

# МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОЮЗ КОНЬКОБЕЖЦЕВ

## **Коммюнике No. 2091** (Изложение)

### **СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ**

Данное Коммюнике заменяет Коммюнике ИСУ 2012 и поправки к Коммюнике ИСУ 2012, включенные в Коммюнике ИСУ 2016 и 2040

**Включены:**

**Технические Требования на Сезон 2017/18**

**Приложение А – Группы Сложности Элементов**

**Приложение В – Группы Сложности Дополнительных Черт**

Tubbergen,  
May 18, 2017  
Lausanne,

**Jan Dijkema**, President

**Fredi Schmid**, Director General

© Ульяна Чиркова – русский перевод (ред. 29.06.2017)

# Группы Сложности Элементов (Приложение А)

## БЛОК – ЛИНЕЙНЫЙ ЭЛЕМЕНТ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к элементу Блок:

Все фигуристы должны находиться в формации блока для того, чтобы Техническая Бригада начала оценивать элемент. Элемент Блок заканчивается тогда, когда меняется формация и начинается переход в другой Элемент.

### Базовые Требования:

1. Должен состоять, как минимум, из трех (3) линий
2. Должен покрыть 1/2 длины ледовой площадки, или сопоставимую дистанцию

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – ВВ	УРОВЕНЬ 1 – В1	УРОВЕНЬ 2 – В2	УРОВЕНЬ 3 – В3	УРОВЕНЬ 4 – В4
Блок, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Блок	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>одну (1)</b> черту из следующего списка:  - Минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Использование кругового рисунка <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Добавочные Черты <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями <b>ИЛИ</b> - Исполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате (выбор поворотов из: чоктау, скобка, крюк)	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>две (2)</b> черты из следующего списка:  - Минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Использование кругового рисунка <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Добавочные Черты <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями <b>ИЛИ</b> - Исполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате (выбор поворотов из: чоктау, скобка, крюк)	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>три (3)</b> черты из следующего списка:  - Минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Использование кругового рисунка <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Добавочные Черты <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями <b>ИЛИ</b> - Исполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате (выбор поворотов из: чоктау, скобка, крюк)	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>четыре (4)</b> черты из следующего списка:  - Минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Использование кругового рисунка <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Добавочные Черты <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями <b>ИЛИ</b> - Исполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате (выбор из: чоктау, скобка, крюк)

### Требования к Чертам

Следующие черты **НЕ** могут быть исполнены одновременно:

- Черта №1 одновременно с чертой №5
- Черта №6 одновременно с чертой №1, №3, №4 или №5

#### 1. Как минимум две (2) различные конфигурации

- Нет определенной продолжительности времени, в течение которой конфигурация должна удерживаться, однако она должна быть узнаваемой
- Смена конфигурации может быть выполнена любым способом
- Фигуристы не должны останавливаться во время смены конфигурации

#### 2. Использование кругового рисунка

- Блок должен проехать 270° по кругу в одном направлении вращения
- Линии блока должны оставаться параллельными дуге кругового рисунка настолько, насколько это возможно

#### 3. Три различных хвата

- Нет требований к продолжительности времени, однако хваты должны быть узнаваемы
- «Без хвата» не будет засчитано как один из трех (3) (См. Правило 990 пункт 3 h i))

#### 4. Добавочные черты

- Должно быть как минимум четыре (4) различных Добавочных черты, при этом будут учтены только максимум по две (2) черты из каждой группы
- Как минимум 1/2 команды должны исполнять добавочную черту
    - Если две (2) добавочные черты исполняются в одно и то же время (1/2 команды), тогда обе будут засчитаны, если выполнены правильно, не зависимо от того, принадлежат ли эти черты к одной группе, или нет

**Группы Добавочных Черт:**

- i) fm такие как: Шарлотта, Кораблик, Выпад, Пистолетик, Инна Бауэр (или другие разрешенные fm, указанные в списке, или не указанные в списке)
- ii) Зубцовые шаги или Небольшие Подпрыжки или Танцевальные Прыжки не более чем в один (1) оборот
- iii) Движения тела
  - Движение, при котором происходит смещение относительно центра баланса первоначальной позиции, и которое существенно влияет на распределение веса тела на лезвии

**5. Фигуристы/Линии меняют свое положение относительно других Фигуристов/Линий (меняются местами)**

- Все фигуристы/линии должны участвовать и все должны меняться местами с другими фигуристами/линиями
- Нет ограничений к тому, как именно должна происходить смена

**6. Исполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате (выбор из: чоктау, скобка, крюк)**

- Все фигуристы должны исполнять один и тот же поворот/шаг
- Один и тот же шаг/поворот может быть повторен четыре (4) раза
- Повороты/шаги должны быть исполнены один за другим
- Правильного исполнения поворотов/шагов не требуется, однако повороты/шаги должны быть узнаваемы
- Между поворотами/шагами разрешено сделать одну смену ноги или одну (1) смену ребра, другие соединительные шаги не разрешены между поворотами
- Хват должен сохраняться во время исполнения всех четырех (4) шагов/поворотов

**ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ - БЛОК – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)****Технические Требования к элементу Блок:**

Все фигуристы должны быть в формации блок, для того, чтобы Техническая бригада смогла начать оценивать элемент. Элемент заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой Элемент.

**Базовые Требования:**

1. Должен состоять, как минимум, из трех (3) линий
2. Должен покрыть 1/2 длины ледовой площадки, или сопоставимую дистанцию
3. Любой узнаваемый пивот

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ - РВВ	УРОВЕНЬ 1 - РВ1	УРОВЕНЬ 2 - РВ2	УРОВЕНЬ 3 - РВ3	УРОВЕНЬ 4 - РВ4
Блок, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Блоку	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Пивот как минимум на 90°, выполненный с поворотом/шагом и соединительными шагами	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Пивот, как минимум, 180°, выполненный с поворотами/шагами и соединительными шагами. Центр пивота должен меняться, как минимум, один (1) раз	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать на выбор из:  i) Пивот, как минимум, 180°, выполненный во время серии из, как минимум, трех (3) различных типов сложных поворотов, исполненных последовательно на одной (1) ноге (из выбора: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота). Смена ребра между поворотами НЕ РАЗРЕШЕНА. Центр пивота должен меняться, как минимум, один (1) раз.  <b>ИЛИ</b> ii) Пивот, как минимум, 270°, выполненный во время серии из, как минимум, четырех (4) различных типов сложных поворотов, исполненных последовательно на одной (1) ноге (из выбора: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота). Разрешена одна (1) смена ребра между каждыми поворотами. Центр пивота должен меняться, как минимум, один (1) раз	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Пивот, как минимум, 270°, выполненный во время серии из, как минимум, четырех (4) различных типов сложных поворотов, исполненных последовательно на одной (1) ноге (из выбора: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота). Смена ребра между поворотами НЕ РАЗРЕШЕНА. Центр пивота должен меняться, как минимум, один (1) раз

**Требования к Чертам****Пивот (применяется ко ВСЕМ Уровням, если не указано другого)**

- Пивот должен быть продолжительным и выполнен как единое движение
- Пивот должен исполняться только в одной (1) конфигурации блока
- Пивот должен быть исполнен только в одном (1) направлении вращения (использование двух направлений вращения не разрешено)

- **РВВ и РВ1:** Началом пивота считается начало вращения блока, а завершением пивота – остановка вращения блока
- Для **РВ2:** Началом пивота считается первая дуга первого поворота/шага, когда фигуристы катятся каждый по своей собственной дуге (траектории), а завершением считается остановка вращения блока
- Для **РВ3 и РВ4:** Началом пивота считается первая дуга первого поворота, когда фигуристы катятся каждый по своей собственной дуге (траектории), и заканчивается с последней дугой последнего поворота. Требования к градусам поворота должны быть выполнены во время исполнения серии поворотов
- Во время пивота все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/ребра (и шаги/соединительные шаги для уровня РВ1 и РВ2), двигаясь в одном направлении в одно и то же время
- Пивот должен быть исполнен с использованием требуемых поворотов на узнаваемых и правильных ребрах
- Фигуристы на медленном крае не должны останавливаться

#### Применяется к Уровню 2, Уровню 3 и Уровню 4

- Смена центра пивота не разрешена по рисунку в форме полукруга, или дуги. Блок во время пивота (включая фигуристов на медленном крае) должен все время продвигаться и скользить по ледовой площадке (т.е. элемент никогда не должен совершать возвратных движений, пересекая свою собственную траекторию во время смены центра пивота, совершая петлю)
- **РВ2 и РВ3:** требуется, чтобы блок повернулся, как минимум, на 45° как до, так и после смены центра вращения
- **РВ4 :** требуется, чтобы блок повернулся, как минимум, на 90° как до, так и после смены центра вращения

## ВРАЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ - КРУГ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к элементу Круг:

Все фигуристы должны быть в формации круг, для того, чтобы Техническая бригада смогла начать оценивать элемент. Элемент заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой элемент.

### Базовые Требования:

1. Должно быть, как минимум, четыре (4) фигуриста в круге для СВ, С1 и С2, и как минимум, шесть (6) фигуристов в каждом круге для С3 и С4
2. Если команда находится в конфигурации два (2) или три (3) круга в одно и то же время, то в этих кругах может быть различное число фигуристов
3. Элемент круг должен совершить оборот, как минимум, на 360° в одном направлении, или на сравнимую величину при вращении в обоих направлениях (по часовой и против часовой стрелки)

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – СВ	УРОВЕНЬ 1 – С1	УРОВЕНЬ 2 – С2	УРОВЕНЬ 3 – С3	УРОВЕНЬ 4 – С4
Круг, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям и Техническим Требованиям к Кругу	Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>одну (1) из следующих черт на выбор:</b>  - Как минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Смена направления вращения <b>ИЛИ</b> - Переплетение <b>ИЛИ</b> - Сцепление <b>ИЛИ</b> - Добавочные черты <b>ИЛИ</b> - Фигуристы меняются местами/положениями с другими фигуристами	Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>две (2) из следующих черт на выбор:</b>  - Как минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Смена направления вращения <b>ИЛИ</b> - Переплетение <b>ИЛИ</b> - Сцепление <b>ИЛИ</b> - Добавочные черты <b>ИЛИ</b> Фигуристы меняются местами/положениями с другими фигуристами	Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>три (3) из следующих черт на выбор:</b>  - Как минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Смена направления вращения <b>ИЛИ</b> - Переплетение <b>ИЛИ</b> - Сцепление <b>ИЛИ</b> - Добавочные черты <b>ИЛИ</b> Фигуристы меняются местами/положениями с другими фигуристами	Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>четыре (4) из следующих черт на выбор:</b>  - Как минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Смена направления вращения <b>ИЛИ</b> - Переплетение <b>ИЛИ</b> - Сцепление <b>ИЛИ</b> - Добавочные черты <b>ИЛИ</b> Фигуристы меняются местами/положениями с другими фигуристами

### Требования к Чертам

#### 1. Как минимум две (2) различные конфигурации

- Нет определенной продолжительности времени, в течение которой конфигурация должна удерживаться, однако она должна быть узнаваемой
- Смена конфигурации может быть выполнена любым способом
- Фигуристы должны сохранять свою скорость движения во время смены конфигурации (остановка запрещена)

#### 2. Смена Направления Вращения

- Смена направления вращения (cd) должна быть выполнена одновременно, как минимум, ½ команды
- Смена направления вращения (cd) может быть выполнена любым способом
- Фигуристы должны сохранять свою скорость во время смены направления вращения (остановка не разрешена)

### 3. Переплетение

- Если команда состоит из шестнадцати (16) фигуристов, то в каждом круге должно быть по восемь (8) фигуристов
- Фигуристы должны меняться местами, переходя из наружного круга во внутренний, и обратно в наружный круг ИЛИ наоборот, в зависимости от того, откуда они начинают переплетение. Однако все фигуристы должны поменять свое положение дважды
- Все фигуристы должны менять свое положение одновременно во время переплетения
- Движение одного спортсмена вокруг другого спортсмена не будет считаться переплетением

### 4. Сцепление

- Сцепление представляет собой фигуру, состоящую как минимум из двух (2) отдельных кругов, выполняемых без хвата, вращающихся в разных направлениях вращения, и настолько близко друг к другу, что каждый фигурист из одного круга будет «переплетаться» с фигуристом другого круга (фигурист из одного круга въезжает внутрь другого круга, а затем возвращается в свой круг)
- Минимум 1/2 команды должны участвовать в сцеплении

### 5. Добавочные черты

Должно быть как минимум четыре (4) различных Добавочных черты, при этом будут учтены только максимум по две (2) черты из каждой группы

- Как минимум 1/2 команды должна исполнять добавочную черту
  - Если одновременно исполняются две (2) различные добавочные черты (1/2 команды), тогда будут засчитаны обе черты, если они выполнены правильно, независимо от того, принадлежат ли эти черты к одной или разным группам

#### Группы Добавочных Черт:

- ftm такие как: Шарлотта, Кораблик, Выпад, Пистолетик, Инна Бауэр (или другие разрешенные ftn, указанные в списке, или не указанные в списке)
- ii) Зубцовые шаги или Небольшие Подпрыжки или Танцевальные Прыжки не более чем в один (1) оборот
- iii) Движения тела
  - Движение, при котором происходит смещение относительно центра баланса первоначальной позиции, и которое существенно влияет на распределение веса тела на лезвии

### 6. Фигуристы меняются местами/положениями с другими фигуристами

- Все фигуристы должны участвовать и все должны меняться местами с другими фигуристами
- Нет ограничений к тому, как именно должна происходить смена
  - Переплетение не будет считаться сменой положением

## ЭЛЕМЕНТ СО СМЕЩЕНИЕМ - КРУГ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

#### Технические Требования к элементу Круг:

Все фигуристы должны быть в формации круг, для того, чтобы Техническая бригада смогла начать оценивать элемент. Элемент заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой элемент.

#### Базовые Требования:

1. Должно быть, как минимум, четыре (4) фигуриста в круге для ТСВ, TC1 и TC2, и как минимум, шесть (6) фигуристов в каждом круге для TC3 и TC4
2. Если команда находится в конфигурации два (2) или три (3) круга в одно и то же время, то в этих кругах может быть различное число фигуристов
3. Элемент круг должен совершить оборот, как минимум, на 360° в одном направлении, или на сравнимую величину при вращении в обоих направлениях (по часовой и против часовой стрелки)
4. Должно быть выполнено любое узнаваемое смещение

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – ТСВ	УРОВЕНЬ 1 – TC1	УРОВЕНЬ 2 – TC2	УРОВЕНЬ 3 – TC3	УРОВЕНЬ 4 – TC4
Смещающийся Круг, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Смещающемуся Кругу	Смещающийся Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Смещение со следующими условиями: - Один (1) круг или круг в круге, вращающиеся в одном и том же, или в противоположных направлениях вращения - Дистанция смещения должна быть больше 2 метров	Смещающийся Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Смещение со следующими условиями: - Круг в круге, вращающиеся в одном и том же, или в противоположных направлениях вращения - Дистанция смещения должна быть больше 5 метров	Смещающийся Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Смещение со следующими условиями: - Круг в круге, вращающиеся в противоположных направлениях вращения - Переплетение один (1) раз - Дистанция смещения должна быть больше 10 метров - Каждый фигурист в круге должен совершить оборот, как минимум, в 360° в одном (1) направлении вращения	Смещающийся Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Смещение со следующими условиями: - Круг в круге, вращающиеся в противоположных направлениях вращения - Переплетение два (2) раза - Дистанция смещения должна быть больше 10 метров - Каждый фигурист в круге должен совершить оборот, как минимум, в 360° в одном (1) направлении вращения

## Требования к Чертам

### Смещение (применяется ко ВСЕМ уровням, если не указано иного)

- Требуемая дистанция для смещения должна быть непрерывной и будет замеряться, ориентируясь на центр круга (кругов) и на длину ледовой площадки (или сравнимую дистанцию, если смещение происходит по дуге)
- Отсчет расстояния смещения начнется с того момента, как только круг (круги) начнет смещение
- Смещение может выполняться в хвате, или без хвата, или и тем, и другим способом (*применительно к TCB, TC1 и TC2*)
- Смена конфигурации закончит смещение
- Во время смещения все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/шаги/соединительные шаги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время. Не разрешено исполнение поворотов/шагов/соединительных шагов/беговых с использованием зубца вместо лезвия
- Нет ограничений по использованию и типу соединительных шагов (т.е.: беговых)
- Фигуристы **должны** делать шаг вдоль круга. Не разрешено исполнять шаги по большей части, по направлению к центру круга (или по направлению от центра круга, в зависимости от позиции фигуриста)

### Уровень 3 и 4: Переплетение во время смещения

- Если команда состоит из 16 фигуристов, тогда в каждом круге должно быть по восемь (8) фигуристов
- Команда должна смещать круг как до переплетения, так и после переплетения
- Смещение должно происходить без хвата
  - Переплетение один (1) раз: фигуристы должны поменять свое положение, перейдя из центрального круга в наружный круг ИЛИ наоборот, в зависимости от того, откуда они начали смещение, однако все фигуристы должны поменять свое положение один (1) раз
  - Переплетение два (2) раза: Фигуристы должны меняться местами, переходя из наружного круга во внутренний, и обратно в наружный круг ИЛИ наоборот, в зависимости от того, откуда начинается смещение, однако все фигуристы должны поменять свое положение дважды
- Все фигуристы должны поменять свое место одновременно во время переплетения

## КОМБИНИРОВАННЫЙ Элемент – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические требования:

Элемент начинается с того момента, как становятся различимы как минимум два (2) различных элемента Синхронного Катания и заканчивается тогда, когда начинается переход в следующий элемент, или начинается переходный элемент.

### Базовые требования

Для того чтобы элемент был засчитан (получил фиксированную стоимость), все фигуристы должны участвовать в элементе и выбранные базовые элементы должны взаимодействовать друг с другом

Выбор базовых элементов: Блок, Круг, Пересечение, Линия, Парный Элемент и Колесо

- При использовании элемента Блок должно быть как минимум три (3) линии и восемь (8) фигуристов
- При использовании элемента Круг должно быть как минимум шесть (6) фигуристов
- При использовании элемента Пересечение должно быть как минимум восемь (8) фигуристов, которые пересекаются
- При использовании элемента Линия должно быть как минимум восемь (8) фигуристов при конфигурации одна (1) линия, и по четыре (4) фигуриста в каждой линии при конфигурации две (2) линии
- При использовании элемента Колесо должно быть как минимум либо две (2) спицы по три (3) фигуриста в каждой спице, или при выполнении колеса с одной (1) спицей, она должна состоять из, как минимум, пяти (5) фигуристов
- При использовании Парного Элемента, должно участвовать как минимум четыре (4) фигуриста (может быть одинаковое или разное парное движение (циркуль/вращение))

Любые другие перечисленные, или не перечисленные элементы Синхронного Катания, Черты или Дополнительные Черты могут также быть включены в Комбинированный Элемент

### Руководство к Комбинированному Элементу:

- Фигурист (фигуристы) может (могут) останавливаться в любое время на протяжении исполнения элемента, однако эта остановка должна отражать и выражать музыкальную структуру программы
- Нет минимальных требований или ограничений по покрытию ледовой площадки во время подготовки и выполнения Комбинированного Элемента
- Ограничения по категориям:
  - Смотрите список неразрешенных и запрещенных элементов в правилах относительно каждой категории

## КРЕАТИВНЫЙ Элемент – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические требования:

Креативный Элемент начинается с перехода из предыдущего Элемента (или с начала программы, если этот элемент является первым элементом в программе) и заканчивается тогда, когда начинается переход в следующий элемент (или с концом программы, если этот элемент является последним элементом в программе)

### Базовые требования:

Чтобы элемент был подтвержден (получил фиксированную стоимость), все фигуристы должны участвовать в Элементе и как минимум четыре (4) различных фигуриста должны исполнять творческое/инновационное движение и/или движение/элемент произвольного катания (fm/fe)

### Руководство к Креативному элементу:

1. Креативный Элемент может включать в себя любой из Элементов Синхронного Катания
2. Разрешено использование различных уровней, разделение на группы и/или солирование для лучшего выражения хореографии и музыки
3. Выбранные движения (выбранное движение) могут быть исполнены в одно и то же время, поочередно, либо в разное время, и могут быть выполнены отдельным фигуристом, в парах либо в группах любого размера
4. Нет определенного требования к количеству фигуристов, исполняющих один (1) тип творческого и новаторского движения и/или движения/элемента произвольного катания (fm/fe)
5. Фигуристы могут останавливаться, или становиться неподвижными в любое время в момент исполнения Элемента, но только если эта остановка отражает особенность музыкального сопровождения
6. Нет минимальных требований или ограничений по покрытию ледовой площадки во время подготовки и выполнения Комбинированного Элемента
7. Ограничения по категориям:
  - Смотрите список неразрешенных и запрещенных элементов в правилах относительно каждой категории

### Элемент ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА (с вращением) – только для Сеньоров – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

#### Технические Требования к Элементу Групповая Поддержка:

Элемент начинается с момента формирования группы (групп) для осуществления поддержки и заканчивается тогда, когда поднимаемый фигурист приземляется на лед.

#### Базовые требования

1. Необходимо исполнить, как минимум, одну (1) групповую поддержку
2. Поднимаемый фигурист должен быть поднят надо льдом (на любую высоту) для поддержки GLB. Большая часть туловища поднимаемого фигуриста должна быть над уровнем головы поднимающих фигуристов на протяжении требуемого вращения для GL1, GL2, GL3 и GL4.
3. Направление движения поддерживающих фигуристов может быть разным
4. При выполнении черты, одна и та же черта должна быть исполнена ВСЕМИ Групповыми Поддержками в одно и то же время
5. Все фигуристы должны участвовать в элементе либо в качестве поднимаемого фигуриста, либо в качестве поднимающего фигуриста, или исполняя элемент произвольного катания (fe)
6. Требуется любое вращение поддержки

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – GLB	УРОВЕНЬ 1 – GL1	УРОВЕНЬ 2 – GL2	УРОВЕНЬ 3 – GL3	УРОВЕНЬ 4 – GL4
Групповая поддержка, которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Групповой Поддержке  Как минимум одна (1) групповая поддержка (любая поддержка, которая скользит, или неподвижной)	Групповые Поддержки, которые скользят все время, соответствуют базовым требованиям и включают:  Как минимум Две (2) Групповые Поддержки, которые вращаются, совершая поворот, как минимум, на 180° И включают одну (1) черту (№1-8) <b>ИЛИ</b> Как минимум Три (3) Групповые Поддержки, которые вращаются, совершая поворот, как минимум на 180° без черт	Групповые Поддержки, которые скользят все время, соответствуют базовым требованиям и включают:  Как минимум Две (2) Групповые Поддержки, которые вращаются, совершая поворот, как минимум, на 360° И включают две (2) черты (№1-8) <b>ИЛИ</b> Как минимум Четыре (4) Групповые Поддержки, которые вращаются, совершая поворот, как минимум на 360° без черт	Групповые Поддержки, которые скользят все время, соответствуют базовым требованиям и включают:  Как минимум Три (3) Групповые Поддержки, которые вращаются, совершая поворот, как минимум, на 360° И включают черту №1 или №2 <b>И</b> Черту №3 или №4 <b>И</b> Черту №7 (а или b) <b>ПЛЮС</b> Одну (1) черту на выбор из №3-6 или №8	Групповые Поддержки, которые скользят все время, соответствуют базовым требованиям и включают:  Четыре (4) Групповых Поддержки, которые скользят все время во время исполнения, вращаются, совершая поворот как минимум, на 360° И включают Черту № 1 или №2 <b>И</b> Черты №4, №5, №7 (а или b) <b>ПЛЮС</b> Одну (1) черту на выбор из №3, №6 или №8

#### Требования к чертам:

Черты, которые НЕ МОГУТ выполняться в одно и то же время  
Черта №1 вместе с Чертой №2

#### 1. Гибкая позиция

- Позиции могут включать, но не ограничены примером: продольный шпагат, поперечный шпагат, затыжка 135°, прогиб назад в форме полукруга, или в форме полного круга
- Когда используется позиция в шпагате, ноги могут быть согнуты в коленях, однако позиция шпагата должна удерживаться
- Гибкая позиция будет засчитана в том случае, если Фигурист будет удерживать одну ногу, прогибаясь при этом в полукруг, или в полный круг (позиция, похожая на позицию Бильмана)
- Команда может включать более чет одну (1) гибкую позицию, и может менять позицию
- Любая гибкая позиция должна удерживаться во время вращения поддержки на 360°

## 2. Балансирующая позиция

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

- Команды могут использовать более одной (1) балансирующей позиции, разрешена смена позиции
- Балансирующая позиция будет засчитана, если тело Фигуриста (фигуристов) поддерживается следующим образом:
  - Поддерживается только одна (1) сторона тела (одна рука + одно бедро + одна нога (свободная нога поднята на 90° относительно опорной))
  - Поддерживается только нижняя часть тела (бедро + ноги/ступни) (Например: поперечный шпагат)
  - Поддерживаются только руки Фигуриста + колени/ступни (Например: продольный шпагат)
  - Поддерживается только шея и ступни/колени
- Если фигурист лежит ровно на спине или на животе, и при этом поддерживается за ноги/ступни, а также плечи, то такая позиция не будет считаться балансирующей
- Любая балансирующая поза должна быть удержана в течение вращения, как минимум, на 360°

## 3. Смена позы поднимаемого фигуриста

Это движение тела, которое требует физической силы или растяжки

- Новая позиция должна значительно отличаться от первой позиции (т.е. смена затяжки в 135° на затяжку 170° не будет считаться сменой позы)
- Туловище поднимаемого фигуриста должно быть над головой поддерживающих фигуристов до и после смены позы. Во время перехода от одной позы в другую корпус поднимаемого фигуриста может опускаться ниже уровня головы поднимающих фигуристов. Переход из одной позы в другую должен быть выполнен как единое движение.
- Смена позы поднимаемого фигуриста должна происходить во время вращения поддержки

## 4. Сложный подъем

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

### Поднимаемый фигурист находится в сложной позиции fm

- Поднимаемый фигурист поднимается, пока находится в сложной позиции fm (например, Бильман, или спираль 170°)
  - Сложная позиция fm должна быть удержана на протяжении всего подъема в поддержку

### Поднимающие фигуристы находятся в позиции fm

- Два (2) поднимающих фигуриста находятся в позиции fm во время подъема
- Допускается любая позиция fm

### Небольшая групповая пред-поддержка, парная поддержка или вольт без касания льда до подъема в основную поддержку

- Небольшая групповая пред-поддержка, парная поддержка или вольт должны быть исполнены непосредственно перед подъемом в поддержку, без касания льда
- Если подъем будет осуществляться двумя (2) фигуристами (обычным способом), то такой подъем не будет считаться сложным

## 5. Сложный Спуск:

Примеры сложного спуска (не ограничены следующими):

- Спуск в виде колеса или как сальто (вращение через голову)
- Парная поддержка, где поднимаемый фигурист может опускаться ниже уровня плеч. Парная поддержка должна совершить поворот как минимум в 360° перед тем как поднимаемый фигурист приземлится на лед.
- Как только поднимаемый фигурист коснется льда, поддержка будет считаться завершенной

## 6. Зеркальный рисунок

- Одна (1) или две (2) групповые поддержки вращаются в одном (1) направлении вращения, а другая одна (1) или две (2) групповые поддержки (зависит от уровня, который команда пытается достичь) вращаются в противоположном направлении вращения
- Групповые Поддержки, вращающиеся в противоположных направлениях должны полностью пройти мимо друг друга во время вращения
  - «Пересечение» во время вращения будет засчитано в том случае, если часть вращения происходит в тот момент, когда Групповые Поддержки проходят мимо друг друга

## 7. Опора

### а) Три поднимающих фигуриста выстроены примерно в одну (1) линию

- Три (3) или более поднимающих фигуристов могут не выстраиваться в одну (1) линию во время подготовки и выхода из поддержки
- Фигуристы должны находиться в одной (1) линии во время требуемого вращения

### б) Два (2) поддерживающих фигуриста

- Три (3) поддерживающих фигуриста могут поднять одного фигуриста в поддержку
- Опора двумя (2) фигуристами должна быть удержана в течение вращения, как минимум, на 360°

## 8. Вращение в ОБОИХ направлениях вращения

- Команды могут выбрать порядок и направление вращения
- Требуется минимальное вращение для групповой поддержки (см. ниже) в одном (1) направлении + минимум 180° в противоположном направлении
  - Для GL2, GL3, GL4 необходимо повернуться как минимум на 360° в одном направлении + как минимум 180° в другом направлении, или наоборот
  - Любые другие Черты должны быть исполнены во время вращения на 360° для того, чтобы техническая бригада их засчитала
  - Для GL1 необходимо повернуться на как минимум 180° в обоих направлениях



#### Для GLB, GL1, GL2, GL3, GL4 (остальные фигуристы)

- Оставшиеся фигуристы (не участвующие в любой части групповой поддержки) должны исполнять элемент произвольного катания (fe) (могут быть разные fe любого уровня, или другие Групповые Поддержки без черт)
- Элементы произвольного катания (fe)/Групповые Поддержки, исполняемые остальными фигуристами могут быть выполнены в любой формации, по парам, или индивидуально
- Элементы произвольного катания (fe)/Групповые Поддержки, должны быть исполнены примерно в одно и то же время, что и Групповые Поддержки (Групповая Поддержка)
- Оставшиеся фигуристы не должны останавливаться, или быть неподвижными

#### Элемент ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА (без вращения) – только для Сеньоров – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

##### Технические Требования к Элементу Групповая Поддержка:

Элемент начинается с момента формирования группы (групп) для осуществления поддержки и заканчивается тогда, когда поднимаемый фигурист приземляется на лед.

##### Базовые требования

1. Необходимо исполнить, как минимум, одну (1) групповую поддержку
2. Поднимаемый фигурист должен быть поднят надо льдом (на любую высоту) для поддержки GLB. Большая часть туловища поднимаемого фигуриста должна быть удержана над уровнем головы поднимающих фигуристов на протяжении, как минимум, трех (3) секунд для GL1, GL2 и GL3, но также может быть удержана на любой высоте во время Групповой Поддержки.
3. Направление движения поддерживающих фигуристов может быть разным
4. При выполнении черты, одна и та же черта должна быть исполнена ВСЕМИ Групповыми Поддержками в одно и то же время (За исключением Черты №4 и №5, которые могут быть выполнены синкопой)
5. Все фигуристы должны участвовать в элементе либо в качестве поднимаемого фигуриста, либо в качестве поднимающего фигуриста, или исполняя элемент произвольного катания (fe)

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – GLB	УРОВЕНЬ 1 – GL1	УРОВЕНЬ 2 – GL2	УРОВЕНЬ 3 – GL3
Групповая поддержка, которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2 или 3, но соответствует Базовым требованиям и Техническим требованиям к Групповой Поддержке  Как минимум одна (1) групповая поддержка (любая поддержка с попыткой скольжения)	Групповые Поддержки, которые скользят все время, соответствуют базовым требованиям и включают:  Как минимум Две (2) Групповые Поддержки И включают две (2) черты (№1-8) <b>ИЛИ</b> Четыре (4) Групповые Поддержки И включают одну (1) черту (№1-8)	Групповые Поддержки, которые скользят все время, соответствуют базовым требованиям и включают:  Как минимум Три (3) Групповые Поддержки И включают четыре (4) черты (№1-8) <b>ИЛИ</b> Четыре (4) Групповые Поддержки И включают три (3) черты (№1-8)	Групповые Поддержки, которые скользят все время, соответствуют базовым требованиям и включают:  Четыре (4) Групповых Поддержки И включают Черту № 1 или №2 И №4 <b>ПЛЮС</b> Две (2) черты на выбор из №3, №5-8

##### Требования к чертам:

Черты, которые НЕ МОГУТ выполняться в одно и то же время

Черта №1 вместе с Чертой №2

Черта №5 вместе с Чертой №8

#### 1. Гибкая позиция

- Позиции могут включать, но не ограничены примером: продольный шпагат, поперечный шпагат, затяжка 135°, прогиб назад в форме полукруга, или в форме полного круга
- Когда используется позиция в шпагате, ноги могут быть согнуты в коленях, однако позиция шпагата должна удерживаться
- Гибкая позиция будет засчитана в том случае, если Фигурист будет удерживать одну ногу, прогибаясь при этом в полукруг, или в полный круг (позиция, похожая на позицию Бильмана)
- Команда может включать более чет одну (1) гибкую позицию, и может менять позицию
- Любая гибкая позиция должна удерживаться на протяжении, как минимум, трех (3) секунд

#### 2. Балансирующая позиция

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

- Команды могут использовать более одной (1) балансирующей позиции, разрешена смена позиции
- Балансирующая позиция будет засчитана, если тело Фигуриста (фигуристов) поддерживается следующим образом:
  - Поддерживается только одна (1) сторона тела (одна рука + одно бедро + одна нога (свободная нога поднята на 90° относительно опорной))
  - Поддерживается только нижняя часть тела (бедро + ноги/ступни) (Например: поперечный шпагат)
  - Поддерживаются только руки Фигуриста + колени/ступни (Например: продольный шпагат)
  - Поддерживается только шея и ступни/колени
- Если фигурист лежит ровно на спине или на животе, и при этом поддерживается за ноги/ступни, а также плечи, то такая позиция не будет считаться балансирующей
- Любая балансирующая поза должна быть удержана на протяжении, как минимум, трех (3) секунд

### 3. Смена позы поднимаемого фигуриста

Это движение тела, которое требует физической силы или растяжки

- Новая позиция должна значительно отличаться от первой позиции (т.е. смена затяжки в 135° на затяжку 170° не будет считаться сменой позы)
- Переход из одной позы в другую должен быть выполнен как единое движение.
- Поднимаемый фигурист может также менять уровень подъема при смене позы (черта смена уровня подъема будет засчитана, если будет соответствовать требованиям)

### 4. Сложный подъем

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

#### Поднимаемый фигурист находится в сложной позиции fm

- Поднимаемый фигурист поднимается, пока находится в сложной позиции fm (например, Бильман, или спираль 170°)
- Сложная позиция fm должна быть удержана на протяжении всего подъема в поддержку

#### Поднимающие фигуристы находятся в позиции fm

- Два (2) поднимающих фигуриста находятся в позиции fm во время подъема
- Допускается любая позиция fm

#### Небольшая групповая пред-поддержка, парная поддержка или вольт без касания льда до подъема в основную поддержку

- Небольшая групповая пред-поддержка, парная поддержка или вольт должны быть выполнены непосредственно перед подъемом в поддержку, без касания льда
- Если подъем будет осуществляться двумя (2) фигуристами (обычным способом), то такой подъем не будет считаться сложным

### 5. Сложный Спуск:

Примеры сложного спуска (не ограничены следующими):

- Спуск в виде колеса или как сальто (вращение через голову)
- Парная поддержка, где поднимаемый фигурист удерживается, как минимум, на две (2) секунды
- Как только поднимаемый фигурист коснется льда, поддержка будет считаться завершенной

### 6. Опора

#### а) Три поднимающих фигуриста выстроены примерно в одну (1) линию

- Три (3) или более поднимающих фигуристов могут не выстраиваться в одну (1) линию во время подготовки и выхода из поддержки
- Фигуристы должны находиться в одной (1) линии на протяжении, как минимум, трех (3) секунд

#### б) Два (2) поддерживающих фигуриста

- Три (3) поддерживающих фигуриста могут поднять одного (1) фигуриста в поддержку
- Опора двумя (2) фигуристами должна быть удержана на протяжении, как минимум, трех (3) секунд

### 7. Движение по рисунку в форме буквы “S”

Групповые Поддержки должны сначала скользить по круговому рисунку по часовой стрелке, а затем по круговому рисунку против часовой стрелки, или наоборот

- Нет требований к покрытию ледовой площадки для каждой дуги/рисунка, однако, каждая дуга должна быть легко узнаваема
- Движение по дугам может быть выполнено в зеркальном рисунке

### 8. Поднимаемый фигурист меняет уровень подъема во время Групповой Поддержки

- Изменение уровня подъема может быть выполнено до или после того, как большая часть туловища поднимаемого фигуриста будет удержана над уровнем головы поддерживающих фигуристов
- Средний или Низкий уровень подъема должен быть удержан, как минимум, на две (2) секунды  
Уровни подъема описаны следующим образом:  
**Высокий Уровень** – Большая часть туловища поднимаемого Фигуриста должна быть удержана над уровнем головы поддерживающих Фигуристов  
**Средний Уровень** – Большая часть туловища поднимаемого Фигуриста должна быть удержана на уровне между плечами и бедрами поддерживающих Фигуристов  
**Низкий Уровень** – Большая часть туловища поднимаемого Фигуриста должна быть удержана ниже уровня бедер поддерживающих Фигуристов
- Поднимаемый Фигурист может менять позу при смене уровней подъема (черта смена позы будет засчитана, если будет соответствовать требованиям)
- Смена подъема с уровня над плечами (лежа на плечах) на уровень над головой не будет считаться чертой смена уровня подъема
- Смена подъема с уровня бедер на уровень над плечами будет считаться чертой смена уровня подъема
- Смена подъема с уровня лодыжка на уровень над бедрами будет считаться чертой смена уровня подъема

#### Для GLB, GL1, GL2, GL3 (остальные фигуристы)

- Оставшиеся фигуристы (не участвующие в любой части групповой поддержки) должны исполнять элемент произвольного катания (fe) (могут быть разные fe любого уровня, или другие Групповые Поддержки без черт)
- Элементы произвольного катания (fe)/Групповые Поддержки, исполняемые остальными фигуристами, могут быть выполнены в любой формации, по парам, или индивидуально
- Элементы произвольного катания (fe)/Групповые Поддержки, должны быть исполнены примерно в одно и то же время, что и Групповые Поддержки (Групповая Поддержка)
- Оставшиеся фигуристы не должны останавливаться, или быть неподвижными

## ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ с точкой пересечения (рi) – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах) Технические Требования к элементу Пересечение:

Элемент Пересечение начинается во время фазы подготовки к Пересечению и заканчивается после фазы выхода из пересечения и с началом перехода в другой Элемент или в переходный элемент.

### Базовые Требования:

1. Все фигуристы должны пересекаться

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – IV	УРОВЕНЬ 1 – II	УРОВЕНЬ 2 – I2	УРОВЕНЬ 3 – I3
Пересечение, которое не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Пересечение  Все Пересечения с подготовкой и приближением лицом вперед	Пересечение должно соответствовать базовым требованиям и Техническим Требованиям к Пересечению  <b>И</b> Любое Пересечение (включая пересечение в форме “L”, и Комбинированное Пересечение): - подготовкой и приближением спиной	Пересечение должно соответствовать базовым требованиям и Техническим Требованиям к Пересечению  <b>И</b> Пересечение в форме Квадрат или Треугольник с: - подготовкой и приближением спиной <b>ИЛИ</b> Угловое пересечение (несколько линий, по четыре (4) фигуриста в каждой) - с подготовкой и приближением спиной	Пересечение должно соответствовать базовым требованиям и Техническим Требованиям к Пересечению  <b>И</b> Пересечение хлыстом: - с подготовкой и приближением спиной  <b>ИЛИ</b> Угловое пересечение (две линии, по восемь (8) человек в каждой) - с подготовкой и приближением спиной

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА** – Точка Пересечения (См. Группы Сложности Дополнительных Черт – Приложение В)

### Требования к Чертам

#### 1. Подготовка и приближение спиной ИЛИ заход пивотом спиной во время фазы подготовки и приближения

- Во время фазы подготовки ВСЕ фигуристы должны находиться в положении «спина к спине», в хвате до начала фазы приближения
  - При использовании захода пивотом спиной, каждая линия должна совершить поворот как минимум на 90° до того, как фигуристы начнут пересекаться
  - Считается, что в пересечении хлыстом используется заход пивотом спиной
- Плечи должны быть параллельны линии, и должны оставаться в положении «спина к спине» во время фазы приближения
- Необходимо удерживать хват до начала поворотов
  - Разрешается любой хват. Отсутствие хвата не разрешено
- Если команда поворачивается/вращается во время фазы приближения, но фигуристы не пересекаются ни в одной из частей поворота (ов)/вращения (ий), тогда эти вращения/повороты не будут учитываться для определения уровня точки пересечения, но при этом вариация подготовки спиной будет засчитана, при условии что вращение началось и закончилось на ход назад, и оно продолжительное

### Специальные требования к определенным видам пересечений

#### Коллапсирующее Пересечение (Квадрат, Треугольник, или другие вариации Квадрата и Треугольника)

- Линии должны содержать равное количество фигуристов, насколько это возможно

#### Комбинированное Пересечение

- Пересечение, в котором комбинируется вращающийся элемент (вращающиеся элементы), такой как круг, или колесо с линией, или другим вращающимся элементом
- Все фигуристы могут пересекаться в разное время (как в коллапсирующем пересечении) ИЛИ все фигуристы могут пересекаться одновременно (как в других пересечениях)
- Линия должна состоять, как минимум, из пяти (5) фигуристов
- Круг должен состоять, как минимум, из шести (6) фигуристов
- Колесо должно состоять, как минимум, из двух (2) спиц, по три (3) фигуриста в каждой спице ИЛИ, в случае выполнения колеса из одной (1) спицы, она должно состоять, как минимум, из пяти (5) фигуристов

#### Пересечение Хлыстом

- Обе линии должны удерживать ЧЕТКУЮ форму полукруга до тех пор, пока заводящие фигуристы каждой линии не окажутся спиной друг к другу
- Из формы полукруга, линии должны непрерывно и постепенно выпрямляться до тех пор, пока не достигнут оси пересечения
- Все фигуристы должны пересекаться в одно и то же время

#### Угловое Пересечение

- Коридор между двумя (2) линиями не должен быть больше 2,5 метров с момента, когда ведущие фигуристы обеих линий начнут перекрывать друг друга
- Во время фазы приближения линии должны оставаться параллельными «оси точки пересечения». Если расстояние между двумя линиями не больше 2,5 метров, то допускается небольшой разворот линий относительно друг друга (меньше, чем на 45°)
- Если «ось точки пресечения» параллельна длинному борту, тогда линии должны быть параллельны длинному борту во время фазы подготовки, независимо от их положения на ледовой площадке. НЕ требуется, чтобы фигуристы скользили во время всей фазы подготовки в пределах коридора 2,5 метра до момента «перекрывания»

## ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ без точки пересечения (pi) – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к элементу Пересечение:

Элемент Пересечение начинается во время фазы подготовки к Пересечению и заканчивается после фазы выхода из пересечения и с началом перехода в другой Элемент или в переходный элемент.

### Базовые Требования:

1. Все фигуристы должны пересекаться

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – IV	УРОВЕНЬ 1 – I1	УРОВЕНЬ 2 – I2	УРОВЕНЬ 3 – I3
Пересечение, которое не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Пересечение	Пересечение должно содержать одну (1) из следующих черт: - Креативное движение во время подготовки <b>ИЛИ</b> - Креативное движение во время приближения <b>ИЛИ</b> - Креативное движение в точке пересечения <b>ИЛИ</b> - Креативное движение во время выхода из пересечения	Пересечение должно содержать две (2) черты из следующих: - Креативное движение во время подготовки <b>ИЛИ</b> - Креативное движение во время приближения <b>ИЛИ</b> - Креативное движение в точке пересечения <b>ИЛИ</b> - Креативное движение во время выхода из пересечения	Пересечение должно содержать три (3) черты из следующих: - Креативное движение во время подготовки <b>ИЛИ</b> - Креативное движение во время приближения <b>ИЛИ</b> - Креативное движение в точке пересечения <b>ИЛИ</b> - Креативное движение во время выхода из пересечения

### Требования к Чертам

1. Креативное движение во время подготовки
2. Креативное движение во время приближения
3. Креативное движение в точке пересечения
4. Креативное движение во время выхода из пересечения

Креативные Движения представляют из себя следующее (но не ограничены примером): любое движение (pivot, вращение линий, парное движение, вольт) fe, fm и т.д.

- Одно и то же креативное движение **НЕ** может повторяться во всех фазах Пересечения
- Как минимум, в двух (2) фазах пересечения должны быть исполнены либо fe, либо fm, как минимум, половиной (1/2) команды
- Во время любой фазы пересечения, как минимум, половина (1/2) команды может выполнять несколько другие типы fe/fm

## ЛИНИЯ – ЛИНЕЙНЫЙ ЭЛЕМЕНТ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к элементу Линия:

Все фигуристы должны находиться в формации линии для того, чтобы Техническая Бригада начала оценивать элемент. Элемент Линия заканчивается тогда, когда меняется формация и начинается переход в другой Элемент.

### Базовые Требования:

1. Все фигуристы должны преодолеть, как минимум, половину (1/2) длины ледовой площадки, или сравнимую дистанцию
2. Элемент должен состоять из одной (1) или из двух (2) линий, которые должны быть равными настолько, насколько это возможно
3. При исполнении конфигурации одна (1) линия, в линии должно быть как минимум восемь (8) фигуристов. При исполнении конфигурации две (2) линии, в каждой линии должно быть как минимум четыре (4) фигуриста (во время креативного движения)

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – LV	УРОВЕНЬ 1 – L1	УРОВЕНЬ 2 – L2	УРОВЕНЬ 3 – L3	УРОВЕНЬ 4 – L4
Линия, которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Линия	Линия должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать <b>одну (1) черту</b> из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Смена оси <b>ИЛИ</b> - Высвобождения хвата на три (3) секунды <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями <b>ИЛИ</b> - Добавочные Черты	Линия должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать <b>две (2) черты</b> из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Смена оси <b>ИЛИ</b> - Высвобождения хвата на три (3) секунды <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями <b>ИЛИ</b> - Добавочные Черты	Линия должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать <b>три (3) черты</b> из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Смена оси <b>ИЛИ</b> - Высвобождения хвата на три (3) секунды <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями <b>ИЛИ</b> - Добавочные Черты	Линия должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать <b>четыре (4) черты</b> из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Смена оси <b>ИЛИ</b> - Высвобождения хвата на три (3) секунды <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями <b>ИЛИ</b> - Добавочные Черты

## Требования к Чертам

Следующие черты НЕ могут быть исполнены одновременно:

- Черта №1 одновременно с чертой №4 и №5
- Черта №4 одновременно с чертой №5

### 1. Как минимум две (2) различные конфигурации

- Нет определенной продолжительности времени, в течение которой конфигурация должна удерживаться, однако она должна быть узнаваемой
- Смена конфигурации может быть выполнена любым способом
- Фигуристы не должны останавливаться во время смены конфигурации

### 2. Три различных хвата

- Нет требований к продолжительности времени, однако хваты должны быть узнаваемы
- «Без хвата» не будет засчитано как один из трех (3)

### 3. Смена оси

- Линия должна продемонстрировать две (2) различные оси движения. Команда может выбрать следующие оси: вдоль длинного борта, вдоль короткого борта, и/или по диагонали
- Следование за лидером или пивот может использоваться для того, чтобы сменить ось, но это не будет засчитано как смена оси
- Нет требований по покрытию ледовой площадки во время смены оси, однако смена оси должна быть узнаваемой

### 4. Высвобождение хвата на, как минимум, три (3) секунды

- Высвобождение хвата должно происходить в то время, когда фигуристы находятся в конфигурации
- Фигуристы не должны останавливаться во время высвобождения хвата
- Во время высвобождения хвата каждый фигурист должен поворачиваться/вращаться, или использовать оба направления скольжения (вперед и спиной) т.е. скольжение только вперед или только спиной не разрешено

### 5. Фигуристы/Линии меняют свое положение относительно других Фигуристов/Линий (меняются местами)

- Все фигуристы/линии должны участвовать и все должны меняться местами с другими фигуристами/линиями
- Нет ограничений к тому, как именно должна происходить смена

### 6. Добавочные черты

Должно быть как минимум четыре (4) различных Добавочных черты, при этом будут учтены только максимум по две (2) черты из каждой группы

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  команды должны исполнять добавочную черту
  - Если две (2) добавочные черты исполняются в одно и то же время ( $\frac{1}{2}$  команды), тогда обе будут засчитаны, если выполнены правильно, не зависимо от того, принадлежат ли эти черты к одной группе, или нет

#### Группы Добавочных Черт:

- i) fm такие как: Шарлотта, Кораблик, Выпад, Пистолетик, Инна Бауэр (или другие разрешенные fm, указанные в списке, или не указанные в списке)
- ii) Зубцовые шаги или Небольшие Подпрыжки или Танцевальные Прыжки не более чем в один (1) оборот
- iii) Движения тела
  - Движение, при котором происходит смещение относительно центра баланса первоначальной позиции, и которое существенно влияет на распределение веса тела на лезвии

## ЛИНИЯ - ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к элементу Линия:

Все фигуристы должны находиться в формации линии для того, чтобы Техническая Бригада начала оценивать элемент. Элемент Линия заканчивается тогда, когда меняется формация и начинается переход в другой Элемент.

### Базовые Требования:

1. Фигуристы должны преодолеть, как минимум, половину (1/2) длины ледовой площадки, или сравнимую дистанцию
2. Элемент должен состоять из одной (1) или из двух (2) линий, которые должны быть равными настолько, насколько это возможно
3. При исполнении конфигурации одна (1) линия, в линии должно быть как минимум восемь (8) фигуристов. При исполнении конфигурации две (2) линии, в каждой линии должно быть как минимум четыре (4) фигуриста (во время креативного движения)
4. Необходимо продемонстрировать любой узнаваемый пивот

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – PLB	УРОВЕНЬ 1 – PL1	УРОВЕНЬ 2 – PL2	УРОВЕНЬ 3 – PL3	УРОВЕНЬ 4 – PL4
Линия, совершающая пивот, которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Линия	Линия, совершающая пивот, должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать:  Пивот на 90° - В конфигурации одна (1) или две (2) линии, с поворотами/шагами и соединительными шагами, или без них - Фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную 2 метрам	Линия, совершающая пивот, должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать:  Пивот как минимум на 180° - В конфигурации две (2) линии, с поворотами/шагами и соединительными шагами. - Центр пивота должен поменяться один раз - Каждый фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную 5 метрам <b>ИЛИ</b> Пивот как минимум, 180° - В конфигурации одна (1) линия с поворотами/шагами и соединительными шагами - Фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную 5 метрам	Линия, совершающая пивот, должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать:  Пивот как минимум, 180° - С использованием двух конфигураций: одна (1) и две (2) линии, с поворотами/шагами и соединительными шагами. - Центр пивота должен поменяться один раз - Каждый фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную 10 метрам	Линия, совершающая пивот, должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать:  Пивот как минимум, 180° - В конфигурации одна (1) линия с поворотами/шагами и соединительными шагами. - Центр пивота должен поменяться один раз - Каждый фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную 10 метрам

### Требования к Чертам

#### Пивот в конфигурации одна (1) или две (2) линии – Основное:

- Пивот должен исполняться только в одном (1) направлении вращения (использование двух направлений вращения не разрешено)
- Отсчет пивота начинается с того момента, когда линия (линии) начинает вращение
- Пивот должен быть продолжительным и должен быть выполнен как единое движение, без остановки
- Нет ограничений по количеству и типу соединительных шагов (т.е. беговых)
  - Одни и те же типы поворотов/шагов должны исполняться в одно и то же время всеми фигуристами – могут быть разные ребра и/или направления скольжения
- Соединительные шаги могут быть разными
- Фигуристы на медленном крае не должны останавливаться
- При использовании конфигурации две (2) линии, обе линии должны совершать пивот одновременно

#### Смена центра пивота (все уровни) – Основное:

- Требуется вращением минимум на 90° до смены центра пивота
- Смена центра пивота не должна происходить по траектории в виде дуги/полукруга. Во время пивота (включая фигуристов на медленном крае) линия должна все время продвигаться вдоль ледовой площадки (т.е. элемент никогда не должен совершать возвратное движение, и не должен пересекать собственную траекторию во время смены центра пивота)

#### Уровень 3: Пивот (с использованием двух конфигураций: одна (1) и две (2) линии)

- Нет определенного требования к продолжительности времени, на которое должна быть удержана конфигурация, однако она должна быть узнаваема
- Смена центра пивота может быть исполнена либо в конфигурации одна (1) линия, либо в конфигурации две (2) линии

## Элемент ДВИЖЕНИЕ - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к Элементу Движение:

Элемент начинается с началом исполнения движения произвольного катания (fm). Элемент заканчивается с завершением движения произвольного катания и началом перехода в другой элемент.

### Базовые Требования:

1. Требуется одно (1) движение произвольного катания. Одновременно можно выполнять до четырех (4) различных движений произвольного катания (fm)
  - Если команда выполняет различные fm, тогда уровень fm будет присвоен по наименьшему уровню из исполняемых fm
2. На сезон 2017-2018 в Короткой Программе: требуемое к исполнению движение произвольного катания – спираль без поддержки свободной ноги, исполненная, как минимум ½ команды
3. При использовании более одного (1) fm:
  - fm с одинаковыми требованиями по времени должны начинаться и заканчиваться в одно и то же время
  - fm с разными требованиями по времени должны или начинаться, или заканчиваться в одно и то же время

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ - МЕВ	УРОВЕНЬ 1 - МЕ1	УРОВЕНЬ 2 - МЕ2	УРОВЕНЬ 3 - МЕ3
Элемент Движение, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2 или 3, но соответствует Базовым требованиям №1 (fmB) и №2, и Техническим Требованиям к Элементу Движение	Элемент Движение должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню (включая как минимум одно (1) fm из уровней fm1, fm2 или fm3) и Техническим Требованиям к Элементу Движение, без Черты	Элемент Движение должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню (включая как минимум одно (1) fm из уровней fm1, fm2 или fm3) и Техническим Требованиям к Элементу Движение И на выбор из списка:  Минимум два (2) различных fm <b>И</b> Минимум одно (1) из fm выполняется на одной (1) ноге <b>ИЛИ</b> Как минимум половина (1/2) команды выполняет смену положения	Элемент Движение должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню (включая как минимум одно (1) fm из уровней fm1, fm2 или fm3) и Техническим Требованиям к Элементу Движение И:  Минимум три (3) различных fm <b>И</b> Минимум одно (1) из fm выполняется на одной (1) ноге <b>И</b> Как минимум половина (1/2) команды выполняет смену положения

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА** – движения произвольного катания (fm) (см. Группы Сложности для Дополнительных Черт – Приложение В)

### Требования к Чертам

1. Как минимум два (2) или три (3) различных движения произвольного катания (fm) (зависит от уровня МЕ)
  - Должно быть как минимум два (2) (МЕ2) или три (3) (МЕ3) различных fm
2. Fm выполняются на одной (1) ноге
3. Как минимум половина (1/2) команды выполняет смену положения
  - Как минимум ½ команды должна выполнить смену положения (относительно друг друга) во время исполнения fm
    - Если фигурист начинает справа от другого фигуриста, то они должны поменяться местами так, чтобы фигурист оказался слева относительно того же самого фигуриста, чтобы соответствовать требованиям
  - Требуется хват как ДО, так и ПОСЛЕ смены положения
  - Смена положения должна исполняться в одно и то же время
    - Требования будут считаться выполненными, если высвобождение хвата произошло в одно и то же время
    - Возобновление хвата может происходить не одновременно
  - Смена положения должна исполняться в линиях, минимум по четыре (4) фигуриста в каждой линии
  - След фигуриста, меняющего положение (относительно другого фигуриста) ДОЛЖЕН пересечь след другого фигуриста
    - Требуется, чтобы каждый фигурист скользил по собственной траектории/дуге до и после пересечения траектории «соседнего» фигуриста

## Элемент БЕЗ ХВАТА - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к элементу Без Хвата:

Элемент начинается, когда все фигуристы находятся в формации блок без хвата, состоящий из четырех (4) линий по четыре (4) спортсмена в каждой, в любой части ледовой площадки. Элемент завершается в любом месте ледовой площадки тогда, когда нарушается формация, и начинается переход в другой элемент, или когда все, или несколько фигуристов намеренно возобновляют хват, или касаются друг друга.

### Базовые Требования:

1. Должно быть четыре (4) линии по четыре (4) фигуриста в каждой (если команда состоит из 16 фигуристов)

- Если команда состоит из меньшего числа фигуристов, то линии должны быть равными насколько это возможно

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – ННЕВ	УРОВЕНЬ 1 – ННЕ1	УРОВЕНЬ 2 – ННЕ2	LEVEL 3 – ННЕ3	LEVEL 4 – ННЕ4
Элемент Без Хвата должен покрыть как минимум ½ длины ледовой площадки, или сравнимую дистанцию, и не должен соответствовать требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но должен соответствовать Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Без Хвата	Элемент Без Хвата, должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню, покрыть ½ длины ледовой площадки или сравнимую дистанцию И должен включать:  <b>Одну (1) черту на выбор из списка:</b> Одна (1) Серия Твиззлов (любое количество оборотов) <b>ИЛИ</b> Пivot на 90° <b>ИЛИ</b> Фигуристы/Линии меняют положение относительно другого Фигуриста/Линии (меняются местами) <b>ИЛИ</b> Добавочные черты	Элемент Без Хвата, должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню, покрыть, как минимум, всю длину ледовой площадки или сравнимую дистанцию И должен включать:  <b>Две (2) черты на выбор из списка:</b> Одна (1) Серия Твиззлов (оба твиззла должны быть, как минимум, в два оборота) <b>ИЛИ</b> Пivot на 90° <b>ИЛИ</b> Фигуристы/Линии меняют положение относительно другого Фигуриста/Линии (меняются местами) <b>ИЛИ</b> Добавочные черты	Элемент Без Хвата, должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню, покрыть, как минимум, всю длину ледовой площадки или сравнимую дистанцию И должен включать:  Одна (1) Серия Твиззлов (один твиззл должен быть, как минимум, в три оборота, второй твиззл должен быть, как минимум, в два оборота)  <b>ПЛЮС Две (2) Черты на выбор из списка:</b> Пivot на 90° <b>ИЛИ</b> Фигуристы/Линии меняют положение относительно другого Фигуриста/Линии (меняются местами) <b>ИЛИ</b> Добавочные черты	Элемент Без Хвата, должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню, покрыть, как минимум, всю длину ледовой площадки или сравнимую дистанцию И должен включать:  Одна (1) Серия Твиззлов (оба твиззла должны быть, как минимум, в три оборота)  <b>ПЛЮС следующие черты:</b> Пivot на 90° <b>И</b> Фигуристы/Линии меняют положение относительно другого Фигуриста/Линии (меняются местами) <b>И</b> Добавочные черты

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА – дорожка Шагов (См. Группу Сложности Дополнительных Черт – Приложение В)

#### Требования к чертам

##### 1. Серии Твиззлов

Команды должны выполнить предписанное количество оборотов в твиззлах (твиззле), в соответствии с требованиями к уровню (одинарный, двойной, и/или тройной или более)

- Серии состоят из двух (2) твиззлов, один (1) твиззл по часовой стрелке и один (1) твиззл против часовой стрелки (или наоборот)
- Все фигуристы должны выполнять одинаковый твиззл, с одинаковой дугой въезда, в одинаковом направлении скольжения, в одно и то же время
- Обороты твиззла должны быть выполнены во время скольжения на одной (1) ноге
- Разрешено максимум три (3) постановки ноги между твиззлами
- Разрешается различные положения рук, свободной ноги
- Твиззлы должны быть выполнены правильно, для того, чтобы они были засчитаны при выставлении уровня Элементу Без Хвата (ННЕ) (И Дополнительной Черте Дорожка Шагов)

##### 2. Pivot минимум на 90°

- Pivot должен произойти единым движением (не раздельно)
- Pivot может быть выполнен любым образом, однако ни один спортсмен не должен останавливаться во время пивота

##### 3. Фигуристы/Линии меняют свое положение относительно других Фигуристов/Линий (меняются местами)

- Все фигуристы/линии должны участвовать и все должны меняться местами с другими фигуристами/линиями
- Нет ограничений к тому, как именно должна происходить смена, но смена положения должна происходить именно во время элемента ННЕ, и это должно быть легко узнаваемо

##### 4. Добавочные черты

Должно быть как минимум четыре (4) различных Добавочных черты, при этом будут учтены только максимум по две (2) черты из каждой группы

- Как минимум ½ команды должны исполнять добавочную черту
  - Если две (2) добавочные черты исполняются в одно и то же время (1/2 команды), тогда обе будут засчитаны, если выполнены правильно, не зависимо от того, принадлежат ли эти черты к одной группе, или нет

#### Группы Добавочных Черт:

- ftm такие как: Шарлотта, Кораблик, Выпад, Пистолетик, Инна Бауэр (или другие разрешенные ftm, указанные в списке, или не указанные в списке)
- Зубцовые шаги или Небольшие Подпрыжки или Танцевальные Прыжки не более чем в один (1) оборот
- Движения тела
  - Движение, при котором происходит смещение относительно центра баланса первоначальной позиции, и которое существенно влияет на распределение веса тела на лезвии



## ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к Парному Элементу:

Элемент начинается с момента формирования восьми (8) пар. Элемент завершается тогда, когда пары разъединятся, и начинается переход в новый элемент.

### Базовые Требования:

1. В команде, состоящей из шестнадцати (16) человек должно быть восемь (8) пар, предпринимающие попытку выполнить один (1) из вариантов Парного Элемента

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – PaB	УРОВЕНЬ 1 – Pa1	УРОВЕНЬ 2 – Pa2	LEVEL 3 – Pa3	LEVEL 4 – Pa4
Парный Элемент не должен соответствовать требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но должен соответствовать Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Парному Элементу	<p>Парный Элемент, должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать одну (1) из черт на выбор из:</p> <p><b>Парное Вращение</b> Парное Вращение, во время которого оба фигуриста находятся в положении стоя. Один (1) из партнеров должен быть на одной (1) ноге. В любом хвате, минимум три (3) оборота</p> <p><b>ИЛИ</b> <b>Парный Циркуль</b> Один (1) из фигуристов совершает циркуль минимум в один (1) оборот (360°), а второй фигурист находится в fm1, или в другой позиции (может быть в позиции стоя). Эта позиция должна быть удержана менее, чем на 1 оборот (360°)</p>	<p>Парный Элемент, должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать одну (1) из черт на выбор из:</p> <p><b>Парное Вращение</b> Парное Вращение, во время которого один (1) из фигуристов выполняет либелу, или вращение в положении сидя. Оба фигуриста вращаются на одной (1) ноге. В любом хвате, минимум три (3) оборота</p> <p><b>ИЛИ</b> <b>Парный Циркуль</b> Один (1) из фигуристов совершает циркуль минимум в один (1) оборот (360°), а второй фигурист находится в fm1, или в другой позиции (может быть в позиции стоя). Эта позиция должна быть удержана как минимум, на 1 оборот (360°)</p> <p><b>ИЛИ</b> Один (1) из фигуристов совершает циркуль минимум в один (1) оборот (360°), а второй фигурист находится в fm2 или fm3. Эта позиция должна быть удержана менее, чем на 1 оборот (360°)</p>	<p>Парный Элемент, должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать одну (1) из черт на выбор из:</p> <p><b>Парное Вращение</b> Парное Вращение, во время которого один (1) из фигуристов выполняет либелу, или вращение в положении сидя. Оба фигуриста вращаются на одной (1) ноге. В любом хвате, минимум четыре (4) оборота</p> <p><b>ИЛИ</b> <b>Парный Циркуль</b> Один (1) из фигуристов совершает циркуль минимум в один (1) оборот (360°), а второй фигурист находится в fm2 или fm3. Эта позиция должна быть удержана, как минимум, на 1 оборот (360°)</p>	<p>Парный Элемент, должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать одну (1) из черт на выбор из:</p> <p><b>Парное Вращение</b> Парное Вращение, во время которого оба фигуриста выполняют либо либелу, либо вращение в положении сидя, либо другую сложную вариацию вращения в положении стоя. Оба фигуриста вращаются на одной (1) ноге. В любом хвате, минимум пять (5) оборотов</p> <p><b>ИЛИ</b> <b>Парный Циркуль</b> Тодес, как минимум, в один (1) оборот (360°)</p>

### Требования к чертам

#### 1. Парное вращение

- Все фигуристы должны совершить требуемое количество оборотов для каждого уровня с момента принятия определенной позиции
  - Либела: свободная нога, включая ступню и колено, должна находиться как минимум на уровне бедер, или выше
  - Позиция сидя: опорная нога должна быть согнута как минимум на 90°
  - Заход и выход из вращения должны быть выполнены на одной (1) ноге, в соответствии с требованиями к уровню

#### 2. Парный циркуль

- Зубец поддерживающего фигуриста не обязательно должен быть воткнут в лед, однако позиция другого фигуриста должна быть зафиксирована для того, чтобы бригада начала оценивать элемент
- Фигуристы могут использовать одну (1) руку или две (2) руки во время парного циркуля
- fm1 – базовая позиция спирали
- Заход в циркуль и выход из циркуля у поддерживающего фигуриста должен осуществляться на одной (1) ноге.

## Элемент **СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ** - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к Элементу Вращение:

Элемент начинается с въездной дуги вращения и все фигуристы должны начинать вращение для того, чтобы Техническая Бригада начала оценивать элемент. Элемент завершается с выходом из вращения.

### Основные Требования:

1. Все фигуристы должны совершить, как минимум, три (3) оборота на одной (1) ноге
2. Вращение должно быть выполнено в любой формации закрытого блока
3. Разрешен любой тип вращения стоя, или его вариации

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – SpB	УРОВЕНЬ 1 – Sp1	УРОВЕНЬ 2 – Sp2	УРОВЕНЬ 3 – Sp3
Соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Синхронное Вращение	Соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Вращение  Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге  Три (3) оборота + три (3) черты <b>ИЛИ</b> Четыре (4) оборота + две (2) черты <b>ИЛИ</b> Пять (5) оборотов + одна (1) черта  Выбор черт из: 1. Вход во вращение 2. Выпрямление колена 3. Вращение 4. Выход	Соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Вращение  Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге  Четыре (4) оборота + три (3) черты <b>ИЛИ</b> Пять (5) оборотов + две (2) черты  Выбор черт из: 1. Вход во вращение 2. Выпрямление колена 3. Вращение 4. Выход	Соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Вращение  Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге  Пять (5) оборотов + три (3) черты  Выбор черт из: 1. Вход во вращение 2. Выпрямление колена 3. Вращение 4. Выход

### Требования к чертам:

#### 1. Вход во вращение

- Фигуристы должны сделать вход во вращение (въездная дуга) таким образом, чтобы оказаться лицом в одну сторону в одно и то же время

#### 2. Выпрямление колена

- Фигуристы должны одновременно выпрямить колено

#### 3. Вращение

- Фигуристы должны вращаться в унисон
- Если фигуристы вращаются в противоположных направлениях, то для того, чтобы вращение считалось выполненным в унисон, необходимо сохранять зеркальный рисунок.

#### 4. Выход

- Фигуристы должны сделать выход (выездная дуга) таким образом, чтобы оказаться лицом в одну сторону в одно и то же время
- Зеркальный рисунок не разрешен во время фазы выхода (фигуристы должны делать выход из вращения на одной и той же ноге, в одном и том же направлении)

## ВРАЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ - КОЛЕСО – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к элементу Колесо:

Все фигуристы должны быть в формации колеса, для того, чтобы Техническая бригада смогла начать оценивать элемент. Элемент заканчивается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой элемент.

### Базовые Требования:

1. Должно быть, как минимум, три (3) фигуриста в спице для WB, W1 и W2, и как минимум, четыре (4) фигуриста в каждом спице для W3 и W4
2. Элемент колесо должен совершить оборот, как минимум, на 360° в одном направлении, или на сравнимую величину при вращении в обоих направлениях (по часовой и против часовой стрелки)

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – WB	УРОВЕНЬ 1 – W1	УРОВЕНЬ 2 – W2	УРОВЕНЬ 3 – W3	УРОВЕНЬ 4 – W4
Колесо, которые не соответствуют требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям и Техническим Требованиям к Колесу	Колесо должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>одну (1) из следующих черт на выбор:</b> - Как минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Смена направления вращения <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/спицы меняются местами с другими фигуристами/спицами <b>ИЛИ</b> - Сцепление <b>ИЛИ</b> - Добавочные черты	Колесо должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>две (2) из следующих черт на выбор:</b> - Как минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Смена направления вращения <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/спицы меняются местами с другими фигуристами/спицами <b>ИЛИ</b> - Сцепление <b>ИЛИ</b> - Добавочные черты	Колесо должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>три (3) из следующих черт на выбор:</b> - Как минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Смена направления вращения <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/спицы меняются местами с другими фигуристами/спицами <b>ИЛИ</b> - Сцепление <b>ИЛИ</b> - Добавочные черты	Колесо должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать <b>четыре (4) из следующих черт на выбор:</b> - Как минимум две (2) различные конфигурации <b>ИЛИ</b> - Три (3) различных хвата <b>ИЛИ</b> - Смена направления вращения <b>ИЛИ</b> - Фигуристы/спицы меняются местами с другими фигуристами/спицами <b>ИЛИ</b> - Сцепление <b>ИЛИ</b> - Добавочные черты

### Требования к Чертам

Следующие черты НЕ могут быть исполнены одновременно:

- Черта №1 одновременно с чертой №4 и №5
- Черта №4 одновременно с чертой №5

#### 1. Как минимум две (2) различные конфигурации

- Нет определенной продолжительности времени, в течение которой конфигурация должна удерживаться, однако она должна быть узнаваемой
- Смена конфигурации может быть выполнена любым способом
- Фигуристы не должны останавливаться во время смены конфигурации

#### 2. Три различных хвата

- Нет требований к продолжительности времени, однако хваты должны быть узнаваемы
- «Без хвата» не будет засчитано как один из трех (3)

#### 3. Смена Направления Вращения

- Смена направления вращения (cd) должна быть выполнена одновременно, как минимум, ½ команды
- Смена направления вращения (cd) может быть выполнена любым способом
- Фигуристы должны сохранять свою скорость во время смены направления вращения (остановка запрещена)

#### 4. Фигуристы/Спицы меняют свое положение относительно других Фигуристов/Спиц (меняются местами)

- Все фигуристы и/или спицы должны участвовать и все должны меняться местами с другими фигуристами и/или спицами
- Нет ограничений к тому, как именно должна происходить смена
  - Когда смена положения выполняется только с использованием фигуристов внутри спицы, где фигуристы меняют свое положение в спице таким образом, что после смены их порядок становится противоположным тому, что был в начале, (т.е. фигуристы, которые начинали вращение на быстрых краях спицы, оказывались в центре колеса, на медленном крае спицы и т.д.), фигуристы, которые находятся в середине спицы могут оставаться на своем месте, если спица состоит из нечетного количества фигуристов.

#### 5. Сцепление

- Сцепление должно состоять из, как минимум, двух (2) отдельных колес, которые вращаются в противоположных направлениях и находятся близко друг к другу настолько, чтобы при вращении одно колесо «наслаивалось» или «сцеплялось» с другим. При этом ни одна спица не должна пропускать свое сцепление
- Каждая спица должна взаимодействовать хотя бы 1 раз

## 6. Добавочные черты

Должно быть как минимум четыре (4) различных Добавочных черты, при этом будут учтены только максимум по две (2) черты из каждой группы

- Как минимум 1/2 команды должны исполнять добавочную черту

- Если две (2) добавочные черты исполняются в одно и то же время (1/2 команды), тогда обе будут засчитаны, если выполнены правильно, не зависимо от того, принадлежат ли эти черты к одной группе, или нет

### Группы Добавочных Черт:

- fm такие как: Шарлотта, Кораблик, Выпад, Пистолетик, Инна Бауэр (или другие разрешенные fm, указанные в списке, или не указанные в списке)
- Зубцовые шаги или Небольшие Подпрыжки или Танцевальные Прыжки не более чем в один (1) оборот
- Движения тела
  - Движение, при котором происходит смещение относительно центра баланса первоначальной позиции, и которое существенно влияет на распределение веса тела на лезвии

## КОЛЕСО - СМЕЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

### Технические Требования к Элементу Колесо:

Все фигуристы должны находиться в формации колеса, чтобы техническая бригада начала оценивать элемент. Элемент завершается тогда, когда нарушается конфигурация и начинается переход в другой элемент.

### Базовые Требования:

1. Должно быть, как минимум, по три (3) фигуриста в каждой спице для TWB, TW1 и TW2 и как минимум по четыре (4) фигуриста в спице для TW3 и TW4
2. Элемент Колесо должен совершить поворот на как минимум 360° в одном (1) направлении, или сравнимую дистанцию в обоих направлениях, при вращении и по часовой стрелке и против часовой стрелки
3. Должно быть выполнено любое узнаваемое смещение

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – TWB	УРОВЕНЬ 1 – TW1	УРОВЕНЬ 2 – TW2	УРОВЕНЬ 3 – TW3	УРОВЕНЬ 4 – TW4
Смещающееся Колесо, которое не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Элементу Смещающегося Колеса	Смещающееся Колесо должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Смещение с поворотами/шагами и соединительными шагами, или без них: - Дистанция смещения должна быть больше 2 метров	Смещающееся Колесо должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Смещение с поворотами/шагами и соединительными шагами: - Дистанция смещения должна быть больше 5 метров	Смещающееся Колесо (конфигурация на выбор из: 4 спицы, 3 спицы, две параллельные линии или 2 спицы (не S-колесо)) должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Смещение с поворотами/шагами и соединительными шагами: - Дистанция смещения должна быть больше 10 метров - Каждый фигурист должен совершить оборот, как минимум, в 360° в одном (1) направлении вращения  <b>С одной (1) из добавочных черт к смещению</b> На выбор из: a. Два (2) вращения на 360°, выполненные друг за другом последовательно во время смещения b. Фигуристы/Спицы меняют свое положение относительно других Фигуристов/Спиц (меняются местами) c. Расцепление хвата на три (3) секунды	Смещающееся Колесо (конфигурация на выбор из: 4 спицы, 3 спицы, две параллельные линии или 2 спицы (не S-колесо)) должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать:  Смещение (с поворотами/шагами и соединительными шагами), со следующими условиями: - Дистанция смещения должна быть больше 10 метров - Каждый фигурист должен совершить оборот, как минимум, в 360° в одном (1) направлении вращения  <b>С двумя (2) из добавочных черт к смещению</b> На выбор из: a. Два (2) вращения на 360°, выполненные друг за другом последовательно во время смещения b. Фигуристы/Спицы меняют свое положение относительно других Фигуристов/Спиц (меняются местами) c. Расцепление хвата на три (3) секунды

### Требования к Чертам

Смещение с использованием поворотов и соединительных шагов (в хвате или без, или и тем и другим способом одновременно) (применяется ко ВСЕМ уровням)

- Требуемая дистанция для смещения должна быть непрерывной и будет замеряться, ориентируясь на центр колеса (колес) и на длину ледовой площадки (или сравнимую дистанцию, если смещение происходит по дуге)
- Отсчет расстояния смещения начнется с того момента, как только колесо (колеса) начнет смещение
- Смещение может выполняться в конфигурации одно (1) колесо ИЛИ два (2) колеса рядом
  - При смещении в конфигурации два (2) колеса рядом, оба колеса должны смещаться одновременно
  - Смена конфигурации закончит смещение

- Нет ограничений по использованию и типу соединительных шагов (т.е.: беговых)
- Во время смещения все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/шаги/соединительные шаги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время. Не разрешено исполнение поворотов/шагов/соединительных шагов/беговых с использованием зубца вместо лезвия
- Не разрешено исполнять шаги/повороты/соединительные шаги по большей части, по направлению к центру колеса (или по направлению от центра колеса (в сторону быстрого края), в зависимости от позиции фигуриста). Фигуристы **должны** делать ставить конек вдоль дуги смещения.

**Уровень 3 и 4: Добавочные черты к смещению – должны быть выполнены во время смещения**

Уровень 4: Две (2) добавочные черты могут быть выполнены одновременно, если при этом будут соблюдаться требования к их исполнению

**a. Два (2) последовательных поворота (вращения) на 360°, выполненных во время смещения**

- Могут быть использованы любые типы поворотов/шагов или вращающихся соединительных шагов
- Повороты могут быть выполнены на одной (1) или двух (2) ногах
- Оба поворота должны быть выполнены в одном направлении вращения
- Между поворотами запрещено использование соединительных шагов без вращения, и запрещено возобновлять хват

**b. Фигуристы/Спицы меняют свое положение относительно других Фигуристов/Спиц (меняются местами)**

- Все фигуристы и/или спицы должны участвовать и все должны меняться местами с другими фигуристами и/или спицами
- Нет ограничений к тому, как именно должна происходить смена
  - Когда смена положения выполняется только с использованием фигуристов внутри спицы, где фигуристы меняют свое положение в спице таким образом, что после смены их порядок становится противоположным тому, что был в начале, (т.е. фигуристы, которые начинали вращение на быстрых краях спицы, оказывались в центре колеса, на медленном крае спицы и т.д.), фигуристы, которые находятся в середине спицы могут оставаться на своем месте, если спица состоит из нечетного количества фигуристов.

**c. Высвобождение хвата на три (3) секунды**

- Во время высвобождения хвата каждый фигурист должен выполнить поворот/ротейшен, или использовать оба направления скольжения (вперед и спиной), т.е. скольжение только вперед или только спиной не разрешено

## Группы Сложности ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ (Приложение В)

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ДВИЖЕНИЕ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fm) - Является Чертой для Элемента Движение

#### Технические Требования к Движениям произвольного катания (fm):

Техническая бригада начнет оценивать движение произвольного катания (fm) как только все фигуристы примут правильную позу (см. требования к различным позам в правилах)

#### Базовые требования:

1. Любое fm должно быть зафиксировано на, как минимум, три (3) секунды в правильной позе и на правильном ребре
2. Fm с одной (1) или несколькими сменами ребра и/или позиции должно быть удержано, как минимум, на две (2) секунды в каждой правильной позе и на каждом ребре

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

#### Сложная смена позиции

- Позиции выполняются на одной и той же ноге без помощи (со стороны свободной ноги или рук)
- Низкий уровень будет засчитан в том случае, когда колено опорной ноги согнуто, как минимум, на 90° (Бедро параллельно льду)
- Высокий уровень будет засчитан в том случае, когда опорная нога выпрямлена (допускается небольшое сгибание) и свободная нога (включая ногу и колено) находятся на уровне выше бедра
- Смена ребра разрешена

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (pi) – Является чертой для Элемента Пересечение

### Технические Требования к Точке Пересечения:

В зависимости от типа пересечения, точка пересечения (pi) должна быть выполнена в определенном месте, чтобы техническая бригада засчитала ее.

### Основные требования:

1. Вращение/поворот (вращения/повороты) должно начаться до того, как фигуристы пересекутся друг с другом и должно продолжаться во время прохождения точки пересечения
2. Поворот не должен быть выполнен на месте
3. Поворот на 720°/360° может состоять из нескольких поворотов и/или соединительных шагов с вращением
4. Повороты могут быть выполнены на одной (1) или двух (2) ногах
5. Беговые шаги запрещены во время пересечения (для пересечения любого уровня)
6. Поворот должно быть продолжительным и не должен прерываться
7. Для второго (2) и третьего (3) уровней повороты должны как начаться, так и закончиться спиной (только один раз за пересечение повороты могут закончиться на ход вперед)

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – piB	УРОВЕНЬ 1 – pi1	УРОВЕНЬ 2 – pi2	УРОВЕНЬ 3 – pi3
Любая точка пересечения (pi), которая не соответствует базовым требованиям и/или требованиям для уровня 1, 2 или 3, но была попытка выполнения этого движения (с использованием поворота, или без использования поворота во время пересечения оси точки пересечения)	Продолженный поворот (вращение) на 360° или больше с заходом вперед  <i>Примечание: Смотрите ниже требования к точке пересечения (pi) для отдельных типов пересечения</i>	Продолжительный поворот (вращение) на 360° или больше с заходом назад  <i>Примечание: Смотрите ниже требования к точке пересечения (pi) для отдельных типов пересечения</i>	Продолжительный поворот (вращение) на 720° или больше с заходом спиной  <i>Примечание: Смотрите ниже требования к точке пересечения (pi) для отдельных типов пересечения</i>

### Коллапсирующие Пересечения/Комбинированные Пересечения (где все фигуристы пересекаются в разное время)

- **Уровень 1 и 2:** Должно быть как минимум два (2) поворота (вращения) одного и того же уровня
- **Уровень 3:** Должен быть как минимум один (1) поворот (вращение) на 720° плюс два (2) поворота (вращения), каждый по 360° или больше
- Каждый из поворотов (вращений) должен быть исполнен отдельно. Двойной твизл не будет считаться двумя (2) поворотами по 360°
- Минимум два (2) или три (3) отдельных поворота (вращения) могут быть выполнены в одном направлении вращения (по часовой стрелке, или против часовой стрелки) или в разных направлениях вращения
  - Поворот должен начаться до того, как фигуристы начнут пересекаться
  - **Уровень 1 и 2:** Два (2) поворота (вращения) должны быть завершены во время пересечения
  - **Уровень 3:** Первый поворот на 720° должен начаться до того, как начала пересечения, и должен закончиться внутри пересечения. Два (2) следующих поворота (вращения) на 360° должны начаться внутри Пересечения, однако, последний (третий (3)) поворот может быть завершён после выхода фигуристов из Пересечения
- Для pi2 и pi3 разрешено использовать только повороты и соединительные шаги **с заходом спиной**
- Между двумя (2) поворотами (вращениями) может быть небольшая пауза для смены ноги, или направления вращения

### Пресечение Хлыстом

- Все повороты, выполненные во время пересечения должны быть исполнены в том же направлении вращения, что и линии в фазе приближения, т.е. если фигуристы в одной (1) из линий двигаются по часовой стрелке, то и все повороты должны быть исполнены тоже в направлении по часовой стрелке

### Угловое Пересечение

- Поворот (повороты) должен начаться до того как линии начнут перекрывать друг друга, или самое позднее - в момент перекрывания
- Поворот (повороты) должны непрерывно продвигаться к оси пересечения
  - Ширина коридора должна постепенно уменьшаться, начиная с момента, когда линии начнут перекрывать друг друга, во время приближения, и вплоть до прохождения через точку пересечения
- Все повороты (вращения) должны быть выполнены в одном направлении вращения

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ДОРОЖКА ШАГОВ (s)– Применяется к Элементу Без Хвата

### Технические Требования к Дополнительной Черте Дорожка Шагов:

Дорожка Шагов начинается с первой дуги первого поворота, когда все фигуристы находятся в формации NHE. Дополнительная Черта завершается с началом перехода в новый элемент или при исполнении двух (2) беговых шага подряд

#### Базовые Требования:

1. Во всех уровнях могут быть использованы все повороты/шаги из списка, и требуется правильное выполнение как минимум двух (2) поворотов/шагов
2. Может быть использован зеркальный рисунок, но в этом случае повороты, выполненные в зеркальном рисунке, не будут учитываться при определении уровня дорожки шагов

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – sB	УРОВЕНЬ 1 – s1	УРОВЕНЬ 2 – s2	УРОВЕНЬ 3 – s3	УРОВЕНЬ 4 – s4
Дорожка шагов, которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям и Техническим Требованиям к Дорожке Шагов	<b>Четыре (4) поворота/шага (из них два (2) поворота/шага должны быть разного типа) и соединительные шаги</b>	<b>Шесть (6) поворотов/шагов (из них три (3) поворота должны быть разного типа)</b> <b>И</b> <b>И на выбор из:</b> Одна (1) серия/комбинация, состоящая из: - Три (3) различных типа сложных поворотов, выполненных последовательно на одной ноге <b>ИЛИ</b> - Две (2) различные серии/комбинации (одна на правой ноге, одна на левой ноге), состоящие из: - Два (2) различных типа сложных поворотов, выполненных последовательно	<b>Восемь (8) поворотов/шагов (из них четыре (4) поворота должны быть разного типа)</b> <b>И</b> Две (2) различные серии/комбинации, состоящие из: - Одна серия/комбинация, состоящая из трех (3) различных типов сложных поворотов, выполненных последовательно на одной ноге <b>ПЛЮС</b> - Одна серия/комбинация, состоящая из двух (2) различных типов сложных поворотов, выполненных последовательно на другой ноге	<b>Восемь (8) поворотов (из них шесть (6) поворотов должны быть разного типа)</b> <b>И</b> Две (2) различные серии/комбинации (одна на правой ноге, одна на левой ноге). Каждая серия должна состоять из трех (3)

#### Требования к Чертам:

##### 1. Серии/Комбинации Различных Типов Сложных Поворотов

- **Одна (1) серия/комбинация сложных поворотов:** состоит из двух (2) или трех (3) различных типов сложных поворотов, выполненных последовательно на одной (1) ноге
- **Две (2) серии/комбинации сложных поворотов:** состоит из двух (2) или трех (3) различных типов сложных поворотов (в зависимости от выбранного уровня), выполненных последовательно на разных ногах
  - Серии поворотов на каждой ноге должны быть разными
- **Две (2) серии/комбинации сложных поворотов** будут считаться одинаковыми, если они состоят из одинаковых поворотов, выполненных в том же порядке, на тех же ребрах, в том же направлении скольжения  
Пример 1 (правильный пример, демонстрирующий повороты с разным направлением скольжения):
  - 1ая серия – крюк назад наружу, скобка вперед наружу, твизл назад внутрь
  - 2ая серия – крюк вперед наружу, скобка назад наружу, твизл вперед внутрь
 Пример 2 (правильный пример, демонстрирующий повороты с разными дугами въезда):
  - 1ая серия – крюк назад наружу, скобка вперед наружу, твизл назад внутрь
  - 2ая серия – крюк назад внутрь, скобка вперед внутрь, твизл назад наружу
- Между поворотами смена ребра **запрещена**
- В серию/комбинацию могут быть включены другие повороты, но они должны быть исполнены до, или после сложных поворотов