

II. ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ПО СИНХРОННОМУ КАТАНИЮ

А. Основное

Правило 900-901 (зарезервированы)

Правило 902

Определение конька и одежды

1. Лезвия коньков для фигурного катания, используемых для соревнований, должны быть заточены таким образом, чтобы между двумя ребрами образовывался вогнутый желоб без изменения ширины конька между двумя ребрами. Однако небольшое заострение или сужение лезвия разрешается

2. На Чемпионатах Мира ИСУ по Синхронному Катанию, Чемпионатах Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/ Кубках Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров, и на всех Международных Соревнованиях по Синхронному Катанию, одежда участников должна быть скромной, благородной и подходящей для спортивных соревнований, не кричащей или театральной по замыслу. Одежда, однако, может отражать характер выбранной музыки:

- a) Одежда не должна создавать впечатление чрезмерной для спортивных соревнований обнаженности;
- b) Девушки могут носить юбки, комбинезоны или брюки. Юбки девушек не должны быть ниже середины икры из соображений безопасности;
- c) Мужчины должны носить брюки; трико не разрешены;
- d) Одежда и макияж не должны быть театрализованными, и не должны выделять какого-либо Фигуриста;
- e) Головные аксессуары должны быть сведены к минимуму. Любые украшения, прикрепленные к одежде или голове должны быть крепко закреплены, во избежание падения во время соревнований. Использование реквизита на льду, или в руках запрещено.
- f) Использование одежды, или макияжа, не отвечающих перечисленным требованиям, приведет к снижению. Съем будет сделан с Итоговой Оценки.

Правило 903 Термины в Синхронном Катании

1. Основные Термины

а) Дополнительные Черты

Этот термин используется для описания технического содержания, которое увеличивает сложность элемента внутри определенной Группы Сложности. Дополнительные Черты это компоненты, которые могут стать частью Группы Сложности Элемента, а также Дорожки Шагов. Некоторые Дополнительные Черты являются обязательными для Короткой Программы. Дополнительные черты не обязательны для Произвольной Программы.

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

Дополнительные Черты для каждого элемента будут ежегодно обновляться и публиковаться в Коммюнике ИСУ.

б) Ось

Ось - это вымышленная линия (линии), которая разделяет ледовую площадку (вдоль длинного борта, вдоль короткого борта, по диагонали и т.д.). Поворот(ы) или рисунок(ки) выполняются вдоль оси.

в) Ось Точки Пересечения.

Это ось, где Фигуристы пересекаются/проходят мимо друг друга.

д) Конфигурация (Форма)

Конфигурация - это расстановка и/или форма элемента. Под Расстановкой понимается то, как фигуристы находятся по отношению друг к другу. Под Формой понимается число линий в элементе (например, для Блока, или Колеса и т.д.).

е) Группы Сложности Элементов

Все элементы в Синхронном Катании разделены на группы сложности на основании количества включенных Дополнительных Черт. Технический Комитет по Синхронному Катанию каждый год, или каждые два года будет выпускать новый список Групп Сложности Элементов, который будет публиковаться в Коммюнике ИСУ.

ф) Элемент

Элемент - это то, из чего состоят Короткая и Произвольная программы в Синхронном Катании. Элементы разделены на группы сложности.

г) Падение

Падение определяется как потеря фигуристом контроля над своим движением, в результате которой большая часть массы тела спортсмена оказывается на льду, поддерживаемая любой частью тела отличной от лезвий конька, а именно, кистью руки (кистями рук), коленом (коленями), спиной, ягодницей (ягодицами), или любой частью руки.

h) Черты

Этот термин используется для описания технического содержания элемента, которое помогает повысить его уровень. Такие черты как

Дорожка Шагов, Движения Произвольного Катания, Элементы Произвольного Катания и Точка Пересечения разделены на группы в соответствии со своей сложностью (см. Правило 906, пункт 5 и Правило 912 пункт 5).

i) Солирование

Этот термин используется в тех случаях, когда фигурист(ы) выполняет движение, отличное от того, что выполняет остальная часть команды. Солирующие движения запрещены и не могут быть использованы в Синхронном Катании.

j) Зеркальный рисунок

Когда любая часть команды использует разные направления движения (по часовой стрелке и против часовой стрелки). Зеркальный рисунок может использоваться во время Дорожки шагов (кроме дорожки шагов в круге), в Блоке, Круге, Линии, во время Движений по полю, Движений в Изоляции, Парном Эlemente и в Колесе, но только в Произвольной Программе.

k) Парное Движение

Парное Движение - это движение произвольного катания, выполненное двумя (2) фигуристами в паре (хват осуществляется одной, или двумя руками).

l) Точка пересечения

Точка пересечения - это определенная точка, в которой фигуристы пересекаются друг с другом (проходят мимо друг друга). В случае коллапсирующего пересечения (квадрат, треугольник), точкой пересечения является область, в которой большинство фигуристов прошло примерно 1/2 пути с начала пересечения.

m) Ретрогрессия

Это обратное движение, во время которого команда показывает движение в сторону, противоположную от первоначально заданного направления. Команда должна показать обратное движение перед тем, как продолжить движение в первоначальном направлении (допустимо небольшое отклонение от начала обратного движения и от заданной оси).

n) Направление скольжения

Это скольжение либо по направлению лицом вперед либо спиной назад (например, ласточка вперед и ласточка спиной).

o) Разделение на группы

Это отделение небольшой группы (небольших групп), не имеющей связи с основной частью команды; разделение команды на несколько маленьких групп.

p) Переход

В Короткой Программе переходы могут состоять из различных движений, соединительных шагов, работы ног, с помощью которых два элемента соединяются между собой. Переходы включают в себя вход и выход из элементов. В Короткой Программе запрещены другие элементы, кроме переходов между предписанными элементами.

В Произвольной Программе переходы могут состоять из различных движений, соединительных шагов, работы ног, конфигурация и других соединительных элементов, с помощью которых соединяются все элементы программы, переходы также включают в себя вход и выход из элементов (см. Правило 906 для Короткой Программы и Правило 912 для Произвольной Программы).

2. ОПРЕДЕЛЕНИЯ ШАГОВ И ПОВОРОТОВ

Шаги – это видимый след на льду, исполненный на одной ноге. Он может состоять из реберной дуги, перетяжки, поворота, например, тройки или выкрука, или исполняться на двух ребрах (что обычно неприемлемо).

- a) *Ребро* - Видимый след на льду, исполненный фигуристом на одной ноге по чёткой кривой (дуге);
- b) *Двойное ребро* - Видимый двойной след на льду, который направлен по прямой (в результате движения фигуриста по льду на одной ноге на обоих ребрах конька);
- c) *Поворот* - Вращательное движение, при котором фигурист изменяет направление движения с хода вперед на ход назад или с хода назад на ход вперед, используя только одну ногу, или две ноги;
- d) *Метод Поворота* - Техника при которой вращательное движение происходит либо при использовании одного/того же самого ребра (скобка, тройка, твиззл), либо при использовании двух различных ребер (крюк, выкрук) на входной и выходной дуге поворота. См. описание поворотов в пунктах 2e) – 2j) и 2o) – 2p) ниже;
- e) *Тройка* - Поворот, выполненный на одной ноге с наружного ребра на внутреннее ребро или с внутреннего ребра на наружное ребро, причем кривая выезда продолжается по той же дуге, что и кривая въезда. Фигурист делает поворот в направлении кривой ("в круг").
- f) *Скобка* - Поворотный элемент, выполняемый на одной ноге с переходом с наружного ребра на внутреннее ребро или с внутреннего ребра на наружное ребро, при этом дуга выезда продолжает дугу въезда. Фигурист делает поворот в направлении, противоположном дуге въезда ("из круга");
- g) *Крюк* - Поворотный элемент, выполняемый на одной ноге с переходом с наружного ребра на наружное ребро или с внутреннего ребра на внутреннее ребро, при этом дуга выезда продолжается по другой дуге, отличной от дуги въезда. Фигурист делает поворот в направлении дуги въезда ("в круг");
- h) *Выкрук* - Поворотный элемент, выполняемый на одной ноге с переходом с наружного ребра на наружное или с внутреннего ребра на внутреннее ребро, при этом дуга выезда продолжается по другой дуге, отличной от дуги въезда. Фигурист делает поворот в направлении, противоположном дуге въезда (т.е., в направлении дуги выезда) ("из круга");

- i) *Маховый Крюк или Выкрюк* - Вид крюка или выкрюка, в котором свободная нога с махом плавно проносится рядом с опорной ногой перед поворотом и после поворота или проносится за опорную ногу и удерживается над следом, либо исполняется мах вперед;
- j) *Твизл* - Поворот на одной ноге с одним или более оборотом, исполняемый с продвижением по льду и представляющий собой быстрое непрерывное вращение. Вес остается на опорной ноге, свободная нога во время поворота может находиться в любом положении, после чего она опускается на лёд рядом с опорной ногой для выполнения следующего шага. Исполнение твизлов в форме серии троек неприемлемо, поскольку это не представляет собой непрерывное движение. Если продвижение по льду во время исполнения твизлов останавливается, то они становятся «сольным вращением»;
- k) *Соединительные Шаги* - Видимый рисунок на льду, который появляется в результате скольжения на одной, или двух ногах. Соединительные шаги могут состоять из дуг, перетяжек, шассе, кросс роллов, беговых, зубцовых шагов, танцевальных прыжков и маленьких подпрыжек. Соединительные шаги могут использоваться между поворотами во время исполнения Дорожки Шагов;
- l) *Петля* - Это поворот на одной ноге, когда фигурист, скользя по дуге, делает быстрый поворот вокруг оси и выезжает в том же направлении. При этом на льду от лезвия конька остаётся след в виде петли, откуда элемент и получил своё название. Петля должна быть выполнена чисто, без следов от зубцов или торможения на льду;
- m) *Перетяжка* - Видимый след на льду с переходом с одной четкой кривой (дуги) на другую четкую кривую (дугу) без смены ноги;
- n) *Шассе* - Серия из двух шагов (обычно на наружном ребре и внутреннем ребре), в которой на втором шаге свободную ногу ставят на лед рядом с опорной ногой, а не впереди неё, а опорную ногу (ставшую теперь свободной ногой) немного поднимают таким образом, чтобы лезвие конька было параллельно льду;
- o) *Чоктау* - Поворотный элемент, при котором изменение направления движения осуществляется переходом с одной ноги на другую, а дуга выезда противоположна дуге въезда. Смена ноги выполняется с наружного ребра на внутреннее ребро или с внутреннего ребра на наружное ребро. Дуги въезда и выезда имеют одинаковую глубину;
- p) *Моухок* - Поворотный элемент, при котором изменение направления движения осуществляется переходом с одной ноги на другую, при этом дуга выезда продолжает дугу въезда и обе дуги имеют равную глубину. Смена ноги выполняется с наружного ребра на наружное ребро или с внутреннего ребра на внутреннее ребро;
- q) *Кросс-ролл* - Шаг по дуге, начатый с движением свободной ноги, которую приближают к опорной ноге со стороны таким образом, что она опускается на лед почти под прямым углом к опорной ноге. При движении вперед ноги скрещиваются спереди, а при скольжении назад

- скрещиваются сзади;
- г) *Танцевальный прыжок* - Маленький прыжок, не больше чем в пол оборота (1/2), используется для смены ноги, либо направления скольжения;
 - с) *Маленькая Подпрыжка* - Маленький прыжок, без поворота;
 - т) *Беговой* - Шаг или серия шагов, когда свободная нога проносится мимо опорной ноги прежде, чем она опускается на лед, становясь при этом «новой» опорной ногой, а бывшая опорная нога отрывается ото льда, становясь «новой» свободной ногой;
 - у) *Шаг на зубцах* - Шаг, при котором спортсмен, находясь на зубцах коньков, переступает с одной ноги на другую без прыжка.

3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ И ТРЕБОВАНИЙ

См. Требования к Элементам Короткой и Произвольной Программам (Правило 905, пункты 3 и 5, и Правило 911, пункт 4).

4. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЧЕРТ И ТРЕБОВАНИЙ

а) ДОРОЖКА ШАГОВ

Комбинация/серия различных методов поворотов, таких как тройка, скобка, чоктау, крюк, выкрюк, петля, моухок, твизл, и соединительных шагов, таких как беговой, шассе, кросс-ролл, перетяжка, зубцовые шаги, маленькие подпрыжки, танцевальные прыжки, и короткие движения произвольного катания.

- Во время дорожки шагов разрешено использовать не более двух (2) беговых в подряд.
- Дорожка Шагов может выполняться несколько раз в одном элементе, однако, будет засчитана первая Дорожка Шагов, которая будет соответствовать требованиям.
- Во время Дорожки Шагов все фигуристы должны одновременно выполнять одни и те же соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении движения, за исключением движений произвольного катания, и для того, чтобы начать и закончить зеркальный рисунок.
- Зеркальный рисунок разрешен во время исполнения Дорожки Шагов (за исключением Дорожки Шагов по Кругу). Повороты, выполненные в зеркальном рисунке, не завершат Дорожку Шагов, но и не будут учитываться при присуждении уровня Дорожке Шагов.
- Короткие движения произвольного катания разрешены во время Дорожки Шагов, но должны быть удержаны меньше, чем на 3 секунды.
- Требования к уровням Дорожки Шагов должны быть выполнены правильно для того, чтобы Черта Дорожка Шагов была засчитана.

(см. Коммюнике ИСУ для требований).

i) Требования к Покрытию Ледовой Площадки

Требования к покрытию ледовой площадки для Черты Дорожка Шагов:

- Дорожка Шагов в Элементе Дорожка Шагов Без Хвата должна покрыть как минимум 2/3 длины ледовой площадки;
- Дорожка Шагов в Блоке и Дорожка Шагов в Круге – это элементы без Черты Дорожка Шагов (для требований к покрытию ледовой площадки см. Правило 905, пункт 3).

ii) Требования к поворотам

Для присуждения Черты/Уровня Дорожке Шагов существуют следующие требования к исполнению поворотов:

- Дорожка Шагов, выполненная не на глубоких ребрах из-за быстрого темпа музыки, будет засчитана.
- Команды, которые обладают высоким уровнем скольжения, но используют короткие и быстрые дуги, не должны получать снижения в GOE.
- Повороты и соединительные шаги могут выполняться во время Дорожки Шагов. Повороты и соединительные шаги должны быть равномерно распределены по всей Дорожке Шагов.

б) ЭЛЕМЕНТЫ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ

Элементы произвольного катания, такие как прыжки, каскады, комбинации прыжков, прыжки с помощью партнера, вращения, поддержки, тодесы, парные циркули, опорные прыжки разрешены в Синхронном Катании.

Элементы произвольного катания разрешены в таких элементах, как Движения в Изоляции, в Парном Элементе, или как движение между элементами в целях повышения сложности перехода и для того, чтобы дополнить и усложнить программу. Чтобы получить баллы за элементы произвольного катания, каждый элемент должен быть выполнен правильно.

1. Прыжок с помощью партнера

Прыжок не более чем в один (1) оборот, во время которого один фигурист (фигуристы) пассивно помогает (помогают) другому фигуристу (другим фигуристам). Отрыв ото льда осуществляется прыгающим фигуристом. В прыжке с помощью партнера должно быть продолженное восходящее и снисходящее движение. Руки поддерживающего фигуриста могут подниматься выше уровня плеч. Такие прыжки разрешены только в Произвольной Программе.

2. Бабочка (парная или индивидуальная)

Тело должно находиться в горизонтальном положении при отрыве ото льда. Свободная нога делает широкое, сильное вращательное движение по направлению вверх, так, чтобы нога была выше основной части тела

и головы. Во время полета и приземления тело остается в горизонтальном положении. Нет требований по количеству оборотов во время вращения.

3. Танцевальный Прыжок

Маленький прыжок, не больше чем в половину (1/2) оборота, используется для смены ноги, либо направления скольжения.

4. Прыжок

Вращательный тип движения, более чем в один (1) оборот, во время которого обе ноги отрываются ото льда. Для Юниоров разрешены прыжки только в один (1) оборот, для Сеньоров разрешены прыжки не более чем в полтора (1,5) оборота).

5. Комбинация Прыжков

Состоит из нескольких прыжков не более чем в один (1), или полтора (1,5) оборота, соединённых между собой подскоками или подпрыжками, следующими друг за другом с сохранением ритма прыжков. Обычные шаги или беговые не допускаются во время комбинации прыжков.

6. Каскад

Состоит из любого количества прыжков не более чем в полтора (1,5) оборота, соединённых между собой поворотами, сменой ноги, либо касанием льда.

7. Поддержки

Движение, во время которого фигурист (фигуристы) поднимает (поднимают) другого (других) фигуриста (фигуристов) с активной или пассивной помощью на любую допустимую высоту и удерживает (удерживают) его (их) там, а затем опускает (опускают) на лед. Поддержки могут быть выполнены на месте и во время скольжения. Во время поддержки разрешены любые повороты и/или позиции и смены позиций. Поддерживающие фигуристы могут совершать вращение, но не более чем на три с половиной (3,5) оборота. Поддержки должны использоваться для отражения акцентов и характера избранной музыки, но они не должны быть акробатическими. Непристойные движения, или позы запрещены. Поддержки разрешены только в Произвольной Программе Сеньоров.

a) *Парная поддержка* – это движение, во время которого один из фигуристов поднимает другого фигуриста, а затем опускает на лед. Парные поддержки, во время которых хотя бы один (1) поднимающий фигурист полностью выпрямляет свои руки над головой, запрещены.

b) *Групповая Поддержка* – это движение, во время которого два (2) или более фигуристов поднимают одного (1) или более фигуристов на любую допустимую высоту и удерживают его там, а затем опускают на лед. У поддерживающего фигуриста хотя бы один конек должен находиться на льду все время пока продолжается поддержка.

- Групповая Поддержка с 2 поддерживающими фигуристами

- Групповая Поддержка с 3 поддерживающими фигуристами
 - Групповая Поддержка с 4 поддерживающими фигуристами
- с) *Типы поддержек (Парные Поддержки или Групповые Поддержки)*
- i. Стационарная Поддержка – это поддержка, выполненная на месте.
 - ii. Поддержка, которая продвигается по время подготовки, поддержки и выхода
 - Все фигуристы в Групповой Поддержке/оба фигуриста в Парной Поддержке должны продвигаться (скользить) во время подготовки.
 - Поддерживающий фигурист (поддерживающие фигуристы) должны продолжать скольжение по время выполнения подъема (самой поддержки).
 - Все фигуристы в Групповой Поддержке/оба фигуриста в Парной Поддержке должны продвигаться (скользить) во время выхода из поддержки. Поддерживаемый фигурист должен «приземлиться» и продолжать скользить после «приземления».
 - iii. Стационарные поддержки, вращающиеся на месте (вращение осуществляется как минимум на 180° и не больше чем на три с половиной оборота (3,5))
 - Поддержка остается стационарной во время вращения.
 - Поднимаемый и поддерживающий Фигурист (Фигуристы) в групповой поддержке/парной поддержке должны совершить вращение на, как минимум, 180° , но не больше чем на три с половиной оборота (3,5) с того момента, когда поднимаемый фигурист будет зафиксирован в поднимаемой позе.
 - Поддерживающие Фигуристы в групповой поддержке/поддерживающий Фигурист в парной поддержке могут скользить, не совершая поворотов, или могут поворачиваться с переднего хода на задний, или наоборот, используя двух-ножные тройки или двух-ножные моухоки в качестве шагов.
 - iv. Вращающаяся Поддержка, которая скользит и вращается одновременно

Вращающаяся поддержка – это поддержка во время которой Фигурист (Фигуристы) вращаются по часовой стрелке, или против часовой стрелке и одновременно продвигаются/скользят по ледовой площадке.

 - Все Фигуристы в групповой поддержке/оба Фигуриста в парной поддержке должны скользить или продвигаться во время фазы подготовки. Поддержка должна скользить во время вращения. Требования к минимальному покрытию ледовой площадки ни во время подготовки, ни во время вращения, ни во время выхода из поддержки нет.

- Поднимаемый и поддерживающий фигуристы (поддерживающие фигуристы) в групповой поддержке/парной поддержке должны совершить вращение на, как минимум, 180° но не больше чем на три с половиной оборота (3,5) с того момента, когда поднимаемый фигурист будет зафиксирован в позе.
 - Поддерживающие Фигуристы в групповой поддержке/поддерживающий Фигурист в парной поддержке должны поворачиваться с переднего хода на задний, или наоборот, используя двух-ножные тройки или двух-ножные моухоки в качестве шагов.
 - Все Фигуристы в групповой поддержке/оба Фигуриста в парной поддержке должны продолжать скользить после выхода из поддержки. Поддерживаемый фигурист должен «приземлиться» и продолжать скользить после «приземления».
- d) Акробатические Поддержки не разрешены в Синхронном Катании. Акробатические Поддержки это:
- Движения, во время которых фигурист удерживается другими фигуристами только за лезвие(я), ступню(и), ногу(и) или руку(и) и при этом раскручивается.
- Все поддержки, во время которых поднимаемый фигурист (поднимаемые фигуристы) находится длительное время в вертикальном положении вниз головой, считаются акробатическими и поэтому запрещены.
 - Поддержки, в которых поднимаемый фигурист вращается вокруг своей оси/вокруг себя разрешены, если при этом поднимаемый фигурист не находится длительное время в вертикальном положении головой вниз.
 - Поддержки, во время которых один (1) поддерживающий фигурист полностью выпрямляет руки над головой, запрещены. Однако, поддержки, во время которых два (2) или более поддерживающих фигуриста (групповые поддержки) полностью выпрямляют руки над головой, разрешены.

8. Парный Циркуль

Парный Циркуль выполняется двумя (2) фигуристами, где один из фигуристов делает циркуль, а второй фигурист скользит вокруг него. Оба фигуриста должны совершить вращение, как минимум, на 360° . Разрешается любая вариация циркуля (спиной, или вперед), но при том условии, что эта позиция закреплена (зубцом на льду) на протяжении, как минимум, 360° . Поддерживаемый фигурист может скользить в любой позе. Эти позы могут быть вертикальным вращением, спиралью, или любой другой, не вертикальной позицией. Уровень сложности этой позы будет определять уровень сложности Парного Циркуля.

i. Тодес

При исполнении Тодеса фигурист скользит на одной ноге на ребре в горизонтальном положении, держа руку за руку партнера, голова должна находиться близко ко льду. Но при этом фигурист не должен касаться льда головой, или другими частями тела. Допускаются вариации хвата и циркуля (вперед, или назад).

9. Вращения

Это непрерывное вращательное движение, выполненное на месте, на одной (1) ноге, во время которого фигурист должен совершить как минимум три (3) оборота в правильной позиции (за исключением вращения со скрещенной ногой).

a) *Типы Вращений*

i. Сольное вращение

Фигурист продолжительно вращается индивидуально на одной (1) ноге.

ii. Вращение со сменой ноги или позиции:

Вращение со сменой ноги или позиции должно состоять из одной (1) смены ноги, или одной (1) смены позиции. Требуется выполнить, как минимум, три (3) оборота на каждой ноге или в каждой позиции.

iii. Комбинированное вращение:

Комбинированное вращение должно включать все три (3) базовые позиции (сидя, либела, стоя, или любая вариация положения стоя), с как минимум, двумя (2) оборотами в каждой базовой позиции и только одной (1) сменой ноги с, как минимум, тремя (3) оборотами на каждой ноге. Смена ноги может быть выполнена как переход на другую ногу, или перепрыжка. Смена ноги и смена позиции может быть выполнена в одно время, или отдельно.

iv. Парное вращение:

Вращение, выполненное двумя (2) фигуристами на месте, вокруг одной и той же оси вращения. Оба фигуриста должны совершить, как минимум, три (3) полных оборота. Вращение должно начинаться и заканчиваться на одной ноге. Один, или оба партнера могут быть в разных позициях, и в любом хвате.

b) *Типы Позиций Вращения*

i. Либела

Это вращение в положении "ласточки". Свободная нога (включая колено и ступню) должна находиться на уровне бедер, или выше.

ii. Волчок:

Это вращение в положении сидя. Опорная нога должна быть согнута в колене на, как минимум, 90°. Бедро опорной ноги должно быть параллельно льду.

iii. Вертикальное вращение:

Фигурист находится в вертикальном положении, и должен совершить, как минимум три (3) оборота. Руки и свободная нога могут находиться в любых положениях.

c) *Вариации Вертикального Вращения*

i. Вращение со скрещенной ногой:

Это вращение в вертикальном положении, во время которого обе ноги фигуриста находятся на льду. Ноги могут быть скрещены спереди, или сзади.

ii. Заклон назад:

Фигурист должен прогнуться назад, при этом голова отклоняется чуть в бок от оси корпуса. Тело должно принять положение дуги.

iii. Заклон в бок:

При заклоне в бок угол наклона должен быть, как минимум, 45° .

d) *Сложная Вариация Вертикального Вращения*

Сложная вариация - это движение свободной ногой, которое требует хорошей растяжки, гибкости, что влияет на баланс фигуриста.

i. Бильман (Позиция Бильман во время вращения)

Вращение стоя с захватом конька свободной ноги одной, или обеими руками сзади над головой. Нога должна находиться над головой, практически по центральной оси фигуриста.

ii. Вращение в позиции "спираль 135° "

Вращение в вертикальном положении с вытягиванием свободной ноги вверх спереди, или сбоку, и удержанием ее в позиции шпагата. Угол между опорной и свободной ногой должен быть, как минимум, 135° . Идеальное исполнение элемента — это абсолютно прямые, вертикально расположенные ноги и корпус. Свободная нога может быть удержана, или не удержана руками.

e) *Прыжок во вращение*

Это вращение, начинающееся с прыжкового захода. Любое вращение запрещено до отрыва ото льда. Поза "во время полета" может быть любой, но она должна быть фиксированной. Тройка, выполненная до вращения, закончит прыжок во вращение. После приземления, все фигуристы должны быть в правильном положении вращения в течение, как минимум, трех (3) оборотов.

10. Выбросы

Это прыжок с помощью партнера, в котором один фигурист "выбрасывается" в воздух другим фигуристом в момент отрыва ото льда, приземление осуществляется самостоятельно. Выброс является запрещенным элементом.

11. Опорный прыжок

Опорный прыжок должен исполняться не более чем в один (1) оборот. При опорном прыжке один (одни) фигурист (фигуристы) пассивно помогают другому (другим) фигуристу (фигуристам) выполнить прыжок. Отрыв ото льда осуществляется самостоятельно прыгающим Фигуристом. Во время опорного прыжка должно быть продолженное восходящее и нисходящее движение, прыгающий Фигурист должен отрываться ото льда не более, чем на три (3) секунды, при этом прыгающий фигурист не обязательно должен совершать вращение. Опорный прыжок не похож на индивидуальный прыжок. Руки пассивно помогающего партнера могут подниматься выше уровня плеч. Два (2) опорных прыжка разрешены только в Произвольной Программе Юниоров и Сеньоров.

с) ДВИЖЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ

Движения произвольного катания, такие, как выпады, спирали, Ина Бауэр, кораблики, хидроблэйдинг, Бильман, Шарлотта и пистолетик – это примеры движений произвольного катания, разрешенных в Синхронном Катании. Движения произвольного катания разрешены в таких элементах, как Движения в Изоляции, Движения по полю, или в переходах между элементами, или во время исполнения элемента. Движения могут повысить уровень перехода и добавить сложность и разнообразие программе.

Чтобы получить баллы за исполненные движения произвольного катания, каждое движение должно быть удержано в правильной позиции, на правильном ребре, как минимум, три (3) секунды.

Движение произвольного катания с одной (1) сменой ребра должно быть удержано на четыре (4) секунды. В этом случае фигуристы должны удерживать правильную позицию на каждом ребре, как минимум, на две (2) секунды.

1. *Хидроблэйдинг*

Фигурист должен показать спираль на сильно согнутой опорной ноге, где опорная нога согнута, как минимум, на 90° (и параллельна льду), а свободная нога и руки не касаются при этом льда. Тело фигуриста, включая плечи, сильно наклонены к центру спирали, а свободная нога вытянута по направлению из центра спирали. Движение должно быть исполнено по дуге на одной ноге.

2. *Ина Бауэр*

Ина Бауэр - это движение, выполненное на двух ногах, во время которого фигурист движется по льду, при этом одна нога движется по направлению скольжения вперед, а вторая – назад, по различным, но параллельным дугам. Ина Бауэр внутрь и Ина Бауэр наружу считаются разными движениями. Ина Бауэр Наружу и Ина Бауэр Внутрь со сменой ребра считаются одинаковыми движениями.

3. *Выпады (вперед или назад)*

Это движение вперед, либо назад, выполненное по дуге или по прямой, во время которого центр тяжести фигуриста переносится на одну из ног, которая при этом сильно сгибается в колене (как минимум, на

90°), а вторая нога уложена ботинком на лед строго за опорной ногой. Корпус фигуриста может находиться в любом произвольном положении (вертикально, с наклоном вперед, в сторону, или назад). Свободная нога может быть вытянута, или согнута, может быть уложена ботинком на лед в различных конфигурациях.

4. *Пистолетик*

Фигурист должен показать низкий присед, где опорная нога должна быть согнута, как минимум, на 90° (параллельно льду) с прямой свободной ногой, вытянутой вперед надо льдом. Корпус фигуриста может находиться в вертикальном положении, либо может быть наклонен вперед. Свободная нога может быть полностью выпрямленной, или согнутой, может удерживаться спереди, или сбоку. Может исполняться на любом ребре, любой ноге и в любом направлении.

5. *Спирали*

Это элемент скольжения на одной ноге, в любом направлении, и на любом ребре в позиции арабеска. Колено и стопа свободной ноги должны находиться выше уровня бедер. Положение свободной ноги может быть любым, свободная нога может удерживаться спереди, сзади, или сбоку. Спираль вперед и спираль назад считаются разными движениями.

i. Бильман

Спираль с захватом конька свободной ноги одной, или обеими руками сзади над головой. Нога должна находиться практически по центральной оси фигуриста, над уровнем головы. Эту позу необходимо удерживать, как минимум, в течение трех (3) секунд. Бильман вперед и Бильман назад считаются разными движениями.

ii. Шарлотта

Это элемент скольжения на одной ноге, в любом направлении и на любом ребре, или по прямой. При этом корпус фигуриста переводится в вертикальное положение, параллельно опорной ноге так, что голова должна оказаться как можно ближе к опорной ноге. Обе ноги должны быть прямыми и при этом угол между опорной и свободной ногой должен быть как минимум 135°. Свободная нога может быть удержана, или не удержана руками.

iii. Спираль со сменой ребра и позиции свободной ноги

Свободная нога должна оставаться выше уровня бедер во время смены позиции. Положение свободной ноги может меняться с положения вперед на положение назад, или вбок, или в любой другой комбинации.

iv. Спираль 135°

Это элемент скольжения в любом направлении и на любом ребре. Корпус фигуриста должен оставаться в вертикальном положении, и угол между опорной и свободной ногой должен быть не меньше 135°. Свободная нога может удерживаться спереди, сзади или

сбоку. Свободная нога и опорная нога должны быть прямыми. Свободная нога может быть удержана руками (самого фигуриста, или другого фигуриста), или может быть удержана без помощи рук.

v. **Вариация Спирали**

Это Спираль, во время которой свободная нога удерживается в любом положении относительно корпуса, но выше уровня бедер. Свободная нога может быть удержана руками (самого фигуриста, или другого фигуриста), или может быть удержана без помощи рук.

б. **Кораблик**

Скольжение на двух ногах, во время которого один конек фигуриста скользит вперед, а второй назад, при этом оба конька должны находиться на одноименных наружных, или внутренних ребрах в выворотном положении. Кораблик наружу и Кораблик внутрь считаются разными движениями. Кораблик Наружу и Кораблик Внутрь со сменой ребра считаются одинаковыми движениями.

d) ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ

- Точка пересечения - это определенная точка, в которой фигуристы пересекаются друг с другом (проходят мимо друг друга). В случае коллапсирующего пересечения (квадрат, треугольник и т.д.) точкой пересечения является область, в которой большинство фигуристов прошла примерно 1/2 пути с начала пересечения.
- Существует несколько групп сложности точки пересечения, которые опубликованы в Коммюнике ИСУ.

5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

a) *Подготовка и Приближение Спиной*

Спина фигуристов (включая плечи и бедра) должны быть повернуты к точке пересечения. Фигуристы могут скользить как ходом вперед, так и ходом назад. Когда фигуристы скользят спиной, но их плечи повернуты лицом к точке пересечения, тогда подготовка и приближение спиной не будут засчитаны. Заход вращением ходом назад также считается подготовкой и приближением спиной, но только если при этом линии совершают разворот, как минимум, на 90°.

b) *Движение Тела*

Движение тела - это видимые движения частей тела (рук, ног, головы, корпуса) в такт музыки во время исполнения поворотов и соединительных шагов. Существуют следующие уровни движения тела: верхний, срединный, нижий. Корпус должен значительно сместиться относительно вертикальной оси и должно быть заметно, что это движение влияет на балансирование фигуриста на коньках.

- Верхний уровень: это область выше уровня плеч (например: высокие подпрыжки с поднятыми руками выше уровня головы, или прыжки с поднятыми руками выше уровня головы плюс движение корпуса).

- Серединный уровень: это область между плечами и талией (например: спираль, или вариация спирали, где большая часть туловища фигуриста находится на серединном уровне).
- Нижний уровень: это область ниже талии (например: выпады, плюс движения корпуса с наклонами ниже уровня талии, и другие движения, во время которых большая часть туловища фигуриста находится ниже уровня талии).

c) *Смена Направления Вращения*

Смена направления вращения относится к вращающимся элементам, таким как круг и колесо, и означает изменение направления вращения с "по часовой стрелке" на "против часовой стрелки", или наоборот. Смена направления вращения должна быть выполнена всеми спортсменами одновременно, при этом все фигуристы должны использовать одинаковые шаги, повороты, хват.

d) *Смена Конфигурации во время движения произвольного катания*

Это движение, во время которого фигуристы меняют свое положение относительно друг друга в фигуре во время исполнения движения произвольного катания. Для определения Конфигурации - см. пункт 1 b).

e) *Хваты*

Сменой хвата называется действие, которое повлечет за собой сокращение, или увеличение длины линии, спицы, размера круга. Хват корзинка, хват за кисти, за плечи, за локти и отсутствие хвата – это несколько примеров хватов, которые могут использоваться в синхронном катании.

f) *Взаимодействующие Линии*

Это действие, в результате которого две линии меняют свое положение относительно друг друга.

g) *Взаимодействующие и Одновременно Вращающиеся Линии*

Обе линии должны совершить разворот, как минимум, на 180° . Вращение должно происходить одновременно с взаимодействием.

- Обе линии должны проходить рядом друг с другом, меняться местами и при этом оставаться под углом 90° относительно друг друга. Все фигуристы должны выполнять одинаковые шаги, повороты, двигаться в одном направлении движения и использовать одинаковый хват во время вращения. 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.

h) *Пивотинг*

Продолженное действие, во время которого такие элементы как блок, или линия вращаются вокруг воображаемого центра как минимум на 180° . Центр вращения может меняться и перемещаться вдоль линий.

Все фигуристы должны выполняться одинаковые шаги, повороты, двигаясь в одном направлении на одинаковых ребрах и используя одинаковый хват.

i) *Смещение*

Это действие, во время которого вращательные элементы, такие как круг и колесо, продвигаются в выбранном направлении по льду на необходимую дистанцию. Вращение и смещение должны происходить одновременно. Рисунок смещения может быть по прямой, или по дуге. Все фигуристы должны выполняться одинаковые шаги, повороты, двигаясь в одном направлении на одинаковых ребрах и используя одинаковый хват.

Правило 904 Продолжительность Катания

1. Короткая Программа:
 - a) Сеньоры и Юниоры: Две (2) минуты и пятьдесят (50) секунд, но может быть и меньше.
 - b) Время должно отсчитываться с момента начала движения или скольжения команды и до момента полной остановки в конце программы.
 - c) Любой элемент, исполнение которого начато по истечении двух (2) минут пятидесяти (50) секунд, должен рассматриваться при оценке как пропущенный.
 - d) Если команде не удалось закончить исполнение Короткой Программы в течение отведённого времени, то за каждые лишние пять (5) секунд должно последовать снижение Общей Суммы Баллов на 1,0 очко. Снижение делает Рефери. Хронометристы должны проинформировать Рефери о нарушении.

2. Произвольная Программа:
 - a) Сеньоры: Четыре (4) минуты тридцать (30) секунд.
 - b) Юниоры: Четыре (4) минуты.
 - c) Командам разрешено заканчивать Произвольную Программу в пределах десяти (10) секунд позже или раньше предписанного времени. Время должно отсчитываться с момента начала движения или катания команды и до момента полной остановки в конце программы. Если команде не удалось закончить исполнение Произвольной Программы в течение отведённого времени, должно последовать снижение Общей Суммы Баллов на 1,0 очко за каждые лишние или недостающие пять (5) секунд. Снижение делает Рефери. Хронометристы должны проинформировать Рефери о нарушении. Если продолжительность программы меньше предписанного диапазона времени на тридцать (30) или более секунд, оценки не присуждаются. Эти снижения не применимы к Правилу 936, п. 5. Все Элементы, исполнение которых началось после истечения предписанного времени (плюс разрешенные 10 секунд), не оцениваются Технической бригадой и не имеют стоимости.

3. В Короткой и Произвольной Программе, команда должна начать движение или скольжение в первые десять (10) секунд с начала воспроизведения музыки. Иначе со стороны Рефери последует снижение.

4. В случае несогласия хронометристов с Рефери и времени на Табло, действительным будет считаться время, засеченное Рефери.

B. Short Program

Rule 905

Короткая Программа Сеньоров и Юниоров

1.

- a) Короткая Программа Сеньоров состоит из шести (6) обязательных элементов.
Короткая Программа Юниоров состоит из шести (6) обязательных элементов. Последовательность исполнения элементов произвольна.
- b) В Короткой Программе Дорожка Шагов является обязательным элементом и должна соответствовать требованиям к соединительным шагам и поворотам (см. Правило 903, пункт 4 а) i).
- c) Движения произвольного катания (такие как выпад, спираль, Ина Бауэр, кораблик, хидроблэйдинг, пистолетик) не будут засчитаны как соединительные шаги, но они могут быть включены в программу как соединительные движения во время переходов и в качестве непродолжительных движений произвольного катания (менее трех (3) секунд) во время Дорожки Шагов.
- d) Команда должна использовать различные хваты. В короткой Программе Юниоров и Сеньоров требуется показать, как минимум, три (3) различных четких хвата. Хваты могут быть продемонстрированы как в элементах, так и в переходах.
- e) Разрешено использование любой музыки, включая музыку с вокальным сопровождением. Однако, команда должна исполнять программу под музыку. Дополнительные звуки аплодисментов, или хлопков запрещены.
- f) Все дополнительные элементы, или элементы в количестве, превосходящем предписанное, не идут в зачет результата команды. Засчитывается только первая попытка исполнения элемента, повторенные элементы не идут в зачет результата команды. При исполнении таких элементов в программе будет сделано снижение.
- g) Переходы, необходимые для соединения обязательных элементов разрешены, но только если они покрывают меньше половины (1/2) длины ледовой площадки.
- h) Некоторые Черты и Дополнительные Черты обязательны для каждого элемента Короткой Программы. Черты и Дополнительные Черты, отличные от обязательных, или рекомендуемых для каждого элемента Короткой Программы, не будут идти в зачет результата команды.
- i) Творческие инновации и вариации не являются Дополнительными Чертами и запрещены в Короткой Программе Юниоров и Сеньоров. Творческие инновации разрешены в Произвольной Программе и будут отражены в Компонентах Программы.
- j) Хореография и элементы должны быть выполнены на две стороны ледовой площадки, а не преимущественно на одну сторону.

- смена направления вращения должна быть выполнена в конфигурации круг в круге в противоположных направлениях вращения

- Требуется смещение
 - разрешено только одно (1) смещение
 - смещение должно быть выполнено в конфигурации один (1) круг
- Другие Дополнительные Черты не разрешены

с) ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (Группа А)

• Требуемое пересечение – квадрат. Пересечение должно включать:

i) Черта:

- Требуется точка пересечения

ii) Дополнительные Черты:

- Требуется подготовка и приближение спиной
- Дополнительные Черты разрешены и будут засчитаны

d) ДВИЖЕНИЯ ПО ПОЛЮ (Группа А и В)

Движения по Полю должны включать:

i) Черта:

- Требуется последовательность трех (3) различных движений произвольного катания

ii) Дополнительные черты:

- Одно (1) движение произвольного катания должно быть спиралью (*любой тип стирали*)
- Другие Дополнительные Черты разрешены и будут засчитаны

e) ДОРОЖКА ШАГОВ БЕЗ ХВАТА/NHSS (Группа А и В)

Дорожка Шагов Без Хвата может быть любого уровня сложности, и должна включать:

i) Черта:

- Требуется Дорожка Шагов (см. Правило 903 пункт 4 а)

ii) Дополнительные черты:

- Другие Дополнительные Черты разрешены и будут засчитаны

f) ДОРОЖКА ШАГОВ В БЛОКЕ/BSS (Группа А)

- Разрешена любая конфигурация (как минимум три (3) линии)
- Требуется как минимум три (3) фигуриста в линии
- Дорожка Шагов в Блоке не может выполняться во время (быть частью) элемента Блок

i) Черта:

- Нет

ii) Дополнительные черты:

- Нет

Группа В

2011-2012

Для требований к Движению по Полю и Дорожке Шагов Без Хвата см. Группу А. Требования к остальным обязательным Элементом Группы В ниже:

а) БЛОК (Группа В)

Блок должен включать:

i) **Черта:** Нет

ii) **Дополнительные черты:**

- Требуется пивотинг
- пивотинг должен быть выполнен в конфигурации четыре (4) линии. Линии должны быть равны настолько, насколько это возможно
- Другие Дополнительные Черты разрешены, и будут засчитаны

б) ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (Группа В)

• Требуемое пересечение – треугольник. Пересечение должно включать:

i) **Черта:**

- Требуется точка пересечения

ii) **Дополнительные Черты:**

- Требуется подготовка и приближение спиной
- Дополнительные Черты разрешены и будут засчитаны

с) КОЛЕСО (Группа В)

Колесо должно включать:

i) **Черта:** Нет

ii) **Дополнительные Черты:**

- Разрешено только две (2) конфигурации
- Колесо из двух (2) спиц
- Колесо из трех (3) спиц
- Требуется одна (1) смена конфигурации
- Требуется смещение
- Разрешен только один (1) тип смещения
- Смещение должно быть выполнено в конфигурации две (2) спицы
- Требуется смена направления вращения
- Смена направления вращения должна быть выполнена в конфигурации три (3) спицы

г) ДОРОЖКА ШАГОВ В КРУГЕ/CSS (Группа В)

- Разрешена только конфигурация один (1) круг
- Один (1) круг – требуемая конфигурация

- Дорожка Шагов в Круге не может выполняться во время (быть частью) элемента Круг
- i) **Черта:**
 - Нет
- ii) **Дополнительные черты:**
 - Нет

3. ТРЕБОВАНИЯ к Элементам Короткой Программы Сеньоров

Подробные Требования к Элементам Короткой Программы, а также Черты и Дополнительные Черты будут обновляться каждый год 15 августа, и будут публиковаться в Коммюнике ИСУ (например, Круг, Колесо – смещение, Смена направления вращения; Блок – пивотинг; Пересечения: Точка пересечения; Движения по Полоу: Движения Произвольного Катания).

БЛОК (Группа А и В)

а) Элемент блок должен соответствовать следующим требованиям:

- Элемент блок начинается с момента, когда его форма распознается, и все Фигуристы выстроены в единую конфигурацию.
- Каждая конфигурация блока должна состоять, как минимум, из трех (3) линий.

БЛОК (Группа А и В)

Блок должен включать:

i) Черта: Нет

ii) Дополнительные черты:

- Требуется пивотинг
 - пивотинг должен быть выполнен в конфигурации три (3) линии. Линии должны быть равны настолько, насколько это возможно
- Другие Дополнительные Черты разрешены, и будут засчитаны
- Блок должен быть закрытым.
- Можно использовать различную высоту и вытягивания свободной ноги.
- Танцевальные прыжки и движения произвольного катания разрешены, но не обязательны.
- Если используются движения произвольного катания (fm), то они должны выполняться одновременно всеми линиями, но не обязательно должны быть одинаковыми у всех Фигуристов.
- Могут быть использованы разные хваты, но все Фигуристы должны одновременно использовать одинаковый хват, за исключением движений произвольного катания.
- Все Фигуристы должны быть в хвате (большую часть времени).
- Соединительные шаги/повороты могут быть включены.

- Группа А: Во время пивотинга конфигурация блока должна быть три (3) линии
 - В команде из шестнадцати (16) человек, линии должны состоять из следующего количества фигуристов: пять (5), пять (5), шесть (6).
- Группа В: Во время пивотинга конфигурация блока должна быть четыре (4) линии
 - В команде из шестнадцати (16) человек, каждая линия должна состоять из четырех (4) Фигуристов.
- Элемент Блок заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой Элемент.

b) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Зеркальный рисунок не разрешен

Элемент Блок должен покрыть, как минимум, всю длину ледовой площадки, или сопоставимое расстояние.

Рисунок: Должен использоваться хотя бы один (1) из следующих рисунков, чтобы указанные выше требования были выполнены:

i) Рисунок по прямой:

- Если блок выполняется только по прямой линии вдоль длинного борта, то последняя линия блока должна начинать движение за красной хоккейной линией ворот, и первая линия блока должна заканчивать движение за красной хоккейной линией ворот на противоположной стороне ледовой площадки.

ii) Рисунок по диагонали:

- Если блок выполняется только по диагонали, тогда элемент должен начинаться в углу ледовой площадки, и должен заканчиваться в противоположном углу ледовой площадки, при этом оставаясь на той же диагональной оси.
- По крайней мере, один (1) фигурист должен начать движение в блоке за красной хоккейной линией ворот и, по крайней мере, один (1) фигурист должен закончить за красной хоккейной линией ворот на противоположной стороне ледовой площадки.

iii) Рисунок по кругу:

- Если блок выполняется только по круговому рисунку, тогда элемент должен покрыть как минимум одну (1) кривую (дугу) в 360°.
- Круговой рисунок должен по возможности иметь форму круга, и фигуристы должны катиться на близком расстоянии от бортов ледовой арены с каждой стороны.

iv) Рисунок по серпантину:

- Если блок выполняется по серпантину, тогда элемент должен покрыть, как минимум, две (2) кривых (дуги) по 180° каждая.

v) Сложный рисунок:

- Если блок выполняется по прямой, диагонали и по кругу, тогда элемент должен покрыть дистанцию, сравнимую с длиной ледовой площадки.

КРУГ (Группа А)

a) **Элемент круг должен соответствовать следующим требованиям:**

- Элемент круг начинается с момента, когда его форма распознается, и круг начинает вращаться, при этом все Фигуристы включены в конфигурацию.
- Танцевальные прыжки и движения произвольного катания разрешены, но не обязательны.
- Могут быть использованы разные хваты, но все Фигуристы должны одновременно использовать одинаковый хват, за исключением смены направления вращения, или движений произвольного катания.
- Разрешена только одна (1) смена конфигурации
- Конфигурации могут исполняться в любой последовательности.
- Разрешено выполнять два (2) круга одновременно (должна быть конфигурация круг в круге в противоположных направлениях).
- В центральном круге должно быть, как минимум, четыре (4) фигуриста.
- Будет засчитана только первая смена направления вращения, выполненная всей командой одновременно (должны быть выполнена в конфигурации круг в круге в противоположных направлениях вращения).
- Смену направления вращения может выполнять не больше 1/2 команды, если это необходимо для смены конфигурации.
- Соединительные шаги/повороты могут быть включены.
- Элемент Круг заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой Элемент.

b) **Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:**

- Круг должен совершить вращение, как минимум, на 360°.
- Круг может занимать не более 1/3 длины ледовой площадки.

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (Группа А и В)

a) **Элемент пересечение должен соответствовать следующим требованиям:**

- Элемент Пересечение начинается с того момента, когда Фигуристы начинают приближаться друг к другу. Все Фигуристы должны участвовать в пересечении.
- Все Фигуристы должны одновременно исполнять одинаковые повороты/соединительные шаги/движения в точке пересечения.
- Не предписанные или дополнительные пересечения не разрешены.

- Коллапсирующие пересечения – это пересечения, в которых Фигуристы пересекаются друг с другом в разное время. Все фигуристы должны пересекаться. Примеры коллапсирующих пересечений – это квадрат и треугольник.
- Когда используется несколько линий, число фигуристов в каждой линии должно быть равным, насколько это возможно.
 - Группа А - Квадратное пересечение должно состоять из четырех (4) линий по четыре (4) Фигуриста в каждой для команды из шестнадцати (16) человек.
 - Группа В - Треугольное пересечение должно состоять из трех (3) линий. В команде из шестнадцати (16) человек, линии должны состоять из следующего количества фигуристов: пять (5), пять (5), шесть (6).
- Прыжки (за исключением танцевальных прыжков) и спирали спиной запрещены.
- Элемент Пересечение заканчивается тогда, когда начинается переход в другой Элемент.

в) Фазы Пересечения:

Пересечение имеет четыре (4) фазы. Каждая из четырех (4) фаз должна быть исполнена без ошибок.

Фаза 1 – Подготовка

Фаза 2 – Приближение

Фаза 3 – Точка пересечения

Фаза 4 – Выход из пересечения

Фаза 1: Подготовка:

- Фаза подготовки – это создание формы пересечения
- Форма пересечения должна быть зафиксирована до точки пересечения.
- Нет определенных требований к длительности времени, на которое форма пересечения должна быть зафиксирована.

Фаза 2: Приближение:

- Приближение – это момент, в который команда начинает продвижение к точке пересечения.

Фаза 3: Точка пересечения (см. определение в Правиле 903, пункт 1)

Фаза 4: Выход из пересечения

- Фаза выхода – это момент, следующий за прохождением точки пересечения.
- В фазе выхода форма пересечения должна быть зафиксирована после точки пересечения.
- Нет определенных требований к длительности времени, на которое форма пересечения должна быть зафиксирована

с) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Коллапсирующее Пересечение: Все фигуристы должны оставаться в пределах 1/2 ледовой площадки во время подготовки и приближения.

ДВИЖЕНИЯ ПО ПОЛЮ (Группа А и В)

а) Элемент движения по полю должен соответствовать следующим требованиям:

- Этот элемент является последовательностью трех (3) различных движений произвольного катания (fm), которые могут быть связаны соединительными шагами/поворотами.
- Движение произвольного катания, выполненное на внутреннем ребре, считается отличным от такого же движения на наружном ребре.
- Движение произвольного катания на ход вперед и движение произвольного катания на ход назад считаются различными.
- Спираль с одной сменой ребра считается отличной от спирали с двумя сменами ребра.
- Одно (1) из движений произвольного катания должно быть спиралью и может исполняться в любой очередности.
- Все Фигуристы должны одновременно выполнять одинаковые движения произвольного катания, в одинаковой позиции, на одном и том же ребре (включая движения произвольного катания со сменой ребра).
- Элемент начинается с первого движения произвольного катания.
- Разрешена любая форма.
- Команда должна действовать как единое целое в течение всего элемента.
- Фигуристы могут меняться местами, чтобы сменить позицию, но эта смена не должна походить на пересечение.
- Другие Дополнительные Черты разрешены и будут засчитаны.
- Могут быть использованы разные хваты.
- Элемент заканчивается с завершением последнего движения произвольного катания.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Разрешен любой рисунок.
- Элемент может начаться и закончиться в любой зоне ледовой площадки.
- Расстояние между Фигуристами должно быть не больше 1/2 длины ледовой площадки во время подготовки и исполнения fm. Нет ограничений по покрытию ледовой площадки фигуристами во время исполнения движения произвольного катания.
- Переходы между движениями произвольного катания разрешены, но в том случае, если они занимают не более 1/2 длины ледовой площадки.

- Зеркальный рисунок не разрешен (см. Правило 903, пункт 1.h)).

ДОРОЖКА ШАГОВ БЕЗ ХВАТА (NHSS) (Группа А и В)

а) Элемент Дорожка Шагов Без Хвата должен соответствовать следующим требованиям:

- Дорожка Шагов Без Хвата (NHSS) должна исполняться в закрытом блоке.
- Закрытый блок должен состоять из четырех (4) линий по четыре (4) Фигуриста в каждой.
- NHSS должен начинаться и закончиться без хвата.
- Для требований к Дорожке Шагов см. Правило 903, пункт 4 а).
- Во время Дорожки Шагов все Фигуристы должны одновременно выполнять одинаковые соединительные шаги/повороты/ребра, в одном направлении скольжения, за исключением движений произвольного катания.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Элемент NHSS должен начинаться на одном конце ледовой площадки в любом месте вдоль короткого борта и закончиться в любом месте вдоль короткого борта на противоположной стороне, сохраняя при этом общее направление движения блока (по диагонали, или по прямой).
- Дорожка Шагов должна покрыть 2/3 длины ледовой площадки, или сравнимую дистанцию.

Рисунок

- Рисунок должен быть по прямой оси, или по диагонали.
- Зеркальный рисунок не разрешен.
- Ось не должна меняться после того, как была задана вначале NHSS.
- Дуги и глубокие ребра, исполняемые во время Дорожки Шагов, не считаются сменой оси, если команда начинает и заканчивает NHSS правильно.

i) Рисунок по прямой

- Задняя линия блока должна находиться за красной хоккейной линией ворот в начале исполнения NHSS, и первая линия блока должна закончить NHSS за красной хоккейной линией ворот на противоположной стороне ледовой площадки.

ii) Рисунок по диагонали

- Блок должен начинаться в одном углу ледовой площадки и заканчиваться на противоположном конце ледовой площадки, напротив начальной точки под тем же углом.
- По крайней мере, один (1) Фигурист должен начать NHSS за красной хоккейной линией ворот и, по крайней мере, один

(1) Фигурист должен закончить за красной хоккейной линией ворот на противоположной стороне ледовой площадки.

КОЛЕСО (Группа В)

а) Элемент колесо должен соответствовать следующим требованиям:

- Элемент колесо начинается в тот момент, когда конфигурация распознается и начинает вращаться при участии всех Фигуристов.
- Разрешена только одна (1) смена конфигурации (две (2) формы)
- Конфигурации могут исполняться в любой последовательности.
- В один момент времени разрешено только одно (1) колесо.
- Количество фигуристов в спицах должно быть равным, насколько это возможно.
- Фигуристы, ближайšie к центру вращения могут быть в хвате, или без хвата.
- Фигуристы в спицах могут быть в хвате, или без хвата, но при этом хват, или его отсутствие должны исполнять все фигуристы одновременно.
- Во время смещения все Фигуристы должны, двигаясь в одном направлении, использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/ребра в одно и то же время.
- Колесо должно продолжать вращаться во время смещения.
- Все фигуристы должны выполнять смену направления вращения в одно и то же время.
- Танцевальные прыжки и движения произвольного катания разрешены, но не обязательны.
- Могут быть использованы различные хваты.
- Элемент Колесо заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой Элемент.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Чтобы соответствовать требованиям, колесо должно проворачиваться, как минимум 360°.
- Фигуристы, ближайšie к центру вращения должны оставаться на близком расстоянии друг от друга, и быть в пределах максимум 1/6 длины ледовой площадки (примерно 10 метров), даже во время смены направления вращения.

ДОРОЖКА ШАГОВ В БЛОКЕ/BSS (Группа А)

а) Элемент Дорожка шагов в Блоке должен соответствовать следующим требованиям:

- BSS не может выполняться во время, или быть частью элемента Блок.
- Конфигурация блока должна быть закрытой.
- Блок должен состоять, как минимум, из трех (3) линий.

- В каждой линии должно быть как минимум по три (3) фигуриста.
- Разрешена любая конфигурация, если она соответствует вышеперечисленным требованиям.
- Смены конфигурации разрешены.
- Пивотинг разрешен.
- Элемент BSS начинается с первой дуги первого поворота, когда все фигуристы находятся в конфигурации Блок.
- Все Фигуристы должны использовать одинаковый хват в одно и то же время во время исполнения элемента BSS.
- Все Фигуристы должны быть в хвате, или перехватываться после каждого поворота (большую часть времени).
- Для требований к Дорожке Шагов см Правило 903, пункт 4 а).
- Элемент BSS заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация, и начинается переход в другой Элемент, или при выполнении более двух (2) беговых подряд.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку

- Элемент Дорожка Шагов в Блоке должен покрыть как минимум 2/3 длины ледовой площадки или сравнимую дистанцию во время исполнения дорожки шагов.
- Дорожка Шагов в Блоке не должна походить на Элемент Дорожка Шагов в Блоке Без Хвата (NHSS).
- Зеркальный рисунок не разрешен.

ДОРОЖКА ШАГОВ В КРУГЕ/CSS (Группа В)

с) Элемент Дорожка шагов в Круге должен соответствовать следующим требованиям:

- CSS не может выполняться во время, или быть частью элемента Круг.
- Разрешена только одна (1) конфигурация
- Требуемая конфигурация – один (1) круг.
- Элемент CSS начинается с первой дуги первого поворота, когда все фигуристы находятся в конфигурации круг.
- Элемент CSS должен вращаться по часовой стрелке, или против часовой стрелки.
- Смена направления вращения запрещена.
- Как только CSS завершен (при выполнении более двух (2) беговых подряд), разрешается поменять направление вращения для перехода в следующий элемент.
- Смены конфигурации запрещены.
- Все Фигуристы должны использовать одинаковый хват в одно и то же время во время исполнения элемента CSS.
- Все фигуристы могут быть в хвате, или без хвата
- Для требований к Дорожке Шагов см Правило 903, пункт 4 а).

- Элемент CSS заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация, и начинается переход в другой Элемент, или при выполнении более двух (2) беговых подряд.

a) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку

- Элемент Дорожка Шагов в Круге должен покрыть как минимум 240° круга или сравнимую дистанцию во время исполнения дорожки шагов.
- Зеркальный рисунок не разрешен.
- Круг может занимать не более 1/3 длины ледовой площадки.

4. Требования к Короткой Программе Юниоров

Короткая Программа Юниоров должна состоять из следующих шести (6) элементов, разделенных на две (2) группы. Группы действительны в течение трех (3) лет, каждая группа действительна до 1 Июля текущего года.

Группа А сезон 2010 - 2011 и 2012-2013

- a) Один (1) Блок
- b) Один (1) Круг
- c) Одно (1) Пересечение
- d) Один (1) Элемент Спираль
- e) Одна (1) Дорожка Шагов Без Хвата
- f) Одна (1) Дорожка Шагов в Блоке

Группа В сезон 2011 - 2012

- a) Один (1) Блок
- b) Одно (1) Пересечение
- c) Одно (1) Колесо
- d) Один (1) Элемент Спираль
- e) Одна (1) Дорожка Шагов Без Хвата
- f) Одна (1) Дорожка Шагов в Круге

Группа А сезон 2010 - 2011 и 2012-2013

a) БЛОК (Группа А)

Блок должен включать:

i) Черта: Нет

ii) Дополнительные черты:

- Требуется пивотинг
 - пивотинг должен быть выполнен в конфигурации три (3) линии. Линии должны быть равны настолько, насколько это возможно
- Другие Дополнительные Черты разрешены, и будут засчитаны

b) КРУГ (Группа А)

Круг должен включать:

i) **Черта:** Нет

ii) **Дополнительные черты:**

- Разрешена только одна (1) конфигурация
- Требуемая конфигурация – один (1) круг
- Смена направления вращения разрешена, но не обязательна и будет засчитана, если выполнена правильно
- Требуется смещение
 - Разрешено только одно (1) смещение
- Другие Дополнительные Черты не разрешены

c) ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (Группа А)

• Требуемое пересечение – квадрат. Пересечение должно включать:

i) **Черта:**

- Требуется точка пересечения

ii) **Дополнительные Черты:**

- Требуется подготовка и приближение спиной
- Дополнительные черты разрешены и будут засчитаны

d) ДОРОЖКА ШАГОВ БЕЗ ХВАТА/NHSS (Группа А и В)

Дорожка Шагов Без Хвата может быть любого уровня, и должна включать:

i) **Черта:**

- Требуется Дорожка Шагов (см. Правило 903 пункт 4 а))

ii) **Дополнительные черты:**

- Другие Дополнительные Черты разрешены и будут засчитаны

e) ЭЛЕМЕНТ СПИРАЛЬ (Группа А и В)

Элемент Спираль должен включать:

i) **Черта:**

- Нет

ii) **Дополнительные Черты:**

- Нет

f) ДОРОЖКА ШАГОВ В БЛОКЕ/BSS (Группа А)

- Разрешена любая конфигурация (как минимум три (3) линии)
- Должно быть как минимум три (3) фигуриста в каждой линии.
- Дорожка Шагов в Блоке не может выполняться во время или быть частью элемента Блок

i) **Черта:**

- Нет

ii) **Дополнительные черты:**

- Нет

Группа В сезон 2011 - 2012

Для требований к Элементу Спираль и Дорожке Шагов Без Хвата см. Группу А. Требования к остальным обязательным Элементом Группы В ниже:

a) БЛОК (Группа В)

Блок должен включать:

i) **Черта:** Нет

ii) **Дополнительные черты:**

- Требуется пивотинг
- пивотинг должен быть выполнен в конфигурации четыре (4) линии. Линии должны быть равны настолько, насколько это возможно
- Другие Дополнительные Черты разрешены, и будут засчитаны

b) ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (Группа В)

• Требуемое пересечение – треугольник. Пересечение должно включать:

i) **Черта:**

- Требуется точка пересечения

ii) **Дополнительные Черты:**

- Требуется подготовка и приближение спиной
- Дополнительные черты разрешены и будут засчитаны

c) КОЛЕСО (Группа В)

Колесо должно включать:

i) **Черта:** Нет

ii) **Дополнительные Черты:**

- Разрешена только одна (1) конфигурация
- Колесо из четырех (4) спиц
- Смена конфигурации запрещена
- Требуется смещение
- Требуется смена направления вращения

d) ДОРОЖКА ШАГОВ В КРУГЕ/CSS (Группа В)

• Разрешена только конфигурация один (1) круг

- Один (1) круг – требуемая конфигурация

• Дорожка Шагов в Круге не может выполняться во время (быть частью) элемента Круг

i) **Черта:**

- Нет (См. Правило 903, пункт 4 а)).

ii) **Дополнительные черты:**

- Нет

5. ТРЕБОВАНИЯ к Короткой Программе Юниоров

Подробные Требования к Элементам Короткой Программы будут обновляться вместе с Чертами и Дополнительными Чертами каждый год 15 августа, и будут публиковаться в ISU Коммюнике. См. Требования к Элементам Короткой Программы Сеньоров для следующих элементов: блок, пересечение, линия, Дорожка Шагов Без Хвата, Дорожка Шагов в Блоке и Дорожка Шагов в Круге.

КРУГ (Группа А)

а) Элемент круг должен соответствовать следующим требованиям:

- Элемент круг начинается с момента, когда его форма распознается, и круг начинает вращаться, при этом все Фигуристы включены в конфигурацию.
- Не предписанные или дополнительные круги не разрешены.
- Танцевальные прыжки и движения произвольного катания разрешены, но не обязательны.
- Могут быть использованы разные хваты, но все Фигуристы должны одновременно использовать одинаковый хват, за исключением смены направления вращения, или движений произвольного катания.
- Во время смещения все Фигуристы должны, двигаясь в одном направлении, использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/ребра в одно и то же время, за исключением смены направления вращения и движений произвольного катания.
- Соединительные шаги/повороты могут быть включены, но не будут засчитаны как Дорожка Шагов.
- Элемент Круг заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой Элемент.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

См. Требования к Короткой Программе Сеньоров, Правило 905 пункт 3

- Круг (б) Покрытие Ледовой Площадки/Требование к Рисунку

ЭЛЕМЕНТ СПИРАЛЬ (Группа А и В)

а) Элемент спираль должен соответствовать следующим требованиям:

- Этот элемент состоит из спирали.
- Все Фигуристы должны одновременно выполнять одинаковую спираль, в одном направлении скольжения, на одной и той же ноге, на одном и том же ребре (вперед или назад, на внутреннем или наружном ребре) (включая спирали со сменой ребра).
- Позиция спирали должна удерживаться в течение, как минимум, трех (3) секунд.
- Разрешена любая формация.

- Свободная нога должна быть полностью вытянута, без опоры, и удержана, по крайней мере, на уровне бедра (включая колено и ступню).
- Команда должна выполнять элемент как единое целое.
- Фигуристы могут меняться местами, чтобы сменить позицию, но эта смена не должна походить на пересечение.
- Могут быть использованы разные хваты.
- Другие Дополнительные Черты разрешены и будут засчитаны.
- Элемент заканчивается с завершением спирали.

в) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Может быть использован любой рисунок. Зеркальный рисунок запрещен.
- Элемент может начинаться в любой зоне ледовой площадки. Расстояние между Фигуристами должно быть не больше 1/2 длины ледовой площадки во время подготовки и исполнения элемента Спираль. Нет ограничений по покрытию ледовой площадки фигуристами во время исполнения движения произвольного катания.

КОЛЕСО (Группа В)

а) Элемент колесо должен соответствовать следующим требованиям:

- Элемент колесо начинается в тот момент, когда конфигурация распознается и начинает вращаться при участии всех Фигуристов.
- Разрешена только одна (1) конфигурация – четыре (4) спицы
- В один момент времени разрешается только одно (1) колесо.
- Количество фигуристов в спицах должно быть равным, насколько это возможно.
- Фигуристы, ближайшие к центру вращения могут быть в хвате, или без хвата.
- Фигуристы в спицах могут быть в хвате, или без хвата, но при этом хват, или его отсутствие должны исполнять все фигуристы одновременно.
- Во время смещения все Фигуристы должны, двигаясь в одном направлении, использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/ребра в одно и то же время.
- Все фигуристы должны выполнить смену направления вращения в одно и то же время.
- Танцевальные прыжки и движения произвольного катания разрешены, но не обязательны.
- Могут быть использованы различные хваты.
- Элемент Колесо заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой Элемент.

в) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

См. Требования к Короткой Программе Сеньоров, Правило 905 пункт 3 - Колесо (b) Покрытие Ледовой Площадки/Требование к Рисунку

Правило 906 **Оценка Короткой Программы**

1. Технический Результат

В Синхронном Катании для Короткой Программы первой оценкой является Техническая Оценка. Сумма стоимостей элементов, включая Качество исполнения Элементов (GOE), Черты и Дополнительные Черты (применяемые в Синхронном Катании) даст Технический Результат (см. Правило 903 пункты 4, 5).

2. Таблица Стоимости Элементов (SOV)/Базовые Стоимости Элементов

Таблицы Стоимости Элементов Синхронном Катанием опубликованы и обновляются в Коммюнике ИСУ. Таблица Стоимости (Scale of Value (SOV)) содержит Базовые Стоимости (Base Values) всех элементов с их чертами, а также поправки к этим значениям, вносимые в соответствии с качеством их исполнения (GOE).

3. Уровни Элементов

Базовые Стоимости Уровней Элементов измеряются в баллах и повышаются в зависимости от повышения уровня сложности элемента и черт. Базовые Стоимости Уровней Элементов определяются суммированием Групп Сложности Элементов (с их Дополнительными Чертами) и Групп Сложности Черт. Существует несколько уровней сложности для каждого элемента. Технические Специалисты определяют название и Уровень сложности каждого элемента с их Дополнительными Чертами и Группой Сложности Черт, включенных в элемент (см. Правило 906, пункты 4, 5). Описание характеристик (признаков), исполнение которых позволяет присвоить элементу определенный Уровень Сложности, публикуется и обновляется в Коммюнике ИСУ.

4. Качество Исполнения Элемента (GOE)

Каждый Судья оценивает Качество исполнения Элемента, включая Элементы Дорожки Шагов, в зависимости от наличия положительных факторов и ошибок исполнения по семи градациям Качества исполнения: +3; +2; +1; Базовая стоимость (0); -1; -2; -3. При этом Судья вначале оценивает положительные качества исполнения элемента, которые могли бы увеличить Базовую стоимость в сторону + стоимости, а затем снижает результат за ошибки, если они допущены. Каждая + и – градация имеет свое + или – численное выражение, приведенное в таблице Стоимости (SOV). Эта величина добавляется к Базовой Стоимости Элемента (или вычитается из

неё). Руководство по присвоению GOE публикуется и обновляется в Коммюнике ИСУ.

5. Черты/Дополнительные Черты

Черты (Дорожки Шагов, элементы/движения произвольного катания (fe/fm), точка пересечения) разделены на группы в соответствии со сложностью исполнения (см. Правило 903, пункт 4).

Следующие *Черты* включены в группы сложности следующих Элементов Короткой Программы, и они называются Техническим Специалистом:

Пересечение: Точка Пересечения

Движения по Полю: Движения Произвольного Катания

Дорожка Шагов Без Хвата: Дорожка Шагов

Дополнительные Черты:

Примеры некоторых *Дополнительных Черт*: движение тела, смена конфигурации, смена направления вращения, пивотинг, смещение и т.д. (См. Правило 903, пункт 5).

6. Таблица Стоимостей (SOV) для Элементов Синхронного Катания

Таблица Стоимостей Элементов Короткой Программы будет каждый год обновляться и публиковаться в Коммюнике ИСУ.

7. Оценка за Компоненты Программы

а) Определение Компонентов Программы

Вслед за оценкой технического содержания программы каждый Судья оценивает полное выступление Команды, причем эта оценка разделена на пять (5) Компонентов: Уровень катания, Переходы (связующие движения и Формы), Представление/Исполнение, Хореография/Композиция, Интерпретация музыки.

і) Уровень Катания (Skating Skills)

Общее качество катания: контроль рёбер и качество скольжения по льду, характеризующее владением основами катания (рёберность, шаги, повороты), отработанность техники, свободный контроль мощи катания для ускорения и изменения скорости. Разнообразное использование силы/энергии, скорости и ускорения.

При оценке Уровня катания рассматриваются следующие параметры:

- Равновесие, ритмичная работа колен и точность постановки ноги
- Непринужденность скольжения
- Чистота и уверенность исполнения глубоких рёберных дуг, шагов и поворотов

- Мощь / энергия и умение демонстрировать ускорение
- Владение катанием во многих направлениях
- Владение скольжением на одной ноге
- Равный уровень мастерства, демонстрируемый при катании в унисон

ii) Переходы (Связующие шаги, формации и другие соединительные элементы)

Варьируемая и/или сложная работа ног, разнообразие форм, связывающих все элементы синхронного катания, что также включает подходы к элементам и выходы из них. Переходы могут быть незаметными и быстрыми.

При оценке Переходов рассматриваются следующие параметры:

- Разнообразие
- Трудность
- Качество (включая унисон)
- Сложность рисунка
- Разнообразие скоростей и соединительных шагов/форм
- Разнообразие направлений движения и хватов
- Сложность и разнообразие при подходе к элементам и выхода из них.

iii) Представление/Исполнение (Performance / Execution)

Представление отражает степень физической, эмоциональной и интеллектуальной вовлеченности Команды (фигуристов), их способность передать музыкальный замысел и хореографию. Исполнение отражает качество движения и точность в выражении. Сюда включается гармония движения.

При оценке Представления Исполнения рассматриваются следующие параметры:

- Физическая, эмоциональная и интеллектуальная «вовлеченность»
- Осанка
- Стиль и индивидуальность Команды
- Четкость движений
- Разнообразие и контрастность стиля
- Умение «подать себя» аудитории
- Унисон и «единство»
- Баланс в исполнении между фигуристами; Пространственное взаимодействие – контроль расстояния между фигуристами и перестроений при смене хватов

iv) Хореография/Композиция (Choreography/Composition)

Осмысленное, сложное и/или оригинальное оформление всех движений в соответствии с принципами пропорциональности, единства, объемности, рисунка, структуры и выразительности.

При оценке Хореографии/Композиции рассматриваются следующие параметры:

- Цель (идея, концепция, видение, настроение)
- Пропорциональность (соразмерность частей программы)
- Единство (целенаправленное связывание всех движений)
- Использование персонального и общего пространства
- Рисунок программы и использование ледовой площадки
- Выразительность и форма (движения и части программы, структурированные в соответствии с музыкой)
- Оригинальность замысла, движений и построения программы
- Распределение ответственности в достижении цели
- Программа должна быть составлена таким образом, чтобы команда обращалась ко всем сторонам ледовой площадки, а не только к одной.

v) Интерпретация музыки (Interpretation of the music)

Личностная и творческая передача музыки в движение на льду.

При оценке Интерпретации музыки рассматриваются следующие параметры:

- Непринужденность движений в соответствии с музыкой (согласованность с музыкой)
- Выражение стиля музыки, её характера и ритма
- Использование тонких оттенков* в отражении музыкальных нюансов
- Взаимодействие фигуристов, отражающее характер музыки

* Использование тонких оттенков проявляется в изысканности и артистичности использования нюансов. Нюансы - персональные артистические возможности спортсмена отразить интенсивность, темп и динамику музыкального сопровождения, созданного композитором или музыкантами.

b) Оценка Компонентов Программы

Компоненты программы оцениваются Судьями после завершения программы по шкале от 0,25 до 10,0 баллов с шагом в 0,25. Оценки Судей соответствуют следующей градации: 1 – очень плохо, 2 – плохо, 3 – слабо, 4 – посредственно, 5 – средне, 6 – выше среднего, 7 – хорошо, 8 – очень хорошо, 9 – превосходно, 10 – выдающееся исполнение. Разбивка по шагам 0,25

используется для оценки исполнения, содержащего как признаки предыдущей, так и следующей градации.

Указания по судейству публикуются и обновляются в Коммюнике ИСУ.

8. Снижения и понижения в Короткой Программе:

Снижения и Понижения в Короткой Программе будут обновляться каждый год, и публиковаться в Коммюнике ИСУ.

- a) Понижения за разрывы, запинки, столкновения или падения в обязательных элементах Короткой Программы будут сделаны Судьями в оценке за качество исполнения элемента (GOE).
- b) Последующие снижения за падение в любой части программы (в обязательных элементах и переходах) будут сделаны Технической Бригадой.

За каждое падение одного (1) фигуриста следует снижение в -1.0 балла, и за каждое падение более чем одного (1) фигуриста делается снижение в -2.0 балла. Если падение повлекло за собой прерывание программы более чем на 10 секунд, будет применено дополнительное снижение (см. пункт 8 f).

При применении пунктов 8 а) и 8 b) падение определяется как потеря спортсменом контроля над своим движением, в результате которой бо́льшая часть веса тела спортсмена оказывается на льду, поддерживаемая любой другой частью тела, кроме коньков, а именно, кистью руки (кистями рук), коленом (коленями), спиной, ягодицей (ягодицами) или любой частью руки.

- c) За нарушение требований к элементам последуют снижения или понижения. Снижения/понижения по причине «не соответствия требованиям» будут сделаны от итоговой оценки понижаемого элемента или от оценки за качество исполнения (GOE). Снижения определяются и применяются Техническим Специалистом после подтверждения со стороны Технического Контроллера. Понижения GOE делаются судьями.
- d) Снижения за Дополнительные и Запрещенные Элементы будут сделаны от Итоговой Оценки Техническим Специалистом, и они должны быть подтверждены Техническим Контроллером. Снижение за Дополнительный Элемент составляет -1.0 балл, за Запрещенный Элемент -2.0 балла.
- e) Рефери может применять следующие снижения за каждое нарушение решение по нарушениям требований к костюму и макияжу принимается вместе с бригадой Судей:
 - Нарушения требований к костюму (включая использование перьев как часть костюма и головного украшения), и к макияжу: -1.0 балла
 - Нарушения по музыке: -1.0 балла
 - За нарушение предписанного времени исполнения: -1.0 балла за

каждые пять (5) секунд лишних или недостающих

- Снижение в случае, если скольжение/катание не началось через десять (10) секунд с момента начала воспроизведения музыки: -1.0 балла
 - За хваты (не соответствие требованиям) в соответствии с Правилем 905, пункт 1d): от -1.0 до -2.0
 - Снижение за чрезмерное разделение на небольшие группы и разделение на группы, расстояние между которыми превышает половину (1/2) длины ледовой площадки: -2.0 балла
 - Снижения в случаях перерыва в исполнении программы (вызванные столкновением, или падением):
Снижение -1.0 (за 11 - 20 секунд) и
Снижение -2.0 (за 21 - 30 секунд) и т.д.
- f) Каждое падение в обязательных элементах должно быть отражено только в Технической Оценке в соответствии со значимостью элемента, выполненного с нарушениями, или пропущенного элемента и степени самой ошибки, так как прямой связи между Технической Оценкой и Оценкой за Компоненты Программы нет. Однако снижения за падения должны быть сделаны в Оценке за Компоненты Программы, если в программу включены другие Компоненты. Элемент, Черта и Дополнительная Черта считаются пропущенными, если не было попытки их исполнения.

9. Запрещенные Элементы/Черты/Дополнительные Черты/Движения

Короткая Программа Сеньоров и Юниоров

- i. Любые опорные прыжки и поддержки
- ii. Любые прыжки (отличные от танцевальных), в полтора (1/2) или более оборота, исполненные всей командой (например: прыжок в шпагат, вальсовые прыжки, «олень» и другие вариации, во время которых фигуристы отрываются ото льда).
- iii. Прыжки с помощью партнера/выбросы
- iv. Пересечения с использованием спиралей на ход назад
- v. Длительное (более трех (3) секунд) лежание, или сидение на колене (на одном или на двух коленях) на льду в начале, конце или во время программы
- vi. Движения в Изоляции
- vii. Солирование (см. Правило 903, пункт 1.h)
- viii. Зеркальный рисунок в Любом Элементе или Черте (кроме точки пересечения)

В случае включения в программу запрещенных элементов, черт, дополнительных черт и движений, снижение будет сделано из Итоговой Оценки Техническим Специалистом, и подтверждено Техническим Контролером (см. Правило 906, пункт 8d).

Правила 907–910 (зарезервированы)

С. Произвольная Программа

Правило 911

Произвольная Программа Сеньоров и Юниоров

1. Основное:

- a) Произвольная Программа представляет собой исполнение хорошо сбалансированной программы, которая состоит из элементов и соединительных движений, отражающих характер музыки и/или выражающих выбранную командой концепцию, историю, или идею. Сбалансированная программа содержит такие элементы, как блоки, круги, пересечения, линии, движения в изоляции, движения по полю, парные элементы, вращения и колеса, которые гармонично соединены между собой с помощью различных переходов при минимуме катания на двух ногах. В Синхронном Катании большую роль играет качество скольжения, унисон, отточенность форм и движений команды, и все это должно быть объединено в программе.
- b) В Произвольную Программу могут быть включены другие элементы, и они будут оцениваться как переходные элементы и/или хореографические компоненты.
- c) Черты и Дополнительные черты необязательны для исполнения в Произвольной Программе. Для того чтобы повысить сложность обязательных элементов Произвольной Программы, к элементам могут быть добавлены Черты и Дополнительные Черты. В этом случае они будут оцениваться Технической Бригадой и Судьями. Черта Дорожка Шагов разрешена в элементах (включая Блок и Круг), но шаги/повороты не будут учитываться при выставлении уровней элементов. Только Дорожка Шагов в Элементах Дорожка Шагов в Блоке и Дорожка Шагов в Круге будет учитываться при выставлении уровней этих элементов.
- d) Сложные Дорожки Шагов могут быть выполнены как в элементах, так и во время переходов. Эти Дорожки Шагов должны быть четкими и не должны включать в себя более одного (1) бегового подряд (См. Правило 903, пункт 4 а).
- e) Повороты и соединительные шаги могут использоваться на протяжении всего элемента, однако, уровень Дорожки Шагов будет определяться по первой Дорожке Шагов, выполненной в соответствии с требованиями.
- f) Во Время Дорожки Шагов все фигуристы должны одновременно выполнять одинаковые соединительные шаги/повороты/дуги, двигаясь в одном направлении движения.

- g) Применение Дополнительных Черт к Дорожке Шагов может повысить уровень сложности Дорожки Шагов.
- h) Зеркальный рисунок (только в Произвольной Программе). Когда две части команды используют разное направление движения (по часовой стрелке и против часовой стрелки).
- Элемент Блок – зеркальный рисунок может использоваться
 - Элемент Круг – зеркальный рисунок может использоваться
 - Элемент Линия– зеркальный рисунок может использоваться
 - Элемент Движения по Полю – только одно (1) движение произвольного катания (1) может быть выполнено в зеркальном рисунке
 - Элемент Движения в Изоляции – зеркальный рисунок может использоваться
 - Парный Элемент– зеркальный рисунок может использоваться
 - Элементы, содержащие Дорожку Шагов – разрешено использовать зеркальный рисунок в любой момент Дорожки Шагов (за исключением Дорожки Шагов в Круге, где зеркальный рисунок запрещен). Повороты, выполненные во время зеркального рисунка не будут учитываться при выставлении уровня сложности Дорожки Шагов в Блоке и Дорожки Шагов Без Хвата. Зеркальный рисунок не прервет исполнение Дорожки Шагов
 - Элемент Колесо – зеркальный рисунок может использоваться
- i) Команда должна использовать разные хваты. В Произвольной Программе Юниоров требуется три (3) различных четко различимых хвата. В Произвольной Программе Сеньоров требуется четыре (4) различных четко различимых хвата. Хваты могут быть продемонстрированы во время исполнения элементов, либо во время переходов.
- j) Поддержки разрешены в Произвольной Программе Сеньоров, но их количество ограничено тремя (3) поддержками. Одна (1) из этих трех (3) поддержек может быть парной поддержкой, а остальные две (2) групповыми поддержками, или все три (3) могут быть групповыми поддержками (См. Правило 904, 4 b), 7a) и b)).
- k) Опорные прыжки разрешены в Произвольной Программе Сеньоров и Юниоров, но их количество ограничено двумя (2) прыжками.
- l) Хореография и элементы должны быть выполнены на обе стороны ледовой арены. В случае, если элементы и хореография выполнены преимущественно на одну сторону ледовой площадки, то от Рефери последует снижение в -2.0 балла.
- m) Команда должна быть единым целым. Разделение команды на несколько частей разрешено во время обязательного элемента Движения в Изоляции. Команда может дополнительно разделяться на части во время коротких переходов, если этого требуется для выполнения элемента, следующего за переходом (например, подготовка к Пересечению, или Движению в Изоляции). Чрезмерное

разделение на небольшие группы без необходимости, указанной выше не допустимо. В этом случае от Рефери последует снижение в -2.0 балла. Также снижение в -2.0 балла последует в случае, если половину программы команда была разделена на группы.

- n) Разрешается использование синкопированной хореографии. (Синкопированная хореография – это когда фигуристы исполняют одни и те же движения, но с задержкой в исполнении относительно друг друга. Например, половина команды выполняет движения на одну музыкальную фразу, а вторая половина – на другую).
- o) Разрешается использование любой музыки, включая вокальную музыку со словами. Однако команда должна исполнять программу под музыку. Дополнительные звуки аплодисментов, или хлопков запрещены.
- p) Если программа не соответствуют вышеуказанным требованиям, то последуют снижения.
- q) Творческие инновации и вариации не являются Дополнительными Чертами. Творческие инновации разрешены в Произвольной Программе и будут отражены в Компонентах Программы.

2. Хорошо Сбалансированная Произвольная Программа Сеньоров

Хорошо сбалансированная Произвольная Программа Сеньоров должна включать следующие одиннадцать (11) элементов:

- a) Один (1) Блок
- b) Один (1) Круг
- c) Два (2) Различных Пересечения
- d) Одна (1) Линия
- e) Одно (1) Колесо
- f) Одно (1) Движение по Полю (MF)
- g) Одна (1) Дорожка Шагов Без Хвата (NHSS)
- h) Один (1) Элемент по выбору: Движения в Изоляции, Парный Элемент или Вращение
- i) Одна (1) Дорожка Шагов в Блоке
- j) Одна (1) Дорожка Шагов в Круге

3. Хорошо Сбалансированная Произвольная Программа Юниоров

Хорошо сбалансированная Произвольная Программа Юниоров должна включать следующие десять (10) элементов:

- a) Один (1) Блок
- b) Один (1) Круг
- c) Одно (1) Пересечение
- d) Одна (1) Линия
- e) Одно (1) Колесо
- f) Одна (1) Дорожка Шагов Без Хвата (NHSS)
- g) Одно (1) Движение в Изоляции
- h) Один (1) Элемент по выбору: Вращение или Движения по Полю

- i) Одна (1) Дорожка Шагов в Блоке
- j) Одна (1) Дорожка Шагов в Круге

4. ТРЕБОВАНИЯ к Элементом хорошо сбалансированной Произвольной Программы Юниоров и Сеньоров

Подробные Требования к Элементом хорошо сбалансированной Произвольной Программы Юниоров и Сеньоров будут обновляться каждый год 15 августа вместе с Чертами и Дополнительными, и будут публиковаться в Коммюнике ИСУ.

БЛОК

а) Элемент блок должен соответствовать следующим требованиям:

- Элемент блок начинается с момента, когда его форма распознается, и все Фигуристы выстроены в единую конфигурацию.
- Конфигурация блока должна состоять, как минимум, из трех (3) линий.
- Соединительные шаги/повороты могут быть включены.
- Можно использовать различную высоту и вытягивания свободной ноги.
- Танцевальные прыжки и движения произвольного катания разрешены, но не обязательны.
- Если используются движения произвольного катания, то они должны выполняться одновременно всеми линиями, но не обязательно должны быть одинаковыми у всех Фигуристов.
- Зеркальный рисунок разрешен (см. дополнительные черты для требований).
- Могут использоваться разные хваты.
- Все Фигуристы должны быть в хвате (большую часть времени).
- Элемент Блок заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой Элемент.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

Элемент Блок должен покрыть, как минимум, всю длину ледовой площадки, или сопоставимое расстояние.

Рисунки:

Должен использоваться хотя бы один (1) из следующих рисунков, чтобы указанные выше требования были выполнены

i) Рисунок по прямой:

- Если блок выполняется только по прямой линии вдоль длинного борта, то последняя линия блока должна начинать движение за красной хоккейной линией ворот, и первая линия блока должна заканчивать движение за красной хоккейной линией ворот на противоположной стороне ледовой площадки.

- ii) Рисунок по диагонали:
 - Если блок выполняется только по диагонали, тогда элемент должен начинаться в углу ледовой площадки, и должен заканчиваться в противоположном углу ледовой площадки, при этом оставаясь на той же диагональной оси.
 - По крайней мере, один (1) фигурист должен начать движение в блоке за красной хоккейной линией ворот и, по крайней мере, один (1) фигурист должен закончить за красной хоккейной линией ворот на противоположной стороне ледовой площадки.
- iii) Рисунок по кругу:
 - Если блок выполняется только по круговому рисунку, тогда элемент должен покрыть как минимум одну (1) кривую (дугу) в 360° .
 - Круговой рисунок должен по возможности иметь форму круга, и фигуристы должны катиться на близком расстоянии от бортов ледовой арены с каждой стороны.
- iv) Рисунок по серпантину:
 - Если блок выполняется по серпантину, тогда элемент должен покрыть, как минимум, две (2) кривых (дуги) по 180° каждая.
- v) Сложный рисунок:
 - Если блок выполняется по прямой, диагонали и по кругу, тогда элемент должен покрыть дистанцию, сравнимую с длиной ледовой площадки.

КРУГ

- a) **Элемент круг должен соответствовать следующим требованиям:**
 - Элемент круг начинается с момента, когда его форма распознается, и круг начинает вращаться, при этом все Фигуристы включены в конфигурацию.
 - Может выполняться в любой конфигурации.
 - Разрешено максимум три (3) круга.
 - Круг должен состоять, как минимум, из четырёх (4) фигуристов.
 - Соединительные шаги/повороты могут быть включены
 - Танцевальные прыжки и движения произвольного катания разрешены, но не обязательны.
 - Могут быть использованы разные хваты.
 - Элемент Круг заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация, останавливается вращение и начинается переход в другой Элемент.
- b) **Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку: Без**
 - Круг должен совершить вращение, как минимум, на 360° .
 - Круг может занимать не более $1/3$ длины ледовой площадки.
 - При использовании нескольких кругов, все круги должны быть в пределах половины ($1/2$) ледовой площадки.

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

а) Элемент пересечение должен соответствовать следующим требованиям:

- Элемент Пересечение начинается с того момента, когда Фигуристы начинают приближаться друг к другу. Все Фигуристы должны участвовать в пересечении.
- Фигуристы должны пересекаться друг с другом одновременно, или последовательно, но каждый Фигурист должен участвовать в пересечении.
- В Произвольной Программе Сеньоров: Пересечение №1 и Пересечение №2 должны быть различными.
 - Пересечение №1 и Пересечение №2 могут быть выполнены раздельно, или последовательно друг за другом.
 - Точка пересечения разрешена в обоих пересечениях.
- Коллапсирующие пересечения – это пересечения, в которых Фигуристы пересекаются друг с другом в разное время. Все фигуристы должны пересекаться. Примеры коллапсирующих пересечений – это квадрат и треугольник. Когда используется несколько линий, число фигуристов в каждой линии должно быть равным, насколько это возможно.

Примеры:

- Пересечение Хлыстом
 - Если команда состоит из шестнадцати (16) Фигуристов, то в каждой линии должно быть по восемь (8) фигуристов.
- Пересечение Треугольник
 - Если команда состоит из шестнадцати (16) Фигуристов, то линии должны состоять из следующего количества человек: пять (5), пять (5), шесть (6)
- Комбинированное пересечение – это пересечение, в котором комбинируется вращающийся Элемент(ы), такой как круг(и), и/или колесо(а) с линией(ями), или другим вращающимся элементом (вращающимися элементами). В круге должно быть, как минимум, четыре (4), в спице - три (3), и в линии - пять (5) Фигуристов.
- Все Фигуристы могут одновременно исполнять одинаковые повороты/соединительные шаги/движения в точке пересечения ИЛИ если половина команды исполняет одинаковые повороты/соединительные шаги в точке пересечения, то вторая половина команды может исполнять другие повороты/соединительные шаги в точке пересечения. В этом случае будет присвоен низший уровень.
- Прыжки (за исключением танцевальных прыжков) и спирали спиной запрещены.
- Элемент Пересечение заканчивается тогда, когда начинается переход в другой Элемент.

б) Фазы Пересечения:

Пересечение имеет четыре (4) фазы. Каждая из четырех (4) фаз должна быть исполнена без ошибок.

Фаза 1 – Подготовка

Фаза 2 – Приближение

Фаза 3 – Точка пересечения

Фаза 4 – Выход из пересечения

Фаза 1: Подготовка:

- Фаза подготовки – это создание формы пересечения
- Форма пересечения должна быть зафиксирована до точки пересечения.
- Нет определенных требований к длительности времени, на которое форма пересечения должна быть зафиксирована.

Фаза 2: Приближение:

- Приближение – это момент, в который команда начинает продвижение к точке пересечения.

Фаза 3: Точка пересечения (см. определение в Правиле 903, пункт 1)

Фаза 4: Выход из пересечения

- Фаза выхода – это момент, следующий за прохождением точки пересечения.
- В фазе выхода форма пересечения должна быть зафиксирована после точки пересечения.
- Нет определенных требований к длительности времени, на которое форма пересечения должна быть зафиксирована

с) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Угловое пересечение: Максимальное расстояние между ближайшими концами двух линий должно быть не больше 1/2 длины ледовой площадки во время подготовки и приближения. Это расстояние должно измеряться по двум (2) фигуристам (из каждой линии) на ближайших концах линий.
- Коллапсирующее пересечение: Все фигуристы должны оставаться на расстоянии не больше 1/2 ледовой площадки во время подготовки и приближения.
- Комбинированное пересечение: Все фигуристы должны оставаться на расстоянии не больше 1/2 ледовой площадки во время подготовки и приближения.

ЛИНИЯ

а) Элемент Линия должен соответствовать следующим требованиям:

- Элемент Линия начинается с того момента, когда ее форма распознается и все Фигуристы включены в конфигурацию.

- Линия (линии) может (могут) двигаться по горизонтальной оси, диагональной и/или вертикальной.
- Небольшие отклонения от прямой линии допускаются при смене из горизонтального в вертикальное положение и наоборот.
- Может быть одна (1) линия, или две (2) линии.
- Если выполняются две (2) линии, то эти две (2) линии могут быть соединены, либо разделены и могут меняться местами.
- Число Фигуристов в каждой линии должно быть равным, насколько это возможно.
- Танцевальные прыжки и движения произвольного катания разрешены, но не обязательны.
- Могут быть использованы различные хваты.
- Элемент Линия заканчивается тогда, когда начинается переход в другой Элемент.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Линия должна покрыть, как минимум, всю длину ледовой площадки, или сопоставимую длину.
- Линия может начаться в любом месте ледовой площадки.
- Две (2) линии должны находиться близко друг к другу, в пределах трех (3) метров друг от друга.
- Ретрогрессия разрешен.

ДВИЖЕНИЯ ПО ПОЛЮ

а) Элемент движения по полю должен соответствовать следующим требованиям:

- Этот элемент является последовательностью трех (3) различных движений произвольного катания, которые могут быть связаны соединительными шагами/поворотами.
- Движение произвольного катания, выполненное на внутреннем ребре, считается отличным от такого же движения на наружном ребре.
- Движение произвольного катания на ход вперед и движение произвольного катания на ход назад считаются различными.
- Спираль с одной сменой ребра считается отличной от спирали с двумя сменами ребра.
- Элемент начинается с первого движения произвольного катания.
- Разрешена любая форма.
- Команда должна действовать как единое целое в течение всего элемента.
- Фигуристы могут меняться местами, чтобы сменить позицию, но эта смена не должна походить на пересечение.
- Все Фигуристы должны одновременно выполнять одинаковые движения произвольного катания.

- Половина команды может исполнять один тип движения произвольного катания и вторая половина может исполнять другой тип движения произвольного катания.
 - В этом случае движению произвольного катания будет присвоен низший уровень.
 - В этом случае ни одно из этих движений произвольного катания не может быть повторено.
- Могут быть использованы различные хвататы.
- Только одно (1) из движений произвольного катания может быть выполнено в зеркальном рисунке (см. Правило 903, пункт 1.j)).
- Элемент Движения по Полю заканчивается с завершением последнего движения произвольного катания.

в) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Разрешен любой рисунок.
- Элемент может начаться и закончиться в любой зоне ледовой площадки. Расстояние между Фигуристами должно быть не больше 1/2 длины ледовой площадки во время подготовки и исполнения fm. Ограничений по покрытию ледовой площадки во время исполнения движений произвольного катания нет.
- Переход между движениями произвольного катания разрешен, но в том случае, если не занимает более половины (1/2) длины ледовой площадки.
- Зеркальный рисунок разрешен (см. пункт а) выше).

ДВИЖЕНИЯ В ИЗОЛЯЦИИ

а) Элемент Движения в Изоляции должен соответствовать следующим критериям:

- Элемент Движения в Изоляции начинается с перехода из предыдущего Элемента и заканчивается переходом в другой Элемент.
- Движения в Изоляции – это исполнение элемента произвольного катания (fe), или движения произвольного катания (fm).
- Чтобы элемент(ы)/движение(я) произвольного катания (fe/fm) были засчитаны, они должны быть отмечены в Списке Элементов Программы .
- Только один (1) элемент/движение произвольного катания (fe/fm) будет оцениваться за один момент времени.
- Одинаковый элемент/движения произвольного катания должны исполнять:
 - По крайней мере, три (3) Фигуриста индивидуально, но не больше чем половина команды, т.е. восемь (8) Фигуристов из команды, состоящей из шестнадцати (16) человек.
 - По крайней мере, две (2), но не больше чем четыре (4) пары.

- По крайней мере, одна (1), но не больше чем четыре (4) Групповые поддержки (только для Сеньоров).
- i) *Движения в Изоляции в Произвольной Программе Сеньоров* включают в себя:
- Один (1) элемент произвольного катания (на оценку).
 - Когда одновременно исполняются два (2) элемента и/или движения произвольного катания, то засчитывается элемент/движение произвольного катания с низшим уровнем, если в Списке Элементов Программы не указан элемент/движение для оценки.
 - Оставшаяся часть команды должна также участвовать в движении в изоляции, демонстрируя/помогая во время элемента произвольного катания. Эти Фигуристы должны скользить/катиться/выполнять другие движения произвольного катания, или элементы произвольного катания, даже если эти элементы/движения не будут учитываться при присвоении уровня.
 - Оставшиеся Фигуристы, не выполняющие элемент произвольного катания не должны стоять/останавливаться, или быть неподвижными или отвлекать на себя внимание во время Элемента.
- ii) *Движения в Изоляции в Произвольной Программе Юниоров* включают в себя:
- Один (1) элемент произвольного катания, или одно (1) движение произвольного катания.
 - Другие элементы и движения произвольного катания могут быть использованы, но не будут засчитаны.
 - Когда одновременно исполняются два (2) элемента и/или движений произвольного катания, то засчитывается элемент/движение произвольного катания с низшим уровнем, если в Списке Элементов Программы не указан элемент/движение для оценки.
 - Оставшаяся часть команды должна также участвовать в движении в изоляции демонстрируя/помогая во время элемента или движения произвольного катания. Эти Фигуристы должны скользить/катиться/выполнять другие движения произвольного катания, или элементы произвольного катания, даже если эти элементы/движения не будут учитываться при присвоении уровня.
 - Оставшиеся Фигуристы, не выполняющие элемент произвольного катания не должны стоять/останавливаться, или быть неподвижными или отвлекать на себя внимание во время Элемента.

- Сложность элемента зависит от сложности элемента/движения произвольного катания, и от числа Фигуристов, исполняющих элемент/движение произвольного катания.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Вся команда должна находиться в пределах половины (1/2) ледовой площадки во время исполнения элемента Движение в Изоляции, включая подготовку, и выполнение элементов/движений произвольного катания.

ДОРОЖКА ШАГОВ БЕЗ ХВАТА (NHSS)

а) Элемент Дорожка Шагов Без Хвата должен соответствовать следующим требованиям:

- Дорожка Шагов Без Хвата (NHSS) должна исполняться в закрытом блоке.
- Закрытый блок должен состоять из четырех (4) линий по четыре (4) Фигуриста в каждой.
- Творческие инновации и вариации разрешены в Произвольной Программе.
- NHSS должен начинаться и закончиться без хвата.
- Во время Дорожки Шагов все Фигуристы должны одновременно выполнять одинаковые соединительные шаги/повороты/ребра, в одном направлении скольжения, за исключением движений произвольного катания.
- Зеркальный рисунок разрешен, но повороты, исполненные в зеркальном рисунке, не будут учитываться при выставлении уровня NHSS.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

Элемент NHSS должен начинаться на одном конце ледовой площадки в любом месте вдоль короткого борта и закончиться в любом месте вдоль короткого борта на противоположной стороне, сохраняя при этом общее направление движения блока (по диагонали, или по прямой).

- Шаги должны покрыть 2/3 длины ледовой площадки, или сравнимую дистанцию.

Рисунок

- Рисунок должен быть по прямой оси, или по диагонали.
- Ось не должна меняться после того, как была задана вначале NHSS.
- Дуги и глубокие ребра, исполняемые во время Дорожки Шагов, не считаются сменой оси.

і) Рисунок по прямой:

- Задняя линия блока должна находиться за красной хоккейной линией ворот в начале исполнения NHSS, и первая линия блока должна закончить NHSS за красной

хоккейной линией ворот на противоположной стороне ледовой площадки.

ii) Рисунок по Диагонали:

- Блок должен начинаться в одном углу ледовой площадки и заканчиваться на противоположном конце ледовой площадки, напротив начальной точки под тем же углом.
- По крайней мере, один (1) Фигурист должен начать NHSS за красной хоккейной линией ворот и, по крайней мере, один (1) Фигурист должен закончить NHSS за красной хоккейной линией ворот на противоположной стороне ледовой площадки.
- Зеркальный рисунок разрешен, но повороты, исполненные в зеркальном рисунке, не будут учитываться при выставлении уровня NHSS.

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

а) Парный элемент должен соответствовать следующим требованиям:

- Для команды из шестнадцати (16) фигуристов, этот элемент состоит из восьми (8) пар.
- В случае заболевания одного из членов команды (см. Правило 701, пункт 3 (f)) допускается исполнение элемента семью (7) парами.
- Парный элемент начинается с того момента, когда образуются восемь (8) пар.
- Пары должны действовать как единое целое.
- Допускается пересечение или перемещение пар относительно друг друга.
- Если три (3) пары не смогли исполнить движение/элемент произвольного катания, то в этом случае Парный Элемент не будет засчитан.
- Парный Элемент заканчивается с переходом в другую форму, отличную от восьми (8) пар.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Восемь (8) пар должны находиться в пределах половины (1/2) ледовой площадки во время исполнения движения, или элемента произвольного катания.
- Разрешается любая форма.
- Разрешается любой рисунок.

ВРАЩЕНИЕ

а) Элемент Вращение должен соответствовать следующим требованиям:

- Элемент вращение начинается с входной дуги на вращение.
- Разрешается выполнять любое сольное, или парное вращение.

- Все фигуристы должны одновременно исполнять одинаковое вращение.
- Разрешается использовать различные вариации положения головы, рук, или свободной ноги, а также разную скорость вращения, но только при условии, что это исполнено всеми фигуристами одновременно.
- Каждый фигурист/пара должны совершить, как минимум, три (3) полных оборота (или соблюсти требования к определенному типу вращения).
- Вращение может исполняться по часовой стрелке, против часовой стрелки, или в обоих направлениях.
- Движения фигуристов во время всех фаз подготовки, вращения, и выхода из вращения должны быть абсолютно синхронными.
- Заход и выход из вращения должен быть четко исполнен всеми фигуристами одновременно.
- Прыжок во вращение, выполненный всей командой одновременно запрещен.
- Элемент Вращение заканчивается после завершения вращательного движения всеми фигуристами и исполнения выезда из вращения.

в) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Форма, в которой фигуристы выполняют вращение, должна покрывать не больше половины (1/2) ледовой площадки.
- Разрешается любая форма.

КОЛЕСО

а) Элемент колесо должен соответствовать следующим требованиям:

- Элемент колесо начинается в тот момент, когда конфигурация распознается и начинает вращаться при участии всех Фигуристов.
- В один момент времени может быть выполнено от одного (1) до трех (3) колес максимум.
- Если выполняется два (2) или более колеса, то в каждой спице должно быть, как минимум, по три (3) Фигуриста, если команда состоит из шестнадцати (16) человек.
- Фигуристы, ближайšie к центру вращения могут быть в хвате, или без хвата.
- Могут быть использованы различные хваты.
- Фигуристы в спицах могут быть в хвате, или без хвата.
- Спицы могут быть прямыми или дугообразными и могут быть разной длины.
- Вариация конфигурации колеса определяется как разновидность базовой формы колеса, где Фигуристы присоединены к колесу, или спице и вращаются вокруг центра вращения.
- Базовые формы колеса:

- 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
- Колесо из двух (2) параллельных линий.
- В базовых формах колеса Фигуристы, ближайшие к точке вращения могут быть в хвате, или без хвата в центре колеса.
- Танцевальные прыжки и движения произвольного катания разрешены, но не обязательны.
- Элемент Колесо заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой Элемент.

б) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку:

- Чтобы соответствовать требованиям к Элементу Колесо, колесо должно проворачиваться, как минимум 360°.
- Фигуристы, ближайшие к центру вращения должны оставаться на близком расстоянии друг от друга, и быть в пределах максимум 1/6 длины ледовой площадки (примерно 10 метров), даже во время смены направления вращения.
- Не обязательно удерживать ту же конфигурацию колеса после смены направления вращения, если одновременно выполняется смена конфигурации. Необходимо удерживать ту же конфигурацию колеса после смены направления вращения, если смена конфигурации не выполняется одновременно.

ДОРОЖКА ШАГОВ В БЛОКЕ/BSS

а) Элемент Дорожка шагов в Блоке должен соответствовать следующим требованиям:

- BSS не может выполняться во время, или быть частью элемента Блок.
- Блок должен быть закрытым.
- Блок должен состоять, как минимум, из трех (3) линий.
- В каждой линии должно быть, как минимум, по три (3) фигуриста.
- Разрешена любая конфигурация, если она соответствует вышеперечисленным требованиям.
- Разрешена любая конфигурация.
- Пивотинг разрешен.
- Элемент BSS начинается с первой дуги первого поворота, когда все фигуристы находятся в конфигурации Блок.
- Смены конфигурации разрешены.
- Зеркальный рисунок разрешен, но повороты, исполненные в зеркальном рисунке, не будут учитываться при выставлении уровня BSS.
- Все Фигуристы должны использовать одинаковый хват в одно и то же время во время исполнения элемента BSS.

- Все Фигуристы должны быть в хвате, или перехватываться после каждого поворота (большую часть времени).
- Для требований к Дорожке Шагов см Правило 903, пункт 4 а).
- Элемент BSS заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация, и начинается переход в другой Элемент, или при выполнении более двух (2) беговых подряд.

b) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку

- Элемент Дорожка Шагов в Блоке должен покрыть как минимум 2/3 длины ледовой площадки или сравнимую дистанцию во время исполнения дорожки шагов.
- Дорожка Шагов в Блоке не должна походить на Элемент Дорожка Шагов в Блоке Без Хвата.

ДОРОЖКА ШАГОВ В КРУГЕ/CSS

b) Элемент Дорожка шагов в Круге должен соответствовать следующим требованиям:

- CSS не может выполняться во время, или быть частью элемента Круг.
- Разрешена только одна (1) конфигурация.
- Требуемая конфигурация – один (1) круг.
- Элемент CSS начинается с первой дуги первого поворота, когда все фигуристы находятся в конфигурации Блок.
- Круг может вращаться по часовой стрелке, или против часовой стрелки.
- Смена направления вращения не разрешена.
- Смены конфигурации не разрешены.
- Все Фигуристы должны использовать одинаковый хват в одно и то же время во время исполнения элемента CSS.
- Все Фигуристы могут быть в хвате, или могут быть без хвата во время выполнения каждого поворота.
- Для требований к Дорожке Шагов см Правило 903, пункт 4 а).
- Элемент CSS заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация круга, и начинается переход в другой Элемент, или при выполнении более двух (2) беговых подряд.

c) Покрытие ледовой Площадки/Требования к Рисунку

- Элемент Дорожка Шагов в Круге должен покрыть как минимум 240° круга или сравнимую дистанцию.
- Зеркальный рисунок не разрешен.
- Круг может занимать не более 1/3 длины ледовой площадки.

Правило 912

Оценка Произвольной Программы

1. Технический Результат

В Синхронном Катании для Произвольной Программы первой оценкой является Техническая Оценка. Сумма стоимостей элементов, включая Качество исполнения Элементов (GOE), Черты и Дополнительные Черты (применяемые в Синхронном Катании) даст Технический Результат (см. Правило 903 пункты 4, 5).

2. Таблица Стоимости Элементов (SOV)/Базовые Стоимости Элементов
Таблицы Стоимости Элементов Синхронного Катания опубликованы и обновляются в Коммюнике ИСУ. Таблица Стоимостей (Scale of Value (SOV)) содержит Базовые Стоимости (Base Values) всех элементов с их чертами, а также поправки к этим значениям, вносимые в соответствии с качеством их исполнения (GOE).

3. Уровни Элементов

Базовые Стоимости Уровней Элементов измеряются в баллах и повышаются в зависимости от повышения уровня сложности элемента и черт.

Базовые Стоимости Уровней Элементов определяются суммированием Групп Сложности Элементов (с их Дополнительными Чертами) и Групп Сложности Черт.

Существует несколько Уровней для каждого элемента. Технические Специалисты определяют название и Уровень сложности каждого элемента с их Дополнительными Чертами и Группой Сложности Черт, включенных в элемент (см. Правило 912, пункт 5).

Описание характеристик (признаков), исполнение которых позволяет присвоить элементу определенный Уровень Сложности, публикуется и обновляется в Коммюнике ИСУ.

4. Качество Исполнения Элемента (GOE)

Каждый Судья оценивает Качество исполнения Элемента, включая Элементы Дорожки Шагов, в зависимости от наличия положительных факторов и ошибок исполнения по семи градациям Качества исполнения: +3; +2; +1; Базовая стоимость (0); -1; -2; -3.

При этом Судья вначале оценивает положительные качества исполнения элемента, которые могли бы увеличить Базовую стоимость в сторону + стоимости, а затем снижает результат за ошибки, если они допущены.

Каждая + или - градация имеет свое + или - численное выражение, приведенное в Таблице Стоимостей (SOV). Эта величина добавляется к Базовой Стоимости Элемента (или вычитается из неё).

Руководство по присвоению GOE публикуется и обновляется в Коммюнике ИСУ.

5. Черты/Дополнительные Черты

Черты (Дорожки Шагов, элементы/движения произвольного катания (fe/fm), точка пересечения) разделены на группы в соответствии со сложностью исполнения (см. Правило 903, пункт 4).

Следующие Черты включены в группы сложности следующих Элементов Произвольной Программы, и они называются Техническим Специалистом:

Пересечение:	Точка Пересечения
Движения по Полю:	Движения Произвольного Катания
Движения в Изоляции Сеньоры:	Элементы Произвольного Катания
Движения в Изоляции Юниоры:	Элементы/движения Произвольного Катания
<u>Дорожка Шагов Без Хвата:</u>	Дорожка Шагов
Парный Элемент:	Элементы/движения Произвольного Катания

Дополнительные Черты:

Примеры некоторых Дополнительных Черт: движение тела, смена конфигурации, смена направления вращения, пивотинг, смещение и т.д. (См. Правило 903, пункт 5).

6. Таблица Стоимостей (SOV) Элементов Синхронного Катания

Таблица Стоимости Элементов Произвольной Программы будет каждый год обновляться и публиковаться в Коммюнике ИСУ.

7. Оценка за Компоненты Программы

а) Определение Компонентов Программы

Вслед за оценкой технического содержания программы каждый Судья оценивает полное выступление Команды, причем эта оценка разделена на пять (5) Компонентов: Уровень катания, Переходы (связующие движения и Формации), Представление/Исполнение, Хореография/Композиция, Интерпретация музыки.

і) Уровень Катания (Skating Skills)

Общее качество катания: контроль рёбер и качество скольжения по льду, характеризующее владением основами катания (рёберность, шаги, повороты), отработанность техники, свободный контроль мощи катания для ускорения и изменения скорости. Разнообразное использование силы/энергии, скорости и ускорения.

При оценке Уровня катания рассматриваются следующие параметры:

- Равновесие, ритмичная работа колен и точность постановки ноги
- Непринужденность скольжения
- Чистота и уверенность исполнения глубоких рёберных дуг, шагов и поворотов

- Мощь/энергия и умение демонстрировать ускорение
- Владение катанием во многих направлениях
- Владение скольжением на одной ноге
- Равный уровень мастерства, демонстрируемый при катании в унисон

ii) Переходы (Связующие шаги, формации и другие соединительные элементы)

Варьируемая и/или сложная работа ног, разнообразие форм, связывающих все элементы синхронного катания, что также включает в подходы к элементам и выходы из них. Переходы могут быть незаметными и быстрыми.

При оценке Переходов рассматриваются следующие параметры:

- Разнообразие
- Сложность
- Качество (включая унисон)
- Сложность рисунка
- Разнообразие скоростей и соединительных шагов/форм
- Разнообразие направлений движения и хватов
- Сложность и разнообразие при подходе к элементам и выхода из них.

iii) Представление/Исполнение (Performance / Execution)

Представление отражает степень физической, эмоциональной и интеллектуальной вовлеченности Команды (фигуристов), их способность передать музыкальный замысел и хореографию. Исполнение отражает качество движения и точность в выражении. Сюда включается гармония движения.

При оценке Представления/Исполнения рассматриваются следующие параметры:

- Физическая, эмоциональная и интеллектуальная «вовлеченность»
- Осанка
- Стиль и индивидуальность Команды
- Четкость движений
- Разнообразие и контрастность стиля
- Умение «подать себя» аудитории
- Унисон и «единство»
- Баланс в исполнении между фигуристами; Пространственное взаимодействие – контроль расстояния между фигуристами и перестроений при смене хватов

iv) Хореография/Композиция (Choreography/Composition)

Осмысленное, сложное и/или оригинальное оформление всех движений в соответствии с принципами пропорциональности, единства, объемности, рисунка, структуры и выразительности.

При оценке Хореографии / Композиции рассматриваются следующие параметры:

- Цель (идея, концепция, видение, настроение)
- Пропорциональность (соразмерность частей программы)
- Единство (целенаправленное связывание всех движений)
- Использование персонального и общего пространства
- Рисунок программы и использование ледовой площадки
- Выразительность и форма (движения и части программы, структурированные в соответствии с музыкой)
- Оригинальность замысла, движений и построения программы
- Распределение ответственности в достижении цели
- Программа должна быть составлена таким образом, чтобы команда обращалась ко всем сторонам ледовой площадки, а не только к одной.

v) Интерпретация музыки (Interpretation of the music)

Личностная и творческая передача музыки в движение на льду.

При оценке Интерпретации музыки рассматриваются следующие параметры:

- Непринужденность движений в соответствии с музыкой (согласованность с музыкой)
- Выражение стиля музыки, её характера и ритма
- Использование тонких оттенков* в отражении музыкальных нюансов
- Взаимодействие фигуристов, отражающее характер музыки

* Использование тонких оттенков проявляется в изысканности и артистичности использования нюансов. Нюансы - персональные артистические возможности спортсмена отразить интенсивность, темп и динамику музыкального сопровождения, созданного композитором или музыкантами.

b) Оценка Компонентов Программы

Компоненты программы оцениваются Судьями после завершения программы по шкале от 0,25 до 10,0 баллов с шагом в 0,25. Оценки Судей соответствуют следующей градации: 1 – очень плохо, 2 – плохо, 3 – слабо, 4 – посредственно, 5 – средне, 6 – выше среднего, 7 – хорошо, 8 – очень хорошо, 9 – превосходно, 10 – выдающееся исполнение. Разбивка по шагам 0,25 используется для оценки

исполнения, содержащего как признаки предыдущей, так и следующей градации.

Указания по судейству публикуются и обновляются в Коммюнике ИСУ.

8. Снижения и понижения в Произвольной Программе:

Снижения и Понижения в Произвольной Программе будут обновляться каждый год, и публиковаться в Коммюнике ИСУ.

- a) Понижения за разрывы, запинки, столкновения или падения в обязательных элементах Короткой Программы будут сделаны Судьями в оценке за качество исполнения элемента (GOE).
- b) Последующие снижения за падение в любой части программы (в обязательных элементах и переходах) будут сделаны Технической Бригадой. За каждое падение одного (1) фигуриста следует снижение в -1.0 балла, и за каждое падение более чем одного (1) фигуриста делается снижение в -2.0 балла. Если падение повлекло за собой прерывание программы более чем на 10 секунд, будет применено дополнительное снижение (см. пункт 8 f).

При применении пунктов 8 а) и 8 b) падение определяется как потеря спортсменом контроля над своим движением, в результате которой бо́льшая часть веса тела спортсмена оказывается на льду, поддерживаемая любой другой частью тела, кроме коньков, а именно, кистью руки (кистями рук), коленом (коленями), спиной, ягодичей (ягодицами) или любой частью руки.

- c) За нарушение требований к элементам последуют снижения или понижения. Снижения/понижения по причине «не соответствия требованиям» будут сделаны от итоговой оценки понижаемого элемента или от оценки за качество исполнения (GOE). Снижения определяются и применяются Техническим Специалистом после подтверждения со стороны Технического Контроллера. Понижения GOE делаются судьями.
- d) Снижения за Дополнительные и Запрещенные Элементы будут сделаны от Итоговой Оценки Техническим Специалистом, и они должны быть подтверждены Техническим Контроллером. Снижение за Дополнительный Элемент составляет -1.0 балл, за Запрещенный Элемент -2.0 балла.
- e) Рефери может применять следующие снижения за каждое нарушение решение по нарушениям требований к костюму и макияжу принимается вместе с бригадой Судей:
 - Нарушения требований к костюму (включая использование перьев как часть костюма и головного украшения), и к макияжу: -1.0 балла
 - Нарушения по музыке: -1.0 балла
 - За нарушение предписанного времени исполнения: -1.0 балла за

каждые пять (5) секунд лишних или недостающих

- Снижение в случае, если скольжение/катание не началось через десять (10) секунд с момента начала воспроизведения музыки: -1.0 балла
 - За хваты (не соответствие требованиям) в соответствии с Правилем 905, пункт 1d): от -1.0 до -2.0
 - Снижение за чрезмерное разделение на небольшие группы и разделение на группы, расстояние между которыми превышает половину (1/2) длины ледовой площадки: -2.0 балла
 - Снижения в случаях перерыва в исполнении программы (вызванные столкновением, или падением):
Снижение -1.0 (за 11 - 20 секунд) и
Снижение -2.0 (за 21 - 30 секунд) и т.д.
- f) Каждое падение в обязательных элементах должно быть отражено только в Технической Оценке в соответствии со значимостью элемента, выполненного с нарушениями, или пропущенного элемента и степени самой ошибки, так как прямой связи между Технической Оценкой и Оценкой за Компоненты Программы нет. Однако снижения за падения должны быть сделаны в Оценке за Компоненты Программы, если в программу включены другие Компоненты. Элемент, Черта и Дополнительная Черта считаются пропущенными, если не было попытки их исполнения.

9. Запрещенные Элементы/Черты/Дополнительные Черты/Движения

- a) Произвольная Программа Сеньоров
- i) Поддержки отличные от указанных в Правиле 903, пункт 4 b)
 - ii) Дополнительные опорные прыжки (более чем два (2) опорных прыжка)
 - iii) Индивидуальные прыжки, каскады, или комбинации прыжков, исполненные всей командой (например: прыжок в шпагат, вальсовые прыжки, «олень» и другие вариации, во время которых фигуристы отрываются ото льда).
 - iv) Любые прыжки более чем в полтора (1/2) оборота
 - v) Выбросы
 - vi) Прыжки с помощью партнера более чем в один (1) оборот
 - vii) Пересечения с использованием спиралей на ход назад
 - viii) Длительное (более трех (3) секунд) лежание, или сидение на колене (на одном или на двух коленях) на льду в начале, конце или во время программы
 - ix) Солирование (одна групповая поддержка разрешена)
 - x) Разделение на группы
 - xi) Вращение прыжков в либелу, исполненное всей командой
- b) Произвольная Программа Юниоров
- i) Любые поддержки

- ii) Дополнительные опорные прыжки (более чем два (2) опорных прыжка)
- iii) Индивидуальные прыжки, каскады, или комбинации прыжков, исполненные всей командой (например: прыжок в шпагат, вальсовые прыжки, «олень» и другие вариации, во время которых фигуристы отрываются ото льда).
- iv) Прыжки более чем в один (1) оборот, выполненные во время Элемента Движение в Изоляции
- v) Выбросы
- vi) Прыжки с помощью партнера более чем в один (1) оборот
- vii) Пересечения с использованием спиралей на ход назад
- viii) Длительное (более трех (3) секунд) лежание, или сидение на колене (на одном или на двух коленях) на льду в начале, конце или во время программы
- ix) Солирование (одна групповая поддержка разрешена)
- x) Разделение на группы
- xi) Вращение прыжок в либелу, исполненное всей командой

В случае включения в программу запрещенных элементов, черт, дополнительных черт и движений, снижение будет сделано из Итоговой Оценки Техническим Специалистом, и подтверждено Техническим Контролером (см. Правило 912, пункт 9 d)).

Правила 913 – 920 (зарезервированы)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО СИНХРОННОМУ КАТАНИЮ

Правило 921 Расписание соревнований

1. Дата, время и место проведения первого заседания Судей, а также самая поздняя возможная дата и время проведения «дискуссии за круглым столом» по каждой из категорий должны быть объявлены Организаторами Соревнований в официальном бюллетене (см. Правило 112, пункт 4).
2. Соревнования по Синхронному Катанию, состоящие только из Произвольной Программы могут проводиться за один день. Если соревнования состоят из Короткой и Произвольной Программ, рекомендуется чтобы соревнования продолжались, по меньшей мере, два дня.

Правило 922 Время проведения и максимальная продолжительность соревнований

1. Соревнования не должны начинаться ранее 9 часов утра.
2. По возможности, все соревнования должны быть завершены в течение двух (2) последовательных дней.
3. Вечерние соревнования должны планироваться таким образом, чтобы они заканчивались до 23 часов.
4. После аккредитации на соревнованиях Команды не могут тренироваться на других ледовых аренах, кроме официальной (для Чемпионатов Мира ИСУ по Синхронному Катанию и для Чемпионатов Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/Кубков Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров см. Правило 766, пункт 5).
5. В соревнованиях по Синхронному Катанию Короткая Программа должна исполняться перед Произвольной Программой, но не в один и тот же день.
6. На всех Международных Соревнованиях Организаторы должны предоставить каждой команде-участнице соревнований 10-ти минутную бесплатную тренировку на официальной ледовой арене до Короткой Программы и 12-ти минутную бесплатную тренировку на официальной ледовой арене до Произвольной Программы, но после исполнения Короткой Программы. На официальных тренировках перед Короткой Программой и Произвольной Программой музыка будет воспроизведена дважды, и каждый раз без прерываний. На одной из официальных тренировок команда обязательно должна прокатать всю программу целиком (Короткую и Произвольную Программу соответственно), или по

частям, с целью просмотра программ Технической Бригадой. Дополнительного воспроизведения музыки во время официальных тренировок не будет.

Правила 923 – 924 (зарезервированы)

Правило 925 Жеребьёвки

1. Жеребьёвка стартовых номеров на все сегменты соревнований производится Рефери соревнований публично. Рефери должен попросить организаторов соревнований проверить правильность произношения названий Команд и Официальных Лиц.
2. Стартовые номера могут «вытягиваться» в процессе жеребьёвки каждым присутствующим спортсменом, официальным представителем его Федерации или членами Организационного комитета.
3. Официальное оглашение названий заявленных команд и судейских бригад производится Рефери соревнований во время первой жеребьёвки стартовых номеров на этих соревнованиях. Предварительное неофициальное объявление состава участников и Судей может быть сделано организаторами в любое время после прекращения поступления заявок.

Правило 926

Чемпионат Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/ Кубок Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров

1.
 - a) Для участия в Чемпионатах Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/ Кубках Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров, каждый член ИСУ, за исключением специальных клубов, может заявить одну (1) Команду;
 - b) Пять (5) лидирующих Членов ИСУ, принимавшие участие в предшествующих соревнованиях той же категории имеют право заявить по две (2) Команды.
2. Для участия в Чемпионатах Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/ Кубках Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров, возраст членов Команды в категории Юниоры должен соответствовать

требованиям в соответствии с Правилom 108, пункт 3 б).

3. Для участия в Чемпионатах Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/ Кубках Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров, члены Команды в категории Юниоры должны удовлетворять требованиям к составу Команды в соответствии с Правилom 701, пункт 3 б).
4. Каждый Член ИСУ может заявить одну (1) запасную Команду в случае заявления одной (1) команды, но не более двух (2) запасных команд в случае двух (2) заявок на участие. Запасная Команда может принимать участие в соревнованиях только в том случае, если Федерация-Член ИСУ этой команды «вытянул» название этой Команды для участия в соревнованиях за две (2) недели до начала первой жеребьевки. По поздним заявкам см. Правилom 115, пункт 6.

Правила 927 – 931 (зарезервированы)

Правилom 932

Стартовый Порядок для исполнения Короткой Программы

Последовательность исполнения Короткой Программы соответствует «вытянутым» стартовым номерам, полученным в соответствии с Правилom 925.

Правилom 933

Стартовый Порядок для исполнения Произвольной Программы

1. Стартовый порядок Команд для исполнения Произвольной Программы определяется на основании результатов Короткой Программы (см. Правилom 969, пункты 3 и 5).
2. Как можно раньше после окончания и определения результатов первого сегмента соревнований, Рефери, или Ассистент Рефери на Льду, в присутствии хотя бы одной Команды должен разделить Команды на, как можно более маленькие равные группы (см. Таблицу I/II Технических Правил) для проведения жеребьевки стартовых номеров следующего сегмента соревнований (в том порядке, в котором команды завершили предыдущий сегмент). Если количество Команд не делится на равные части, тогда последняя группа должна быть больше первой группы на одну Команду-участницу. Группа, имеющая наихудший результат должна

кататься первой, группа со следующим наихудшим результатом должна кататься второй, и так далее. Однако, в случае равных результатов, жеребьевка должна проходить следующим образом:

- a) Если две, или более Команды получили равные результаты и разделяют одно место после окончания короткой Программы, то они должны тянуть жребий в одной и той же группе. Максимально допустимое количество команд, тянущих жребий в одной группе равно шести (6).
 - b) После того, как Команды с равным результатом вытянут жребий в одной и той же группе, количество Команд в предшествующей группе уменьшается на количество Команд, добавленных в следующую группу, если есть такая необходимость.
3. Порядок выступлений в каждой группе будет определен в результате жеребьевки и каждая Команда должна тянуть жребий по очереди в соответствии с результатами предыдущего сегмента соревнований. То есть, Команда, занявшая наивысшее место будет тянуть жребий первой, включая команды, набравшие равный результат. Порядок, в соответствии с которым Команды с равными результатами будут тянуть жребий, определяется отдельной жеребьевкой до начала основной жеребьевки.
4. Если одна или несколько Команд, получившая баллы, позволяющие команде участвовать в следующем сегменте (например, позволяют исполнять произвольную программу в Группе А), решает сняться с соревнований до начала следующего сегмента, тогда на освободившееся место не ставят никакую другую Команду (Команды) и максимальное число Команд, получивших право участвовать в следующем сегменте уменьшается на число снявшихся Команд. Если решение о снятии Команды объявлено после жеребьевки стартовых номеров на следующий сегмент, то стартовый порядок и группы не меняются, и освободившийся стартовый номер снявшейся Команды остается не занятым.
5. Если одна или несколько Команд, получившая баллы, позволяющие команде участвовать в следующем сегменте (например, позволяют исполнять произвольную программу в Группе А), дисквалифицирована до начала следующего сегмента, тогда на освободившееся место ставят Команду (Команды), занявшую (занявшие) первое (1) место в предыдущем сегменте среди тех команд, которые не попали в следующий сегмент. Эта Команда (эти команды) получит первый стартовый номер (получат первые стартовые номера) в первой разминочной группе и эта разминочная группа будет доукомплектована необходимым числом Команд.

Правило 934 Разминки

1. Все Команды должны быть разбиты по разминочным группам. Максимальное количество команд в одной разминочной группе см. в Таблице I и II.

- a) Короткая Программа - каждой Команде отводится одна (1) минута для разминки (без музыкального сопровождения) на соревновательной ледовой арене непосредственно перед выступлением. Время для разминки засекается с момента объявления команды;
- b) Произвольная Программа - каждой Команде отводится одна (1) минута для разминки (без музыкального сопровождения) на соревновательной ледовой арене непосредственно перед выступлением. Время для разминки засекается с момента объявления команды;
- c) На уход со льда после исполнения как Короткой, так и Произвольной Программ Команде отводится не более тридцати (30) секунд.

2. В случае если в результате непредвиденных обстоятельств соревнования в данном сегменте прерываются более, чем на десять (10) минут, соответствующей Команде разрешается вторая разминка продолжительностью одна (1) минута.

3. В случае, когда одна или более Команд, поделивших места, попадают в одну и ту же группу, максимально разрешенное для одновременной разминки число Команд может быть превышено на одну (1) Команду. Однако, если максимально разрешенное число Команд превышено на две или более Команды, группа, о которой идет речь, должна быть разделена на две подгруппы.

4. На соревнованиях по Синхронному Катанию рекомендуется проводить заливку льда после каждых шести (6) команд для Короткой Программы и Произвольной Программы в разряде Новисы, и после пяти (5) Команд, или шести (6) Команд (в случае равных результатов) для Произвольной Программы в разрядах Сеньоры и Юниоры.

Правило 935 Вызов на старт

1. Перед каждым выступлением, названия Команд, заявленных на участие в

соревнованиях, должны быть четко объявлены на ледовой арене и в раздевалках.

2. Перед вызовом на старт, следующая Команда должна выйти на лед с разрешения Ассистента Рефери на Льду и выстроиться вдоль борта. После этого команда объявляется (приглашается на старт) и начинается отсчет одной (1) минуты для разминки.
3. Каждая Команда должна начать исполнение каждого сегмента соревнований (Короткой и Произвольной Программы) максимум через две (2) минуты после вызова на старт. Если команда не укладывается в эти две (2) минуты, то она снимается с соревнований.

Правило 936 **Разрешение на повторный старт**

1. При исполнении Короткой и Произвольной Программ:
 - a) В случае если возникают обстоятельства, угрожающие безопасности Команде в связи с неожиданным повреждением одежды или экипировки, препятствующим ее катанию, Команда должна прекратить выступление по сигналу Рефери;
 - b) Команда должна немедленно продолжить выступление с того места, где оно было прервано, если обстоятельства, заставившие Команду остановиться, могут быть устранены без задержки;
 - c) Если это невозможно, Команде предоставляется до трех (3) минут для того, чтобы исправить проблему с экипировкой или заменить фигуриста перед тем, как ей будет разрешено продолжить исполнение программы. Период в три (3) минуты отсчитывается непосредственно от момента, когда Рефери остановил исполнение громким сигналом;
 - d) То же относится к ситуации, когда Команда прерывает свое выступление в связи с неожиданными повреждениями в одежде или экипировке без сигнала Рефери;
 - e) Если, по мнению Рефери, необходимо медицинское вмешательство, Рефери должен остановить выступление, заменить травмированного фигуриста запасным, и разрешить Команде или немедленно продолжить выступление с того места, где оно прервано, или, если это невозможно, предоставить Команде время продолжительностью до трех (3) минут перед тем, как она продолжит свое выступление;
 - f) При травмировании фигуриста, требующее его эвакуации со льда с помощью медицинского персонала и/или заливки льда, если это требуется, 3-х минутное ограничение задержки не применяется.

2.
 - а) Если темп или качество звучания музыки не соответствуют требованиям, повторное исполнение программы будет невозможно, если Команда не сделала соответствующего заявления Рефери до истечения тридцати (30) секунд после старта.
 - б) Однако, если имеют место прерывание или остановка музыки, или возникли проблемы с освещением, льдом и т.п., не зависящие от Команды и требующие времени для их устранения, 3х-минутное ограничение задержки не применяется.
3. Повторное исполнение всей программы в целом не разрешается (за исключением проблем с музыкальным сопровождением – см. пункт 2а) данного Правила).
4. После начала Короткой или Произвольной Программы никакие замены состава команды не разрешены. Однако, зарегистрированные запасные могут выйти на замену, но только в том случае, если исполнение программы прервано Рефери по причине травмы или из-за проблем с экипировкой. Если команда производит замену Фигуриста без остановки исполнения программы со стороны Рефери, то Команда будет дисквалифицирована.
5. Если Команда не в состоянии завершить исполнение программы, то оценки не присуждаются. То же относится к ситуации, когда Команде предоставляется возможность продолжить исполнение программы с того места, где исполнение было прервано, но она снова не в состоянии завершить программу.

Правила 937 – 968 (зарезервированы)

Правило 969 Жеребьёвки Команд

Все Чемпионаты Мира ИСУ по Синхронному Катанию и Чемпионаты Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/ Кубки Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров состоят из Короткой Программы и Произвольной Программы вне зависимости от количества участников.

1. Жеребьёвка для Короткой Программы проводится в соответствии с правилом 925, пункт 1.

2. Жеребьёвка для короткой программы проводится следующим образом:

- a) Основываясь на результатах предыдущих Чемпионатов Мира ИСУ по Синхронному Катанию/Чемпионатов Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/ Кубка Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров (места Команд, представляющие страну/Члена ИСУ), команды указываются в списке участников следующим образом: команда, занявшая первое место – первой, второе место – второй, третье место – третьей и т.д.
- b) Команды/страны, которые не имели результатов в предыдущих годах (новые страны/Члены ИСУ), страны, заявившие вторую команду, которая не принимала участие в последнем Чемпионате Мира ИСУ по Синхронному Катанию/Чемпионате Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/ Кубке Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров указываются в конце списка.
- c) В случае если страна/Член ИСУ заявляет две (2) команды на участие в Чемпионате Мира, применяется следующая процедура: Команда с наивысшим национальным рейтингом страны/Члена ИСУ будет называться Команда 1 на Чемпионате Мира ИСУ по Синхронному Катанию, и соответственно на Чемпионате Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/ Кубке Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров. Команда 1 будет указана в списке участников для жеребьёвки в соответствии с лучшим результатом страны/Члена ИСУ на предыдущих соревнованиях. Команда 2 будет указана в списке участников для жеребьёвки в соответствии с местом второй команды этой страны/Члена ИСУ.
- d) Команды-участницы разделяются на две (2) приблизительно равные части. Более сильные команды будут называться частью «выступающих позже», а менее сильные команды, или команды вообще не имеющие рейтинга, будут называться частью «выступающих раньше». Если команды-участницы невозможно разделить на равные части, тогда в группе наиболее сильных команд должно быть на одну (1) команду больше.
- e) Для выступления в последней группе будет отобрано столько команд, сколько есть мест в группе. Отбор производится на основании результатов предыдущего Чемпионата Мира ИСУ по Синхронному Катанию. Тот же самый принцип применяется для Чемпионата Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров/ Кубка Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров. Группы будут определены для каждой части («выступающих позже» и «выступающих раньше» отдельно.

- f) Проводится свободная жеребьёвка среди всех оставшихся команд в части «выступающих позже».
 - g) Проводится еще одна свободная жеребьёвка среди всех команд в части «выступающих раньше» (нижняя часть списка).
 - h) Для этой жеребьёвки все команды выстраиваются в списке в алфавитном порядке своей страны. Сначала жребием определяется страна, которая будет тянуть жребий первой, после чего происходит обычная жеребьёвка стартовых номеров.
3. Жеребьёвка для Произвольной программы проводится по результатам Короткой Программы. Если места одинаковые, Команды делят это место и тянут жребий в одной и той же группе.
- a) В соответствии с результатами Короткой Программы, команды разделяются на две (2) Группы. Первые двенадцать (12) более сильных команд по результатам Короткой Программы будут участвовать в жеребьёвке для выступления во второй части (далее называемой Группа А «выступающих позже»). А оставшиеся команды (начиная с команды, занявшей тринадцатое (13) место) будут участвовать в жеребьёвке для выступления в первой части (далее называемой Группой В «выступающих раньше»).
 - b) Жеребьёвка стартовых номеров Произвольной Программы проводится на основании результатов Короткой Программы для Групп А и В отдельно.
 - c) Жеребьёвка для Группы В будет проходить до жеребьёвки Группы А и после короткого перерыва между этими двумя Группами.
Если по результатам Короткой Программы команды разделили 12-ое место, то все эти Команды будут тянуть жребий в одной (первой) группе, которая будет разделена на две подгруппы в случае, описанном в Правиле 934, пункт 3.
4. Если по результатам Короткой Программы команды заняли одинаковое место, то все эти Команды будут тянуть жребий в одной (первой) группе, которая будет разделена на две подгруппы в случае, описанном в Правиле 934, пункт 3.
5. Если две или более Команды получили равный итоговый результат, то лидер среди этих команд определяется по итогам Произвольной Программы. Если и этот результат одинаковый, тогда лидер определяется по итогам Короткой Программы. Если и этот результат тоже одинаковый, тогда команды разделяют одно место.

Правила 970 – 971 (зарезервированы)

Правило 972 Жеребьёвка Судей

1. Судей на Чемпионаты Мира ИСУ по Синхронному Катанию и Чемпионаты Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров должны состоять только из Судей, включенных в действующий список Судей ИСУ, и все Судьи должны представлять ИСУ.

2.
 - a) Каждая Федерация-Член ИСУ, заявляющая Команды на Чемпионаты Мира ИСУ по Синхронному Катанию и Чемпионаты Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров должна до 1 октября заявить Судей только по количеству (не по фамилии), при условии соблюдения Федерацией-Членом требований, указанных в пункте 3 а) этого Правила.

 - b) Процедура жеребьёвки бригад Судей на все Чемпионаты ИСУ будет проводиться ежегодно между 1 октября и 15 ноября. Жеребьёвка открыта для всех Федерация-Членов ИСУ, которые могут за свой счет послать на неё одного (1) представителя. Жеребьёвка будет проводиться в Лозанне в присутствии официального швейцарского аудитора. Президент ИСУ назначает лицо(лица), проводящее (проводящих) жеребьёвку.

3. Заявочные принципы и ограничения
 - a) Каждая Федерация-Член ИСУ может представить одного Судью (не по фамилии) в каждом виде, в которой Судьи данной Федерации имеют право судить, и в которой эта Федерация участвовала в таком же Чемпионате предыдущего года с хотя бы одной (1) Командой, завершившей как минимум один сегмент соревнований.

 - b) Федерация-Член ИСУ представит фамилии своих Судей на данный Чемпионат Мира ИСУ по Синхронному Катанию и Чемпионат Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров, куда Федерация попала по жеребьёвке, включая Запасного Судью, за 45 дней до первого собрания Судей на данном Чемпионате Мира ИСУ по Синхронному Катанию и Чемпионате Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров

 - c) Все необходимые изменения, касающиеся представленных Судей, должны сообщаться скорейшим электронным способом Вице-

Президенту по Фигурному Катанию, в Секретариат ИСУ и в Оргкомитет.

- d) Представленный Федерацией Судья, который присутствует на месте проведения Чемпионата, должен выполнять свои обязанности, если он вытащил жребий.
- e) Президент ИСУ или Вице-Президент по Фигурному Катанию может изменить ограничения для любого Чемпионата, на котором представлено недостаточное для составления судейских бригад количество Судей.

4. Чемпионат Мира ИСУ по Синхронному Катанию и Чемпионат Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров

- a) Все Федерации-Члены ИСУ, представившие Судей в соответствии с правилами на соответствующий Чемпионат, участвуют в жеребьевке для составлений бригады Судей (см. пункт 2 а), b) выше).
- b) На месте проведения Чемпионата Мира ИСУ по Синхронному Катанию и Чемпионата Мира ИСУ по Синхронному Катанию среди Юниоров Рефери за 45 минут до начала соревнований в каждом сегменте в присутствии всех тринадцати (13) Судей, попавших в судейство соответствующего Чемпионата, проводит случайную жеребьевку для укомплектования бригады из девяти (9) Судей.
- c) Для проведения первого сегмента (Короткой Программы) жеребьевкой определяются девять (9) из всех тринадцати (13) Судей, попавших в судейство данного Чемпионата. Порядковые номера Судей в бригаде соответствуют порядку попадания в бригаду.
- d) Для второго сегмента (Произвольной Программы), четыре (4) Судьи, не попавшие по жеребьевке в судейство первого сегмента, автоматически включаются в бригаду из девяти (9) Судей для судейства второго сегмента, а все остальные Судьи, уже принявшие участие в судействе первого сегмента, участвуют в жеребьевке для доукомплектации бригады из девяти (9) Судей. Для определения порядковых номеров Судей в бригаде из девяти (9) Судей проводится отдельная жеребьевка.
- e) Если к началу Чемпионата представленные Федерацией пофамильно Судьи не присутствуют на месте его проведения, они не будут иметь право обслуживать эти соревнования. Проводится отдельная

жеребьёвка из всех присутствующих Судей, еще не представленных в данной бригаде, до комплектации бригады в количестве максимально девяти (9) человек.

- f) Если представлено недостаточно Федераций-Членов ИСУ для выбора до четырех (4) Судей для второго сегмента в соответствии с пунктом 4 с), то проводится жеребьёвка среди всех присутствующих Судей для доукомплектования бригады Судей.

5.

- a) Президент может в исключительных случаях утвердить изменения в применении данного Правила. Если Президент находится в требуемый момент вне досягаемости, Вице-Президент по Фигурному Катанию может в исключительных обстоятельствах утвердить такие изменения. Если на месте проведения Чемпионата не присутствуют ни Президент, ни Вице-Президент по Фигурному Катанию, в исключительных обстоятельствах Представитель ИСУ может утвердить такие изменения.
- b) Об опозданиях по отношению ограничений по срокам, включённым в данное Правило, см. Правило 115, пункт 6.

Правила 973-999 (зарезервированы)

I. Комплектация Групп по Стартовым Номерам Правило 933

Число Команд	Синхронное Катание Короткая Программа (и Произвольная Программа при равных результатах) Произвольная Программа в категории Новисы
	Максимум 6
2	1+1
3	1+2
4	2+2
5	2+3
6	3+3
7	3+4
8	4+4
9	4+5
10	5+5
11	5+6
12	6+6
13	4+4+5
14	4+5+5
15	5+5+5
16	5+5+6
17	5+6+6
18	6+6+6
19	4+5+5+5
20	5+5+5+5
21	5+5+5+6
22	5+5+6+6
23	5+6+6+6
24	6+6+6+6
25	5+5+5+5+5
26	5+5+5+5+6
27	5+5+5+6+6
28	5+5+6+6+6
29	5+6+6+6+6
30	6+6+6+6+6
31	5+5+5+5+5+6
32	5+5+5+5+6+6
33	5+5+5+6+6+6
34	5+5+6+6+6+6
35	5+6+6+6+6+6
36	6+6+6+6+6+6

II. Комплектация Групп по Стартовым Номерам Правило 933

Число Команд	Синхронное Катание Произвольная программа
Максимум 5	
2	1+1
3	1+2
4	2+2
5	2+3
6	3+3
7	3+4
8	4+4
9	4+5
10	5+5
11	3+4+4
12	4+4+4
13	4+4+5
14	4+5+5
15	5+5+5
16	4+4+4+4
17	4+4+4+5
18	4+4+5+5
19	4+5+5+5
20	5+5+5+5
21	4+4+4+4+5
22	4+4+4+5+5
23	4+4+5+5+5
24	4+5+5+5+5
25	5+5+5+5+5
26	4+4+4+4+5+5
27	4+4+4+5+5+5
28	4+4+5+5+5+5
29	4+5+5+5+5+5
30	5+5+5+5+5+5
31	4+4+4+4+5+5+5
32	4+4+4+5+5+5+5
33	4+4+5+5+5+5+5
34	4+5+5+5+5+5+5
35	5+5+5+5+5+5+5

МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОЮЗ КОНЬКОБЕЖЦЕВ

Основан 32 Июля 1892 гада, в Схевенингене (Голландия)
ФЕДЕРАЦИИ-ЧЛЕНЫ

AND	Андорра	Federacio Adorrana d'Esports de Gel
ARG	Аргентина	Argentine Ice Speed Skating Union (Speed) Federacion Argentina de Patinaje Sobre Hielo (Figure)
ARM	Армения	Armenia Skating Federation
AUS	Австралия	Australian Ice Racing Inc. (Speed) Ice Skating Australia Incorporated (Figure)
AUT	Австрия	Österreichischer Eisschnellauf Verband (Speed) Österreichischer Eiskunstlauf Verband (Figure)
AZE	Азербайджан	The Skating Federation of Azerbaijan Republic
BLR	Белоруссия	Skating Union of Belarus
BEL	Бельгия	Fédération Royale Belge de Patinage de Vitesse (Speed) Fédération Royale Belge de Patinage Artistique (Figure)
BIH	Босния и Герцеговина	Skating Federation of Bosnia and Herzegovina
BRA	Бразилия	Brazilian Ice Sports Federation
BUL	Болгария	Bulgarian Skating Federation
CAN	Канада	Speed Skating Canada (Speed) Skate Canada (Figure)
CHN	Китай	Chinese Skating Association
TPE	Китайский Тайбэй	Chinese Taipei Skating Union
CRO	Хорватия	Croatian Skating Federation
CZE	Чешская Республика	Czech Speed Skating Federation (Speed) Czech Figure Skating Association (Figure)
DEN	Дания	Dansk Skøjte Union
PRK	КНДР	Skating Association of the Democratic People's Republic of Korea
EST	Эстония	The Estonian Skating Union
FIN	Финляндия	Suomen Luisteluliitto (Speed) Suomen Taitoluisteluliitto (Figure)
FRA	Франция	Fédération Française des Sports de Glace
GEO	Грузия	Georgian Figure Skating Association
GER	Германия	Deutsche Eisschnellauf-Gemeinschaft (Speed)

		Deutsche Eislauf Union e.V. (Figure)
GBR	Великобритания	National Ice Skating Association of U. K. (Limited)
GRE	Греция	Hellenic Ice Sports Federation
HKG	Гонконг/Китай	Hong Kong Skating Union Ltd
HUN	Венгрия	Hungarian National Skating Federation
ISL	Исландия	Icelandic Skating Association (Figure)
IND	Индия	Ice Skating Association of India
IRL	Ирландия	Ice Skating Association of Ireland
ISR	Израиль	Israel Ice Skating Federation
ITA	Италия	Federazione Italiana Sport del Ghiaccio
JPN	Япония	Japan Skating Federation
KAZ	Казахстан	Kazakhstan Skating Federation
LAT	Латвия	The Latvian Skating Association
LTU	Литва	Lithuanian Speed Skating Association (Speed) Lithuanian Skating Federation (Figure)
LUX	Люксембург	Union Luxembourgeoise de Patinage de Vitesse (Speed) Union Luxembourgeoise de Patinage (Figure)
<u>MAS</u>	<u>Малайзия</u>	<u>Ice Skating Association of Malaysia</u> <i>(Provisional Figure Skating and Speed Skating Member)</i>
MEX	Мексика	Federacion Mexicana de Patinaje Sobre Hielo y Deportes de Invierno, A. C.
MON	Монако	Fédération Monegasque de Patinage (Figure)
MGL	Монголия	Skating Union of Mongolia
MNE	Черногория	Skating Association of Montenegro
NED	Голландия	Koninklijke Nederlandsche Schaatsenrijders Bond
NZL	Новая Зеландия	Ice Speed Skating New Zealand Inc (Speed) New Zealand Ice Skating Association Inc. (Figure)
NOR	Норвегия	Norges Skøyteforbund
PHI	Филиппины	Philippine Skating Union (Figure)
POL	Польша	Polish Speed Skating Association (Speed) Polish Figure Skating Association (Figure)
PUR	Пуэрто-Рико	Puerto Rican Figure Skating Federation (Figure)
KOR	Республика Корея	Korea Skating Union
ROU	Румыния	Romanian Skating Federation
RUS	Россия	Russian Skating Union (Speed)

		The Figure Skating Federation of Russia (Figure)
SRB	Сербия	Association of Skating Sports of Serbia <i>(Membership suspended as per ISU Communication 1622)</i>
SIN	Сингапур	Singapore Ice Skating Association <i>(Provisional Figure Skating Member)</i>
SVK	Республика Словакия	Slovak Speed Skating Union (Speed) Slovak Figure Skating Association (Figure)
SLO	Словения	Slovene Skating Union
RSA	Южная Африка	South African Speed Skating Association (Speed) South African Figure Skating Association (Figure)
ESP	Испания	Federacion Española de Deportes de Hielo
SWE	Швеция	Svenska Skridskoförbundet (Speed) Svenska Konstakningsförbundet (Figure) Stockholms Allmänna Skridskoklubb (Club Member)
SUI	Швейцария	Schweizer Eislauf-Verband Internationaler Schlittschuh-Club Davos (Club Member)
THA	Таиланд	Figure and Speed Skating Association of Thailand
TUR	Турция	Turkish Ice Skating Federation
UKR	Украина	Ukrainian Speed Skating Federation (Speed) Ukrainian Figure Skating Federation (Figure)
USA	США	US Speedskating (Speed) The United States Figure Skating Association (Figure)
UZB	Узбекистан	Figure Skating Federation of the Republic of Uzbekistan

МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОЮЗ КОНЬКОБЕЖЦЕВ

Руководство: Почтовый адрес:

Ch. de Primerose 2, 1007 Lausanne, Switzerland, Phone: (+41) 21 612 66 66,
Fax: (+41) 21 612 66 77, E-Mail: info@isu.ch

ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА 2010-2014

Совет:

Президент:		Ottavio Cinquanta	Италия
1-ый Вице Президент:	Фигурное Катание:	David M. Dore	Канада
Вице Президент:	Конькобежный Спорт:	Jan Dijkema	Голландия
Члены:	Фигурное Катание:	Marie Lundmark	Финляндия
		Junko Hiramatsu	Япония
		Phyllis Howard	США
	Конькобежный Спорт:	Tjasa Andrée-Proscenc	Словения
		György Martos	Венгрия
		German Panov	Россия
		<u>Lan Li</u>	<u>Китай</u>
Генеральный Директор:		<u>Roland E. Maillard</u>	<u>Швейцария</u>
Казначей:		Fredi Schmid	Швейцария
Юрисконсульт:		Ulrich Linder	Швейцария
		Бюджет назначен	
Председатель Спортивного Директората:		Peter Krick	Германия
Спортивный Директор по Фигурному Катанию:		TBA	
Спортивный Директор по Конькобежному Спорту:		Hugo Herrnhof	Италия

Технические Комитеты:

Одиночное и Парное Катание:	Председатель:	Alexander Lakernik	Россия
	Члены	Fabio Bianchetti	Италия
		Rita Zonnekeyn	Бельгия
		<u>Susan Lynch</u>	<u>Австралия</u>
	Назначенный Спортсмен:	<u>Patrick Meier</u>	<u>Швейцария</u>
	Назначенный Тренер:	<u>David Paul Kirby</u>	<u>США</u>
Танцы на Льду:	Председатель:	<u>Halina Gordon-Poltorak</u>	<u>Польша</u>
	Члены	Robert Joseph Horen	США
		<u>Gilles Vandebroeck</u>	<u>Франция</u>
		<u>Alla Shekhovtsova</u>	<u>Россия</u>
	Назначенный Спортсмен:	<u>Sylwia Nowak-Trebacka</u>	<u>Польша</u>
	Назначенный Тренер:	<u>John Dunn</u>	<u>Испания</u>
Синхронное Катание:	Председатель:	<u>Christopher Buchanan</u>	<u>Великобритания</u>
	Члены	<u>Mika Saarelainen</u>	<u>Финляндия</u>
		Karen Wolanchuk	США
		<u>Philippe Maitrot</u>	<u>Франция</u>
	Назначенный Спортсмен:	<u>Helena Johansson</u>	<u>Швеция</u>
	Назначенный Тренер:	<u>Cathy Dalton</u>	<u>Канада</u>

МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОЮЗ КОНЬКОБЕЖЦЕВ

Speed Skating:	Председатель:	Tron Espeli	Норвегия
	Члены	Nick Thometz Alexander Kibalko Jae-Seok Choi	США Россия Республика Корея
Short Track Skating	Назначенный Спортсмен:	Christian Breuer	Германия
	Назначенный Тренер:	Jildou Gemser	Голландия
	Председатель:	Andy Gabel	США
	Члены	Stoytcho G. Stoytchev Reinier Oostheim Ji-Hoon Chae	Болгария Голландия Республика Корея
	Назначенный Спортсмен:	Saturo Terao	Япония
	Назначенный Тренер:	Nathalie Lambert	Канада

Дисциплинарная Комиссия:

Председатель:	Béatrice Pfister	Швейцария
Члены:	Volker Waldeck Allan Böhm Fred Benjamin Egbert Schmid	Германия Республика Словакия США Австрия

Медицинская комиссия:

Председатель:	Jane M. Moran	Канада
Члены:	David Mitchell Sanda Dubravcic-Simunjak Joel C. Shobe Harm Kuipers Hiroya Sakai Ruben Ambartsumov	Великобритания Хорватия США Голландия Япония Украина
Координатор Развития:	György Sallak	Венгрия