

МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОЮЗ КОНЬКОБЕЖЦЕВ

Коммюнике No. 2182

СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ

Данное Коммюнике заменяет Коммюнике ИСУ 2159

Включены:

Приложение А – Группы Сложности Элементов и Черт

Приложение В – Группы Сложности Дополнительных Черт

Tubbergen,
Июль 25, 2018
Lausanne,

Jan Dijkema, President

Fredi Schmid, Director General

© Ульяна Чиркова – русский перевод (ред. 25.07.2018)

Группы Сложности Элементов и Черт (Приложение А)

ТРЕБОВАНИЯ К ПОКРЫТИЮ ЛЕДОВОЙ ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ЭЛЕМЕНТОВ

Минимальные требования к покрытию ледовой площадки: Некоторые Элементы (PB, PL, B, C, L, W, NHE, TC и TW и т.д.) должны соответствовать требованиям к минимальному покрытию ледовой площадки

Остановка: Фигурист находится на одном (1) месте, без продвижения лезвий (лезвия), или с движением лезвий

АРТИСТИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Основные требования:

1. Элемент должен, в первую очередь, соответствовать требованиям к форме определенного элемента – Артистический Блок, Артистический Круг, Артистическая Линия, Артистическое Колесо, т.е. минимальное количество Фигуристов в блоке, круге, линии или спице
2. Все фигуристы должны первоначально находиться в формации Артистического Элемента, и должны вернуться в формацию Элемента (Форма может остаться той же самой, или может поменяться) после того, как Черта (Черты) будут исполнены (если применяются)

Артистические Элементы: (Артистический Блок (AB), Артистический Круг (AC), Артистическая Линия (AL), Артистическое Колесо (AW))

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ ABB/ACB/ALB/AWB	УРОВЕНЬ 1 AB1/AC1/AL1/AW1	УРОВЕНЬ 2 AB2/AC2/AL2/AW2
Элемент, который не соответствует требованиям для уровня 1 или 2, но соответствует Основным требованиям	Элемент должен соответствовать Основным требованиям И должен включать одну (1) Черту	Элемент должен соответствовать Основным требованиям И должен включать две (2) Черты: Одна (1) Черта из Группы А и одна (1) Черта из Группы В

Группа А

1. Минимум две (2) различные конфигурации
2. Пересечение
3. Переплетение
4. Пивот
5. Смещение

Группа В

1. Поддержка (Только для Сеньоров)
2. Прыжок (прыжки)
3. Синхронное Вращение (Индивидуальное, Парное, Групповое)
4. Парное Движение
5. Хореографическая Последовательность

Требования к Артистическому Элементу

Основное

Артистический Блок

- Разрешена открытая или закрытая форма блока
- Блок должен состоять, как минимум, из трех (3) линий
- Фигуристы должны быть в хвате в начале Элемента

Артистический Круг

- Если используется более чем один (1) Круг, тогда каждый из Кругов может состоять из разного числа Фигуристов
- Максимальное количество Кругов, исполняемых одновременно не должно быть больше трех (3)
- Круг должен состоять, как минимум, из четырех (4) Фигуристов

Артистическая Линия

- Если используется две (2) Линии, то каждая из Линий может состоять из разного числа Фигуристов
- Разрешена конфигурация одна (1) или две (2) Линии
- Линия должна состоять, как минимум, из четырех (4) Фигуристов

Артистическое Колесо

- Если используется более чем одно (1) Колесо, тогда каждое из Колес может состоять из разного числа Фигуристов
- Максимальное количество Колес, исполняемых одновременно не должно быть больше трех (3)
- Спица колеса должна состоять, как минимум, из трех (3) Фигуристов

Требования к Чертам

- Черта (черты) должна быть частью Артистического Элемента
 - Фигуристы могут на короткое время отсоединяться от Элемента перед тем, как присоединиться снова/вернуться на место
 - Отделение от Элемента на время, большее, чем необходимо для исполнения Черты (Черт) не разрешено
 - Черты, исполненные внутри Элемента или в непосредственной близости от Элемента не будут считаться чертами, выполненными отдельно
- Например:
- Черты, выполняемые в центре Колеса, или рядом с центром Колеса, или между, как минимум, двумя (2) Колесами, не будут считаться чертами, выполненными отдельно
 - Разрешено отсоединение фигуристов от Элемента (например, но не ограничивается примером: быстрый край спицы или линии Блока) для того, чтобы выполнить Черту, и затем вернуться на то же самое, или другое место в Элемент
 - Черты, выполненные около, или в центре Круги или между, как минимум, двумя (2) Кругами, не будут считаться чертами, выполненными отдельно
- Форма Артистического Элемента может исчезнуть на короткий промежуток во время исполнения некоторых Черт (т.е. быть неправильное количество Фигуристов допустимо на короткое время для того, чтобы поощрить креативность)

Группа А

- 1. Как минимум две (2) различные конфигурации**
 - Все фигуристы должны участвовать в обеих конфигурациях
 - Должно измениться количество линий, колес или кругов
 - Останавливаться не разрешено
 - Каждая конфигурация должна быть узнаваемой
- 2. Пересечение**
 - В пересечение должна участвовать как минимум половина (1/2) команды
- 3. Переплетение**
 - В переплетении должна участвовать как минимум половина (1/2) команды
 - Переплетение должно быть выполнено как минимум один (1) раз
 - Останавливаться не разрешено
 - Состоит как минимум из двух (2) отдельных кругов, вращающихся в разных направлениях вращения
 - Круги должны быть равными настолько, насколько это возможно
 - Переплетение должно произойти примерно в одно (1) и то же время у всех Фигуристов
- 4. Пивот**
 - Пивот должен быть исполнен как минимум четырьмя (4) фигуристами
 - Требуется пивот как минимум на 90°
 - Пивот должен быть исполнен в хвате
- 5. Смещение**
 - Смещение будет засчитано только в Артистическом Круге и Артистическом Колесе
 - Требуется смещение на как минимум два (2) метра одного (1) Круга или одного (1) Колеса

Группа В

- 1. Поддержка (Только Сеньоры)**
 - Требуется выполнить как минимум одну (1) Парную Поддержку или одну (1) Групповую Поддержку
 - Поднимаемый фигурист должен быть удержан надо льдом на протяжении как минимум трех (3) секунд
 - Разрешен любой тип поддержки
 - Разрешено несколько Поддержек – они могут быть одинаковыми или разными
- 2. Прыжок (Прыжки)**
 - Требуется, чтобы был выполнен как минимум один (1) прыжок одним (1) фигуристом
 - Должен соответствовать определению «Прыжок»
 - Прыжки в один (1) оборот или более будут засчитаны, за исключением прыжка в шпагат
 - Прыжки (прыжок) такие, как тулуп, риттбергер, флип, лутц, аксель и прыжок в шпагат разрешены
- 3. Синхронное Вращение (Индивидуальное, Парное, Групповое)**
 - Должен быть выполнен как минимум один (1) тип вращения (Одно (1) индивидуальное вращение, одно (1) Парное Вращение или одно (1) Групповое Вращение)
 - Требуется как минимум три (3) оборота во Вращении
 - Может быть выполнен любой тип Синхронного Вращения
 - Различные типы вращений могут выполняться в одно и то же время
- 4. Парное Движение**
 - Как минимум две (2) Пары должны выполнять Парное Движение
 - Разрешен любой тип Парного Движения
 - Нет требований к продолжительности Парного Движения
- 5. Хореографическая последовательность**
 - Хореографическую Последовательность должна исполнять как минимум половина (1/2) команды
 - Состоит из любого числа движений, таких как шаги, повороты, движения произвольного катания (fm) (перечисленные в Коммюнике и не перечисленные в Коммюнике), Хореографические Слайды и т.д.
 - Нет определенного требования к продолжительности времени, в течение которого каждое движение должно быть исполнено
 - Должно быть несколько последовательных движений (одинаковых, или различных) для того, чтобы продемонстрировать узнаваемую последовательность

ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ (Блок и Линия) и ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ (Круг и Колесо)

– Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Элемент должен соответствовать требованиям к соответствующей форме Блока, Круга, Линии или Колеса: то есть необходимо минимальное количество фигуристов в линии, круге или колесе перед началом исполнения Черт
2. Покрытие Ледовой Площадки:
 - Линейные Элементы (Блок/Линия) должны покрыть как минимум $\frac{1}{2}$ длину ледовой площадки или сопоставимую дистанцию
 - Вращающиеся Элементы (Круг/Колесо) – Все фигуристы должны совершить оборот на как минимум 360° в одном (1) направлении вращения, или в сумме в обоих направлениях вращения

ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ (Блок и Линия) и ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ (Круг и Колесо)

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ (ВВ/СВ/ЛВ/ВВ)	УРОВЕНЬ 1 (В1/С1/Л1/В1)	УРОВЕНЬ 2 (В2/С2/Л2/В2)	УРОВЕНЬ 3 (В3/С3/Л3/В3)	УРОВЕНЬ 4 (В4/С4/Л4/В4)
Элемент, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Основным требованиям	Элемент должен соответствовать Основным требованиям И должен включать одну (1) Черту	Элемент должен соответствовать Основным требованиям И должен включать две (2) Черты	Элемент должен соответствовать Основным требованиям И должен включать три (3) Черты	Элемент должен соответствовать Основным требованиям И должен включать четыре (4) Черты

Черты

Следующие черты НЕ могут быть исполнены одновременно:

- Черта №1 + Черта №4, №7, №10 или №11
- Черта №5 + Черта №1, №2, №3 или №4

ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ		ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ	
БЛОК	ЛИНИЯ	КРУГ	КОЛЕСО
1. Минимум две (2) различные конфигурации	1. Минимум две (2) различные конфигурации	1. Как минимум две (2) различные конфигурации	1. Как минимум две (2) различные конфигурации
2. Три (3) различных хвата	2. Три (3) различных хвата	2. Нет	2. Три (3) различных хвата
3. Четыре (4) различных добавочных черты	3. Четыре (4) различных добавочных черты	3. Четыре (4) различных добавочных черты	3. Четыре (4) различных добавочных черты
4. Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями	4. Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями	4. Фигуристы меняются местами/положениями с другими фигуристами	4. Фигуристы меняются местами/положениями с другими фигуристами
5. Исполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате	5. Нет	5. Нет	5. Нет
6. Использование кругового рисунка	6. Нет	6. Нет	6. Нет
7. Нет	7. Высвобождение хвата на три (3) секунды	7. Нет	7. Высвобождение хвата на три (3) секунды
8. Нет	8. Смена оси	8. Нет	8. Нет
9. Нет	9. Нет	9. Смена направления вращения	9. Смена направления вращения
10. Нет	10. Нет	10. Сцепление	10. Сцепление
11. Нет	11. Нет	11. Переплетение	11. Нет

Требования к Чертам

1. Как минимум две (2) различные конфигурации (В, С, L, W)

- Должно измениться количество кругов/линий/спиц
- Нет определенной продолжительности времени, в течение которой конфигурация должна удерживаться, однако она должна быть узнаваемой
- Смена конфигурации может быть выполнена любым способом, за исключением остановки. Останавливаться не разрешено
- Элемент должен начаться до смены конфигурации и продолжиться после нее
- Форма Элемента может исчезнуть на короткое время во время исполнения Черты (то есть допускается неправильное количество Фигуристов на короткое количество времени для поощрения креативности)

2. Три различных хвата (В, L, W)

- Хваты должны быть различными
- Различные типы хватов, такие, как например три (3) различных версии хвата за локоть и т.д. не будут засчитаны
- Нет требований к продолжительности времени, однако хваты должны быть узнаваемы

3. Четыре (4) различных добавочных черты (В, С, L, W)

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

Группы Добавочных Черт:

- i) fm такие как: Шарлотта, Кораблик, Выпад, Пистолетик, Инна Бауэр (или другие разрешенные fm, указанные в списке, или не указанные в списке, или движения такого вида, как например Хореографический Слайд)

- ii) Зубцовые шаги или Небольшие Подпрыжки или Танцевальные Прыжки не более чем в один (1) оборот
 - iii) Движения тела
- 4. Фигуристы/Линии меняют свое положение относительно других Фигуристов/Линий (меняются местами) (B, C, L, W)**
- Все фигуристы/линии/спицы должны участвовать и все должны меняться местами с другими Фигуристами и/или линиями/спицами
 - Смена положения относится или к линиям/спицам как к единому целому, или/и к отдельным Фигуристам. Разрешено использование обоих вариантов одновременно
 - Элемент должен исполняться как до, так и после смены положения
 - Нет ограничений к тому, как именно должна происходить смена, однако останавливаться не разрешено
 - Переплетением не будет считаться сменой положения
 - Фигуристы могут объезжать вокруг других Линий/Фигуристов/Спиц и могут закончить смену положения на своем месте
 - Фигуристы могут находиться в парах, или небольших линиях
 - Фигуристы могут использовать разные повороты/шаги во время смены положения
 - Форма Элемента может исчезнуть на короткое время во время исполнения Черты (то есть допускается неправильное количество Фигуристов на короткий промежуток времени для поощрения креативности)
- 5. Исполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате (B)**
- Выбор поворотов из: чоктау, крюк, скоба
 - 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. Между поворотами/шагами разрешено сделать одну смену ноги или одну (1) смену ребра, другие соединительные шаги не разрешены между поворотами
 - Повороты/шаги должны исполняться на одинаковых, узнаваемых дугах/ребрах
 - Хват должен сохраняться во время исполнения всех четырех (4) шагов/поворотов
- 6. Использование кругового рисунка (B)**
- Блок должен проехать более чем 270° по кругу в одном (1) направлении вращения
 - Линии блока должны оставаться параллельными дуге кругового рисунка настолько, насколько это возможно
- 7. Высвобождение хвата на, как минимум, три (3) секунды (L, W)**
- 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
 - Если Команды выбирают исполнение поворотов/вращательных шагов: Фигуристам разрешается совершать поворот/вращаться любым образом
 - Фигуристы должны совершить оборот в 360°
 - Смена направления со скольжения вперед на скольжение спиной НЕ будет считаться поворотом/вращением на 180°
 - Повороты/вращения могут быть исполнены как на одной (1), так и на двух (2) ногах
 - Если Команды выбирают скольжение в обоих направлениях (спиной и лицом):
 - Скольжение лицом и спиной должно быть легко узнаваемым
- 8. 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
- 9. Смена Направления Вращения (C, W)**
- Смена направления вращения (cd) должна быть выполнена одновременно, как минимум, ½ команды
 - Смена направления вращения (cd) может быть выполнена любым способом. Остановка не разрешена
 - Нет требований к количеству расстояния ни до, ни после смены направления вращения, однако, скольжение в обоих направлениях должно быть легко узнаваемым
- 10. Сцепление (C, W)**
- Круг**
- 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 ½ команды должны участвовать в сцеплении (то есть восемь (8) фигуристов из команды, состоящей из 16 человек) – по четыре (4) последовательно стоящих Фигуриста из каждого круга
 - Нет ограничений/требований относительно того, насколько круги могут сцепляться (заходить друг на друга)
- Колесо**
- 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
 - Нет ограничений/требований относительно того, насколько спицы могут сцепляться (заходить друг на друга)
- 11. Переплетение (C)**
- Переплетение должно происходить в конфигурации, состоящей как минимум, из двух (2) отдельных кругов, вращающихся в разных направлениях вращения
 - Два (2) круга должны быть равными настолько, насколько это возможно
 - Все Фигуристы должны поменять свое положение в круге дважды
 - 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
 - Переплетение должно происходить примерно в одно и то же время у всех фигуристов
 - Движение одного спортсмена вокруг другого спортсмена не будет считаться переплетением

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

Базовые Требования:

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

ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ - БЛОК

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	Блок должен соответствовать Базовым Требованиям и должен включать: Пивот как минимум на 90°, выполненный с поворотом/шагом и соединительными шагами	Блок должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать на выбор из: - Серия, как минимум, из двух (2) поворотов (выбор из: тройка, скобка, выкрюк, крюк или твизл в один оборот или больше (с, или без смены ребра), выполненную на одной (1) ноге + как минимум одни (1) другой поворот или соединительный шаг ИЛИ - Серия, как минимум, из двух (2) различных типов сложных поворотов (без смены ребра) исполненных последовательно на одной (1) ноге (из выбора: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота) И - Пивот, как минимум, 180° центр пивота должен меняться, как минимум, один (1) раз - Блок должен повернуться, как минимум, на 45° как до, так и после смены центра вращения	Блок должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: - Пивот, как минимум на 180° - Серия, как минимум, из трех (3) различных типов сложных поворотов (без смены ребра), исполненных последовательно на одной (1) ноге (из выбора: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота). - Центр пивота должен меняться, как минимум, один (1) раз. - Блок должен повернуться, как минимум, на 45° как до, так и после смены центра вращения	Блок должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: - Пивот, как минимум, 270° - Серия, как минимум, из четырех (4) различных типов сложных поворотов (без смены ребра), исполненных последовательно на одной (1) ноге (из выбора: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота). - Центр пивотинга должен меняться, как минимум, один (1) раз - Блок должен повернуться, как минимум, на 90° как до, так и после смены центра вращения

Короткая Программа Юниоров 2018-2019 – Пивот должен быть выполнен в трех (3) линиях

- Линии должны быть равными настолько, насколько это возможно

Короткая Программа Сеньоров 2018-2019 – Пивот должен быть выполнен в четырех (4) линиях

- Линии должны быть равными настолько, насколько это возможно

Основные Требования

- 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
- Пивот будет считаться законченным, если:
 - Движение пивота остановилось на две (2) секунды или более
 - Произошла смена конфигурации, или смена направления вращения
 - Как минимум ¼ команды в одной линии (в одно и то же время) скользят по одной и той же траектории на протяжении более, чем две (2) секунды после того, как движение пивота началось
- Фигурист на медленном крае не может останавливаться (полная остановка). Блок должен двигаться по площадке все время
- Во время пивота все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/шаги/ребра, двигаясь в одном направлении в одно и то же время

Ошибки при выполнении поворотов/шагов (одна и та же, или разные ошибки, допущенные ¼ команды или более)

- Вход или выход из поворота на двух ногах
- Поворот/шаг выполнен на месте
- Поворот/шаг выполнен через прыжок
- Входная и/или выходная дуга поворота/шага выполнена по прямой (плоский въезд или выезд)
- Поворот/шаг имеет неправильное въездное или выездное ребро
- Поворот выполненный через торможение ребром
 - Поворот через торможение ребром происходит тогда, когда лезвие движется по льду юзом
- Не было попытки исполнения поворота/шага (не по причине падения)

Требования к чертам

1. Пивот с поворотами/шагами и соединительными шагами или серии поворотов

- Пивот должен выполняться с использованием требуемых поворотов/шагов на узнаваемых и правильных ребрах
- **PВ2:** можно использовать одни и те же, или разные повороты
- **PВ3 и PВ4:** Выездная дуга одного (1) поворота является въездной дугой последующего поворота

2. Пивот на 90°, 180° и 270°

- **PВВ и PВ1:** Началом пивота считается начало вращения блока, когда фигуристы начинают катиться по своей траектории, а завершением пивота – остановка вращения блока
- **PВ2, PВ3 и PВ4:** Началом пивота считается первая дуга первого поворота когда фигуристы катятся каждый по своей собственной дуге (траектории)
- **Для PВ2:** Завершением пивота считается остановка вращения блока
- **PВ3 и PВ4:** Завершением пивота считается последняя дуга последнего поворота

3. Смена Центра Пивота

- Смена центра пивота не разрешена по рисунку в форме полукруга, или дуги, когда фигуристы пересекают свою собственную траекторию
- Блок во время пивота (включая фигуристов на медленном крае) должен все время продвигаться и скользить по ледовой площадке

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

Базовые Требования:

1. Элемент смещающийся круг должен совершить оборот, как минимум, на 360° в одном (1) направлении вращения
2. Должно быть выполнено любое узнаваемое смещение
3. **ТСВ, ТС1 и ТС2** – В каждом Круге должно быть как минимум по четыре (4) фигуриста во время смещения. **ТС3 и ТС4** - В каждом Круге должно быть как минимум по восемь (8) фигуристов во время смещения

ЭЛЕМЕНТ СО СМЕЩЕНИЕМ - КРУГ

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – ТСВ	УРОВЕНЬ 1 – ТС1	УРОВЕНЬ 2 – ТС2	УРОВЕНЬ 3 – ТС3	УРОВЕНЬ 4 – ТС4
Смещающийся Круг, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям	Смещающийся Круг должен соответствовать Базовым требованиям И должен включать: Смещение с: - 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 Базовым требованиям И должен включать: Смещение с: - 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 Базовым требованиям И должен включать: Смещение с: - Круг в круге, вращающиеся в противоположных направлениях вращения - Переплетение один (1) раз - Дистанция смещения должна быть больше 10 метров	Смещающийся Круг должен соответствовать Базовым требованиям И должен включать: Смещение с: - Круг в круге, вращающиеся в противоположных направлениях вращения - Переплетение два (2) раза - Дистанция смещения должна быть больше 10 метров

Требования

Основные

- Во время смещения все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/шаги/соединительные шаги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время.
- Фигуристы должны продолжать скользить во время смещения круга
- Круг (круги) должен вращаться во время смещения и смещение может происходить в хвате, или без хвата
- Черты должны исполняться во время смещения
- Смещение должно быть постоянным и непрерывным
- Смещение будет считаться законченным, когда:
 - Смещение остановилось на две (2) секунды или более
 - Произошла смена конфигурации или смена направления вращения
 - ¼ команды или более допустили ошибку в смещении

Ошибки смещения (любая ошибка (одна и та же, или разные), допущенная ¼ команды или более)

- 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*)
- Нет скольжения по круговой траектории

1. Переплетение (одни (1) или два (2) раза в зависимости от уровня)

- Круги должны быть равными настолько, насколько это возможно
- Команда должна выполнять смещение до, во время и после переплетения
- Переплетение должно происходить примерно одновременно у всех фигуристов

2. Дистанция смещения (более чем 2 метра, 5 метров, 10 метров, в зависимости от уровня)

- 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 закончится тогда, когда смещение закончится или когда Круг перейдет в другой Элемент или в транзит
- Отсчет расстояния смещения начнется с того момента, как только центр круга (кругов) начнет смещаться
- Смещение разрешено либо в конфигурации один (1) Круг, ИЛИ Круг внутри Круга (одно и то же, или разные направления вращения)
 - Если смещение происходит в конфигурации два (2) Круга, то оба круга должны смещаться одновременно на требуемую дистанцию

КРЕАТИВНЫЙ Элемент

Произвольная Программа Новисов/Юниоров на сезон 2018-2019: Креативным Элементом должно быть Пересечение

Для того, чтобы Элемент был подтвержден (получил фиксированную стоимость):

1. Все Фигуристы должны пересекаться либо в одно и то же время, или в разное время (как например, в коллапсирующем пересечении) или и тем и другим способом одновременно
2. Нет ограничений к форме Элемента
3. Количество Фигуристов в каждой из линий (частей) Пересечения не должна быть равной
4. Останавливаться не разрешено

Произвольная Программа Сеньоров на сезон 2018-2019: Креативным Элементом должна быть Групповая Поддержка

Для того, чтобы Элемент был подтвержден (получил фиксированную стоимость):

1. Все Фигуристы должны участвовать для создания Креативной Поддержки
2. Поднимаемый Фигурист должен быть удержан над льдом на три (3) секунды или более
3. Поддержка (поддержки) должна скользить (разрешено вращение на одном (1) месте)
4. Останавливаться не разрешено

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

Базовые требования

1. Все Групповые Поддержки должны быть выполнены с узнаваемым вращением
2. Все фигуристы должны участвовать в элементе либо в качестве поднимаемого фигуриста, либо в качестве поднимающего фигуриста, или исполняя элемент произвольного катания (fe)

Элемент ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА

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	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 из группы А, Группы В или Группы С 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: По одной (1) Черте из двух (2) разных Групп (Группа А, Группа В или Группа С) 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 три (3) черты: Одна (1) черта из Группы А И на выбор из: Любая одна (1) черта из Группы В ПЛЮС Одна (1) Черта из Группы С ИЛИ Обе черты из Группы В	Групповые Поддержки, которые скользят все время, соответствуют базовым требованиям и включают: Четыре (4) Групповых Поддержки, которые скользят все время во время исполнения, вращаются, совершая поворот как минимум, на 360° И включают Четыре (4) Черты: Одна (1) черта из Группы А И Обе черты из Группы В ПЛЮС Одна (1) Черта из Группы С

Черты

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

Группа А Черта №1 + Группа А Черта №2 (Только одна (1) Черта будет засчитана)

Группа А

1. Гибкая позиция
2. Балансирующая позиция

Группа В:

1. Сложный Вход
2. Сложный Выход

Группа С:

1. Смена положения поднимаемого фигуриста
2. Зеркальный рисунок
3. Вращение в обе стороны (по часовой стрелке и против часовой стрелки)

Для GLB, GL1, GL2, GL3, GL4 (остальные Фигуристы)

- Оставшиеся фигуристы (не участвующие в любой части групповой поддержки) должны исполнять элемент произвольного катания (fe)
- Разрешены несколько разных fe любого уровня, или другие Групповые Поддержки с меньшим количеством 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
- Если Фигурист (Фигуристы) принимал участие в основной Групповой Поддержке, тогда этот Фигурист (эти Фигуристы) не должны выполнять элемент произвольного катания, но им разрешено выполнить другое fe или fm

Основные Требования:

- 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 для GL1, GL2, GL3 и GL4
- Не требуется, чтобы руки/кисти поддерживающих Фигуристов были над их головами, если при этом большая часть туловища поднимаемого Фигуриста находится над головами поддерживающих Фигуристов
- «Основная» позиция в Групповой Поддержке относится к позиции, удержанной поднимаемым фигуристом на требуемое количество оборотов и другие Черты
- Все Групповые Поддержки должны выполняться в пределах $\frac{1}{2}$ ледовой площадки относительно друг друга
- Одна и та же черта (если исполняется) должна быть выполнена ВСЕМИ Групповыми Поддержками в одно и то же время
- Черты, которые необходимо выполнить во время вращения, должны быть выполнены в одном направлении вращения ВСЕМИ (За исключением Зеркального Рисунка (см. требования к черте ниже))

Требования к чертам

Группа А

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 назад, или в сторону, прогибаясь при этом в полу-круг, или в полный круг

Пример: но позиции могут быть не ограничены примером: позиция, похожая на позицию Бильмана

- Поднимаемый Фигурист должен показать дугу в спине, или с боку во время того, как он удерживает свою ногу
- Позиция полукруга должна образовываться как прогибом в спине/корпусе, так и в ноге
- Для того, чтобы продемонстрировать приемлемую позицию полу-круга используя позицию, похожую на Бильман, стопа поднимаемого Фигуриста должна быть удержана сзади, и за линией талии
- Команда может включать более чем одну (1) гибкую позицию, и может менять позицию
- Любая гибкая позиция должна удерживаться во время вращения поддержки на 360°
 - Поднимаемый Фигурист может сменить позицию на другую Гибкую или Балансирующую позицию во время одного вращения на 360°

2. Балансирующая позиция

- 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 сидя)
 - 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°
 - Поднимаемый Фигурист может сменить позицию на другую Гибкую или Балансирующую позицию во время одного вращения на 360°

При использовании Гибкой/Балансирующей позиции, поддерживающие Фигуристы должны быть выстроены одни из следующих образов:

а) Поддерживающие Фигуристы выстроены примерно в одну (1) линию

- Допускается, чтобы три (3) или более поддерживающих Фигуристов находились в другой конфигурации во время входа/выхода
- Фигуристы должны находиться примерно в одной (1) линии во время требуемого вращения (в зависимости от уровня)

б) Два поддерживающих Фигуриста

- Три (3) поддерживающих фигуриста могут поднять одного фигуриста в поддержку
- Опора двумя (2) фигуристами должна быть удержана во время всего требуемого вращения

Группа В

1. Сложный подъем

- Для **GL3** и **GL4**: Гибкая/Балансирующая поза должны быть приняты сразу после сложного входа (исключением будет использование пред-поддержки – см. ниже)
- Подъем **только** двумя (2) Фигуристами не будет считаться сложным входом

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

Поднимаемый фигурист находится в сложной позиции fm

- Два (2) поддерживающих Фигуриста находятся в позиции fm во время подъема
- Допускается любая позиция fm (любой уровень)
- Позиция fm должна быть удержана на протяжении всего подъема в поддержку, пока поднимаемый фигурист не окажется над головами поддерживающих

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

- Небольшая групповая пред-поддержка, парная поддержка или вольт должны быть выполнены непосредственно перед подъемом в поддержку, без касания льда
- Позиция поднимаемого фигуриста должна отличаться от основной позиции Групповой Поддержки
- Позиция в пред-поддержке или в позиции в парной поддержке должна быть удержана как минимум на две (2) секунды перед подъемом в основную позицию

- Отсчет времени начнется с того момента, как поднимаемый фигурист примет первую позицию

Разрешено: Если во время подъема в Групповую Поддержку (подъем длится две (2) секунды) поддерживаемый фигурист находится в одной позиции, а затем меняет ее на другую, то вторая позиция будет считаться основной

Для **GL3** и **GL4**: В случае указанном выше, второй/основной позицией должна быть гибкая/балансирующая позиция

2. Сложный Спуск

Примеры сложного спуска (не ограничены следующими примерами):

- Спуск в виде колеса или как сальто
- При сложном спуске из горизонтального положения: Требуется, чтобы поднимаемый фигурист при спуске совершил поворот минимум на 270° по горизонтальной оси
- Парная поддержка не будет считаться сложным спуском
- Как только поднимаемый фигурист коснется льда, поддержка будет считаться завершенной

Группа С

1. Смена позы поднимаемого фигуриста

Это движение тела, которое требует физической силы или растяжки

- Новая позиция должна значительно отличаться от основной позиции
- Чтобы показать различие между позициями, поднимаемый фигурист должен показать минимальный поворот:
 - 180° по горизонтальной оси, где туловище поднимаемого фигуриста совершает поворот (считается только для **GL1** и **GL2**)
 - 90° если вращение по вертикали, где туловище поднимаемого фигуриста совершает поворот
 - 90° если используются обе оси

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

Примеры:

- а) 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
- б) Когда фигурист лежит горизонтально, лицом вниз, и садится наверх, вместе с вращением корпуса на 90° (пример использование двух осей)

- 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

- Поддержка может повернуться на большее количество градусов, чем требуется для уровня ($180^\circ/360^\circ$) для того, чтобы поднимаемый фигурист завершил смену позы

- При смене одной (1) гибкой позиции на другую гибкую позицию 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 позиции на другую балансирующую позицию, а также при исполнении гибкой позиции совместно с балансирующей позицией (или наоборот)

- Для **GL3** и **GL4**:

- Если смена позиции происходит НЕ в другую Гибкую или Балансирующую позицию, тогда нужно, чтобы Групповая Поддержка совершила сначала оборот на 360° с Гибкой/Балансирующей позицией, а затем можно сделать смену позиции. В этом случае, потребуются выполнить дополнительное вращение в новой позиции для того, чтобы Черта была засчитана

- Если смена позиции происходит в другую Гибкую или Балансирующую позицию, тогда поднимаемый Фигурист может сменить позицию во время основного поворота на 360°

2. Зеркальный рисунок

- Все исполняемые Групповые Поддержки должны участвовать в Зеркальном Рисунке

- Одна (1) или две (2) групповых 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

- Для **GL3** и **GL4**: Поднимаемый Фигурист должен быть в Гибкой/Балансирующей позиции во время того, как Групповые

Поддержки будут «пересекаться»

3. Вращение в ОБОИХ направлениях вращения

- Команды могут выбрать порядок и направление вращения
- Для GL1 необходимо повернуться на как минимум 180° в обоих направлениях
- Для GL2, GL3, GL4 необходимо повернуться как минимум на 360° в одном направлении + как минимум 180° в другом направлении, или наоборот
- Для GL2, GL3, GL4 Любые другие Черты должны быть исполнены во время вращения на 360° для того, чтобы техническая бригада их засчитала

ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все фигуристы должны пересекаться с другими Фигуристами
2. Линии должны быть равными настолько, насколько это возможно
3. В Комбинированном Пересечении: Круг - должно быть как минимум четыре (4) Фигуриста в Круге, Колесо – минимум три (3) Фигуриста в спице, Линия – минимум четыре (4) Фигуриста в линии

ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

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	Пересечение должно соответствовать базовым требованиям И Любое Пересечение (включая пересечение в форме “L”, и Комбинированное Пересечение) + одна (1) Черта	Пересечение должно соответствовать базовым требованиям и на выбор из: Пересечение в форме Квадрат или Треугольник + одна (1) Черта ИЛИ Угловое пересечение (несколько линий, по четыре (4) фигуриста в каждой) + одна (1) Черта	Пересечение должно соответствовать базовым требованиям и на выбор из: Пересечение хлыстом + одна (1) Черта ИЛИ Угловое пересечение (две линии, по восемь (8) человек в каждой) + одна (1) Черта

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

Требования к чертам

1. Приближение спиной ИЛИ заход пивотом спиной во время фазы приближения

- Во время начала фазы приближения ВСЕ фигуристы должны находиться в положении «спина к спине», в хвате
- Спина к спине – это когда плечи Фигуристов параллельны оси пересечения и не поворачиваются во время фазы приближения
- Остановка не разрешена
- Хват требуется удерживать во время всей фазы приближения до начала поворотов р_i (если не выполняются другие повороты с заходом спиной). Отсутствие хвата не разрешено
 - Разрешена смена хвата
 - Если в фазе приближения выполняются ротейшен, то они должны начинаться спиной
 - Ротейшен должны быть непрерывными, выполненными без остановки, начинаться и заканчиваться спиной
 - Фигуристы должны удерживать хват если они исполняют только беговые или соединительные шаги без вращения до начала ротейшен р_i
- 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

Специальные требования к определенным видам пересечений

Коллапсирующее Пересечение

- Квадрат/треугольник: Все углы коллапсирующего пересечения должны пересекаться примерно в одно и то же время

Комбинированное Пересечение

- Разрешено несколько Кругов, Колес или Линий
- Если используется Круг или Колесо: Круг/Колесо должны вращаться без остановки
- Если используется Блок или Линия: Блок/Линия должны продвигаться по ледовой площадке

Пересечение двумя линиями

- Обе линии должны быть прямыми и параллельными друг другу во время фазы приближения к оси пересечения
- Все фигуристы должны пересекаться в одно и то же время

Пересечение Хлыстом

- Обе линии должны показать и удерживать ЧЕТКУЮ форму полукруга до того момента, когда заводящие фигуристы каждой линии не окажутся спиной друг к другу
- Из формы полукруга, когда заводящие фигуристы находятся спиной друг к другу, полукруги должны непрерывно и постепенно выпрямляться с эффектом хлыста до тех пор, пока обе (2) линии не достигнут оси пересечения
- Все фигуристы должны пересекаться в одно и то же время, за исключением двух (2) Фигуристов на быстрых краях обеих линий (всего 4 фигуриста). Двум (2) крайним фигуристам разрешено пересечься позже остальных Фигуристов в их линии
- Во время фазы приближения, после того, как образовались два (2) полу-круга и до пересечения, не разрешено останавливаться/тормозить ребром ни одному (1) из Фигуристов

Угловое Пересечение

- Коридор между двумя (2) линиями не должен быть больше трех (3) метров с момента, как ведущие Фигуристы обеих линий начнут перекрывать друг друга
- Линии должны постепенно приближаться к оси пересечения с того момента, как ведущие Фигуристы обеих линий начнут перекрывать друг друга
- Коридор между двумя (2) линиями может уменьшаться незначительно сразу после начала наслоения и с началом приближения. Уменьшение коридора между линиями может происходить быстрее, когда Фигуристы приближаются к точке пересечения
- Во время фазы приближения линии должны оставаться параллельными «оси точки пересечения», независимо от их положения на ледовой площадке
 - Например: Если «ось пересечения» параллельна длинному борту, тогда линии должны быть параллельны длинному борту во время фазы приближения
- Если расстояние между двумя линиями не больше трех (3) метров, то после начала наслоения допускается небольшой разворот линий относительно друг друга (меньше, чем на 45°)
- НЕ требуется, чтобы фигуристы скользили во время всей фазы приближения в пределах коридора в три (3) метра до момента «перекрывания»
- Все фигуристы должны пересекаться в одно и то же время

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

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 (*за исключением креативности*)
3. Необходимо продемонстрировать любой узнаваемый пивот

ЛИНИЯ - ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – PLV	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	Линия, совершающая пивот, должна соответствовать Базовым Требованиям 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 Базовым Требованиям И должна включать на выбор из: 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 Базовым Требованиям 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 Базовым Требованиям 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

Основные

- 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 пивот, и все Фигуристы скользят по своей траектории
- При использовании конфигурации две (2) линии, обе линии должны совершать пивот одновременно
- Пивот (включая Фигуристов на медленном крае) должен все время перемещаться вдоль и по ледовой площадке
- Пивот должен быть продолжительным и должен быть выполнен как единое движение
- Пивот будет считаться оконченным, когда:
 - Пивот остановился на две (2) секунды или более
 - Начинается смена конфигурации (если этого не требует уровень) или смена направления вращения
 - Как минимум ¼ команды скользит по одной и той же траектории в течении более, чем двух (2) секунд после начала пивота
- Нет ограничений по количеству и типу соединительных шагов (т.е. беговых)
 - Соединительные шаги могут быть разными
- Одни и те же типы поворотов/шагов должны исполняться в одно и то же время
 - У поворотов могут быть разные ребра и/или направления скольжения

Требования к Чертам

Смена центра пивота

Основное:

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

PL3:

- Требуется минимальный пивот на 90° до смены центра пивота
- Пивот должен исполняться со сменой конфигурации из одной (1) линии в две (2) или наоборот
 - 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

PL4:

- Требуется минимальный пивот на 90° до смены центра пивота

СМЕШАННЫЙ Элемент (Mi) – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые требования

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

- Как минимум два (2) различных Элемента должны выполняться примерно в одно и то же время и взаимодействовать друг с другом
- Выбор базовых элементов: Блок, Круг, Пересечение, Линия, Элемент Движение, Парный Элемент, Элемент Синхронное Вращение 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 Парного Элемента, должно быть как минимум четыре (4) Фигуриста (одинаковый элемент или разные)
 - 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 Элемента Движение, должно быть как минимум шесть (6) Фигуристов выполняющих fm (одинаковые fm или разные)
 - Fm должны соответствовать только требованиям к времени исполнения fm
 - При использовании Элемента Синхронное Вращение, должно быть как минимум восемь (8) индивидуальных Вращений, или четыре (4) парных Вращения, или два (2) Групповых Вращения (одни и те же, или разные)
 - Во время вращения необходимо совершить как минимум три (3) оборота

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

Базовые Требования:

1. Все фигуристы должны совершить хотя бы одну (1) попытку исполнения
2. На сезон 2018-2019 в Короткой Программе Сеньоров и Юниоров: требуемое к исполнению движение произвольного катания – спираль без поддержки свободной ноги, исполненная, как минимум ½ команды

Элемент ДВИЖЕНИЕ

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ - MEV	УРОВЕНЬ 1 - ME1	УРОВЕНЬ 2 - ME2	УРОВЕНЬ 3 - ME3
Элемент Движение, в котором fm не соответствует требованиям для уровня 1, 2 или 3, но соответствует Базовым Требованиям	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Минимум одно (1) fm	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Минимум два (2) различных fm И Минимум одно (1) из fm выполняется на одной (1) ноге ИЛИ Как минимум половина (1/2) Фигуристов выполняет смену положения	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Минимум три (3) различных fm И Минимум два (2) разных fm выполняется на одной (1) ноге И Как минимум половина (1/2) Фигуристов выполняет смену положения

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

Основные Требования

- Все fm должны исполняться в пределах ½ ледовой площадки относительно друг друга
- Будет оцениваться первое fm, исполненное каждым Фигуристом во время ME. Последующие fm разрешены
- Каждый тип fm должен исполняться как минимум четырьмя (4) фигуристами
- Разрешено исполнение fm с двумя (2) сменами ребра

Требования к чертам

1. Как минимум два (2) или три (3) различных движения произвольного катания (fm)

- Должно быть как минимум два (2) или три (3) различных fm, в зависимости от уровня ME, выполненные в одно и то же время во время (смотрите дополнительные требования ниже)
- Разрешено выполнять до четырех (4) различных fm
- Все fm должны начинаться и/или закончиться примерно в одно и то же время

Пример (разрешено): 32 бита для Спирали + одна (1)

Первые 16 битов из этих 32-ух используются для Кораблика

Вторые 16 битов из этих 32-ух используются для Бильмана

- 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. Во многих случаях для того, чтобы принять позицию или выйти из позиции различных fm, требуется разная продолжительность времени

2. Fm выполняются на одной (1) ноге

- ME3 – должно быть как минимум два (2) различных fm, выполненных на одной (1) ноге
- Разрешен один и тот же тип fm

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

Как минимум 1/2 команды должна исполнить смену положения во время fm

- Если Фигурист начинает движение с правой стороны другого Фигуриста, тогда они должны поменяться местами таким образом, чтобы первый Фигурист оказался с левой стороны второго Фигуриста
- Смена положения должна исполняться в одно и то же время
- Смена положения будет считаться исполненной одновременно, когда произошло одновременное расцепление хвата
- Не требуется, чтобы возобновление хвата произошло в одно и то же время
- Разрешено использовать любое fm из списка (как в Короткой Программе, так и в Произвольной Программе)
- Разрешено использовать два (2) или более различных fm
- Требуется хват как ДО, так и ПОСЛЕ смены положения (минимум по четыре (4) фигуриста в каждой линии)
 - 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
- Требуется, чтобы каждый фигурист скользил по собственной траектории/дуге до и после пересечения траектории «соседнего» фигуриста

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

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

Базовые Требования:

1. Должен быть закрытый блок
2. Должен начинаться в конфигурации 4 линии по 4 фигуриста в каждой
3. Должен покрыть 1/2 ледовой площадки, или сравнимую дистанцию

Элемент БЕЗ ХВАТА

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – NHEB	УРОВЕНЬ 1 – NHE1	УРОВЕНЬ 2 – NHE2	LEVEL 3 – NHE3	LEVEL 4 – NHE4
Элемент Без Хвата, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2 или 3, но соответствует Базовым требованиям	Элемент Без Хвата, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать одну (1) черту	Элемент Без Хвата, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать две (2) черты	Элемент Без Хвата, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать три (3) черты	Элемент Без Хвата, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать четыре (4) черты

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

Требования:

Следующие Черты не могут быть выполнены одновременно:

Черта №1 + Черта №2

Черта №1 + Черта №3

Черта №2 + Черта №3

Черты:

1. Пивот минимум на 90°
2. Фигуристы/Линии меняют свое положение относительно других Фигуристов/Линий (меняются местами)
3. Две различные конфигурации
4. Диагональная ось

Основные Требования

Команда, состоящая из 12-15 Фигуристов должна начать в конфигурации четыре (4) линии, равные настолько, насколько это возможно
Команда, состоящая из 8-11 Фигуристов должна начать в конфигурации три (3) линии, равные настолько, насколько это возможно

Требования к чертам

1. Пивот минимум на 90°
 - Пивот должен быть выполнен одним (1) движением в одном направлении вращения
 - Пивот может быть выполнен любым образом, однако ни один спортсмен не должен останавливаться во время пивота
 - Пивот будет считаться законченным, если:
 - Пивот остановился на две (2) секунды и более
 - Произошла смена конфигурации или смена направления вращения
2. 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
 - NHE должен исполняться как до смены положения, так и после смены положения
 - Нет ограничений к тому, как именно должна происходить смена, но останавливаться не разрешено
 - Форма NHE может исчезнуть во время исполнения Черты (т.е. может быть неправильное количество Линий на короткий промежуток времени)
3. Две (2) различные конфигурации
 - Должно измениться количество Линий
 - Нет ограничений к тому, как именно должна происходить смена, но останавливаться не разрешено
 - Элемент должен начаться до смены конфигурации и должен продолжаться после ее смены
 - Должно быть как минимум три (3) линии
 - Конфигурация восемь (8) Линий по два (2) Фигуриста в каждой не разрешена
 - Новая конфигурация должна быть закрытым блоком
 - Конфигурация должна быть узнаваемой
4. Диагональная Ось
 - Требуется, чтобы одна (1) Серия поворотов (требуемая для дополнительной черты Дорожка Шагов) была выполнена по диагональной оси
 - Черта будет засчитана, если будет выполнена серия, как минимум, из двух (2) правильно исполненных поворотов
 - Диагональная ось может быть исполнена в любой момент NHE

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

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны быть в парах (если команда выступает с нечетным составом, тогда один (1) Фигурист, оставшийся без партнера должен выполнять одну (1) из частей Парного Элемента
2. Все Пары должны совершить циркуль (обводку) на 360° (с правильной, или неправильной позицией)
3. Все Пары должны исполнять одну и ту же обводку (циркуль)

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – PaB	УРОВЕНЬ 1 – Pa1	УРОВЕНЬ 2 – Pa2	LEVEL 3 – Pa3	LEVEL 4 – Pa4
Парный Элемент, которые не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым требованиям	Парный Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Парный Циркуль Один (1) из фигуристов совершает циркуль, а второй фигурист находится в спирали с поддержкой свободной ноги, или без поддержки, как минимум, в течении 1 оборота (360°)	Парный Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Парный Циркуль Один (1) из фигуристов совершает циркуль, а второй фигурист находится в спирали 135°, как минимум, течении 1 оборота (360°)	Парный Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Парный Циркуль Один (1) из фигуристов совершает циркуль, а второй фигурист находится в тодесе, как минимум, течении 1 оборота (360°)	Парный Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Парный Циркуль Один (1) из фигуристов совершает циркуль, а второй фигурист находится в тодесе, как минимум, течении 2 оборотов (720°)

Основные Требования

- Парный Циркуль может быть исполнен в любой конфигурации, однако все пары должны оставаться в пределах ½ ледовой площадки относительно друг друга
- Отсчет градусов поворота в циркуле начинается тогда, когда начинается сам циркуль и все поддерживаемые фигуристы принимают позицию

1. Поворот на 360°/720° (в зависимости от уровня)

- Циркуль может быть выполнен на одном (1) месте, или в движении

Фигуристы в Циркуле

- Поддерживающие Фигуристы могут удерживать партнершу (партнера) одной (1) или двумя (2) руками
- Зубец поддерживающего фигуриста не обязательно должен быть воткнут в лед, однако

Поддерживаемые Фигуристы

- Для Тодесов: Поддерживаемый Фигурист должен быть четко на одной (1) ноге, когда он принимает позицию И должен быть четко на одной (1) ноге при выходе из позиции
- Тодес: Как только поддерживаемый Фигурист принимает почти что вертикальное положение, разрешено сменить ногу для того, чтобы сделать выезд из циркуля

2. Позиция (Спираль (с поддержкой свободной ноги или без), Спираль 135°, Тодес)

- Правильная позиция должна быть удержана во время всего требуемого вращения
- Тодес: Голова поддерживаемого Фигуриста должна быть удержана, как минимум, на уровне колена фигуриста в циркуле на протяжении 360°/720° в зависимости от уровня

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

Базовые Требования:

1. Все фигуристы должны совершить, как минимум, три (3) оборота на одной (1) ноге
2. Все Фигуристы/Пары/Группы должны выполнять одно и то же вращение (смотрите исключение для Группового Вращения)

ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ – Индивидуальное Вращение

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – SYSpB	УРОВЕНЬ 1 – SYSp1	УРОВЕНЬ 2 – SYSp2	УРОВЕНЬ 3 – SYSp3
Индивидуальное Вращение, которое не соответствует требованиям к уровню 1, 2 или 3, но соответствует Базовым Требованиям	Индивидуальное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге как минимум четыре (4) оборота	Индивидуальное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге как минимум шесть (6) оборотов	Индивидуальное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге как минимум восемь (8) оборотов

ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ – Парное Вращение

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – SYSpB	УРОВЕНЬ 1 – SYSp1	УРОВЕНЬ 2 – SYSp2	УРОВЕНЬ 3 – SYSp3
Парное Вращение, которое не соответствует требованиям к уровню 1, 2 или 3, но соответствует Базовым Требованиям	Парное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Оба Фигуриста в положении стоя на одной (1) ноге как минимум четыре (4) оборота	Парное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Один (1) фигурист должен быть в положении стоя на одной (1) ноге, а второй фигурист должен быть в позиции сидя, или в позиции любой спирали, как минимум пять (5) оборотов	Парное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Фигуристы должны вращаться либо в позиции сидя, или в позиции любой спирали на одной (1) ноге, как минимум шесть (6) оборотов

ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ – Групповое Вращение

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – SYSpB	УРОВЕНЬ 1 – SYSp1	УРОВЕНЬ 2 – SYSp2	УРОВЕНЬ 3 – SYSp3
Групповое Вращение, которое не соответствует требованиям к уровню 1, 2 или 3, но соответствует Базовым Требованиям	Групповое Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Все фигуристы должны вращаться в положении стоя на одной (1) ноге как минимум четыре (3) оборота	Групповое Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Фигуристы должны вращаться в положении стоя на одной (1) ноге, и как минимум, два (2) Фигуриста должны быть в позиции сидя, или в позиции любой спирали, как минимум три (3) оборота	Групповое Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Как минимум три (3) Фигуриста в Групповом Вращении должны вращаться в позиции сидя, или в позиции любой спирали на одной (1) ноге, как минимум три (3) оборота

Короткая Программа Юниоров на сезон 2018-2019 – вращение должно быть в положении стоя. Другие вариации не разрешены

- Если была смена ноги, тогда при присвоении уровня будет учитываться только то вращение, которое было выполнено до постановки второй ноги на лед

Основные Требования (Применяется ко Всем Вращениям)

- Конфигурация вращения:
 - Индивидуальное вращение - любая конфигурация закрытого блока
 - Парное Вращение – две (2) линии, или конфигурация блока (минимум три (3) линии)
 - Групповое Вращение – одна (1) линия, или закрытый блок (минимум три (3) линии) или форма квадрата
- Вход и выход из вращения должен быть выполнен всеми Фигуристами в одно и то же время
- Фигуристы могут заканчивать вращение скольжением, или остановкой
- Отсчет количества оборотов начнется как только все Фигуристы/Пары/Группы примут свою позицию
 - Либела: свободна нога, включая стону и колено, должны быть как минимум на уровне бедра, или выше
 - Позиция сидя: опорная нога должна быть согнута как минимум на 90°. Бедро опорной ноги должно быть параллельно льду
- В Произвольной Программе разрешены Вариации и Сложные Вариации вращения стоя
- Все вращения должны оставаться в пределах ½ ледовой площадки

Требования для Группового Вращения

- Все фигуристы должны быть частью Группового Вращения
- Если в большинстве Групповых Вращений используется нечетное количество Фигуристов, тогда разрешено, чтобы в одном (1) Групповом Вращении было на одного (1) Фигуриста больше, или на одного (1) Фигуриста меньше
 - В случае с не одинаковым количеством фигуристов в Групповых Вращениях (на одного больше, или меньше), разрешено, чтобы это Групповое Вращение отличалось от остальных Групповых Вращений
 - Позиция Фигуристов должна соответствовать требованиям к уровням

ТВИЗЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны быть в конфигурации закрытого Блока
2. Все Фигуристы должны сделать попытку исполнения двух (2) твиззлов, по одному в каждом направлении вращения
3. Все Фигуристы должны исполнять одни и те же твиззлы

ТВИЗЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – ТЕВ	УРОВЕНЬ 1 – ТЕ1	УРОВЕНЬ 2 – ТЕ2	УРОВЕНЬ 3 – ТЕ3	УРОВЕНЬ 4 – ТЕ4
Твиззловый Элемент, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Твиззловый Элемент, который соответствует Базовым Требованиям и включает как минимум по одному (1) обороту в каждом из двух (2) Твиззлов	Твиззловый Элемент, который соответствует Базовым Требованиям и включает как минимум по два (2) оборота в каждом из двух (2) Твиззлов ПЛЮС Одна (1) Черта	Твиззловый Элемент, который соответствует Базовым Требованиям и включает как минимум три (3) оборота в одном (1) твиззле и два (2) оборота в другом твиззле ПЛЮС Две (2) Черты из разных Групп	Твиззловый Элемент, который соответствует Базовым Требованиям и включает как минимум по три (3) оборота в каждом из двух (2) Твиззлов ПЛЮС Три (3) Черты – по одной (1) Черте из каждой Группы

Черты

Группа А – Верхняя часть тела/руки:

1. Руки (рука) удерживаются над плечами
2. Руки соединены спереди или сзади и полностью отведены от корпуса (между талией и грудью – ниже уровня плеч)

Группа В – Опорная нога и свободная нога

1. Позиция купэ спереди или сзади, с касанием свободной ногой опорной ноги, бедро открыто
2. Удержание рукой (руками) лезвия, или ботинка свободной ноги
3. Свободная нога находится скрестно сзади, над коленом опорной ноги
4. Свободная нога отведена в сторону (т.е. выпрямлена вперед, в сторону, или назад, или и в сторону и назад) как минимум на 30° или больше относительно вертикальной оси

Группа С – Вход/Выход

1. Третий Твиззл как минимум, в три (3) оборота. Перед третьим твиззлом можно выполнить не более, чем три (3) постановки ноги
2. Вход на первый или второй твиззл выполнен Танцевальным Прыжком (Твиззл, который следует за танцевальным прыжком, должен начаться на той же ноге, на которую произошло приземление)
3. Оба Твиззла выполняются на одной (1) ноге без смены ноги между твиззлами

Основные Требования

- Разрешена любая формация закрытого блока
- Все фигуристы должны исполнять один и тот же Твиззл, включая въездную дугу, вращаясь одновременно в одном и том же направлении
- Черта будет засчитана при присвоении Уровня, если она выполнена всеми Фигуристами одновременно
- Черты должны быть исполнены во время первых двух Твиззлов

- Выбранная Черта из Группы А и В будет учитываться при присвоении Уровня, если позиция будет принята:
 - В течении первого полуоборота Твиззла
 - Удержана до того времени, когда требуемое количество оборотов для Уровня будет исполнено
- Твиззлы должны быть исполнены правильно

Ошибки Твиззлов: (одна и та же, или разные ошибки, исполненные ¼ команды или более)

- Твиззл выполнен на двух ногах (две ноги во время вращения) (не включая въездную и выездную дугу)
- Работа колена во время всего Твиззла, или его части/тройки вместо Твиззла
- Твиззл исполнен на месте
- Не было попытки исполнения Твиззла (не по причине падения)
- Разрешено максимум три (3) постановки ноги между твиззлами

Требования к Чертам

Группа В

1. Позиция купэ спереди или сзади, с касанием свободной ногой опорной ноги, бедро открыто

- Позиция купэ: это позиция, где свободная нога развернута, колено согнуто примерно на 90°. Лодыжка свободной ноги располагается примерно на середине между голенью и стопой опорной ноги.
- Свободная нога должна быть прижата к голени или к большеберцовой кости, бедро должно быть открыто примерно на 90°

Группа С

1. Третий Твиззл как минимум, в три (3) оборота. Перед третьим твиззлом можно выполнить не более, чем три (3) постановки ноги

- Если выполняется третий (3) Твиззл, то он будет считаться только как Черта

2. Вход на первый или второй твиззл выполнен Танцевальным Прыжком (Твиззл, который следует за танцевальным прыжком, должен начаться на той же ноге, на которую произошло приземление).

- Твиззл должен непосредственно следовать за прыжком
- Поворот или смена ребра не разрешены после приземления и до начала твиззла

3. Оба Твиззла выполняются на одной (1) ноге без смены ноги между твиззлами

- Нет ограничений по количеству поворотов или движений, выполненных на одной (1) ноге для каждой из разрешенных постановок ноги между Твиззлами,

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

Базовые Требования:

1. Элемент Колесо должен совершить поворот на как минимум 360° в одном (1) направлении во время смещения
2. Должно быть выполнено любое узнаваемое смещение
3. 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 во время смещения

КОЛЕСО - СМЕЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ

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	Смещающееся Колесо должно соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Смещение на дистанцию более 2 метров	Смещающееся Колесо должно соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Смещение с поворотами/шагами и соединительными шагами: - Дистанция смещения более 5 метров	Смещающееся Колесо (конфигурация на выбор из: 4 спицы, 3 спицы, две параллельные линии или 2 спицы (не S-колесо)) должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать: Смещение с поворотами/шагами и соединительными шагами: - Дистанция смещения более 10 метров И одна (1) добавочная черта к смещению	Смещающееся Колесо (конфигурация на выбор из: 4 спицы, 3 спицы, две параллельные линии или 2 спицы (не S-колесо)) должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать: Смещение с поворотами/шагами и соединительными шагами: - Дистанция смещения более 10 метров И две (2) добавочные черты к смещению

Основные Требования

- Смещение должно быть выполнено в одной (1) конфигурации и в одном направлении вращения
 - Колеса должны вращаться во время смещения
 - Останавливаться не разрешено
 - Смещение может быть исполнено с хватом или без хвата
 - Черты должны быть исполнены во время смещения
 - Смещение должно быть продолжительным и непрерывным
 - Фигуристы должны всегда ставить ноги в правильном направлении, даже когда не скользят
- Смещение будет считаться оконченным, если:
- Смещение остановилось на две (2) секунды и более
 - Произошла смена конфигурации или смена направления вращения

- ¼ команды или более совершают любую ошибку смещения

Ошибки смещения (одинаковые или разные, исполненные ¼ команды или более)

- Использование разных соединительных шагов/поворотов/шагов или направления скольжения. Соединительные шаги/повороты/шаги, выполненные с использованием зубца вместо лезвия (не включая зубцовые шаги, которые являются частью хореографии)
- ¼ команды или более не ставят конек вдоль дуги смещения

Ошибки для Поворотов/Шагов (Любая ошибка (ошибки), совершенная ¼ команды или более)

- Вход или выход на двух ногах

1. Дистанция смещения (>2м, >5м, >10м)

- 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 центр колеса (колеса) начнет продвигаться
- 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
- Отсчет смещения закончится, когда смещение остановится, или когда конфигурация распадется для перехода в транзишен или следующий Элемент

2. Смещение с поворотами/шагами или соединительными шагами (с хватом или без, или комбинация обоих вариантов) (для ВСЕХ уровней)

- Все фигуристы должны одновременно использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/шаги и двигаться в одном направлении вращения
- Смещение должно быть исполнено с использованием поворотов/шагов и соединительных шагов
- Должна быть попытка исполнения минимум двух (2) поворотов/шагов (TW2, TW3, TW4)
- Повороты/шаги должны быть исполнены на одной (1) ноге
- Нет ограничений по использованию и типу соединительных шагов (т.е.: беговых)

3. Дополнительные черты смещения (для уровня 3 и 4)

- Уровень 4: две (2) дополнительные черты смещения могут быть исполнены одновременно, если при этом выполняются требования для каждой из черт

а) Два (2) непрерывных ротейшен по 360°, выполненных последовательно

- Могут быть использованы любые типы поворотов/шагов или вращающихся соединительных шагов
- Повороты могут быть выполнены на одной (1) или двух (2) ногах
- Переход с заднего хода на передний не будет считаться поворотом на 180°
- Двойной твиззл не будет считаться как два непрерывных ротейшен по 360°
- Оба поворота должны быть выполнены в одном направлении вращения
- Два (2) поворота должны быть исполнены один за другим
- Между поворотами не разрешается возобновление хвата

б) Фигуристы/Спицы меняют свое положение относительно других Фигуристов/Спиц (меняются местами)

- Черта может быть исполнена любым способом, однако останавливаться или быть неподвижным не разрешено
- Все фигуристы и/или спицы должны участвовать и все должны меняться местами с другими фигуристами и/или спицами
- Необходимо показать смещение до, во время и после исполнения черты
- Фигуристы могут разбиваться на пары или небольшие линии
- 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
- Форма элемента может «исчезнуть» во время этой черты (т.е. допускается неправильное количество фигуристов на короткий промежуток времени для креативности)

в) Высвобождение хвата на три (3) секунды

- Отсчет времени начинается с того момента, когда все спортсмены высвобождают хват
- Во время высвобождения хвата каждый фигурист должен выполнить поворот/ротейшен на 360°, или использовать оба направления скольжения (вперед и спиной), т.е. скольжение только вперед или только спиной не разрешено
- Если фигуристы выбирают исполнение поворотов/ротейшен на 360° во время расцепления хвата, то фигуристам разрешается совершить ротейшен на 360° любым образом
 - Переход с заднего хода на передний не будет считаться поворотом на 180°
 - Ротейшен могут быть выполнены на одной (1) или двух (2) ногах
- Если фигуристы выбирают скольжение в обоих направлениях (вперед и назад):
 - Направление скольжения вперед и назад должно быть распознаваемым

Группы Сложности ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ (Приложение В)

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

Базовые требования:

1. У всех фигуристов должна быть попытка исполнения fm

ДВИЖЕНИЕ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fm)

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – fmB	УРОВЕНЬ 1 – fm1	УРОВЕНЬ 2 – fm2	УРОВЕНЬ 3 – fm3
Любое движение произвольного катания (fm), которое не соответствует уровням 1, 2 или 3, но соответствует Базовым Требованиям	<ul style="list-style-type: none"> - Кораблик Внутрь (со сменой, или без смены ребра) - Спираль без поддержки свободной ноги - Вариация Спирали - Инна Бауэр Внутрь 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> - Бильманн - Спираль 135° с одной (1) сменой ребра (свободная нога полностью выпрямлена назад + 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

Основные Требования

- Любое fm должно быть удержано, как минимум, на три (3) секунды в правильной позиции и на правильном ребре
- При исполнении fm с одной (1) или несколькими сменами ребра и/или позиции (позиций), каждая правильная позиция должна быть удержана на две (2) секунды на правильном ребре

Требования к чертам

Fm, которые используют оба направления движения – по часовой стрелке и против часовой стрелки

- 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 (может исполняться на одной (1) ноге, или на двух (2) ногах) 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)

Ошибки fm (один и тот же тип ошибки, допущенный ¼ команды или более):

- позиция fm неправильная (см. Специальные и Технические Правила по Синхронному катанию для требований к правильной позиции fm)
 - 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
 - Все fm, указанные в данном Коммюнике 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

Для fm3: Спираль: Спираль 135° без поддержки свободной ноги с одной (1) сменой ребра (свободная нога полностью выпрямлена назад + 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

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

Базовые требования:

1. Ротейшен должно начаться до того, как фигуристы пересекутся друг с другом
2. У всех Фигуристов должна быть попытка исполнения ротейшен

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА - ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (p_i)

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ – p _i V	УРОВЕНЬ 1 – p _i 1	УРОВЕНЬ 2 – p _i 2	УРОВЕНЬ 3 – p _i 3
Любая точка пересечения (p _i), которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2 или 3, но соответствует Базовым Требованиям	Продолженный поворот (вращение) на 360° или больше с заходом вперед <i>Примечание: Смотрите ниже требования к точке пересечения (p_i) для отдельных типов пересечения</i>	Продолжительный поворот (вращение) на 360° или больше с заходом назад <i>Примечание: Смотрите ниже требования к точке пересечения (p_i) для отдельных типов пересечения</i>	Продолжительный поворот (вращение) на 720° или больше с заходом спиной <i>Примечание: Смотрите ниже требования к точке пересечения (p_i) для отдельных типов пересечения</i>

Основные Требования

- Ротейшен не должно заканчиваться до того, как Фигуристы начнут пересекаться
- Для p_i2 и p_i3: ротейшен должны начаться и закончиться на ход назад
 - Как только все Фигуристы пересеклись, разрешается завершить ротейшен (для уровня p_i2 и p_i3) на ход вперед
- Использование беговых во время p_i не разрешено
- Ротейшен не должно быть исполнено на месте
- Ротейшен на 720°/360° может состоять из поворотов и/или соединительных шагов
- Фигуристы могут исполняться разные ротейшен в точке пересечения (1/2 команды может выполнять отличные ротейшен от другой 1/2 команды, если так задумано хореографически)

Ошибки p_i (одна и та же ошибка, допущенная 1/4 команды или более):

- Ротейшен p_i, которые не вращаются продолжено во время того, как Фигуристы пересекаются
- Столкновения, которые влияют на ротейшен
- Спотыкания, которые влияют на ротейшен
- Ротейшен на 360° или 720°, которые не исполнены как продолженное движение (пауза в ротейшен для того, чтобы помочь фигуристам пересечься легче.
- Фигуристы в одной линии совершают ротейшен в разном направлении вращения
- Ротейшен выполненные на месте

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

- Ротейшен должны начаться до того, как Фигуристы начнут пересекаться, и должны продолжаться во время пересечения
- **Уровень 1 и 2:** Должно быть как минимум два (2) ротейшен одного и того же уровня
- **Уровень 3:** Должен быть как минимум одно (1) ротейшен на 720° плюс два ротейшен каждый по 360° или больше
- Каждый из ротейшен должен быть исполнен отдельно. Двойной твиззл не будет считаться двумя (2) ротейшен по 360°
- Минимум два (2) или три (3) отдельных ротейшен могут быть выполнены в одном направлении вращения (по часовой стрелке, или против часовой стрелки) или в разных направлениях вращения
 - **Уровень 1 и 2:** Два (2) ротейшен должны быть завершены во время пересечения
 - **Уровень 3:** Первый ротейшен на 720° должен начаться до того, как пересечение началось, и должен закончиться внутри пересечения. Два (2) следующих ротейшен на 360° должны начаться внутри Пересечения, однако, последний (третий (3)) ротейшен может быть завершён после выхода фигуристов из Пересечения
- Между двумя (2) ротейшен может быть небольшая пауза для смены ноги, или направления вращения

Пресечение Хлыстом

- Все ротейшен, 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 ротейшен должны быть исполнены тоже в направлении по часовой стрелке

Угловое Пересечение

- Ротейшен должны начаться до того как линии начнут перекрывать друг друга, или самое позднее - в момент перекрывания
- Ротейшен должны продолжать вращаться когда Фигуристы продвигаются к Оси Пересечения
- Все ротейшен должны быть исполнены в одной направлении вращения

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ДОРОЖКА ШАГОВ – Применяется к Элементу Без Хвата

Базовые Требования:

1. Требуется правильное выполнение как минимум двух (2) поворотов/шагов

ДОРОЖКА 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	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 (1) серия/комбинация, состоящая из трех (3) различных типов сложных поворотов, выполненных последовательно на одной ноге ПЛЮС - Одна (1) 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)

Общие Требования

- Все шаги и повороты должны быть исполнены на одних и тех же четких и распознаваемых ребрах и дугах
- Если ¼ команды или более допустили ошибку (одинаковую или разные) во время исполнения поворота(ов)/шага(шагов), то этот поворот(повороты)/шаг (шаги) не будет засчитан

Ошибки для Поворотов/Шагов (одна и та же, или разные ошибки, допущенные ¼ команды или более):

- 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
- Поворот, выполненные юзом (когда лезвие движется вдоль льда)
- не было попытки исполнения поворота/шага (не из-за падения)
- Зеркальный рисунок во время Дорожки Шагов разрешен, однако повороты/шаги, выполненные во время зеркального рисунка, не будут учитываться при определении уровня Дорожки Шагов

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, где выездная дуга из первого (1) поворота является выездной дугой на второй (2) поворот
 - **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. В каждой из серии поворотов выездная дуга из первого (1) поворота является выездной дугой на второй (2) поворот
 - Серии поворотов на каждой ноге должны быть разными
 - **Две (2) серии/комбинации сложных поворотов** будут считаться одинаковыми, если они состоят из одинаковых поворотов, выполненных в том же порядке, на тех же ребрах, в том же направлении скольжения
- Пример 1 (правильный пример, демонстрирующий повороты с разным направлением скольжения):
- 1ая серия – крюк назад наружу, скобка вперед наружу, твизл назад внутрь
 - 2ая серия – крюк вперед наружу, скобка назад наружу, твизл вперед внутрь
- Пример 2 (правильный пример, демонстрирующий повороты с 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