

МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОЮЗ КОНЬКОБЕЖЦЕВ

Коммюнике No. 2121

(Изложение)

СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ

Данное Коммюнике заменяет Коммюнике ИСУ 2091 и 2114

Включены:

Технические Требования и Информация на Сезон 2017/18

Приложение А – Группы Сложности Элементов

Приложение В – Группы Сложности Дополнительных Черт

Приложение С - Особенности Присвоения Уровней для Элементов, Дополнительных Черт и Черт

Tubbergen,
October 10, 2017
Lausanne,

Jan Dijkema, President

Fredi Schmid, Director General

© Ульяна Чиркова – русский перевод (ред. 16.11.2017)

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 одну (1) черту из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Использование кругового рисунка ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Добавочные Черты ИЛИ - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями ИЛИ - Исполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате (выбор поворотов из: чоктау, скобка, крюк)	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать две (2) черты из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Использование кругового рисунка ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Добавочные Черты ИЛИ - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями ИЛИ - Исполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате (выбор поворотов из: чоктау, скобка, крюк)	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать три (3) черты из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Использование кругового рисунка ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Добавочные Черты ИЛИ - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями ИЛИ - Исполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате (выбор поворотов из: чоктау, скобка, крюк)	Блок должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать четыре (4) черты из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Использование кругового рисунка ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Добавочные Черты ИЛИ - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями ИЛИ - 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. ИЛИ 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 пивотинга 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 пивота 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 одну (1) из следующих черт на выбор: - Как минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Смена направления вращения ИЛИ - Переплетение ИЛИ - Сцепление ИЛИ - Добавочные черты ИЛИ - Фигуристы меняются местами/положениями с другими фигуристами	Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать две (2) из следующих черт на выбор: - Как минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Смена направления вращения ИЛИ - Переплетение ИЛИ - Сцепление ИЛИ - Добавочные черты ИЛИ Фигуристы меняются местами/положениями с другими фигуристами	Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать три (3) из следующих черт на выбор: - Как минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Смена направления вращения ИЛИ - Переплетение ИЛИ - Сцепление ИЛИ - Добавочные черты ИЛИ Фигуристы меняются местами/положениями с другими фигуристами	Круг должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать четыре (4) из следующих черт на выбор: - Как минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Смена направления вращения ИЛИ - Переплетение ИЛИ - Сцепление ИЛИ - Добавочные черты ИЛИ 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:

- 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

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 положения

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 Креативного 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) ИЛИ 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) ИЛИ 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 И Черту №3 или №4 И Черту №7 (а или b) ПЛЮС 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 вращаются, совершая поворот как минимум, на 360° И включают Черту №1 или №2 И Черты №4, №5, №7 (а или b) ПЛЮС 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, затяжка 135°, прогиб назад в форме полу-круга, 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 полу-круг, или в полный круг (позиция, похожая на позицию Бильмана)
- Команда может включать более чем 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). Позиция 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
- При сложном спуске из горизонтального положения: Требуется, чтобы поднимаемый фигурист при спуске совершил поворот минимум на 270° по горизонтальной оси

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 (в зависимости от уровня)

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° во время всего вращения

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 синкловой~~)
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) ИЛИ 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) ИЛИ 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 ПЛЮС 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 полу-круга, 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 полу-круг, или в полный круг (позиция, похожая на позицию Бильмана)
- Команда может включать более чем 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/коленки
- 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 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 удерживается, как минимум, на две (2) секунды
- Как только поднимаемый фигурист коснется льда, поддержка будет считаться завершенной
- При сложном спуске из горизонтального положения: Требуется, чтобы поднимаемый фигурист при спуске совершил поворот минимум на 270° по горизонтальной оси

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 (в зависимости от уровня)

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 поднимающих 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 И Любое Пересечение (включая пересечение в форме “L”, и Комбинированное Пересечение) с: - подготовкой и приближением спиной	Пересечение должно соответствовать базовым требованиям и Техническим Требованиям к Пересечению И Пересечение в форме Квадрат или Треугольник с: - подготовкой и приближением спиной ИЛИ 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 И Пересечение хлыстом: - с подготовкой и приближением спиной ИЛИ 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 приблизительно 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 ИЛИ - Креативное движение во время приближения ИЛИ - Креативное движение в точке пересечения ИЛИ - Креативное движение во время выхода из пересечения	Пересечение должно содержать две (2) черты из следующих: - Креативное движение во время подготовки ИЛИ - Креативное движение во время приближения ИЛИ - Креативное движение в точке пересечения ИЛИ - Креативное движение во время выхода из пересечения	Пересечение должно содержать три (3) черты из следующих: - Креативное движение во время подготовки ИЛИ - Креативное движение во время приближения ИЛИ - Креативное движение в точке пересечения ИЛИ - 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
- Для Уровня 1: Как минимум во время одной (1) из Фаз должно быть исполнено fe, fm, или другое креативное движение. Это движение должны исполнять как минимум ½ команды
- Для Уровня 2 и 3: Как минимум, во время двух (2) фаз пересечения должно быть исполнено ~~либо~~ fe, ~~либо~~ fm, или другое креативное движение, 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 одну (1) черту из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Смена оси ИЛИ - Высвобождения хвата на три (3) секунды ИЛИ - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями ИЛИ - Добавочные Черты	Линия должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать две (2) черты из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Смена оси ИЛИ - Высвобождения хвата на три (3) секунды ИЛИ - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями ИЛИ - Добавочные Черты	Линия должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать три (3) черты из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Смена оси ИЛИ - Высвобождения хвата на три (3) секунды ИЛИ - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями ИЛИ - Добавочные Черты	Линия должна соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должна включать четыре (4) черты из следующего списка: - Минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Смена оси ИЛИ - Высвобождения хвата на три (3) секунды ИЛИ - Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями ИЛИ - 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:

- 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

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 ИЛИ 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 вращение 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:
 - Все fm должны начинаться и/или заканчиваться примерно в одно и то же время
 - ~~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 И Минимум одно (1) из fm выполняется на одной (1) ноге ИЛИ 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: <u>Минимум три (3) различных fm</u> И Минимум одно (1) из fm выполняется на одной (1) ноге И 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 – NHEB	УРОВЕНЬ 1 – NHE1	УРОВЕНЬ 2 – NHE2	LEVEL 3 – NHE3	LEVEL 4 – NHE4
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: Одну (1) черту на выбор из списка: Одна (1) Серия Твиззлов (любое количество оборотов) ИЛИ Пivot на 90° ИЛИ Фигуристы/Линии меняют положение относительно другого Фигуриста/Линии (меняются местами) ИЛИ Добавочные черты	Элемент Без Хвата, должен соответствовать требованиям к Базовому Уровню, покрыть, как минимум, всю длину ледовой площадки или сравнимую дистанцию И должен включать: Две (2) черты на выбор из списка: Одна (1) Серия Твиззлов (оба твиззла должны быть, как минимум, в два оборота) ИЛИ Пivot на 90° ИЛИ Фигуристы/Линии меняют положение относительно другого Фигуриста/Линии (меняются местами) ИЛИ 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) ПЛЮС Две (2) Черты на выбор из списка: Пivot на 90° ИЛИ Фигуристы/Линии меняют положение относительно другого Фигуриста/Линии (меняются местами) ИЛИ 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) ПЛЮС следующие черты: Пivot на 90° И Фигуристы/Линии меняют положение относительно другого Фигуриста/Линии (меняются местами) И 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 (NHE) (И Дополнительной Черте Дорожка Шагов)

2. Pivot минимум на 90°

- Pivot должен быть выполнен 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 NHE, 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 ftn, 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 разъединяются, 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>Парное Вращение 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>ИЛИ Парный Циркуль 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>Парное Вращение 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>ИЛИ Парный Циркуль 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>ИЛИ 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>Парное Вращение 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>ИЛИ Парный Циркуль 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>Парное Вращение 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>ИЛИ Парный Циркуль 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.
- Любое выбранное fm должно быть исполнено 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 ИЛИ Четыре (4) оборота + две (2) черты ИЛИ 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 ИЛИ 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 соответствует 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 одну (1) из следующих черт на выбор: - Как минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Смена направления вращения ИЛИ - Фиуристы/спицы меняются местами с другими фигуристами/спицами ИЛИ - Сцепление ИЛИ - Добавочные черты	Колесо должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать две (2) из следующих черт на выбор: - Как минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Смена направления вращения ИЛИ - Фиуристы/спицы меняются местами с другими фигуристами/спицами ИЛИ - Сцепление ИЛИ - Добавочные черты	Колесо должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать три (3) из следующих черт на выбор: - Как минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Смена направления вращения ИЛИ - Фиуристы/спицы меняются местами с другими фигуристами/спицами ИЛИ - Сцепление ИЛИ - Добавочные черты	Колесо должно соответствовать требованиям к Базовому Уровню И должен включать четыре (4) из следующих черт на выбор: - Как минимум две (2) различные конфигурации ИЛИ - Три (3) различных хвата ИЛИ - Смена направления вращения ИЛИ - Фиуристы/спицы меняются местами с другими фигуристами/спицами ИЛИ - Сцепление ИЛИ - 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 С одной (1) из добавочных черт к смещению 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 С двумя (2) из добавочных черт к смещению 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** 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
3. Fm должны быть исполнены в пределах $\frac{1}{2}$ длины ледовой площадки (или в пределах сравнимой дистанции) относительно друг друга

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"> - Кораблик Внутрь (со сменой, или без смены ребра) - Спираль без поддержки свободной ноги - Вариация Спирали - Кораблик Внутрь - Инна Бауэр Внутрь - Сложная смена Позиции – от высокого уровня до низкого уровня 	<ul style="list-style-type: none"> - Спираль с одной (1) сменой ребра (свободная нога должна быть полностью выпрямлена назад и не должна поддерживаться) - 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) - Вариация Спирали со сменой ребра - Спираль 135° (свободная нога полностью выпрямлена вперед, в бок или назад, может поддерживаться рукой, или не поддерживаться) - Кораблик Наружу - Инна Бауэр Наружу - Сложная смена Позиции – от низкого уровня до высокого уровня 	<ul style="list-style-type: none"> - Бильманн - Спираль 135° с одной (1) сменой ребра (свободная нога полностью выпрямлена + 135° должны удерживаться как минимум две (2) секунды на одном (1) ребре) - Спираль 170° (свободная нога полностью выпрямлена вперед, в бок или назад, может поддерживаться рукой, или не поддерживаться) - Кораблик Наружу в обоих направлениях - Инна Бауэр Наружу в обоих направлениях - Комбинация Инна Бауэр Наружу в одном направлении + Кораблик Наружу в противоположном направлении

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
 - Коридор может сокращаться на небольшое расстояние с того момента, когда линии сначала начинают перекрывать друг друга, а потом когда проходят мимо друг друга. Коридор может уменьшаться быстрее в том месте, когда фигуристы уже приближаются к точке пересечения и проходят в свои коридоры
- 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	Четыре (4) поворота/шага (из них два (2) поворота/шага должны быть разного типа) и соединительные шаги	Шесть (6) поворотов/шагов (из них три (3) поворота должны быть разного типа) И И на выбор из: Одна (1) серия/комбинация, состоящая из: - Три (3) различных типа сложных поворотов, выполненных последовательно на одной ноге ИЛИ - Две (2) различные серии/комбинации (одна на правой ноге, одна на левой ноге), состоящие из: - Два (2) различных типа сложных поворотов, выполненных последовательно	Восемь (8) поворотов/шагов (из них четыре (4) поворота должны быть разного типа) И Две (2) различные серии/комбинации, состоящие из: - Одна серия/комбинация, состоящая из трех (3) различных типов сложных поворотов, выполненных последовательно на одной ноге ПЛЮС - Одна серия/комбинация, состоящая из двух (2) различных типов сложных поворотов, выполненных последовательно на другой ноге	Восемь (8) поворотов (из них шесть (6) поворотов должны быть разного типа) И 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 внутрьПример 2 (правильный пример, демонстрирующий повороты с разным 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

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

Для полного списка требований, обратитесь к сайту ИСУ, к Руководству для Технической Бригады на сезон 2017/18

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

ОБЩЕЕ ДЛЯ ВСЕХ ЭЛЕМЕНТОВ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

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

ЭЛЕМЕНТЫ:

- Если технические требования и/или базовые требования к любому элементу не выполнены, тогда элементу не будет присвоен никакой уровень

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

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

УЧАСТИЕ В СОРЕВНОВАНИЯХ КОМАНД, СОСТОЯЩИХ ИЗ МЕНЕЕ ШЕСТНАДЦАТИ (16) ФИГУРИСТОВ

Если команда, состоящая из шестнадцати (16) фигуристов (без зарегистрированных запасных) выступает в составе менее, чем 16 фигуристов, по причине болезни, травмы, прерывания и/или падений, то в большинстве случаев, эта команда не может внести такие изменения, чтобы Элементы/Черты соответствовали некоторым требованиям. В этом случае не последует никаких снижений в тех Элементах, требования которых к форме/количеству линий/количеству Фигуристов в спице и т.д., не могут быть выполнены. Кроме следующих двух (2) случаев:

1. Сеньоры: Групповая Поддержка, где для присвоения уровня подсчитывается количество правильно выполненных поддержек
2. Парный Элемент будет засчитан только в том случае, если фигурист, оставшийся без пары, будет выполнять часть движений из Парного Элемента

Команда, состоящая из менее, чем 16 фигуристов НЕ ПО ПРИЧИНЕ болезни, травмы, прерывания, и/или падений может спланировать/составить элемент/черту корректно. См. на рекомендации по построению элементов/черт в конце этого документа.

ПРИМЕЧАНИЕ: В случае ошибок, «¼ команды или более» эквивалентно:

- Четыре (4) Фигуриста в команде, состоящей из 16 фигуристов (без учета запасных)
- Три (3) Фигуриста в команде, состоящей из 12-15 фигуристов (без учета запасных)
- Два (2) Фигуриста в команде, состоящей из 8-11 фигуристов (без учета запасных)

ТРЕБОВАНИЯ К ПОКРЫТИЮ ЛЕДОВОЙ ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ЭЛЕМЕНТОВ

Минимальные требования

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

- Если требования по покрытию ледовой площадки не выполнены, то элемент будет без уровня
- Покрытие ледовой площадки для элемента PB и PL будет отсчитываться с того момента, когда будет четко различима конфигурация блока или линии. Нет определенных требований по покрытию ледовой площадки для самого пивота.
- Для элемента NHE (для команды, состоящей из 16 человек): элемент будет назван, если все фигуристы преодолели ½ длины ледовой площадки, начиная с того момента, когда конфигурация становится 4 линии по 4 человека в каждой без хвата (*NHE может начинаться и заканчиваться в любой части ледовой площадки*)

Ограничения по использованию ледовой площадки

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

- Элемент Пересечение (угловое пересечение): снижение на 1 уровень будет присуждено, если коридор между двумя (2) линиями больше 2,5 метров начиная с момента, когда ближние друг к другу фигуристы начинают перекрывать друг друга

КОРОТКАЯ ПРОГРАММА (Юниоры/Сеньоры)

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

Элементы Базового Уровня не будут считаться дополнительным элементом.

- Переходы, которые соответствуют требованиям к уровням 1-4 любого из Элементов, не разрешены и будут рассматриваться как Дополнительный Элемент (DED3 от общей суммы баллов).

Это касается:

- Пересечений, когда все фигуристы пересекаются, и используется черта заход и приближение спиной
- Пересечения без pi, но с одной креативной фазой.

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

- Во время исполнения PB: Все Черты из Линейного Блока (Block) разрешены до или/и после пивота
- Смещающий Элемент (Колесо): Разрешены все черты из Вращающегося Колеса: три (3) различных хвата, фигуристы/линии меняются местами и дополнительные черты из Вращающегося Колеса, разрешены во время смещения. Все остальные черты, например, смена конфигурации, разрешены только до или после смещения

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

ФОРМАЦИИ ЭЛЕМЕНТА

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

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

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

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

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

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

Пересечение в Произвольной Программе: Пересечение №1 (с p_i) и Пересечение №2 (без p_i) должны быть разными.

Пересечение №2 не будет засчитано, если оно будет того же типа, что и Пересечение №1 (т.е. две линии, квадратное пересечение, пересечение треугольником, угловое, хлыст и т.д.)

Групповая Поддержка в Произвольной Программе Сеньоров: Групповая Поддержка №1 и Групповая Поддержка №2 должны быть разными

Две Групповые Поддержки будут считаться разными, если поднимаемый фигурист использует две различные позиции как первую/основную в каждой из поддержек

- Гибкая позиция (или балансирующая позиция) разрешена в обеих Групповых Поддержках, если позиции поднимаемого фигуриста разные

Например: Групповая Поддержка №2 будет без уровня, если поднимаемый Фигурист использует ту же первую/основную позицию, что и в Групповой Поддержке №1 (т.е. поднимаемые фигуристы используют одну и ту же гибкую позицию как первую позицию)

ПРИМЕЧАНИЕ: Разрешено, чтобы позиция, которую фигурист примет после Смены Позиции, повторяла позицию из другой Групповой Поддержки

ПАДЕНИЯ

Падение (Падения) не повлияют на уровень элемента, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ Групповой Поддержки и Парного Элемента. В GL (Групповой Поддержке) и в Pa (Парном Эlemente) только правильно исполненные групповые поддержки/парные элементы идут в зачет уровня элемента

КОМБИНИРОВАННЫЙ ЭЛЕМЕНТ

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

КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

Если вся команда, или часть команды перестает «танцевать», то Эlement будет без уровня, если танцы были единственным креативным движением.

ТРЕБОВАНИЯ ПО ПОКРЫТИЮ ЛЕДОВОЙ ПЛОЩАДКИ

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

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

ЭЛЕМЕНТЫ С ПИВОТОМ – ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ (PB)

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

- Если фигурист (фигуристы) пересекает собственную бывшую траекторию во время смены центра пивота, то смена центра пивота не будет засчитана
- Уровень будет выставляться в соответствии с правильно выполненными чертами

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

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

БЛОК С ПИВОТОМ (PB)

Для PB2, 3, 4 – Техническая бригада будет начинать считать градусы пивота с первой дуги первого поворота, **когда фигуристы начнут катиться каждый по своей траектории.**

- Для PB2 пиво будет считаться законченным с остановкой пивота
- Для PB3 и PB4 пиво будет считаться законченным с последней дугой последнего требуемого поворота

Смена Центра Пивота

- **PB2 и PB3:** Требуется пиво минимум на 45° до, и после смены центра пивота. Если блок не повернется на 45° до и после, то смена центра пивота засчитана не будет
- **PB4:** Требуется пиво минимум на 90° до, и после смены центра пивота. Уровень будет присвоен, исходя из количества градусов правильно исполненного пивота

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

- Если $\frac{1}{4}$ команды или более остановились (полная остановка), тогда этот поворот не будет засчитан

Уровень 3 (ii): смена ребра между поворотами разрешена. Но не более, чем одна (1) смена) ребра между двумя поворотами.

Например:

- Крюк, перетяжка, выкрюк, перетяжка, твиззл
- Крюк, скобка, выкрюк, перетяжка, твиззл

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

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

ВРАЩАЮЩИЕСЯ И ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Смена конфигурации (B, C, L, W)

- Для того, чтобы черта была засчитана, требуется смена количества линий/кругов/спиц в B, C, L и W
- Может быть исполнена любым образом, за исключением остановки. Остановка не разрешена
- Если $\frac{1}{4}$ команды или более останавливаются на месте во время смены конфигурации, то черта не будет засчитана

Смена Направления Вращения (C, W)

Для того, чтобы черта была засчитана, как минимум, $\frac{1}{2}$ команды должна сменить первоначальную траекторию в одно и то же время.

Смена направления вращения может быть выполнена любым образом, за исключением остановки

- Если $\frac{1}{4}$ команды или более, исполняют смену направления вращения на месте, включая $\frac{1}{2}$ команды, которая не делает смену направления, тогда черта не будет засчитана
- Нет требований по количеству оборотов до или после смены направления вращения, но смена направления должна быть узнаваема
- Смена направления Вращения и Смена Конфигурации могут быть выполнены одновременно

Сцепление (C, W)

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

- Если два круга вращаются не в разных направлениях, то черта не будет засчитана
- Если $\frac{1}{2}$ команды не участвовала в сцеплении хотя бы один раз, черта не будет засчитана

Колесо: Два (2) колеса должны вращаться в противоположных направлениях, и каждая спица должна сделать сцепление хотя бы один (1) раз:

- Если два колеса вращаются не в разных направлениях, то черта не будет засчитана
- Если каждая спица не участвовала в сцеплении хотя бы один раз, черта не будет засчитана

Переплетение (C)

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

Переплетение должно происходить примерно в одно и то же время:

- Переплетение будет считаться одновременным в том случае, если часть фигуристов из наружного круга только заходят в свои коридоры, другие фигуристы уже находятся в своих коридорах, и третья группа фигуристов уже выходит из своих коридоров
- Однако переплетение не будет засчитано, если, как минимум, $\frac{1}{4}$ команды находятся в наружном круге (еще не начали переплетение), а остальная часть команды находится во внутреннем круге (уже закончили переплетение) или наоборот

Команды, выступающие составом, менее шестнадцати (16) человек

- У команды, выступающей составом, менее 16 человек переплетение будет засчитано, если два (2) круга будут равными настолько, насколько это возможно, И все Фигуристы меняют свое положение дважды

Три (3) Различных Хвата (B, L, W)

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

Смена Оси (L)

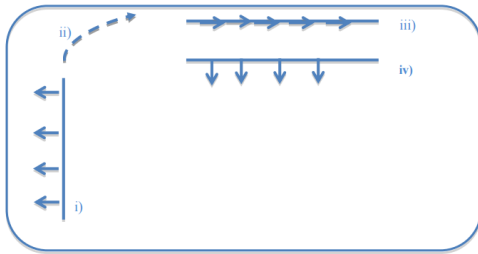
Смену оси должна показать вся линия, а не только фигуристы

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

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

Рисунок ниже демонстрирует:

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



Расцепление хвата на три (3) секунды (L)

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

- Если Фигуристы выбирают поворот/ротейшен: Фигуристы должны совершать поворот/ротейшен любым способом
 - Фигуристы должны повернуться как минимум на 360°
 - Повороты/ Вращения могут быть на одной (1) или двух (2) ногах
- Если Фигуристы выбирают скольжение в обоих направлениях (вперед и спиной), тогда фигуристы должны сделать минимум две (2) постановки ноги на лед в каждом направлении скольжения
 - Если фигуристы выбирают скольжение в обоих направлениях, то скольжение в обоих направлениях должно быть легко распознаваемым

Фигуристы меняются местами с другими фигуристами (B, C, L, W)

Эта черта может быть исполнена любым образом. Креативность приветствуется

Все фигуристы должны участвовать и поменяться местами с другими фигуристами

- Элемент должен продолжаться и должен быть узнаваемым как до, так и после смены мест фигуристами
 - Фигуристы могут быть в хвате, в парах, или небольших линиях
 - Смена положения/позы относится либо к линиям в целом, или к индивидуальным Фигуристам
 - Фигуристы могут объезжать друг друга по кругу другую Линию/Фигуристов, и могут закончить на своих прежних местах
 - Фигуристы могут использовать различные повороты/ шаги во время смены положения/ мест
 - Форма элемента может «исчезнуть» во время этой черты (т.е. может быть неправильное количество фигуристов в круге/линии/спице на какое то время, для креативности)

Блок и Линия:

- Остановка разрешена: Черта будет засчитана

Круг/Колесо:

- Остановка не разрешена. Если вращение круга остановилось на две (2) секунды или более, то черта не будет засчитана
- C: Переплетение не будет считаться сменой положения
- W: Если количество фигуристов в спице нечетное (т.е. 3, 5 или 7), то смена положения все равно будет засчитана, даже если один (1) фигурист останется на своем месте

Команды, выступающие составом, менее шестнадцати (16) человек

- Команды с четным количеством спортсменов должны быть разделены таким образом, чтобы количество фигуристов было равным настолько, насколько это возможно. Черта засчитана, если выполнена правильно.
- Команды с нечетным количеством спортсменов, где нет возможности сделать Круг или Линию с равным количеством спортсменов. Черта не будет засчитана, если не все фигуристы участвуют

Пример для команды, состоящей из 15-ти фигуристов

- Команда не должна включать только пары, т.к. один (1) Фигурист останется без пары, и не будет участвовать в смене положения. 7 пар + 1 отдельный Фигурист: черта не будет засчитана
- Если команда использует 6 пар + 1 линию из трех (3) Фигуристов, тогда все будут принимать участие и черта будет засчитана

ЭЛЕМЕНТЫ СО СМЕЩЕНИЕМ и ЧЕРТЫ (TC, TW)

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

Смещение будет считаться завершенным, если:

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

Ошибки смещения:

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

TW:

- Фигуристы должны всегда «шагать» (ставить конек) в правильном направлении, даже если не скользят
- Смещение должно быть выполнено с использованием поворотов/шагов и соединительных шагов
- Требуется включить минимум два (2) поворота/шага, чтобы получить уровень выше, чем 1
- Не требуется, чтобы повороты/шаги были исполнены на правильных ребрах, но они должны быть исполнены на одной (1) ноге
 - Если была попытка исполнения двух (2) поворотов/шагов, но один или оба поворота/шага были выполнены не на одной (1)

ноге $\frac{1}{4}$ команды или более, тогда последует понижение на 1 уровень

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

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

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

- Если команда правильно исполняет смещение как минимум на пять (5) метров (*используя два (2) поворота/шага в смещающемся колесе*), тогда элементу будет присвоен уровень 2, независимо от того, что в другом месте в этом элементе $\frac{1}{4}$ команды или более допускают ошибки смещения

Требуемый полный оборот в 360°

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

Расцепление хвата на три (3) секунды (TW)

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

- Если фигуристы выбирают исполнение поворотов/ротейшен во время расцепления хвата, то фигуристы должны повернуться как минимум на 360°
 - Поворот с хода назад на ход вперед НЕ БУДЕТ считаться поворотом на 180°
- Если фигуристы выбирают скольжение в обоих направлениях (вперед и спиной), тогда фигуристы должны сделать минимум две (2) постановки ноги на лед в каждом направлении скольжения
- Если не было попытки исполнения поворота/ротейшен или не было скольжения в обоих направлениях; тогда добавочная черта к смещению не будет засчитана
- Черта может быть исполнена вместе с чертой два последовательных поворота по 360° спиной или вместе с чертой смена мест фигуристов/спиц с другими фигуристами/спицами

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

Эта черта может быть исполнена любым образом. Остановка не разрешена. Креативность приветствуется

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

- Элемент должен быть узнаваем до и после смены положения
 - Фигуристы могут быть в хвате по парам или небольшим линиям
 - Смена положения может относиться или спице в целом, или к отдельному фигуристу
 - Разрешено комбинировать и смену мест фигуристов, и смену положения спиц
 - Фигуристы могут объезжать вокруг спиц/фигуристов и могут закончить на своих прежних местах
- Если вращение/смещение колеса остановилось на две (2) секунды или более, то добавочная черта к смещению не будет засчитана
- Если исполняется учебное колесо с нечетным количеством фигуристов в одной из спиц (например: 3, 5 или 7), то смена положения все равно будет засчитана, даже если один (1) фигурист останется на своем месте
- Форма элемента может «исчезнуть» во время этой черты (т.е. может быть неправильное количество фигуристов в круге/линии/спице на какое то время, для креативности)

Переплетение во время смещения (ТС)

Команда должна смещаться до, во время и после переплетения. Переплетение не будет засчитано, если во время его исполнения круг не смещается

Переплетение должно происходить в одно и то же время:

ВСЕ фигуристы должны сменить положение примерно в одно и то же время во время переплетения

- Переплетение будет считаться одновременным в том случае, если Фигуристы из наружного круга только заходят свои коридоры, другие Фигуристы уже находятся в своих коридорах, и другие Фигуристы уже выходят из своих коридоров
- Однако переплетение не будет засчитано, если, как минимум, $\frac{1}{4}$ команды находятся в наружном круге (еще не начали переплетение), а остальная часть команды находится во внутреннем круге (уже закончили переплетение) или наоборот

Команды, выступающие составом, менее шестнадцати (16) человек

- У команды, выступающей составом, менее 16 человек переплетение будет засчитано, если два (2) круга будут равными настолько, насколько это возможно, И все Фигуристы меняют свое положение дважды

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (с точкой пересечения)

Подготовка и приближение спиной (I)

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

Хват (разрешен любой хват, и разрешена смена хвата) должен сохраняться с конца фазы подготовка и во время всей фазы приближения, до тех пор, пока не начнутся повороты

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

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

- Фигуристы должны быть в хвате при исполнении беговых шагов или соединительных шагов до исполнения поворотов в точке пересечения
- Повороты/шаги (включая моухоки и тройки) или любой другой соединительный шаг, с помощью которого совершается поворот на 180°, исполненный без разъединения хвата во время фазы приближения не вызовет снижений

- Если $\frac{1}{4}$ команды или более опускают хват для того, чтобы выполнить любой поворот/вращение на ход вперед, то последует понижение на один (1) уровень
- Если $\frac{1}{4}$ команды или более выполняют вращение (поворот) с захода спиной, который заканчивается на ход вперед, тогда последует понижение на один (1) уровень

Угловое пересечение

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

Пересечение хлыстом

Во время Фазы Подготовки обе линии должны быть в форме четкого полукруга ($\frac{1}{2}$ круга). Эта форма должна сохраняться до тех пор, пока заводящие фигуристы в обеих линиях не окажутся **приблизительно** спина к спине. Если форма будет неправильной, тогда последует снижение на один (1) уровень

- Приблизительно спина к спине: Линии могут начать выпрямляться в тот момент, когда заводящие Фигуристы становятся спина к спине
- Все фигуристы должны пересекаться в одно и то же время, однако, ~~двум (2) трем (3)~~ фигуристам на быстрых концах обеих линий (всего 4) разрешено пересекаться немного позже остальных (*смотрите на рисунке пример правильного исполнения*)
- Если более, чем по ~~два (2) три (3)~~ фигуриста на быстром конце каждой линии пересекутся не вместе с остальными, тогда последует понижение на 1 уровень
- Если любая другая часть линии (быстрый край или середина) пересекутся до медленного края линии, тогда последует понижение на 1 уровень
- Относительно GOE: Когда фигуристы высвобождают хват для того, чтобы сделать повороты в точке пересечения (pi), учтите, что интервалы между фигуристами на быстром крае и на медленном крае НЕ БУДУТ одинаковыми

Комбинированное Пересечение

- Если выполняется Комбинированное Пересечение, которое включает круг или колесо: круг/колесо должны постоянно вращаться. Если вращение остановилось на две (2) секунды или более: Элемент понижается на один (1) Уровень

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (без точки пересечения)

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

- Элемент пересечение начинается с началом фазы Подготовки
- Все фигуристы должны пересекаться с другими фигуристами во время Элемента Пересечение. Существует несколько различных вариантов того, как это может быть выполнено.
- Индивидуальные Фигуристы могут пересекаться друг с другом в одно время, или в разное время, если при этом каждый Фигурист будет вовлечен в пересечение
- **Восемь (8) пар, проезжающих мимо друг друга не будут считаться Элементом Пересечение**
- Переплетение во время конфигурации круг в круге (в противоположном направлении, или в одном направлении) не будет считаться Пересечением
- Линии должны быть равными настолько, насколько это возможно (DED1, если не равны)
- Форма пересечения должна быть удержана во всех фазах Пересечения, однако, форма может меняться: т.е. квадрат на входе и треугольник на выходе
- Если выполняется Комбинированное Пересечение, которое включает круг или колесо, тогда круг/колесо должны постоянно вращаться. Если вращение останавливается на две (2) секунды или более, тогда Элемент будет понижен на один (1) уровень
- Элемент Пересечение заканчивается после фазы Выхода из Пересечения и до начала перехода в другой Элемент или до начала Переходного Элемента

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

- Техническая Бригада присвоит все уровни Пересечению, основываясь на распознанных креативных фазах + pi без уровня
- Креативные Движения состоят, но не ограничены любым типом движения из списка: пивот, вращение линий, парное движение, вольт, движения произвольного катания, элементы произвольного катания и т.д.
- Одно и то же Креативное Движение не может повторяться в каждой из фаз Пересечения
 - Для Уровня 1: Как минимум в одной (1) из фаз необходимо выполнить fe, fm, или креативное движение, как минимум, $\frac{1}{2}$ команды
 - Для Уровня 2 и 3: Как минимум в двух (2) фазах необходимо выполнить fe, fm, или креативное движение, как минимум, $\frac{1}{2}$ команды
 - **Для Уровня 3:**
 - Требуется, чтобы три (3) креативных движения были выполнены в трех (3) различных Фазах
 - Нет требований к количеству фигуристов, которые должны выполнить третье Креативное Движение
 - Креативное движение, выполненное $\frac{1}{2}$ командой может быть исполнено в любой из фаз пересечения, в любом порядке, т.е.:
 - Фаза 2 (Приближение) – $\frac{1}{2}$ команды выполняет спираль на ход вперед
 - Фаза 3 (Точка пересечения) – 2 пары выполняют парное движение
 - Фаза 4 (Выход) – $\frac{1}{2}$ команды выполняет прыжок в шпагат
- Подготовка и Приближение спиной, либо любой хват до оси пересечения не требуется
- Поворот (ротейшен), исполненный во время одной из четырех (4) фаз пересечения МОЖЕТ БЫТЬ засчитано как креативное движение ЕСЛИ ротейшен имеет креативный компонент и не похож на обычный ротейшен (поворот), ассоциирующийся с Элементом Пересечение с Точкой Пересечения
- **ПРИМЕЧАНИЕ:** обычное положение руки/кисти не будет считаться креативностью
- Беговые, или соединительные шаги без вращения, выполненные в любое время (включая момент прохождения оси пересечения в Коллапсирующих пересечениях) разрешены
- В пересечениях, во время которых происходит изменение формы, смена формации будет считаться креативным движением в

- фазе выхода
- Комбинированные Пересечения: Если команды выбирают использовать Комбинированное пересечение, то это пересечение должно соответствовать требованиям к этому типу пересечения (количество фигуристов в круге или линии) во время того, как фигуристы проезжают ось пересечения. В других фазах пересечения количество фигуристов может не соответствовать требованиям к Комбинированному Пересечению, если при этом форма Пересечения сохранена
- Можно использовать разделение на пары во время Элемента Пересечение без точки пересечения (если ВСЕ фигуристы пересекаются хотя бы с одним (1) другим фигуристом, и количество пар не равно восьми (8))
- Синкопированная Хореография может использоваться во время всех четырех (4) фаз Пересечения

ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА (GL)

ОСНОВНОЕ – Групповая Поддержка (с вращением) и Групповая Поддержка (без вращения)

- Руки/плечи поддерживающих фигуристов не должны быть над их головами, при условии, что большая часть туловища поднимаемого фигуриста удерживается над уровнем головы поддерживающих фигуристов
- Каждая поддержка будет оцениваться по отдельности

Для GL (с вращением) и GL (без вращения)

- Если один (1) фигурист в одной (1) поддержке не скользит, или не катится во время всех частей поддержки – будет присвоено понижение DED1 за каждую поддержку, в которой один (1) фигурист допускает ошибку
- Если два (2) фигуриста не скользят или не катятся во время всех частей поддержки – эта поддержка не будет засчитана (*За исключением Базового Уровня*)
- Если поднимаемый фигурист в одной (1) Групповой Поддержке не выполняет Черту правильно, тогда черта в этой групповой поддержке не пойдет в зачет при выставлении уровня

Для GL (с вращением)

- Если все поднимаемые фигуристы в одной (1) Групповой Поддержке не вращаются на минимальное количество градусов для желаемого уровня, то эта Групповая Поддержка не будет учитываться при присвоении уровня

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

Остальные Фигуристы в Элементе Групповая Поддержка (GL)

- Оставшиеся фигуристы (те, которые не участвуют ни в одной из частей GL) должны выполнять элемент произвольного катания (fe) (могут быть несколько различных fe, или другая Групповая Поддержка с меньшим количеством черт)
 - Если фигурист (фигуристы) приняли участие в любой части Групповой Поддержки – то этому фигуристу (фигуристам) не требуется выполнять fe, но он может выполнять fe или fm
- Fe/Групповая Поддержка, исполненные оставшимися Фигуристами могут быть выполнены в любой формации, в парах, или индивидуально

GL будет понижена на один (1) уровень, если:

- Fe/GL выполнены не одновременно с Групповыми Поддержками в Элементе
- Оставшиеся Фигуристы не могут останавливаться или быть неподвижными
- Вращения могут использоваться, и не будут считаться остановкой, если они выполняются оставшимися спортсменами

ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА (С вращением)

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

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

1. Гибкая позиция

- Гибкая позиция будет засчитана тогда, когда поднимаемый Фигурист захватывает одну (1) ногу за спиной таким образом, что образуется форма полукруга или круга. Пример (не ограничено примером): Положение Бильмана
- Если поднимаемый Фигурист захватывает свободную ногу таким образом, что нет прогиба как минимум в форме полукруга, то черта не будет засчитана
 - Изгиб в форме полукруга должен быть продемонстрирован как в спине, так и в ногах (ноге)
 - Чтобы позиция в Бильмане была засчитана как полукруг, необходимо, чтобы пятка ботинка на ноге поднимаемого фигуриста была за линией его талии
- Команды могут демонстрировать более, чем одну (1) гибкую позицию и могут менять позицию

3. Смена позы поднимаемого фигуриста

Поднимаемый фигурист должен показать минимальный поворот:

- 180° по горизонтальной оси (считается только для GL1 и GL2)
- 90° если вращение по вертикали
- Нет специальных требований к количеству градусов для поворотов, если используются обе оси
- Поддержка может повернуться на большее количество градусов, чем требуется для уровня (180°/360°) для того, чтобы поднимаемый фигурист завершил смену позы
- Переход от одной позы к другой должен быть выполнен непрерывным движением
 - Если движение не является непрерывным, тогда черта не будет засчитана
- Туловище поднимаемого фигуриста может опускаться ниже уровня головы поддерживающих фигуристов во время смены положения. Смена положения должна быть выполнена непрерывным движением

Чтобы показать заметную разницу в позе поднимаемого фигуриста, необходимо продемонстрировать следующее:

- Поворот корпуса фигуриста на, как минимум, 90° по вертикали/горизонтали

Примеры:

- Поднимаемый фигурист находится в продольном шпагате, корпус должен повернуться на 90° относительно вертикальной оси, чтобы корпус лег на бок, и потом фигурист покажет позу на боку
- Когда фигурист лежит горизонтально, лицом вниз, и садится наверх, вместе с вращением корпуса на 90°

При смене одной (1) позы на другую гибкую позу поднимаемый фигурист может на непродолжительное время выйти из первой гибкой позы, но только при условии, что переход в следующую гибкую позу будет выполнен непрерывным действием. Тот же самый принцип

будет действовать при исполнении смены одной (1) балансирующей позы на другую балансирующую позу, а также при исполнении гибкой позы совместно с балансирующей позой (или наоборот).

После того, как была исполнена смена позы, поднимаемый фигурист (фигуристы) может принять любое положение рук или ног для создания эстетической позы. Если эта «новая» позиция отличается от той позиции, в которой оказался фигурист после выполнения черты «смена позы поднимаемого фигуриста», то снижения не последует

4. Сложный Подъем

Поднимаемый Фигурист находится в позиции сложного движения произвольного катания (fm)

Примеры сложных fm:

- Спираль 170° с поддержкой свободной ноги, или без
- Спираль 135° без поддержки свободной ноги
- Бильман
- Сложное fm должно быть выполнено на одной ноге
- Сложная позиция fm должна быть удержана до тех пор, пока как минимум, бедра поднимаемого фигуриста не окажутся на уровне плеч поддерживающих фигуристов
- Если выполняется сложное fm: позиция сложного fm может быть такой же, или отличаться от позиции, выполняемой как Гибкая или Балансирующая

Поддерживающие фигуристы находятся в позиции fm во время подъема

Fm должно удерживаться до того момента, когда большая часть корпуса поднимаемого фигуриста окажется над уровнем головы поддерживающих фигуристов

Предподдержка, парная поддержка или вольт без касания льда перед основной поддержкой

- Небольшая поддержка/вольт, или другие элементы произвольного катания, выполненные ~~посредственно перед групповой поддержкой~~ без касания льда перед основной поддержкой будет считаться сложным подъемом
- Касание льда/отскок НЕ разрешен между небольшой поддержкой/вольтом или другим элементов фигурного катания и Групповой Поддержкой: В этом случае сложный подъем не будет засчитан
- Техническая бригада не должна подсчитывать количество времени, в течение которого осуществляется предподдержка/вольт, или элемент произвольного катания

Поддерживающие фигуристы должны примерно до конца выпрямить свои руки во время предподдержки (Стоит принимать во внимание разную длину рук у фигуристов)

- Во время предподдержки поднимаемый фигурист должен быть поднят, а затем опущен (без касания льда) перед тем, как снова подняться в позицию для Групповой Поддержки
- Если используется предподдержка: Поза поднимаемого фигуриста в предподдержке должна отличаться от той позы, которую поднимаемый фигурист для черты Балансирующая или Гибкая Поддержка: т.е. позиция в шпагате во время предподдержки не будет засчитана, если она же будет использована как гибкая или балансирующая позиция
- Если фигурист поднимается только двумя (2) фигуристами, без каких-либо других дополнительных движений, то это не будет считаться сложным подъемом

5. Сложный Спуск

Примеры сложного спуска (вариации не ограничены этими примерами):

- Колесо или переворот, во время которого поднимаемый Фигурист опускается на лед: Черта будет засчитана
- Если спуск выполняется из горизонтального положения, то требуется минимальный поворот опускаемого фигуриста на 270° по горизонтальной оси
- Парная поддержка, во время которой поднимаемый Фигурист опускается ниже уровня плеч и поддерживается одним (1) Фигуристом, который скользит и совершает поворот, как минимум, на 360°, до того, как поднимаемый Фигурист будет опущен на лед: Черта будет засчитана
- Парная поддержка должна скользить во время вращения: Техническая бригада сделает снижение, ЕСЛИ Фигуристы остановятся
- Как только поднимаемый фигурист будет опущен на лед, поддержка будет считаться завершенной

6. Зеркальный рисунок

ВСЕ поддержки должны участвовать в зеркальном рисунке: Черта будет засчитана

- Групповые Поддержки, вращающиеся в противоположных направлениях, должны проезжать мимо друг друга во время вращения: Черта не будет засчитана, если не все поддержки проезжают мимо друг друга целиком во время вращения
- Проезд мимо друг друга будет засчитан, если часть вращения Групповых Поддержек происходит во время того, когда они проезжают мимо друг друга (пересекаются)

7. Опора

Только а) ИЛИ б) будет засчитано за один (1) Элемент Групповая поддержка

а) Поднимающие фигуристы (три (3) или более) выстроены примерно в одну (1) линию

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

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

б) Два (2) поддерживающих Фигуриста

Во время фазы Входа и Выхода из поддержки, разрешено любое количество поддерживающих фигуристов. Это не будет влиять на уровень GL

- Два (2) поддерживающих фигуриста должны поддерживать поднимаемого Фигуриста во время всего требуемого вращения (В зависимости от уровня), начиная с того момента, как поднимаемый Фигурист примет свою позу. Черта не будет засчитана, если опора двумя (2) фигуристами будет выполнена на меньшее количество оборотов, чем требуется для определенного уровня
- Если для этой черты используется более двух (2) поддерживающих Фигуристов, то Черта не будет засчитана

8. Вращение в обоих Направлениях Вращения

- Для GL2, 3, 4: Другие Черты, которые команда хочет, чтобы были засчитана, должны выполняться во время вращения на 360°

ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА (БЕЗ ВРАЩЕНИЯ) ОСНОВНОЕ

- Вращение не требуется, но оно разрешено
- Если поддержка вращается, то время, потраченное на вращение, будет считаться как скольжение

1. Гибкая позиция

- Гибкая позиция будет засчитана тогда, когда поднимаемый Фигурист захватывает одну (1) ногу за спиной таким образом, что образуется форма полукруга или круга. Пример (не ограничено примером): Положение Бильмана
- Если поднимаемый Фигурист захватывает свободную ногу таким образом, что нет прогиба как минимум в форме полукруга, то черта не будет засчитана
 - Изгиб в форме полукруга должен быть продемонстрирован как в спине, так и в ногах (ноге)
 - Чтобы позиция в Бильмане была засчитана как полукруг, необходимо, чтобы пятка ботинка на ноге поднимаемого фигуриста была за линией его талии
- Команды могут демонстрировать более, чем одну (1) гибкую позицию и могут менять позицию
- Любая Гибкая Позиция должна быть удержана, как минимум, на три (3) секунды во время скольжения
 - Три (3) секунды будут засекаются с того момента, когда ВСЕ Фигуристы примут свою позу
 - В случае смены позиции – только одна (1) из Гибких позиций должна быть удержана на три (3) секунды (Одна и та же позиция для всех GL)

2. Балансирующая позиция

- Любая балансирующая позиция должна быть удержана, как минимум, на три (3) секунды во время скольжения
- Три (3) секунды будут засекаются с того момента, когда ВСЕ Фигуристы примут свою позу

3. Смена позы Поднимаемого фигуриста

Поднимаемый фигурист должен показать минимальный поворот:

- 180° по горизонтальной оси (считается только для GL1 и GL2)
- 90° если вращение по вертикали
- Нет специальных требований к количеству градусов для поворотов, если используются обе оси
- Поддержка может повернуться на большее количество градусов, чем требуется для уровня (180°/360°) для того, чтобы поднимаемый фигурист завершил смену позы
- Переход от одной позы к другой должен быть выполнен непрерывным движением
 - Если движение не является непрерывным, тогда черта не будет засчитана
- Туловище поднимаемого фигуриста может опускаться ниже уровня головы поддерживающих фигуристов во время смены положения. Смена положения должна быть выполнена непрерывным движением

Чтобы показать заметную разницу в позе поднимаемого фигуриста, необходимо продемонстрировать следующее:

- Поворот корпуса фигуриста на, как минимум, 90° по вертикали/горизонтالي
- Примеры:
- Поднимаемый фигурист находится в продольном шпагате, корпус должен повернуться на 90° относительно вертикальной оси, чтобы корпус лег на бок, и потом фигурист покажет позу на боку
 - Когда фигурист лежит горизонтально, лицом вниз, и садится наверх, вместе с вращением корпуса на 90°

При смене одной (1) позы на другую гибкую позу поднимаемый фигурист может на непродолжительное время выйти из первой гибкой позы, но только при условии, что переход в следующую гибкую позу будет выполнен непрерывным действием. Тот же самый принцип будет действовать при исполнении смены одной (1) балансирующей позы на другую балансирующую позу, а также при исполнении гибкой позы совместно с балансирующей позой (или наоборот).

После того, как была исполнена смена позы, поднимаемый фигурист (фигуристы) может принять любое положение рук или ног для создания эстетической позы. Если эта «новая» позиция отличается от той позиции, в которой оказался фигурист после выполнения черты «смена позы поднимаемого фигуриста», то снижения не последует

4. Сложный Подъем

- Должен быть выполнен во время скольжения

Поднимаемый Фигурист находится в позиции сложного движения произвольного катания (fm)

Примеры сложных fm:

- Спираль 170° с поддержкой свободной ноги, или без
- Спираль 135° без поддержки свободной ноги
- Бильман
- Сложное fm должно быть выполнено на одной ноге
- Сложная позиция fm должна быть удержана до тех пор, пока как минимум, бедра поднимаемого фигуриста не окажутся на уровне плеч поддерживающих фигуристов
- Если выполняется сложное fm: позиция сложного fm может быть такой же, или отличаться от позиции, выполняемой как Гибкая или Балансирующая

Поддерживающие фигуристы находятся в позиции fm во время подъема

Fm должно удерживаться до того момента, когда большая часть корпуса поднимаемого фигуриста окажется над уровнем головы поддерживающих фигуристов

Предподдержка, парная поддержка или вольт без касания льда перед основной поддержкой

- Небольшая поддержка/вольт, или другие элементы произвольного катания, выполненные непосредственно перед групповой поддержкой без касания льда перед основной поддержкой будет считаться сложным подъемом
- Касание льда/отскок НЕ разрешен между небольшой поддержкой/вольтом или другим элементов фигурного катания и Групповой Поддержкой: В этом случае сложный подъем не будет засчитан
- Техническая бригада не должна подсчитывать количество времени, в течение которого осуществляется предподдержка/вольт, или элемент произвольного катания

Поддерживающие фигуристы должны примерно до конца выпрямить свои руки во время предподдержки (Нужно делать скидку фигуристам с длинными руками)

- Во время предподдержки поднимаемый фигурист должен быть поднят, а затем опущен (без касания льда) перед тем, как снова подняться в позицию для Групповой Поддержки
- Если используется предподдержка: Позиция поднимаемого фигуриста в предподдержке должна отличаться от той позы, которую поднимаемый фигурист для черты Балансирующая или Гибкая Поддержка: т.е. позиция в шпагате во время предподдержки не будет засчитана, если она же будет использована как гибкая или балансирующая позиция
- Если фигурист поднимается только двумя (2) фигуристами, без каких-либо других дополнительных движений, то это не будет считаться сложным подъемом

5. Сложный Спуск

- Должен быть выполнен во время скольжения

Примеры сложного спуска (включает, но не ограничен этими примерами):

- Колесо или переворот, во время которого поднимаемый Фигурист опускается на лед: Черта будет засчитана
 - Если спуск выполняется из горизонтального положения, то требуется минимальный поворот опускаемого фигуриста на 270° по горизонтальной оси
- Парная поддержка, во время которой поднимаемый Фигурист опускается ниже уровня плеч и поддерживается одним (1) Фигуристом, как минимум, две (2) секунды, до того, как поднимаемый Фигурист будет опущен на лед: Черта будет засчитана
 - Парная поддержка должна скользить во время вращения: Техническая бригада сделает снижение, ЕСЛИ Фигуристы остановятся
 - Вращение парной поддержки не требуется, но разрешено. Требуемые две (2) секунды будут учитываться, если поддержка будет вращаться. Черта будет засчитана, если будет выполнена правильно.

Как только поднимаемый фигурист будет опущен на лед, поддержка будет считаться завершенной

6. Опора

а) Поднимающие фигуристы (три (3) или более) выстроены примерно в одну (1) линию

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

- Если поддерживающие фигуристы не выстроены примерно в одну (1) линию в течении, как минимум, трех (3) секунд, то черта не будет засчитана

б) Два (2) поддерживающих Фигуриста

Во время фазы Входа и Выхода из поддержки, разрешено любое количество поддерживающих фигуристов. Это не будет влиять на уровень GL

- Два (2) поддерживающих фигуриста должны поддерживать поднимаемого Фигуриста на протяжении трех (3) секунд, во время скольжения, начиная с того момента, как поднимаемый Фигурист примет свою позу. Черта не будет засчитана, если опора двумя (2) фигуристами будет выполнена на меньшее количество времени, чем требуется
- Если для этой черты используется более двух (2) поддерживающих Фигуристов, то Черта не будет засчитана

8. Смена уровня подъема Поднимаемого Фигуриста во время Групповой Поддержки

- Поддерживающие Фигуристы должны скользить во время этой Черты
- Смена с уровня «над плечами» (Лежа на плечах) на уровень «над головой» не будет считаться сменой уровня подъема
 - Смена с уровня «ниже бедер» на уровень «над плечами» будет считаться сменой уровня подъема
 - Смена с уровня «щиколоток» на уровень «над бедрами» будет считаться сменой уровня подъема

ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА

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

Серии Твиззлов (NHE)

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

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

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

Ошибки при выполнении Твиззлов:

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

Между твиззлами разрешено максимум три (3) постановки ноги

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

- Если ¼ команды или более выполнили более, чем три (3) постановки ноги между правильно исполненными твиззлами, то черта не засчитывается

Пивот минимум на 90° (NHE)

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

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

Эта Черта может быть исполнена любым образом. Креативность поощряется

Все фигуристы должны участвовать и менять положение/место относительно другого Фигуриста

- Элемент должен быть узнаваем, и он должен просматриваться как до, так и после смены положения
- Смена положений/мест относится или к линии в целом, или/и к каждому отдельному фигуристу

- Фигуристы могут объезжать по кругу другие Линии/других Фигуристов и затем вернуться на свое место
- Разрешено комбинировать и смену мест фигуристов, и смену положения линий
- Фигуристы могут использовать разные повороты/шаги во время смены положения/мест
- Остановка разрешена: Черта будет засчитана
- Форма Элемента может «исчезнуть» во время исполнения Черты (т.е.: допускается неправильное количество Фигуристов в линии, на короткое время, для креативности)

Примеры:

- Одна (1) линия проезжает сквозь другие три (3) линии - черта будет засчитана
- Фигуристы одной (1) линии объезжают вокруг других трех (3) линий – черта будет засчитана
- Все фигуристы меняются местами с другими фигуристами – черта будет засчитана

Команды, выступающие составом, менее шестнадцати (16) человек (по причине болезни, травмы, прерывания и/или падений)

- Если линия элемента NHE содержит нечетное количество Фигуристов: Черта будет засчитана, даже если один (1) Фигурист остался на своем прежнем месте

Команды, выступающие составом, менее шестнадцати (16) человек (НЕ по причине болезни, травмы, прерывания и/или падений)

- Если линия элемента NHE содержит нечетное количество Фигуристов: Черта **НЕ** будет засчитана, даже если один (1) Фигурист остался на своем прежнем месте

Добавочные Черты (B, C, L, NHE, W)

Требуется, чтобы ½ команды выполнила Добавочную Черту

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

- Если две (2) добавочные черты исполняются в одно и то же время (Например: 1/2 команды делает небольшую подпрыжку, а другая ½ команды делает зубцовые шаги), тогда обе будут засчитаны, как две (2) различные черты из группы (ii)
- Две (2) различные Добавочные черты из разных групп, исполняемые в одно и то же время, будут засчитаны, как две (2) различные Добавочные Черты
 - Ни одна из выполненных добавочных черт не может повторяться
 - Например:
 - Зубцовые шаги по кругу и зубцовые шаги без вращения считаются различными
 - Спираль вперед и спираль назад считаются различными

Ошибки Движения тела:

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

ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (ME) – ОСНОВНОЕ

Каждый фигурист должен исполнить одно (1) fm

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

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

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

ЧЕРТЫ

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

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

В случае, если команда выполняет два (2) fm или три (3) fm с разной длительностью: все fm должны начаться и/или закончиться примерно в одно и то же время

- Одновременность начала или окончания fm будет засчитана в том случае, если Фигуристы начинают принимать позицию ИЛИ выходят из позиции fm примерно в одно и то же время. Допускается, чтобы не все fm начинались ИЛИ заканчивались четко в одно и то же время, так как в большинстве случаев, для различных fm требуется разное количество времени для принятия или выхода из позы
- Если fm не начинаются или не заканчиваются примерно в одно и то же время: уровень fm называется + DED1
- Если fm выполнены абсолютно отдельно друг от друга: fm base + черта не засчитывается
- Первое fm, выполненное Фигуристами во время ME будет учитываться, оцениваться, и называться (*Последующие fm разрешены без снижений, но они не будут оцениваться*)
- Пример 1:
 - Спираль с одной (1) сменой ребра (fm#1) + Спираль без смены ребра (fm#2): Оба fm начинаться примерно в одно и то же время и Фигуристы, выполняющие fm#2, заканчивают раньше, но затем эти же Фигуристы выполняют другое fm любого другого уровня: первое fm, выполненное в одно и то же время, будет учитываться. Снижений, или дополнительных оценок за добавочное fm не последует
- Пример 2:
 - Команда выполняет три (3) различных fm примерно в одно и то же время: Спираль с одной (1) сменой ребра (fm#1) + Спираль без смены ребра (fm#2) + Спираль с одной (1) сменой ребра и сменой позиции (fm#3)
 - fm#1 + fm#2 начинаются примерно в одно и то же время, и Фигуристы, выполняющие fm#2 заканчивают раньше. Фигуристы, выполняющие fm#3, начинают fm позже, чем fm#1 и fm#2, но заканчивают в одно и то же время с fm#1. Это разрешено

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

Смена положения не будет засчитана, если:

- Фигуристы не скользят по собственной траектории/дуге до и после смены положения
- Фигуристы не пересекают след другого фигуриста

- До или после смены положения два (2) или более разрыва в хватах (минимум четыре (4) фигуриста в каждой линии)
 - Минимум половина (1/2) команды не исполняет смену положения в одно и то же время
- ПРИМЕЧАНИЕ: После того, как Фигуристы будут катиться по своей собственной траектории/дуге, возможно возникнет такой момент, когда все Фигуристы будут катиться по одной и той же дуге/траектории. Длительность скольжения по одной и той же траектории/дуге зависит от длины дуги и рисунка
- Техническая бригада не должна принимать во внимание длительность скольжения Фигуристов по одной и той же траектории/дуге
 - Техническая бригада должна принимать во внимание и подтверждать только то, что Фигуристы скользят по собственной траектории/дуге до и после смены положения

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

Если команда хочет выполнить смену положения после fm с одной сменой ребра, то команде разрешено сделать вторую смену ребра и затем поменять положение. Смена положения будет засчитана, если будет выполнена правильно

- Для этой Черты разрешено использовать два (2) или более различных fm

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

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

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

ОСНОВНОЕ

На выбор - парное вращение или парный циркуль

- Если одно из выбранных движений содержит ошибку (один и тот же тип ошибки), допущенную 1/4 команды или более; смотрите ниже руководство по снижению для определённых парных движений
- Все пары должны выполнять одинаковые парные движения: Будет присвоен уровень PaB, если была попытка исполнения
- Все пары должны принять свою позу для того, чтобы техническая бригада начала считать количество оборотов

Команды, выступающие составом, менее шестнадцати (16) человек (по причине болезни, травмы, прерывания и/или падений)

- Если в команде нечетное количество Фигуристов, и один (1) Фигурист оказывается без партнера: Элемент будет засчитан без снижения в том случае, если сольный Фигурист выполняет какую то часть из Парного Элемента (Правило 990 пункт 3g)
- Если не было попытки исполнения вращения и/или принятия позы у одного (1) сольного Фигуриста ИЛИ у одной (1) пары: будет присвоен базовый уровень

Команды, выступающие составом, менее шестнадцати (16) человек (НЕ по причине болезни, травмы, прерывания и/или падений)

- Семь (7) пар + один (1) сольный Фигурист с попыткой исполнения части Парного Элемента: Будет засчитано как Парный Элемент с ошибкой, допущенной одной (1) парой
- Восемь (8) Пар, где одна (1) пара не принимает позу вращения/циркуля И вращается 360°: Будет засчитано как Парный Элемент с ошибкой, допущенной одной (1) парой
- Если не было попытки исполнения вращения и/или принятия позы у одного (1) сольного Фигуриста ИЛИ у одной (1) пары: будет присвоен базовый уровень

ПАРНЫЙ ЦИРКУЛЬ

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

- Для Спиралей и Тодесов: Поддерживаемый фигурист должен быть на одной (1) ноге перед тем, как принять позицию, И должен быть на одной (1) ноге во время выхода из позиции
 - Спираль: Свободная нога поддерживаемого фигуриста опускается
 - Тодес: Поддерживаемый фигурист принимает вертикальное положение
- Как только поддерживаемый Фигурист принимает вертикальное положение, он может поменять ногу для того, чтобы выполнить толчок и сделать выход из парного элемента

Тодес

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

ПАРНОЕ ВРАЩЕНИЕ

Все фигуристы должны принять правильную позицию и совершить, как минимум, требуемое количество поворотов для определенного уровня

- Либела: Свободная нога, включая ногу и колено, должны быть как минимум, на уровне бедра, или выше
- Вращение сидя: опорная нога должна быть согнута как минимум на 90°. Бедро опорной ноги должно быть параллельно льду
 - Заход и выход из вращения должен быть выполнен на одной (1) ноге, в зависимости от требований к определенному уровню

Ошибки Парного Циркуля и Парного Вращения:

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

Парное вращение: Фигуристы не принимают позицию, или не удерживают ее на требуемое количество оборотов:

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

Падение в паре (одного (1) или двух (2) Фигуристов) будет считаться как ошибка, допущенная одной (1) парой + DED за падение

ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ (Sp)

Разрешено вращение в различных вариациях положения стоя

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

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

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

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

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

1. Вход во вращение
 - Не засчитывается, если четыре (4) или более фигуриста сделали въездную дугу в другую сторону, отличную от основной части команды (разница в 90° или более от основной части команды)
 - Не засчитывается, если четыре (4) фигуриста, или более, сделали вход во вращение в другое время
2. Выпрямление колена
 - Не засчитывается, если четыре (4) фигуриста, или более, выпрямили колено в другое время
3. Вращение
 - Не засчитывается, если четыре (4) фигуриста, или более, не вращаются в унисон на протяжении трех (3) оборотов (разница в 90° или более от основной части команды)
4. Выход из вращения
 - Не засчитывается, если четыре (4) или более фигуриста сделали выездную дугу в другую сторону, отличную от основной части команды (разница в 90° или более от основной части команды)
 - Не засчитывается, если любой фигурист (фигуристы) сделал выход из вращения с зеркальным рисунке – Фигуристы могут вращаться в разных направлениях, но выход из вращения должен быть на одном и том же ребре

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

ДОРОЖКА ШАГОВ (s)

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

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

Видимые ошибки:

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

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

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

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

Серии/комбинации сложных поворотов

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

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

Для двух (2) серий/комбинаций сложных поворотов:

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

В серии/комбинации из двух (2) сложных поворотов:

- Если $\frac{1}{4}$ команды или более допускают ошибку в исполнении одного (1) поворота, тогда эта серия не будет засчитана

В серии/комбинации из трех (3) сложных поворотов:

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

ДВИЖЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fm)

Движения произвольного катания должны выполняться в пределах $\frac{1}{2}$ ледовой площадки (или в пределах сравнимой дистанции) относительно друг друга. Техническая Бригада понизит fm на один (1) уровень, если все fm не находятся в пределах $\frac{1}{2}$ площадки относительно друг друга.

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

- Кораблик наружу в обоих направлениях движения
- Инна Бауэр наружу в обоих направлениях движения
- Кораблик наружу + Инна Бауэр наружу: Одно из fm, выполняется сначала в одном направлении движения, а затем другое fm

выполняется в противоположном направлении движения. Может начаться или с Инна Бауэра, или с Кораблика (Минимум по две (2) секунды в каждой позиции)

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

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

Fm будет снижено на один (1) уровень, ЕСЛИ ¼ команды или более допустили видимую ошибку (один и тот же тип ошибки)

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

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

ПРИМЕЧАНИЕ: Следующее понижение будет применяться **только в том случае**, если других понижений не было:

Если ¼ команды или более допускают ошибку (любой тип ошибки): последует понижение fm на один (1) уровень

Например:

- При исполнении различных fm:
 - Девять (9) фигуристов допускают ошибку в разных fm (Например: три (3) фигуриста не держат позицию, другие три (3) фигуриста не катятся на ребре, и другие три (3) фигуриста не удерживают правильную позицию три (3) секунды): Если других понижений не было, тогда уровень fm понижается на один (1)
 - Может быть четыре (4) Фигуриста, допускающих ошибку в различных fm (Например: Один (1) фигурист не держит позицию, еще один (1) Фигурист не катится на ребре, и другие два (2) фигуриста не удерживают правильную позицию три (3) секунды): Если других понижений не было, тогда уровень fm понижается на один (1)

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

- Если один (1) фигурист не попытался исполнить fm: fm называется + DED1
- Если два (2) фигуриста не попытались исполнить fm: -1 уровень
- Если три (3) фигуриста не попытались исполнить fm: -1 уровень + DED1
- Если ¼ команды или более не попытались исполнить fm: fm базовый

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

Все fm, указанные в Коммюнике 2091 являются **разными типами fm**

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

Примеры **Различных fm**:

- Спираль вперед наружу считается отличной от спирали вперед внутрь
- Спираль назад считается отличной от спирали вперед
- Команды могут выполнять fm с двумя (2) сменами ребра: Ошибки, допущенные во время скольжения на любом из ребер, повлияют на уровень fm. Техническая бригада закончит оценивать спираль с двумя сменами ребер после окончания движения на последнем ребре

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

- 135° должны удерживаться как минимум две (2) секунды во время любой части спирали/на ребре
- 135° будут считаться как угол между опорной ногой и свободной ногой
- Туловище фигуриста должно удерживаться не ниже положения, параллельно льду
- Если ¼ команды или более допустили ошибку в положении туловища и/или свободной ноги, тогда последует понижение на один (1) уровень

Очень важно обращать внимание на положение опорной ноги. Опорная нога может находиться немного впереди корпуса фигуриста (не строго вертикально). Если это так, тогда свободная нога может подниматься на меньшую высоту, чем при опорной ноге в полностью вертикальном положении. Если опорная нога находится немного впереди корпуса, и при этом угол в 135° между опорной ногой и свободной сохраняется, тогда fm, выполненное таким образом, будет засчитано.

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

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

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

Спираль 170°

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

ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (pi)

Точка пересечения будет снижена на один (1) уровень, ЕСЛИ ¼ команды или более допустили видимую ошибку (одинаковую) при

исполнении ротейшен (поворотов). Снижение может производиться до уровня riB

- Видимые ошибки: столкновение, которое повлияло на ротейшен; спотыкание, которое повлияло на ротейшен; пауза в ротейшен; фигуристы, находящиеся в одной линии выполняют ротейшен в разных направлениях вращения; ротейшен на месте
- Каждый тип видимой ошибки будет учитываться только один раз
- Если команда пытается достичь уровня 2 или 3, и одно из ротейшен заканчивается на ход вперед (во время пересечения), то точка пересечения будет снижена на один (1) уровень
 - Как только все фигуристы прошли через пересечение, для $ri2/ri3$ разрешено закончить последний поворот на ход вперед без снижений
- Использование беговых шагов в точке пересечения любого уровня: точка пересечения будет снижена на один (1) уровень

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

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

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

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

Угловое Пересечение

Ротейшен должны продвигаться к оси пересечения

- Ширина коридора должна постепенно уменьшаться с того момента, когда линии начинают наслаиваться друг на друга и Фигуристы приближаются и проходят через ось пересечения
- Коридор может не сильно уменьшаться в начале наслаивания линий. Уменьшение расстояния может происходить быстрее ближе к оси пересечения и до прохождения в коридоры

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

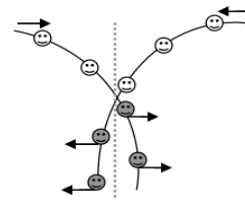
- Ротейшен не начинаются, как минимум, в тот момент, когда линии начинают наслаиваться друг на друга
- Нет постоянного уменьшения ширины коридора с момента наслаивания линий и до прохождения в коридоры на оси пересечения
- Не все ротейшен выполнены в одном направлении вращения (ошибка допущена $\frac{1}{4}$ команды или более)

Коллапсирующие Пересечения

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

Пересечение Хлыстом

- Все повороты, выполненные во время пересечения должны быть исполнены в том же направлении вращения, что и линии в фазе приближения. ri будет понижена на один (1) уровень, если направления вращения ротейшен и линии различны
- Если $\frac{1}{4}$ команды или более уже завершили ротейшен в точке пересечения до момента пересечения, или не начали ротейшен то момента пересечения, тогда ri будет присвоен базовый уровень (*см. рисунок сбоку*)
- Три (3) Фигуриста на быстрых концах с каждой из линии могут пересекаться позднее основной части команды, без снижений.



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

ЗАПРЕЩЕННЫЕ и НЕРАЗРЕШЕННЫЕ Элементы, Черты, Дополнительные Черты

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

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

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

ЕСЛИ В КОМАНДЕ МЕНЬШЕ 16 ФИГУРИСТОВ (НЕ по причине болезни, травмы, прерывания и/или падения)

Вращающийся или Смещающийся Элемент (Круг):

В конфигурации два (2) круга должно быть следующее количество Фигуристов:

- 15 Фигуристов всего: 8, 7
- 14 Фигуристов всего: 7, 7
- 13 Фигуристов всего: 7, 6
- 12 Фигуристов всего: 6, 6
- 11 Фигуристов всего: 6, 5 (Уровень 2 будет максимальным, т.к. для уровня 3 и 4 нужно шесть (6) Фигуристов в круге)

- 10 Фигуристов всего: 5, 5 (Уровень 2 будет максимальным)
- 9 Фигуристов всего: 5, 4 (Уровень 2 будет максимальным)
- 8 Фигуристов всего: 4, 4 (Уровень 2 будет максимальным)

В конфигурации три (3) круга должно быть следующее количество Фигуристов:

- 15 Фигуристов всего: 5, 5, 5
- 14 Фигуристов всего: 5, 5, 4
- 13 Фигуристов всего: 5, 4, 4
- 12 Фигуристов всего: 4, 4, 4
- 11 Фигуристов всего: 4, 4, 3 (Без уровня: в круге должно быть как минимум четыре (4) Фигуриста)

Вращающийся или Смещающийся Элемент (Колесо): Должно иметь как минимум две (2) спицы, с как минимум тремя (3) Фигуристами в каждой

В конфигурации четыре (4) спицы должно быть следующее количество Фигуристов:

- 15 Фигуристов всего: 4, 4, 4, 3
- 14 Фигуристов всего: 4, 4, 3, 3
- 13 Фигуристов всего: 4, 3, 3, 3
- 12 Фигуристов всего: 3, 3, 3, 3
- 11 Фигуристов всего: Без уровня: в спице должно быть как минимум три (3) Фигуриста)

В конфигурации три (3) спицы должно быть следующее количество Фигуристов:

- 15 Фигуристов всего: 5, 5, 5
- 14 Фигуристов всего: 5, 5, 4
- 13 Фигуристов всего: 5, 4, 4
- 12 Фигуристов всего: 4, 4, 4
- 11 Фигуристов всего: 4, 4, 3 (Уровень 2 будет максимальным, т.к. для уровня 3 и 4 нужно четыре (4) Фигуриста в спице)
- 10 Фигуристов всего: 4, 3, 3 (Уровень 2 будет максимальным)
- 9 Фигуристов всего: 3, 3, 3 (Уровень 2 будет максимальным)
- 8 Фигуристов всего: Без уровня: в спице должно быть как минимум три (3) Фигуриста)

В конфигурации две (2) спицы должно быть следующее количество Фигуристов:

- 15 Фигуристов всего: 8, 7
- 14 Фигуристов всего: 7, 7
- 13 Фигуристов всего: 7, 6
- 12 Фигуристов всего: 6, 6
- 11 Фигуристов всего: 6, 5
- 10 Фигуристов всего: 5, 5
- 9 Фигуристов всего: 5, 4
- 8 Фигуристов всего: 4, 4

Линия или Элемент с Пивотом (Линия)

В конфигурации две (2) линии должно быть следующее количество Фигуристов:

- 15 Фигуристов всего: 8, 7
- 14 Фигуристов всего: 7, 7
- 13 Фигуристов всего: 7, 6
- 12 Фигуристов всего: 6, 6
- 11 Фигуристов всего: 6, 5
- 10 Фигуристов всего: 5, 5
- 9 Фигуристов всего: 5, 4
- 8 Фигуристов всего: 4, 4

ННЕ

Элемент должен иметь не меньше трех (3) линий и минимум, по два (2) Фигуриста в каждой линии

ННЕ в конфигурации закрытый блок должен состоять из четырех (4) линий (для команд из 12-15 фигуристов) ИЛИ из трех (3) линий (для команд из 8-11 фигуристов), в любом порядке, по любой оси:

- 15 фигуристов: 4, 4, 4, 3
- 14 фигуристов: 4, 4, 3, 3
- 13 фигуристов: 4, 3, 3, 3
- 12 фигуристов: 3, 3, 3, 3
- 11 Фигуристов всего: 4, 4, 3
- 10 Фигуристов всего: 4, 3, 3
- 9 Фигуристов всего: 3, 3, 3
- 8 Фигуристов всего: 3, 3, 2