Не обязательно сохранять ту же конфигурацию круга после смены направления вращения, если одновременно выполняется смена конфигурации (*только в произвольной программе*)
 - Смена направления вращения может исполняться между конфигурациями (*только в произвольной программе*)
 - При смене направления вращения, конфигурация круга должна быть узнаваемой и должна удерживаться как до, так и после смены направления вращения. Круг может проворачиваться, как минимум, 90° до, либо после смены направления вращения, но только если при этом весь элемент круг проворачивается необходимые 360°
 - Творческая форма круга разрешена как конфигурация (*только в произвольной программе*)
 - Чтобы элемент круг был засчитан, он должен проворачиваться, как минимум, 360°
- При выполнении смены направления вращения фигуристы должны заметно сменить траекторию
 - Если траектория после смены направления вращения совпадает с траекторией до смены направления вращения, тогда будет считаться, что смена направления вращения выполнена на месте и, по этой причине не будет засчитана

Разъяснение:
Хотя бы часть вращения/поворота(ов) должна начинаться ИЛИ закончиться на выделенном пунктирной линией отрезке траектории движения.



Правильная траектория движения одного (1) фигуриста во время смены направления вращения: Фигурист меняет первоначальную траекторию и может вернуться на нее после смены направления вращения

Фигурист делает смену по направлению из круга

Правильная траектория одного (1) фигуриста во время смены направления вращения: Фигурист меняет первоначальную траекторию и может вернуться на нее после смены направления вращения

Фигурист делает смену по направлению к центру круга

- Смена направления вращения может быть выполнена по направлению к центру круга или из центра круга
- Хотя бы часть вращения/поворота(ов) должна начаться ИЛИ закончиться на выделенном пунктирной линией отрезке траектории движения

ПЕРЕСЕЧЕНИЯ

ЧЕРТА – Точка Пересечения

Точка Пересечения – См. Группы Сложности Черт

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Сложные Вариации)

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

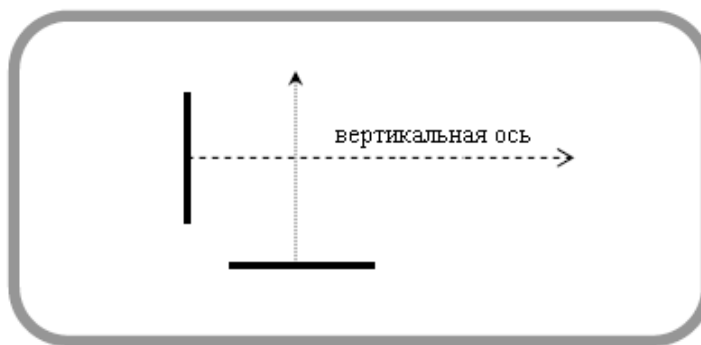
1. Подготовка и приближение, выполненные спиной ИЛИ заход пивотингом спиной во время фазы подготовки и приближения (скольжение спиной)

- В пересечении во время подготовки и приближения, расстояние между линиями может быть не больше чем 1/2 длины ледовой площадки (см. рисунки ниже)
- В коллапсирующих и комбинированных пересечениях с заходом пивотингом спиной, расстояние между разворачивающимися фигуристами может быть не больше чем 1/2 длины ледовой площадки (см. рисунок ниже)
- Все линии и все фигуристы должны быть в положении спиной друг к другу во время подготовки и приближения
- Если команда поворачивается/вращается во время фазы приближения, но фигуристы не пересекаются ни в одной из частей поворота(ов)/вращения(ий), тогда эти вращения/повороты не будут учитываться для определения уровня точки пересечения, но при этом сложная вариация подготовки спиной будет засчитана, при условии что вращение продолжительное
- Фигуристы могут скользить как ходом вперед, так и ходом назад
- Во время фазы подготовки фигуристы должны находиться в положении «спина к спине», как минимум, **четыре (4)** шага до начала фазы приближения
- *Фаза подготовки и приближения в положении «спина к спине», выполняемая без хвата:* Плечи должны оставаться в положении «спина к спине» и не перекручиваться в положение лицом вперед по направлению к точке пересечения. Плечи разрешается разворачивать по направлению к точке пересечения только если это необходимо для правильного выполнения поворота(ов)/вращения(ий)

Коллапсирующее Пересечение или Комбинированное Пересечение

Коллапсирующее Пересечение

- Все фигуристы должны участвовать в пересечении
- Во время коллапсирующего пересечения должно быть, как минимум, две (2) разных оси пересечения



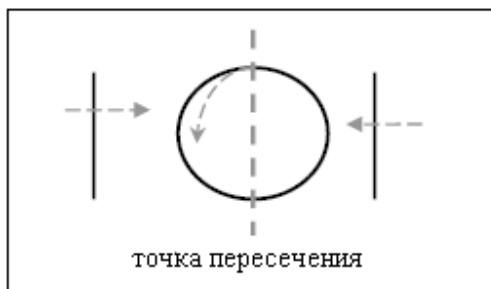
- Примеры: «L», Квадрат, Треугольник
- Линии должны быть равными настолько, насколько это возможно

Комбинированное Пересечение

- Пересечение, в котором комбинируется вращающийся элемент, такой как круг, или колесо с линией, или другим вращающимся элементом
- Элементы должны пересекаться друг с другом
- Все фигуристы должны участвовать в пересечении
- Точка пересечения для комбинированного пересечения определяется как зона, в которой большинство фигуристов прошли приблизительно 1/2 пути пересечения
- Все фигуристы могут пересекаться в разное время (как в коллапсирующем пересечении) ИЛИ все фигуристы могут пересекаться одновременно (как в других пересечениях)
- Все фигуристы должны выполнять одинаковые повороты/соединительные шаги в одно и то же время, в том числе, когда они проходят точку пересечения
- Линия должна состоять, как минимум, из пяти (5) фигуристов

- Круг должен состоять, как минимум, из четырех (4) фигуристов
- Колесо должно состоять, как минимум, из двух (2) спиц, по три (3) фигуриста в каждой спице ИЛИ, в случае если выполняется колесо, состоящее из одной (1) спицы, она должно состоять, как минимум, из пяти (5) фигуристов

Пример:

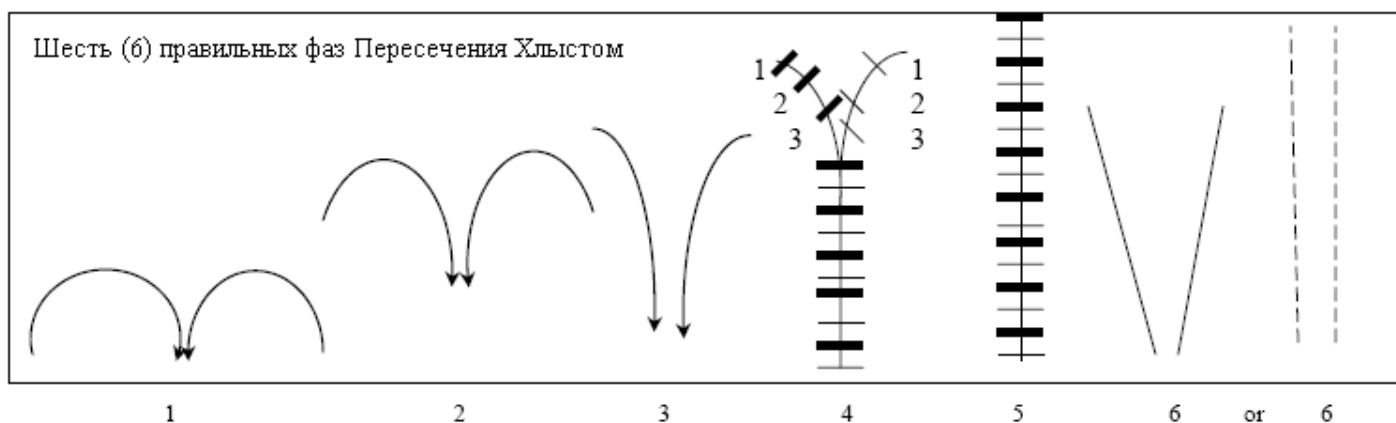
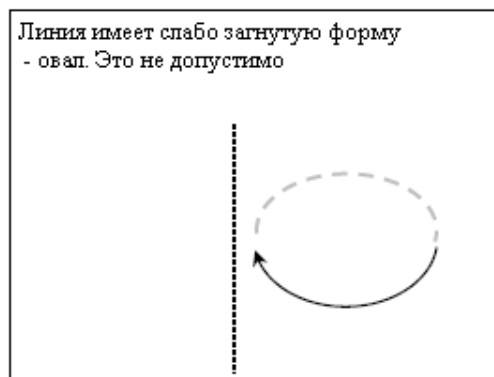
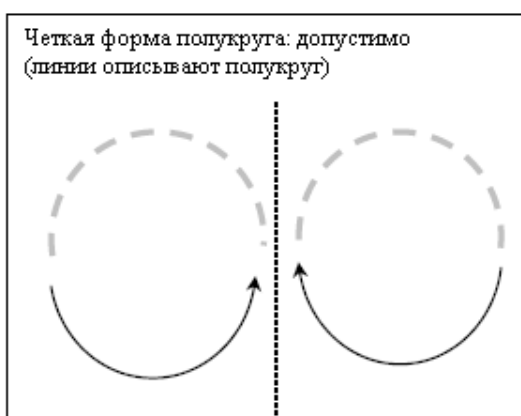


Пересечение Хлыстом

- Обе линии должны удерживать четкую форму полукруга непосредственно до точки пересечения
- Линии могут выпрямиться непосредственно в точке пересечения
- При выходе из пересечения, две (2) линии должны оказаться выпрямленными, либо в виде «V», либо в виде двух параллельных линий

Принцип Хлыста

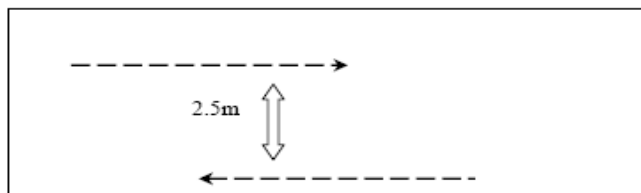
- Хлыст – это такое действие, которое заставляет фигуристов на быстрых концах каждой линии проходить точку пересечения на большой скорости и очень быстро
- Обе линии должны удерживать ЧЕТКУЮ форму полукруга до тех пор, пока заводящие фигуристы каждой линии не окажутся спиной друг к другу (см. рисунок ниже). Техническая Панель снизит уровень Пересечения Хлыстом на один (1), если одна (1) или обе линии не будут удерживать форму полукруга
- Из формы полукруга, линии должны непрерывно и постепенно выпрямляться до тех пор, пока не достигнут точки пересечения
- Сила действия хлыста будет отражена в GOE



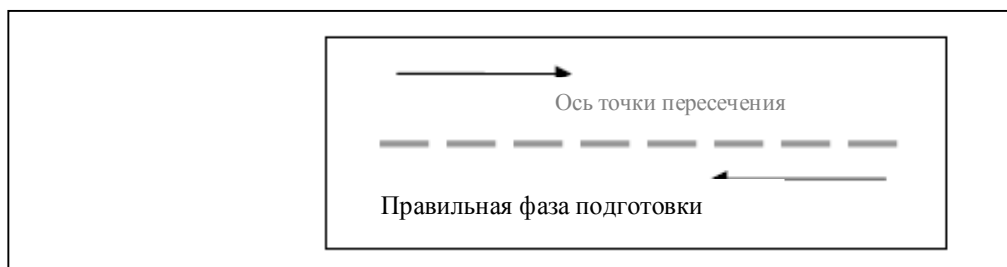
Угловое Пересечение

Подготовка

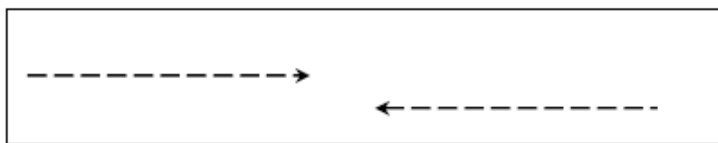
- Коридор между двумя (2) линиями должен быть узким. Чтобы угловое пересечение было засчитано, расстояние между линиями должно быть не больше 2,5 метров
- Во время фазы приближения линии должны оставаться параллельными «оси точки пересечения», тогда угловое пересечение будет засчитано. Если расстояние между двумя линиями не больше 2,5 метров, но при этом линии не совсем параллельны (угол разворота линий относительно друг друга меньше 45°), то угловое пересечение будет все равно засчитано



- Если расстояние между параллельными линиями больше 2,5 метров, то пересечение будет снижено на один (1) уровень.



Перед началом фазы приближения и перед началом самого пересечения, обе линии должны двигаться вдоль одной оси и по направлению друг к другу, на расстоянии не больше 2,5 метров друг от друга. (См. рисунок ниже)



Фаза Выхода (Угловое Пересечение)

- После прохождения точки пересечения, линия не должна продолжать двигаться в том же направлении, что и до прохождения точки пересечения (не важно, какого уровня точка пересечения исполняется)
- В фазе выхода из углового пересечения учитывается только форма пересечения, следующая за точкой пересечения
- Не обязательно продолжать двигаться по диагонали после выхода из пересечения
- Правильной формой выхода двух (2) линий из углового пересечения является две (2) линии

ОСНОВНОЕ

ФАЗА ВЫХОДА ДЛЯ ВСЕХ ПЕРЕСЕЧЕНИЙ

- Команда должна продолжать двигаться с той же скоростью после выхода из пересечения, удерживая правильную форму. Чтобы избежать снижения GOE, элемент должен быть правильно закончен перед тем, как команда остановится
- Все фазы пересечения (подготовка, приближение, точка пересечения, и выход) должны быть выполнены на хорошей скорости
- Команда должна сохранять форму во время фазы выхода

Примеры Правильных Форм для некоторых Пересечений:

Пересечение двумя (2) Параллельными Линиями

- Две (2) параллельные линии должны удерживать ту же форму двух (2) параллельных линии в фазе выхода из пересечения

Коллапсирующие Пересечения. Например: Треугольник, Квадрат, L и Другие Вариации

- Треугольник, Квадрат, L и другие вариации должны удерживать ту же форму в фазе выхода, что и в фазе приближения

Покрытие Ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

Коллапсирующее Пересечение (Квадрат, Треугольник, или другая вариация)

- Все фигуристы должны оставаться на расстоянии не больше 1/2 длины ледовой площадки во время подготовки и приближения

Угловое Пересечение

- Максимальное расстояние между линиями в угловом пересечении должно быть **не больше 1/2** длины ледовой площадки во время подготовки и приближения. Это расстояние должно измеряться по фигуристам на ближайших концах линий

Пример: Допустимое Расстояние для Углового Пересечения



ПЕРЕХОДЫ – ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

Переходы во все и из всех Пересечений ДОЛЖНЫ учитываться в GOE

ЛИНИЯ

ЧЕРТЫ – Нет

ЭЛЕМЕНТ ЛИНИЯ Требования/Замечания

- Находясь в линии, фигуристы могут использовать различные направления движения (вперед или назад), за исключением пивотинга
- Одна (1) Смена Конфигурации, выполнена во время одного (1) вращения/поворота на 180° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов). Например: Одна (1) линия в две (2) линии ИЛИ две (2) линии в одну (1) линию
- Пивотинг – в конфигурации Одна (1) линия, или Две (2) Параллельные Линии (Минимум на 180° и не больше 360°) с поворотами и соединительными шагами. Центр вращения не меняется.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Простые и Сложные Вариации)

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Две (2) взаимодействующие линии.

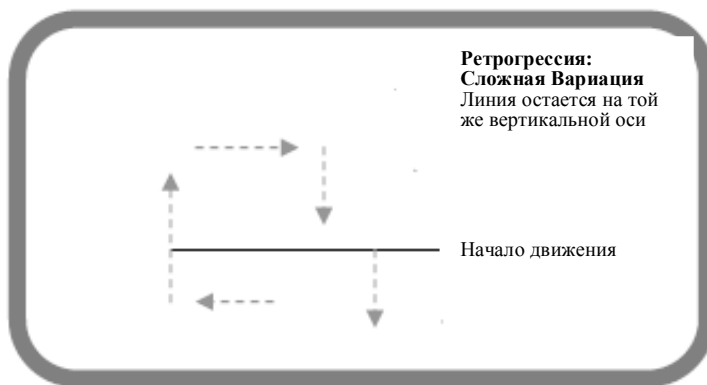
- См. определение «взаимодействующие»
- Расстояние между линиями должно быть не больше трех (3) метров
- Концы линий должны проходить близко друг к другу во время смены позиции, и расстояние между фигуристами на ближайших концах линий в момент, когда концы линий проходят мимо друг друга, должно быть не больше двух (2) метров.

2. Ретрогрессия (выполненная без остановки и в основном на беговых шагах, линия остается на той же вертикальной, горизонтальной или диагональной оси)

- См. определение «ретрогрессии»
- Допустимые конфигурации: одна (1) линия, либо две (2) линии
 - Если выполняется конфигурация две (2) линии, то расстояние между линиями должно быть не больше трех (3) метров
 - Обе линии должны совершать ретрогрессию одновременно
- Ретрогрессия может быть выполнена в любой части рисунка (см. рисунок ниже)
 - Линия(и) должна(ы) вернуться в позицию, близкую первоначальной
 - Нет определенных требований к продолжительности времени, или минимальному покрытию ледовой площадки во время ретрогрессии
 - Не должно быть остановки ни в одной из частей ретрогрессии (см. рисунок)

- Ретрогрессия должна быть узнаваемой
- Смена конфигурации разрешена во время ретрогрессии и будет засчитана как вариация, если соблюдены требования
- Линия(ии) должна(ы) оставаться параллельной(ыми) одной и той же оси во время ретрогрессии
- Линия(ии) не должна(ы) исполнять пивотинг во время ретрогрессии

Допустимая ретрогрессия:



3. Одна (1) Смена Конфигурации, выполненная во время одного (1) вращения/поворота на 180° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов) Пример: Одна (1) линия в две (2) линии ИЛИ две (2) линии в одну (1) линию

- Нет определенных требований к продолжительности времени, или минимальному покрытию ледовой площадки ни для одной (1) из форм
- Каждая форма должна быть узнаваемой
- При конфигурации две (2) линии, количество фигуристов в каждой из двух (2) отдельных линий должно быть равным настолько, насколько это возможно
- Две (2) отдельные линии могут быть, или могут не быть параллельными друг другу, если при этом они остаются на расстоянии трех (3) метров друг от друга
- Требуется выполнение вращения или поворота на 180°
- При использовании поворота, его правильное выполнение не обязательно
- Вращение может быть выполнено на одной (1) ноге, либо на двух (2) ногах
- Соединительные шаги разрешены (беговые шаги не разрешены)
 - Если беговой шаг исполняется до завершения перестроения в новую конфигурацию, тогда смена конфигурации не будет засчитана
 - Соединительные шаги могут начать смену конфигурации, но вращение должно завершить смену конфигурации
- ИЛИ
- Вращение должно начать смену конфигурации и соединительные шаги могут завершить смену конфигурации

4. Пивотинг – Одна (1) Линия или Две (2) Параллельных Линии (минимум на 180°) с поворотом и соединительными шагами. Центр вращения не меняется.

- Пивотинг должен быть выполнен, как минимум, на 180°
- Пивотинг должен быть продолжительным и выполнен как единое движение, без остановки
- Во время пивотинга все фигуристы должны использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
- Обе линии должны выполнять пивотинг одновременно
- Как минимум, два (2) поворота должны быть выполнены во время пивотинга. Повороты могут быть любого уровня
 - Повороты могут повторяться, или быть разными
 - Оба поворота должны быть выполнены правильно
- При использовании беговых шагов должно быть равномерное распределение беговых шагов и поворотов/соединительных шагов
 - Использование в основном беговых шагов не разрешено.
 - Разрешено только два (2) беговых шага подряд
- Во время пивотинга, все фигуристы (включая фигуриста(ов) на медленном конце) должны покрыть, как минимум, 1/2 длины ледовой площадки, или сравнимую дистанцию
- Смена конфигурации во время пивотинга не разрешена и завершит пивотинг

- Пивотинг будет засчитан вне зависимости от того, выполняется он быстро или медленно. Медленный пивотинг будет отражен как минус в GOE

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Пивотинг – Одна (1) Линия (как минимум, 180°) с поворотами и соединительными шагами. Центр вращения должен меняться.

- Пивотинг должен быть выполнен, как минимум, на 180°
 - Пивотинг должен быть продолжительным и выполнен как единое движение, без остановки
- Во время пивотинга все фигуристы должны использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
- Как минимум, два (2) поворота должны быть выполнены во время пивотинга
 - Повороты могут быть любого уровня
 - Повороты могут повторяться, или быть разными
 - Оба поворота должны быть выполнены правильно
- При использовании беговых шагов должно быть равномерное распределение беговых шагов и поворотов/соединительных шагов
 - Использование в основном беговых шагов не разрешено.
 - Разрешено только два (2) беговых шага подряд
- Во время пивотинга, все фигуристы (включая фигуриста(ов) на медленном конце) должны покрыть, как минимум, 1/2 длины ледовой площадки, или сравнимую дистанцию
- Центр вращения должен меняться от одного (1) конца линии к другому концу линии
 - При смене центра вращения от одного (1) конца линии к другому, вращательное движение должно быть непрерывным
- Смена конфигурации во время пивотинга не разрешена и завершит пивотинг
- Пивотинг будет засчитан вне зависимости от того, выполняется он быстро или медленно
 - Медленный пивотинг будет отражен как минус в GOE

2. Одна (1) Смена Конфигурации, выполненная во время, как минимум, одного (1) вращения/поворота(ов) на 360° (разрешены любые соединительные шаги, кроме беговых шагов) Пример: Одна (1) линия в две (2) линии ИЛИ две (2) линии в одну (1) линию.

- Нет определенных требований к продолжительности времени, или минимальному покрытию ледовой площадки ни для одной (1) из форм
- Каждая форма должна быть узнаваемой
- При конфигурации две (2) линии, количество фигуристов в каждой из двух (2) отдельных линий должно быть равным настолько, насколько это возможно
- Две (2) отдельные линии могут быть, или могут не быть параллельными друг другу, если они остаются на расстоянии 1/3 длины ледовой площадки друг от друга
- Во время Смены Конфигурации требуется исполнение вращения на 360° или поворота на 360°
- Поворот на 360° может состоять из вращательных соединительных шагов, или поворотов
 - Повороты могут быть следующими: поворот на 360° или два (2) последовательных поворота по 180°
- Вращение может быть выполнено на одной (1) ноге, либо на двух (2) ногах
- Соединительные шаги разрешены (беговые шаги не разрешены)
 - Соединительные шаги могут начать смену конфигурации, но вращение/поворот(ы) должно завершить смену конфигурации ИЛИ
 - Вращение/поворот(ы) должно начать смену конфигурации и соединительные шаги могут завершить смену конфигурации
- Если беговой шаг исполняется до завершения перестроения в новую конфигурацию, тогда смена конфигурации не будет засчитана

3. Ретрогрессия, выполненная без остановки с использованием поворотов и соединительных шагов. (Линия должна оставаться на той же вертикальной, горизонтальной или диагональной оси)

- См. определение «ретрогрессии»
- Все фигуристы должны выполнять ретрогрессию в одно и то же время
- Допустимые конфигурации: одна (1) линия, либо две (2) линии
 - Если выполняется конфигурация две (2) линии, то расстояние между линиями должно быть не больше трех (3) метров
 - Обе линии должны выполнять ретрогрессию одновременно
- Ретрогрессия может быть выполнена в любой части рисунка (см. рисунок ниже)
 - Линия(ии) должна(ы) вернуться в позицию, близкую первоначальной
 - Нет определенных требований к продолжительности времени, или минимальному покрытию ледовой площадки во время ретрогрессии

- Не должно быть остановки ни в одной из частей ретроградии (см. рисунок)
- Требуется выполнение, как минимум, двух (2) поворотов любого уровня
 - Повороты могут быть любого уровня
 - Повороты могут повторяться, или быть разными
 - Оба поворота должны быть выполнены правильно
- Разрешено только два (2) беговых шага подряд
- Ретроградия должна быть узнаваемой
- Смена конфигурации разрешена во время ретроградии, и будет засчитана как вариация, если соблюдены все требования
- Линия(и) должна(ы) оставаться параллельной(ыми) одной и той же оси во время ретроградии
- Линия(и) не должна(ы) исполнять пивотинг во время ретроградии

Группа Сложности 4

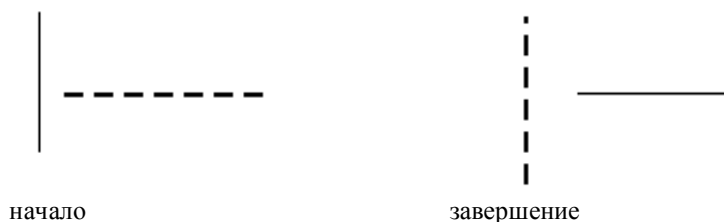
Взаимодействующие и одновременно Вращающиеся линии (необходимо включить, как минимум, два (2) поворота любого уровня и соединительные шаги). Во время взаимодействия и вращения, линии должны покрыть всю ледовую площадку, или сравнимую дистанцию. (Используя одинаковые повороты в одно и то же время, двигаясь в одинаковом направлении движения, используя одинаковые дуги)

- Линии должны меняться местами во время вращения
 - Началом взаимодействующих и вращающихся линий считается момент, когда линии находятся под углом примерно 90° друг к другу, а окончанием считается момент, когда линии поменяли свое расположение и больше не находятся под углом примерно 90° друг к другу, или когда линии перестраиваются в другой элемент
- Покрытие ледовой площадки и продолжительность вращения начнут отсчитываться с того момента, когда «Т» или «L» будет легко узнаваема и линии будут находиться под углом 90° друг к другу

Пример смены расположения:

Одна линия начинает свое движение как одна (1) часть «Т» или «L» формы, и затем, после вращения и смены позиции, должна закончить свое движение как другая часть (отличная от первой)

Пример: Правильное начало и правильное завершение «Т» формы



- Обе линии должны одновременно вращаться и менять позицию
 - Отсчет вращения начнется с того момента, когда «Т» или «L» форма будет легко узнаваема
 - Обе линии должны вращаться одновременно
 - Линии должны вращаться всё время (быстро или медленно)
 - Во время вращения линии должны проходить мимо друг друга под углом 90°
 - Обе линии должны проворачиваться, как минимум, 180°
 - Центр вращения должен меняться от одного (1) конца линии к другому концу линии
 - При смене центра вращения от одного (1) конца линии к другому, вращательное движение должно быть непрерывным
- Во время пивотинга должны быть выполнены, как минимум, два (2) поворота любого уровня и соединительные шаги
 - Повороты могут быть любого уровня
 - Повороты могут повторяться, или быть разными
 - Оба поворота должны быть выполнены правильно
- При использовании беговых шагов, должно быть равномерное распределение беговых шагов и поворотов/соединительных шагов
- Использование в основном беговых шагов не разрешено
- Разрешено только два (2) беговых шага подряд
- Во время взаимодействующих и вращающихся линий все фигуристы должны использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
 - Небольшие различия в соединительных шагах допускаются только в том случае, когда необходимо сделать смену направления вращения (по часовой стрелке или против часовой стрелки) при исполнении поворотов/соединительных шагов в зеркальном рисунке

Покрытие Ледовой Площадки

- Все фигуристы, выполняя элемент «линия», должны покрыть, как минимум, всю длину ледовой площадки, или сопоставимую дистанцию
- Линии должны быть на расстоянии не более трех (3) метров друг от друга во время взаимодействия и вращения
- В момент, когда один (1) конец линии проходит мимо конца противоположной линии, расстояние между двумя (2) ближайшими фигуристами может быть не более двух (2) метров

ДВИЖЕНИЯ ПО ПОЛЯНЕ

ЧЕРТЫ – Движения Произвольного Катания

Одно (1) из движений произвольного катания должно быть Спиралью, и может быть выполнено в любой последовательности:

- Разрешен любой тип спирали
- Пример: Спираль, Спираль 135°, Спираль со сменой ребра, и Вариация Спирали – все это является Спиралью

Должны быть выполнены три (3) различных Движения Произвольного Катания

Например:

- Только один (1) тип Инна Бауэр из Группы Сложности 3 может исполняться в MF
- Только один (1) тип Кораблика из Группы Сложности 3 может исполняться в MF
- Только одна (1) Спираль Вперед может исполняться
- Только одна (1) Спираль Назад может исполняться
- Только одна (1) Вариация Спирали Вперед может исполняться
- Только одна (1) Вариация Спирали Назад может исполняться
- Только одна (1) Спираль Вперед со сменой ребра может исполняться
- Только одна (1) Спираль Назад со сменой ребра может исполняться
- Только один (1) Бильманн Вперед может исполняться
- Только один (1) Бильманн Назад может исполняться
- Только одна (1) Спираль 135° Вперед может исполняться
- Только одна (1) Спираль 135° Назад может исполняться
- Только одна (1) Спираль Вперед с двумя (2) сменами ребра может исполняться
- Только одна (1) Спираль Назад с двумя (2) сменами ребра может исполняться
- Только одна (1) Шарлотта может исполняться

Пример 1: (НЕ разрешено)

- Наружный Кораблик + Внутренний Кораблик + Наружная Инна Бауэр
(Причина: нет спирали)

Пример 2: (Разрешено)

- Наружная Спираль Вперед + Наружная Спираль Назад + Спираль Вперед со сменой ребра

Пример 3: (НЕ разрешено)

- Наружный Кораблик + Наружная Инна Бауэр + Наружная Инна Бауэр со сменой ребра
(Причина: нет спирали (одно (1) fm ДОЛЖНО быть спиралью) и только одна (1) Инна Бауэр разрешена)

Пример 4: (НЕ Разрешено)

- Наружная Инна Бауэр и Наружный Кораблик + Наружный Кораблик + Спираль с двумя (2) сменами ребра

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Сложные и Простые Вариации)

Каждая вариация для Движений по Поляне должна выполняться отдельно

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Три (3) Конфигурации

- Каждое движение произвольного катания должно быть выполнено в своей конфигурации, тогда оно будет засчитано
- Первая конфигурация, в которой выполняется движение произвольного катания, будет учитываться при присвоении простой вариации
- Одна из форм может повторяться. Две (2) одинаковые формы не могут выполняться друг за другом
- Не важно, сколько фигуристов меняет позицию для перехода в новую форму

2. Одно (1) движение произвольного катания частично выполняется без хвата

- Движение произвольного катания может начаться в хвате
- Все фигуристы должны высвободить хват одновременно и удержать правильную позицию на ребре
- Нет определенных требований по продолжительности времени, на которое хват должен быть выпущен, если техническая панель может легко распознать позицию без хвата
- Фигуристы могут вновь схватиться до окончания движения произвольного катания, или они могут завершить движение произвольного катания без хвата

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Три (3) Различные Конфигурации (каждое движение произвольного катания должно выполняться в отличной конфигурации)

- См. Блок, Сложные Вариации, определение «различный»
- Каждое движение произвольного катания должно быть выполнено в различной конфигурации для того, чтобы вариация была засчитана
- Первая конфигурация, в которой выполняется движение произвольного катания, будет учитываться будет учитываться при присвоении сложной вариации

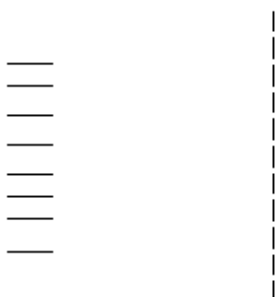
Пример 1: Считаются различными конфигурациями



Пример 2: Считаются различными конфигурациями



Пример 3: Считаются различными конфигурациями

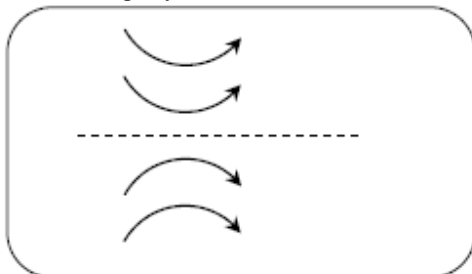


2. Одно (1) движение произвольного катания выполняется без хвата (строго индивидуально с сохранением одной формы)

- Движение произвольного катания должно начинаться и заканчиваться без хвата
- Во время выполнения движения произвольного катания без хвата, должна сохраняться та же конфигурация
- Конфигурация без хвата должна удерживаться, как минимум, в течение трех (3) секунд

3. Одно (1) движение выполняется в Зеркальном Рисунке (только в Произвольной Программе)

- См. определение Зеркального Рисунка
- Количество фигуристов с каждой стороны должно быть равным настолько, насколько это возможно
- Фигуристы должны оставаться в пределах, максимум, 1/2 длины ледовой площадки
- Разрешается использовать Зеркальный Рисунок только один (1) раз
- При использовании зеркального рисунка, конфигурацией будет считаться та конфигурация, которая выполняется с одной (1) стороны «зеркала». См. рисунок ниже.



Конфигурацией/формой
считается
конфигурация две (2)
линии

4. Смена Конфигурации во время одного (1) движения произвольного катания

- Движение произвольного катания должно начаться в одной (1) конфигурации и должно продолжаться до тех пор, пока новая форма не будет отчетливо видна
- Нет определенных требований к продолжительности времени, которое должна удерживаться конфигурация
- Конфигурация должна быть узнаваема
- Смена конфигурации во время одного (1) движения произвольного катания может быть выполнена без хвата, но в этом случае, как сложная вариация будет засчитана только смена конфигурации во время одного (1) движения произвольного катания

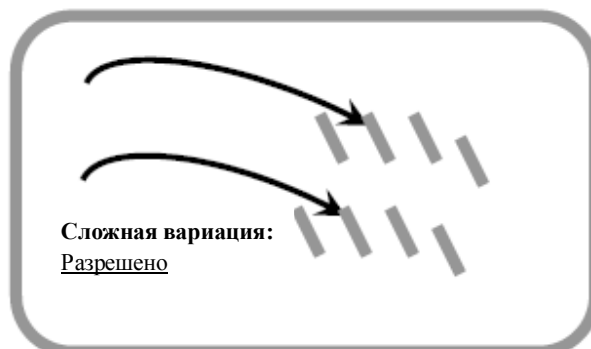
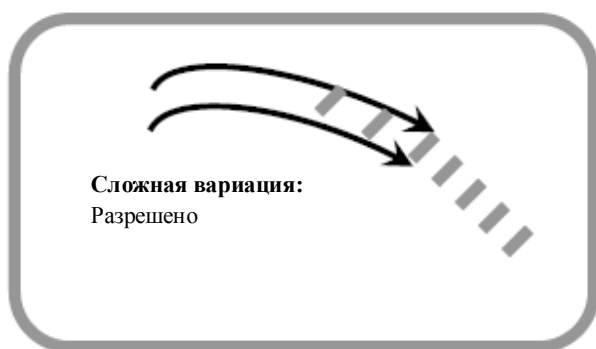
Произвольная Программа:

Пример №1:

- fm №1 выполняется в четырех (4) линиях + fm №2 начинается в четырех (4) линиях и меняется в две (2) линии + fm №3 выполняется в пяти (5) линиях
- Этот пример соответствует следующим требованиям: Смена конфигурации во время одного (1) движения произвольного катания

Пример №2:

- fm №1 начинается в двух (2) линиях и меняется в три (3) линии + fm №2 выполняется в трех (3) линиях + fm №3 выполняется в четырех (4) линиях
- Этот пример соответствует следующим требованиям: Три (3) различных конфигурации и Смена конфигурации во время одного (1) fm



ДВИЖЕНИЯ В ИЗОЛЯЦИИ

ЧЕРТЫ – Движения Произвольного Катания и/или Элементы Произвольного Катания

Движения Произвольного Катания/Элементы Произвольного Катания – См. Группы Сложности Черты для Произвольной Программы Юниоров и Сеньоров

Элементы произвольного катания (или движения произвольного катания), исполняемые оставшимися фигуристами (не для уровня):

- Оставшиеся фигуристы могут выполнять одинаковые, или разные элементы произвольного катания (или движения произвольного катания)

- Эти элементы/движения произвольного катания могут исполняться как в определенной конфигурации, так и индивидуально
- Элементы/движения произвольного катания должны исполняться примерно в одно и то же время

ПРИСВОЕНИЕ УРОВНЯ ЭЛЕМЕНТАМ/ДВИЖЕНИЯМ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ В ДВИЖЕНИЯХ В ИЗОЛЯЦИИ

- Если команда стремится достичь уровня МІ2 и МІ3, но элементы/движения произвольного катания выполнены с ошибками, то МІ будет присвоен тот уровень, которому соответствует количество фигуристов, пар, или групповых поддержек, правильно выполнивших элементы/движения произвольного катания
- Как только будет достигнут минимальный уровень МІ1, техническая панель начнет снижать уровень элементов/движений произвольного катания в соответствии с допущенными ошибками
 - Если уровень элементов/движений произвольного катания был снижен до минимального значения, и фигуристы продолжают допускать ошибки, тогда элемент Движения в Изоляции не будет засчитан

ПРИСВОЕНИЕ УРОВНЯ ЭЛЕМЕНТУ ДВИЖЕНИЯ В ИЗОЛЯЦИИ

- Если команда пытается достичь МІ1 и МІ2, то оставшиеся фигуристы (исполняющие элементы/движения произвольного катания не на уровень), не должны стоять/останавливаться или быть статичными во время элемента ни до, ни после исполнения своих элементов/движений произвольного катания
 - Если команда пытается достичь МІ1 или МІ2, то оставшиеся фигуристы **могут** исполнять элементы/движения произвольного катания любого уровня
 - Если оставшиеся фигуристы будут статичны во время исполнения Движений в Изоляции, то элемент МІ будет снижен на один (1) уровень
- Если команда пытается достичь МІ3, то **ВСЕ оставшиеся фигуристы должны выполнять** другие элементы/движения произвольного катания того же уровня, даже если эти элементы/движения произвольного катания не будут учитываться при определении уровня МІ
- У Сеньоров
 - Оставшиеся фигуристы должны исполнять другие элементы фигурного катания того же уровня, что и элементы произвольного катания, исполняемые для уровня
- У Юниоров
 - Если фигуристы выполняют элемент произвольного катания для уровня, тогда остальные фигуристы должны исполнять другой элемент произвольного катания того же уровня
 - Если фигуристы выполняют движение произвольного катания для уровня, тогда остальные фигуристы должны исполнять другое движение произвольного катания того же уровня
- Если оставшиеся фигуристы исполняют элементы/движения произвольного катания другого уровня, тогда элемент МІ будет снижен на один (1) уровень

Примеры правильного исполнения МІ:

- Три (3) групповые поддержки, которые одновременно скользят и вращаются: будет присвоен уровень МІ3 + fe3, ЕСЛИ оставшиеся фигуристы выполняют, например, прыжок в либелу
- Парные элементы разрешены в МІ, но только если эти Парные Элементы указаны в Группам Сложности для Парных Элементов. (Примечание: В группах сложности нет такого элемента, как Парное Движения по Поляне)

ПАДЕНИЯ

- Снижения делаются только за падения. Элементы/движения произвольного катания не будут снижаться по причине падения(ий)
- Если один (1) фигурист падает во время исполнения элементов/движений произвольного катания в МІ2 или МІ3, и это падение не повлияло на других фигуристов, то уровень МІ будет определяться по количеству фигуристов, правильно выполнивших элементы/движения произвольного катания, плюс DED за падение
- Если один (1) фигурист падает во время исполнения элементов/движений произвольного катания, и другие фигуристы допускают ошибку в элементах/движениях произвольного катания по причине этого падения, то уровень МІ будет определяться по количеству фигуристов, правильно выполнивших элементы/движения произвольного катания, плюс DED за падение
- Если один (1) фигурист падает до начала исполнения элементов/движений произвольного катания, и по этой причине не может выполнить элементы/движения произвольного катания, тогда уровень МІ будет определяться по количеству фигуристов, правильно выполнивших элементы/движения произвольного катания, плюс DED за падение

ДОРОЖКА ШАГОВ БЕЗ ХВАТА (NHSS)

ЧЕРТА - Дорожка Шагов

Дорожка Шагов: См. Группу Сложности Черт

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Простые и Сложные Вариации)

*Будет засчитано, максимум, два (2) движения тела (разрешено выполнять больше двух (2) движений тела)

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Одно (1) Движение Тела (на двух (2) ногах, или во время остановки)

- См. правило 903, параграф 5 (b)
- Движение тела должно быть выполнено во время дорожки шагов, на двух (2) ногах, или во время остановки, короткого движения произвольного катания, или соединительного шага
- Движение тела не может выполняться как первое, или последнее движение Дорожки Шагов без Хвата (далее – NHSS)
 - Если движение тела осуществляется во время соединительных шагов, которые исполняются как первая или последняя часть дорожки шагов, то это движение тела не будет засчитано

2. Ретрогрессия без остановки

- См. определение Ретрогрессии
- Ретрогрессия должна быть выполнена без остановки или паузы
- Может быть частью дорожки шагов
 - Дорожка шагов должна оставаться сбалансированной во время ретрогрессии
- Все фигуристы должны выполнять ретрогрессию одновременно
- Нет определенных требований к продолжительности времени, или минимальному покрытию льда для ретрогрессии
- Ретрогрессия должна быть легко узнаваема
- Движение тела может выполняться во время ретрогрессии, и будет засчитано
- После ретрогрессии фигуристы должны вернуться на первоначальную ось NHSS
- Команда должна быстро менять направление движения. Во время ретрогрессии разрешается двигаться вдоль оси, параллельной короткому борту
- Движение команды вдоль оси, параллельной короткому борту, должно быть коротким настолько, насколько это возможно
- Если команда продвинулась на слишком большое расстояние вдоль оси, параллельной короткому борту, и при этом рисунок NHSS значительно изменился, тогда команда получит DED3 за неправильный рисунок
- Во время выполнения ретрогрессии без остановки, фигуристы должны оставаться рядом со своей первоначальной осью движения
- Не разрешено смещать элемент NHSS поперек первоначальной оси

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Одно (1) Движение Тела, выполненное на одной (1) ноге (может быть выполнено во время поворота/соединительного шага, или во время скольжения)

- См. правило 903 параграф 5 (b)
- Движение тела должно быть выполнено во время дорожки шагов, без полной остановки
Например: во время короткого движения произвольного катания, или соединительного шага
- Небольшое снижение скорости не будет считаться полной остановкой
- Движения тела должны быть выполнены на одной (1) ноге
- Движение тела не может быть исполнено как первое или последнее движение NHSS
 - Если движение тела осуществляется во время соединительных шагов, которые исполняются как первая или последняя часть дорожки шагов, то это движение тела не будет засчитано

2. Одно (1) Движение Тела, выполненное на одной (1) ноге и во время поворота (на входной дуге, во время поворота, или на выходной дуге)

- Одно (1) движение тела должно быть выполнено во время поворота, и на одной (1) ноге
- Движение тела на одной (1) ноге разрешено выполнять во время поворота любого уровня
- Движение тела не может быть исполнено как первое или последнее движение NHSS
 - Движение тела будет засчитано, если оно выполнено во время первого или последнего поворота дорожки шагов

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

ЧЕРТЫ – Группа Сложности Парного Элемента

Парный Элемент – См. Группы Сложности Черт/Движений Произвольного Катания и Элементов Произвольного Катания

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ - Нет

ЭЛЕМЕНТ ВРАЩЕНИЕ

ЧЕРТЫ – Группа Сложности Вращения

Вращение – См. Группы Сложности Черт

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ - Нет

ЭЛЕМЕНТ СПИРАЛЬ

ЧЕРТЫ – Движения Произвольного Катания

Элемент Спираль – См. Группы Сложности Черт

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ- Нет

- Требуется одна (1) спираль
- Свободная нога должна быть полностью вытянута на уровне бедра или выше (включая коленку и ступню свободной ноги)
- Спираль с согнутой свободной ногой не разрешена и не будет засчитана (см. список движений произвольного катания)
- Разрешен любой рисунок, кроме зеркального
- Позиция спирали должна быть удержана в течении, как минимум, трех (3) секунд
- Фигуристы могут быть в хвате, или без хвата
- Смена конфигурации разрешена
- Фигуристы не должны меняться местами друг с другом
- Если выполняется спираль со сменой ребра, то все фигуристы должны находиться на одинаковом ребре в одно и то же время, и выполнять смену ребра одновременно

ЭЛЕМЕНТ ДОРОЖКА ШАГОВ (для Элемента Дорожка Шагов в Блоке и в Круге)

Элемент Дорожка Шагов в Блоке и в Круге: См. Группу Сложности Черт для требований к Дорожке Шагов

Элемент Дорожка Шагов в Блоке (BSS)

- Все фигуристы должны выполнять одинаковые шаги/повороты/ребра в одно и то же время
- Дорожка шагов должна выполняться в хвате, где это возможно (в соответствии с поворотами)
- Фигуристы должны использовать одинаковый хват в одно и то же время
- Команда должна показывать хват после каждого поворота, где это возможно
 - Два (2) или более поворота на 360° или вращательных соединительных шага (по часовой стрелке, против часовой стрелки, или в обоих направлениях), выполненные последовательно не требуют демонстрации хвата между поворотами, но фигуристы должны сохранять расстояние, позволяющее им схватиться
- Например: при выполнении двух твизлов подряд не нужно показывать хват между этими двумя (2) поворотами
- Элемент не должен быть похожим на элемент NHSS
- Разрешена смена конфигурации, но это не будет учитываться при присвоении уровня, или в GOE
- Разрешено выполнение пивотинга, но это не будет учитываться при присвоении уровня, или в GOE
- Элемент BSS должен покрыть, **как минимум, 2/3 длины ледовой площадки, или сравнимую дистанцию** во время дорожки шагов
 - Отсчет покрытия ледовой площадки начнется с первой дуги первого поворота и закончится с выполнением двух (2) беговых шагов подряд

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ – Нет

Элемент Дорожка Шагов в Круге (CSS)

- Дорожка Шагов должна быть выполнена в конфигурации один (1) круг
- Все фигуристы должны выполнять одинаковые шаги/повороты/ребра в одно и то же время
- Дорожка шагов может исполняться с хватом, или без хвата
 - Если дорожка шагов выполняется в хвате, то хват должен быть одинаковым у всех фигуристов в одно и то же время
- Конфигурация один (1) круг не должна меняться
- Смещение не разрешено
 - Элемент CSS должен покрыть, **как минимум, 240° круга, или сравнимую дистанцию** во время дорожки шагов

- Отсчет покрытия ледовой площадки начнется с первой дуги первого поворота и закончится с выполнением двух (2) беговых шагов подряд
- Круг не должен превышать 1/3 длины ледовой площадки
- Использование Зеркального Рисунка не разрешено

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ – Нет

КОЛЕСО

ЧЕРТЫ – Нет

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ (Простые и Сложные Вариации)

ПРОСТЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Смена направления вращения, выполненная без остановки

- Смена направления вращения должна быть выполнена всеми фигуристами одновременно
- Если исполняются два (2) отдельных колеса рядом друг с другом, то оба колеса должны сменить направление вращения одновременно
- Во время смены направления вращения, фигуристы могут выполнять в одно и то же время различные соединительные шаги/движения произвольного катания/вращение на 180°/поворот
- Остановка запрещена
 - Фигуристы должны сохранять свою скорость во время смены направления вращения
Пример: Если фигуристы выполняют смену направления вращения на месте, то она не будет засчитана
- Использование вращения /поворота любого уровня на 180° разрешено, но не обязательно
 - При выполнении вращения/поворота, оно может быть выполнено на одной (1), либо двух (2) ногах. Это будет отражено как минус в GOE
 - Вход на вращение/поворот может быть как на ход вперед, так и на ход назад
- Вращение /поворот на 180° должны выполняться по траектории, согласно рисунку для сложной вариации смены направления вращения (*пунктирная линия*)
 - Фигуристы могут сменить ребро/первоначальную траекторию движения перед выполнением вращения/поворота на 180°
- Не обязательно сохранять ту же конфигурацию колеса после смены направления вращения, если одновременно выполняется смена конфигурации (*только в произвольной программе*)
 - Смена направления вращения может выполняться между формами (*только в произвольной программе*)
 - При смене направления вращения, конфигурация колеса должна быть узнаваемой и должна удерживаться как до, так и после смены направления вращения. Колесо может проворачиваться, как минимум, 90° до, либо после смены направления вращения, но только если при этом весь элемент колесо проворачивается необходимые 360°
 - Чтобы элемент колесо был засчитан, колесо должно проворачиваться, как минимум, 360°
- При выполнении смены направления вращения фигуристы должны заметно сменить траекторию
- Если траектория после смены направления вращения совпадает с траекторией до смены направления вращения, тогда будет считаться что смена направления вращения выполнена на месте и по этой причине не будет засчитана (См. рисунок в Сложных Вариациях)
- Смена направления вращения может быть выполнена по направлению к центру колеса или из центра колеса
- Хотя бы часть вращения/поворота(ов) должна начинаться ИЛИ закончиться на траектории, указанной пунктирной линией на рисунке для сложной вариации смены направления вращения

2. Смещение с использованием в основном беговых шагов

- Смещение должно покрыть, как минимум, 1/4 длины ледовой площадки (или сравнимую дистанцию), чтобы быть засчитанным
 - Смещение должно быть продолжительным на протяжении 1/4 длины ледовой площадки
 - Дистанция смещения на 1/4 длины ледовой площадки будет замеряться от центра колес(а) до начала смещения
 - Смещение может осуществляться по прямой линии, или по дуге
- Смещение может выполняться в конфигурации одно (1) колесо, или два (2) колеса
 - При смещении в конфигурации два (2) колеса рядом, оба колеса должны смещаться одновременно, и на требуемую дистанцию
- Во время смещения все фигуристы должны использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
 - Если три (3) или более фигуриста не выполняют одинаковые повороты, соединительные шаги или беговые шаги одновременно с командой (с целью облегчить смещение), тогда смещение не будет засчитано
Пример не засчитанного смещения: Большая часть команды выполняет моухок и три (3) или более фигуриста выполняют шассе вперед для облегчения смещения. Три (3) фигуриста могут допустить ошибку единовременно, или в разное время в течение смещения
 - Если из-за динамики смещения, три (3) или более фигуриста не могут удерживаться на правильной ноге, или двигаться в правильном направлении, тогда такое смещение не будет засчитано

- Когда три (3) или более фигуриста преднамеренно делают шаг на ход вперед, или выполняют шаг/поворот, отличный от того, что делает остальная команда с целью облегчить смещение, тогда смещение не будет засчитано.
- Фигуристы должны делать шаг вдоль дуги смещения. Если три (3) или более фигуриста делают шаг по большей части по направлению к центру колеса (или по направлению от центра колеса, в зависимости от их позиции), тогда смещение не будет засчитано. (См. фото ниже)
- Некоторые соединительные шаги могут быть включены, но по большей части нужно использовать беговые шаги
- Колесо(а) должно(ы) вращаться при смещении. Если вращение колеса замедлится во время смещения, то это отразится как минус в GOE
 - Если смещение и/или вращение остановилось (для того, чтобы исполнить смену направления вращения) до того, как было преодолено необходимое расстояние, то смещение не будет засчитано

3. Одно (1) движение Произвольного катания (fm) (любого уровня) продолжительностью, как минимум, три (3) секунды

- Разрешено движение произвольного катания любого уровня
- Движение произвольного катания должно быть удержано, как минимум, на три (3) секунды
 - Движение произвольного катания должно быть выполнено на правильной дуге и/или в правильной позиции (см. Движения Произвольного Катания)
 - Если три (3) или более фигуриста допустят ошибку, тогда вариация не будет засчитана (пример ошибок: неправильная позиция, неправильное ребро, движение произвольного катания не удержано в течение трех (3) секунд)
- При выполнении движения произвольного катания (fm) должна сохраняться та же конфигурация
- Колесо должно продолжать вращаться во время выполнения fm

СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

1. Смена Направления Вращения, выполненная во время вращения/поворота(ов), как минимум, на 360° с заходом спиной (вращение не должно быть выполнено на месте)

- Смена направления вращения должна быть выполнена всеми фигуристами одновременно
 - При конфигурации два (2) колеса, оба колеса должны сменить направление вращения одновременно
- Фигуристы могут выполнять в одно и то же время различные вращения/поворот(ы), как минимум, на 360°
- Остановка не разрешена
 - Фигуристы должны сохранять свою скорость во время смены направления вращения
 - Пример: Если фигуристы выполняют смену направления вращения на месте, то она не будет засчитана
- Использование вращения/поворота(ов), как минимум, на 360° с заходом спиной обязательно
 - Вращение/поворот(ы), как минимум, на 360° с заходом спиной может быть выполнено как медленно на длинных дугах, так и быстро на более коротких дугах
 - Вращение/поворот(ы), как минимум, на 360° должно быть продолжительным и выполненным в одном направлении вращения
 - Вращение, как минимум, на 360° может состоять из вращательных соединительных шагов и/или поворотов
 - Например: два (2) поворота на 180° или твизл с оборотом на 360° или комбинация этих двух поворотов
 - При выполнении вращения/поворота, оно может быть выполнено на одной (1), либо двух (2) ногах. Это будет отражено как минус в GOE
 - Вход во вращение/поворот(ы) должен быть выполнен на ход назад
 - Разрешены маленькие подпрыжки
 - Разрешена смена ноги
 - Петля не будет засчитана как вращение на 360°
- Траектория, по которой должно быть выполнено вращение/поворот(ы) на 360° с захода спиной, изображена на рисунке ниже (пунктирная линия)
 - Фигуристы могут сменить ребро (на ход назад) первоначальную траекторию движения перед выполнением вращения/поворота, как минимум, на 360°
- Не обязательно сохранять ту же конфигурацию колеса после смены направления вращения, если одновременно выполняется смена конфигурации (*только в произвольной программе*)
 - Смена направления вращения может исполняться между формами (*только в произвольной программе*)
 - Чтобы элемент колесо был засчитан, колесо должно проворачиваться, как минимум, 360°
 - При смене направления вращения, конфигурация колеса должна быть узнаваемой и должна удерживаться как до, так и после смены направления вращения. Колесо может проворачиваться, как минимум, 90° до, либо после смены направления вращения, но только если при этом весь элемент колесо проворачивается необходимые 360°
- При выполнении смены направления вращения фигуристы должны заметно сменить траекторию
 - Если траектория после смены направления вращения совпадает с траекторией до смены направления вращения, тогда будет считаться что смена направления вращения выполнена на месте и по этой причине не будет засчитана (см. Рисунки ниже)

2. Смещение с поворотами и соединительными шагами (Все фигуристы должны одновременно двигаться в одном направлении и исполнять одинаковые повороты и соединительные шаги. Колесо должно сместиться, как минимум, на 1/4 длины ледовой площадки).

- Смещение должно покрыть, как минимум, 1/4 длины ледовой площадки (или сравнимую дистанцию), чтобы быть засчитанным
 - Смещение должно быть продолжительным на протяжении 1/4 длины ледовой площадки
 - Дистанция смещения на 1/4 длины ледовой площадки будет замеряться от центра колес(а) до начала смещения
 - Смещение может осуществляться по прямой линии, или по дуге
- Смещение может выполняться в конфигурации одно (1) колесо, или два (2) колеса
 - При смещении в конфигурации два (2) колеса рядом, оба колеса должны смещаться одновременно
- Во время смещения все фигуристы должны использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
 - Если три (3) или более фигуриста не выполняют одинаковые повороты, соединительные шаги, беговые шаги одновременно с командой (с целью облегчить смещение), тогда смещение не будет засчитано
Пример не засчитанного смещения: Большая часть команды выполняет беговой шаг назад и три (3) или более фигуриста выполняют шаг вперед, или беговой шаг вперед для облегчения смещения
- Во время смещения лезвия фигуристов должны быть практически параллельны дуговому рисунку смещения
 - Если три (3) или более фигуристов (в одно, либо в разное время) не двигаются вдоль дуги смещения, тогда смещение не будет засчитано (см. фото ниже)
 - Три (3) фигуриста могут допустить ошибку одновременно, или в разное время в течение смещения
 - Если из-за динамики смещения, три (3) или более фигуриста не могут удерживаться на правильной ноге, или двигаться в правильном направлении, тогда такое смещение не будет засчитано
 - Когда три (3) или более фигуриста преднамеренно делают шаг на ход вперед, или выполняют шаг/поворот, отличный от того, что делает остальная команда с целью облегчить смещение, тогда смещение не будет засчитано
 - Фигуристы должны делать шаг вдоль дуги смещения. Если три (3) или более фигуриста делают шаг по большей части по направлению к центру колеса (или по направлению от центра колеса, в зависимости от их позиции), тогда смещение не будет засчитано. (См. фото ниже)
- Колесо(а) должно(ы) вращаться при смещении. Если вращение колес(а) замедлится во время смещения, то это отразится как минус в GOE
 - Если смещение и/или вращение остановилось (для того, чтобы исполнить смену направления вращения) до того, как было преодолено необходимое расстояние, то смещение не будет засчитано
- Повороты и соединительные шаги должны быть включены в смещение
 - При использовании беговых шагов, должен быть баланс беговых шагов и поворотов/соединительных шагов
 - Разрешено максимум два (2) беговых шага подряд
 - Исполнение более двух (2) беговых шагов подряд не разрешены и такое смещение не будет засчитано, как сложная вариация
 - Необходимо выполнить, как минимум, два (2) поворота
 - Повороты должны быть выполнены на одной (1) ноге

Пример: Неправильное Смещение

1/2 колеса движется по дуге смещения, а вторая 1/2 движется по прямой оси

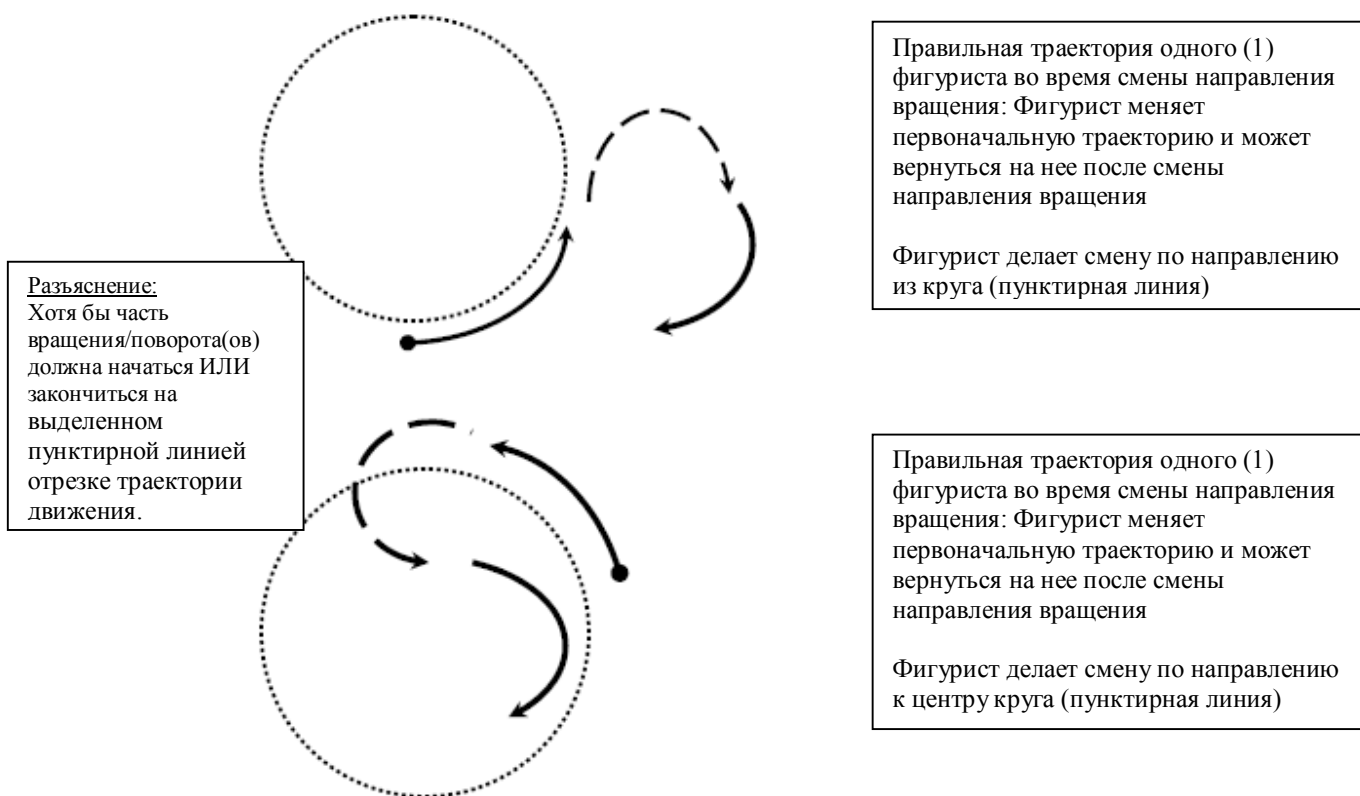


3. Две (2) или более Разные Конфигурации

- Нет определенной продолжительности времени, в течение которой конфигурация должна удерживаться
- Смена конфигурации должна быть выполнена без остановки
- Каждая конфигурация должна быть узнаваемой
- Для того чтобы колесо было засчитано, в каждой спице должно быть, как минимум, по три (3) фигуриста
- Несколько колес могут быть исполнены как одна из конфигураций
 - Разрешено максимум три (3) колеса
- Одной из конфигураций может быть творческая модификация базовой формы колеса
 - При использовании творческой модификации, круг(и) или спица(ы) должны быть соединены
 - Базовая форма колеса + творческая формация той же базовой формы колеса не будут считаться разными конфигурациями
- Вариация базовой формы колеса определяется как разновидность базовой формы колеса, где фигуристы присоединены к колесу, или к спице и вращаются вокруг центра колеса. Фигуристы, ближайшие к точке вращения могут сцепляться, или не сцепляться в центре колеса, или его вариациях.
- Базовые формы колеса:
 - Колесо из двух (2) параллельных линий.
 - Колесо, состоящее из одной (1) спицы, из двух (2) (или «S»-образное колесо), из трех (3), из четырех (4) , или из пяти (5) спиц.
 - Замкнутое колесо из двух (2) спиц

Смена Направления Вращения (Простая и Сложная Вариации)

При выполнении смены направления вращения фигуристы должны заметно сменить траекторию (трек, путь). Если траектория после смены направления вращения совпадает с траекторией до смены направления вращения, тогда будет считаться что смена направления вращения выполнена на месте и по этой причине не будет засчитана



Элементы в Синхронном Катании (Приложение D)

Базовые Стоимости Уровней элементов определяются суммированием Групп Сложности Элементов и Групп Сложности Черт. Каждый элемент/конфигурация в синхронном катании принадлежит к определенной Группе Сложности Элементов, которая может содержать Дополнительные Черты, индивидуальные для каждого элемента. Дополнительные Черты могут повысить уровень сложности элементов.

Черты: Группа Сложности Черты Дорожка Шагов может быть добавлена к некоторым элементам для повышения уровня сложности этого элемента

Дополнительными Чертами являются те черты, которые могут становиться частью Групп Сложности некоторых Элементов и Дорожки Шагов, и могут повысить их уровень сложности. *Существует два (2) вида Дополнительных Черт для элементов, которые могут использоваться для повышения уровня сложности элемента.*

Дополнительные Черты будут определяться Техническим Специалистом и оцениваться Судьями, как часть GOE

Примеры Дополнительных Черт: движение тела, смена конфигурации, смена направления вращения, пивотинг, смещение, и т.д.

БЛОК		
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	B1	2.5
L2	B2	3.0
L3	B3	4.0
L4	B4	5.2

КРУГ		
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	C1	2.5
L2	C2	3.0
L3	C3	4.0
L4	C4	5.2

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ			
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	ЧЕРТА ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	I1	-	1.3
L2	I1	pi1	1.7
	I2	-	
L3	I1	pi2	2.0
	I2	pi1	
	I3	-	
L4	I1	pi3	2.5
	I2	pi2	
	I3	pi1	
	I4	-	
L5	I2	pi3	3.0
	I3	pi2	
	I4	pi1	
L6	I3	pi3	4.0
	I4	pi2	
L7	I4	pi3	5.2

ЛИНИЯ		
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	L1	2.5
L2	L2	3.0
L3	L3	4.0
L4	L4	5.2

ДВИЖЕНИЯ ПО ПОЛЯНЕ – КОРОТКАЯ И ПРОИЗВОЛЬНАЯ ПРОГРАММЫ			
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ fm	ЧЕРТЫ (см. таблицу ниже для комбинаций движений произвольного катания в произвольной программе)	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	MF1	fmL1	1.2
L2	MF1	fmL2	1.4
	MF2	fmL1	
L3	MF1	fmL3	1.6
	MF2	fmL2	
	MF3	fmL1	
L4	MF1	fmL4	2.0
	MF2	fmL3	
	MF3	fmL2	
	MF4	fmL1	
L5	MF1	fmL5	2.5
	MF2	fmL4	
	MF3	fmL3	
	MF4	fmL2	
L6	MF2	fmL5	3.0
	MF3	fmL4	
	MF4	fmL3	
L7	MF3	fmL5	4.0
	MF4	fmL4	
L8	MF4	fmL5	5.2

КОМБИНАЦИИ движений произвольного катания для Произвольной Программы	
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ движений произвольного катания
Нет уровня	- + - + - + -
fmL1	fm1/fm2/fm3 + - + -
	fm1+ fm1/fm2+ -
fmL2	fm1+ fm1 + fm1
	fm1+ fm1+ fm2/fm3
	fm1 + fm3 + -
	fm2 + fm2/fm3 + -
fmL3	fm1+ fm2 + fm2
	fm1 + fm3 + fm3
	fm1 + fm2 + fm3
	fm2 + fm2 + fm2
	fm3 + fm3 + -
fmL4	fm2 + fm2 + fm3
	fm2 + fm3 + fm3
fmL5	fm3 + fm3 + fm3

- означает, нет уровня

ДВИЖЕНИЯ В ИЗОЛЯЦИИ			
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ fm / fe	ЧЕРТА	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	MI1	fm1	1.2
L2	MI1	fe1 or fm2	1.6
	MI2	fm1	
L3	MI1	fe2 or fm3	2.0
	MI2	fe1 or fm2	
	MI3	fm1	
L4	MI1	fe3	2.5
	MI2	fe2 or fm3	
	MI3	fe1 or fm2	
L5	MI2	fe3	3.0
	MI3	fe2 or fm3	
	MI4	fe1	
L6	MI3	fe3	4.0
	MI4	fe2	
L7	MI4	fe3	5.2

fm = Движения Произвольного Катания

fe = Элементы Произвольного Катания

ДОРОЖКА ШАГОВ БЕЗ ХВАТА			
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	ЧЕРТА ДОРОЖКА ШАГОВ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	NHSS1	-	1.6
L2	NHSS1	s1	1.9
	NHSS2	-	
L3	NHSS1	s2	2.3
	NHSS2	s1	
	NHSS3	-	
L4	NHSS1	s3	2.8
	NHSS2	s2	
	NHSS3	s1	
L5	NHSS1	S4	3.5
	NHSS2	s3	
	NHSS3	s2	
L6	NHSS2	s4	4.2
	NHSS3	s3	
L7	NHSS3	s4	5.2

ВРАЩЕНИЕ			
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА НЕТ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	Sp1	--	2.5
L2	Sp2	--	3.0
L3	Sp3	--	4.0

ЭЛЕМЕНТ СПИРАЛЬ (Короткая программа Юниоров)			
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА НЕТ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	SE1	--	1.2
L2	SE2	--	1.7
L3	SE3	--	2.2

ДОРОЖКА ШАГОВ В БЛОКЕ		
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	BSS1	1.2
L2	BSS2	1.6
L3	BSS3	2.0
L4	BSS4	2.5

ДОРОЖКА ШАГОВ В КРУГЕ		
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	CSS1	1.2
L2	CSS2	1.6
L3	CSS3	2.0
L4	CSS4	2.5

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ			
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА НЕТ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	Pa1	--	2.5
L2	Pa2	--	3.0
L3	Pa3	--	4.0

КОЛЕСО		
УРОВНИ	ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ
L1	W1	2.5
L2	W2	3.0
L3	W3	4.0
L4	W4	5.2

Шкала Стоимости (SOV) Элементов Синхронного Катания (Приложение Е)

<i>БЛОК, КРУГ</i>	---	--	-	БАЗА	+	++	+++
УРОВЕНЬ 1	1.5	1.0	0.5	2.5	0.5	1.0	1.5
УРОВЕНЬ 2	1.5	1.0	0.5	3.0	0.5	1.0	1.5
УРОВЕНЬ 3	2.0	1.4	0.7	4.0	0.7	1.4	2.0
УРОВЕНЬ 4	3.0	2.0	1.0	5.2	1.0	2.0	3.0

<i>ПЕРЕСЕЧЕНИЕ</i>	---	--	-	БАЗА	+	++	+++
УРОВЕНЬ 1	1.0	0.6	0.3	1.3	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 2	1.0	0.6	0.3	1.7	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 3	1.0	0.6	0.3	2.0	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 4	1.0	0.6	0.3	2.5	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 5	1.5	1.0	0.5	3.0	0.5	1.0	1.5
УРОВЕНЬ 6	2.0	1.4	0.7	4.0	0.7	1.4	2.0
УРОВЕНЬ 7	3.0	2.0	1.0	5.2	1.0	2.0	3.0

<i>ЛИНИЯ, КОЛЕСО</i>	---	--	-	БАЗА	+	++	+++
УРОВЕНЬ 1	1.0	0.6	0.3	2.5	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 2	1.5	1.0	0.5	3.0	0.5	1.0	1.5
УРОВЕНЬ 3	2.0	1.4	0.7	4.0	0.7	1.4	2.0
УРОВЕНЬ 4	3.0	2.0	1.0	5.2	1.0	2.0	3.0

<i>ДОРОЖКА ШАГОВ БЕЗ ХВАТА</i>	---	--	-	БАЗА	+	++	+++
УРОВЕНЬ 1	0.6	0.4	0.2	1.6	0.2	0.4	0.6
УРОВЕНЬ 2	1.0	0.6	0.3	1.9	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 3	1.5	1.0	0.5	2.3	0.5	1.0	1.5
УРОВЕНЬ 4	2.0	1.4	0.7	2.8	0.7	1.4	2.0
УРОВЕНЬ 5	2.0	1.4	0.7	3.5	0.7	1.4	2.0
УРОВЕНЬ 6	3.0	2.0	1.0	4.2	1.0	2.0	3.0
УРОВЕНЬ 7	3.0	2.0	1.0	5.2	1.0	2.0	3.0

<i>ДВИЖЕНИЯ ПО ПОЛЯНЕ</i>	---	--	-	БАЗА	+	++	+++
УРОВЕНЬ 1	0.3	0.2	0.1	1.2	0.1	0.2	0.3
УРОВЕНЬ 2	0.3	0.2	0.1	1.4	0.1	0.2	0.3
УРОВЕНЬ 3	0.6	0.4	0.2	1.6	0.2	0.4	0.6
УРОВЕНЬ 4	1.0	0.6	0.3	2.0	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 5	1.0	0.6	0.3	2.5	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 6	1.5	1.0	0.5	3.0	0.5	1.0	1.5
УРОВЕНЬ 7	2.0	1.4	0.7	4.0	0.7	1.4	2.0
УРОВЕНЬ 8	3.0	2.0	1.0	5.2	1.0	2.0	3.0

<i>ДВИЖЕНИЯ В ИЗОЛЯЦИИ</i>	---	--	-	БАЗА	+	++	+++
УРОВЕНЬ 1	0.6	0.4	0.2	1.2	0.2	0.4	0.6
УРОВЕНЬ 2	1.0	0.6	0.3	1.6	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 3	1.0	0.6	0.3	2.0	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 4	1.0	0.6	0.3	2.5	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 5	1.5	1.0	0.5	3.0	0.5	1.0	1.5
УРОВЕНЬ 6	2.0	1.4	0.7	4.0	0.7	1.4	2.0
УРОВЕНЬ 7	3.0	2.0	1.0	5.2	1.0	2.0	3.0

<i>ЭЛЕМЕНТ СПИРАЛЬ</i>	---	--	-	БАЗА	+	++	+++
УРОВЕНЬ 1	1.0	0.6	0.3	1.2	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 2	1.5	1.0	0.5	1.7	0.5	1.0	1.5
УРОВЕНЬ 3	2.0	1.4	0.7	2.2	0.7	1.4	2.0

<i>ВРАЩЕНИЕ, ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ</i>	---	--	-	БАЗА	+	++	+++
УРОВЕНЬ 1	1.0	0.6	0.3	2.5	0.3	0.6	1.0
УРОВЕНЬ 2	1.5	1.0	0.5	3.0	0.5	1.0	1.5
УРОВЕНЬ 3	2.0	1.4	0.7	4.0	0.7	1.4	2.0

<i>ЭЛЕМЕНТ ДОРОЖКА ШАГОВ В КРУГЕ И В БЛОКЕ</i>	---	--	-	БАЗА	+	++	+++
BSS или CSS 1	0.3	0.2	0.1	1.2	0.1	0.2	0.3
BSS или CSS 2	0.6	0.4	0.2	1.6	0.2	0.4	0.6
BSS или CSS 3	1.0	0.6	0.3	2.0	0.3	0.6	1.0
BSS или CSS 4	1.0	0.6	0.3	2.5	0.3	0.6	1.0