

# МЕЖДУНАРОДНЫЙ СОЮЗ КОНЬКОБЕЖЦЕВ

## Коммюнике № 2190

(Изложение)

### СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ

(Заменяет Коммюнике ИСУ №2095)

Настоящее Коммюнике Представляет **РЕКОМЕНДАЦИИ** на сезон 2018/2019 по следующим вопросам:

- Определение GOE Элементов Синхронного Катания
- Рекомендации для снижений, применяемых Рефери, Судьями и Членами Технической Бригады
- Судьи – Корректировка GOE
- Рекомендации для Судей – Компоненты Программы (РС)

Tubbergen,  
7 Августа, 2018  
Lausanne,

**Jan Dijkema**, President

**Fredi Schmid**, Director General

© Ульяна Чиркова – русский перевод (ред. 08.08.2018)

## Рекомендации по определению GOE Элементов Синхронного Катания на сезон 2018/19

Финальное GOE исполненного Элемента базируется в первую очередь на оценке **ключевых аспектов** элемента, результатом чего является Стартовое GOE. Далее, Судья увеличивает или понижает это Стартовое GOE в соответствии со **специальными критериями** позитивных аспектов и/или ошибок.

### Все Элементы оцениваются принимая во внимание пять (5) ключевых аспектов:

<b>Форма</b>	Округлость; прямизна; выравнивание; интервалы; симметрия; рисунок и распределение на льду
<b>Унисон</b>	Вместе; гармония; шаг в шаг или одновременность; действие как один; точность; связанность; параллельно или синкопировано
<b>Скорость</b>	Изменение и контроль темпа; быстрота; мощь; ускорение
<b>Плавность</b>	Движение внутри и между; продвижение без усилий; гладкое скольжение
<b>Качество</b>	Чистота; точность; мастерство.

Качество исполнения										
-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Чрезвычайно плохо	Очень плохо	Плохо	Слабо	Приемлемо	Средне	Выше среднего	Хорошо	Очень хорошо	Превосходно	Выдающийся
6+ буллетов	5 буллетов	3-4 буллета	2 буллета	1 буллет	-/+	1 буллет	2 буллета	3-4 буллета	5 буллетов	6+ буллетов

### Специальные Критерии для Каждого Элемента

#### Артистические Элементы (Блок, Круг, Линия, Колесо)

- Креативная вариация базовой формации
- Быстрая и органичная смена Черт
- Подчеркивает идею программы

#### Пересечения

- **Основное для всех Пересечений**
  - Скорость во всех трех (3) фазах
    - Приближение – Точка Пересечения – Выход
- **Креативное Пересечение**
  - Инновационная конфигурация и использование Черт
- **Пересечение Хлыстом**
  - Увеличение натяжения и ускорение при приближении к точке Пересечения

#### Поддержки

- **Групповая Поддержка**
  - Сила и гибкость в позиции поднимаемого Фигуриста
  - Органичное исполнение от входа в поддержку до выхода из поддержки
- **Креативная Поддержка**
  - Креативная позиция и рисунок
  - Соответствует фразировке и характеру музыки
  - Вовлеченность всех Фигуристов в элемент

#### Линейные Элементы и Элементы с Пивотом (Блоки и Линии)

- **Линейный Блок и Линия**
  - Органичная смена конфигурации
- **Блок с Пивотом**
  - Линии блока остаются выстроенными ровно во время пивота (нет веера)
  - Сильный, контролируемый пивот
  - Качество поворотов, шагов, дуг и позиции свободной ноги
- **Пивот Линии**
  - Прямизна линии (линий) во время пивота
  - Сильный, контролируемый пивот

### **Смешанный Элемент**

- Креативное взаимодействие между Элементами

### **Элемент Движения**

- Позиции fm принимаются быстро и сохраняются
- Гибкость и эстетически приятные линии тела
- Интересный рисунок, размещение на льду, симметрия
- Контролируемое расстояние и взаимодействие

### **Элемент Без Хвата**

- Органичное исполнение Черт
- Рисунок с разнообразием направления
- Шаги и повороты
  - Разнообразие и скольжение вперед/назад, на внутренних/наружных ребрах
  - Равномерное использование правой и левой ног
  - Глубокие дуги с чистыми ребрами
  - Постоянная скорость/скольжение на входе и выходе из поворотов
  - Соответствие музыке и темпу

### **Парный Элемент**

- Гибкость, сильная позиция
- Четкий, контролируемый вход в тодес и подъем из тодеса
- Интересная вариация
- Чистое ребро вращающегося Партнера

### **Вращающиеся Элементы и Элементы со Смещением (Круги и Колеса)**

- **Основное для всех Кругов и Колес**
  - Органичное исполнение Черт
  - Сильная центробежная сила
- **Вращающийся Круг**
  - Одновременность переплетения
  - Чистота во время исполнения сцепления
- **Вращающееся Колесо**
  - Спицы располагаются близко к центру колеса
- **Смещающийся Круг/Колесо**
  - Размер элемента не меняется во время смещения
  - Покрытие ледовой площадки во время смещения
  - Контролируемое, непрерывное смещение

### **Элемент Синхронное Вращение**

- **Основное для всех Вращений**
  - Унисон во всех трех (3) фазах:  
Заход – Вращение – Выход
  - Хорошая центровка
  - Равномерная скорость или ускорение
- **Групповое Вращение**
  - Креативная идея

### **Твиззловый Элемент**

- Скорость вращения сохраняется, при небольших интервалах
- Органичное исполнение Черт

## Рекомендации для Рефери, Судей и Членов Технических Бригад на сезон 2018/19

### Рефери и Судьи\*)

Нарушения Правила 951, параграф 1 **по костюмам, реквизиту** (излишняя театрализованность, перья не разрешены нигде, стразы или пайетки не разрешены на лице) -1.0

**Не разрешено, Правило 992 параграф 3:**

**Разделение команды более чем это необходимо до объединения вновь** **-1.5**

### Рефери

**Падение части Костюма на лед, Правило 951 параграф 2** -1.0

**Поздний Старт, Правило 838 параграф 1. между 1 минутой и 30 секундами** -1.0

**Нарушение правила по Музыкае, Правило 991 параграф 2а)** -1.0

**Нарушение Правила по Времени, за каждые 5 секунд, превышающие 2 мин 50 секунд (Короткая Программа), Правило 952** -1.0

**Нарушение Правила по времени, за каждые 5 недостающих или лишних секунд (Произвольная Программа), Правило 952 параграф 2** -1.0

**Прерывание исполнения программы, на более чем 10 секунд (вызванное падением/запинкой), Правило 953 параграф 2:**

более чем 10-20 секунд -1.0

более чем 20-30 секунд -2.0

более чем 30-40 секунд -3.0

более чем 40 секунд одним (1) или несколькими фигуристами -4.0

более чем 40 секунд всей Командой Команда дискв.

**Прерывание исполнения программы на три (3) минуты, Правило 965** -5.0

**Остановка более чем необходимо, Не разрешено, Правило 992 параграф 3:**

более чем на 5 секунд в произвольной программе более чем 2 раза (Сен/Юн) -1.5

более чем на 5 секунд в произвольной программе более чем 1 раз (Новисы) -1.5

### Техническая Бригада\*\*)

**Падения, Правило 953 параграф 1: Один (1) Фигурист (каждый раз)** -1.0

**Более чем один (1) Фигурист одновременно** -2.0

**Максимальное снижение за Падения в Элементе** -3.0

**Запрещенные, Правило 992 параграф 2:** -2.0

### Короткая Программа:

**Элементы: Не предписанные, Дополнительные или Повторенные** -1.5

элементы, Правило 991 3а)

**Неправильная форма элемента, Правило 991 3е)** Без уровня

**Не разрешено, Правило 992 параграф 3:**

Любые поддержки, если не требуются (Короткая Программа) -1.5

Поддержки/вольты (Новисы) -1.5

**Не выполнены требования к ограничению покрытия ледовой площадки** -1.5

*(для специфических ошибок и снижений смотри Технический Мануал)*

\*)Рефери + Судьи: Снижение производится в соответствии с мнением большинства Судей Бригады, которая включает всех Судей и Рефери. Снижение не производится при делёжке 50:50 голосов. Судьи и Рефери для введения своего мнения нажимают кнопку на своём дисплее.

\*\*)Техническая Бригада: Технический Специалист идентифицирует, Технический Контролёр авторизует или исправляет и делает снижение. В то же время, если оба Технических Специалиста не согласны с исправлением Технического Контролёра, первоначальное решение Технического Специалиста остаётся в силе.

## 2018/19 Корректировки к Градации Качества Исполнения (GOE)

ЭЛЕМЕНТ	КРИТЕРИИ	Понизить на	Не выше чем	Повысить на
Исполнение Ключевых Аспектов	Форма: Потеря формы, в зависимости от серьезности	-1 до -3		
	Унисон: Потеря унисона, в зависимости от серьезности	-1 до -3		
	Скорость: Потеря скорости, в зависимости от серьезности	-1 до -3		
	Плавность: Потеря плавности, в зависимости от серьезности	-1 до -3		
	Качество: Потеря качества, в зависимости от серьезности	-1 до -3		
	Один из Ключевых Аспектов отсутствует в Элементе			-5
Серьезные Ошибки	Падение 1 фигуриста в элементе, в зависимости от того, как быстро фигурист встал	-2 до -3	+2	
	Падение 2 фигуристов в элементе		-2	
	Падение 3 или более фигуристов в элементе		-3	
Небольшие Ошибки	Спотыкания, столкновения или касание свободной ногой или рукой (руками)	-1 до -2		
	Разрывы хвата или низкое качество хватов	-1 до -2		
	Видимые ошибки	-1 до -2		
	Команда не действует как единое целое	-1 до -2		
	Чрезмерное расстояние или распределение на льду	-1		
	Длительная подготовка к элементу	-1		
Все Элементы	Разнообразие шагов, поворотов и движений			+1
	Разнообразие и качество хватов			+1
	Креативный вход или выход			+1
	Отражает время и темп музыки			+1
Шаги и Повороты, Дорожки Шагов	Выход из поворотов с ускорением на хорошем ребре			+1
Артистические Элементы	Не отражает идею программы		0	
Элементы с Пивотом: Блок, Линия	<b>Блок:</b> Линии распадаются в форме веера	-1		
	<b>Линия:</b> Не сохраняется скорость во время пивота	-1		
Вращающиеся Элементы: Круг, Колесо	<b>Круг:</b> Оне одновременное переплетение и/или сцепление	-1		
	<b>Колесо:</b> Спицы находятся очень далеко от центра колеса	-1		
	Низкая центробежная скорость	-1		
Смещающиеся Элементы: Круг, Колесо	Низкая центробежная скорость	-1		
	Хорошая скорость вращения во время смещения			+1
Пересечения	Не удерживается форма при приближении или при выходе (не касается хлыста)	-1 за каждый		
	Остановка до и/или после пересечения	-1 за каждый		
	<b>Креативное:</b> формы не узнаваемы		0	
	<b>Хлыст:</b> плохой эффект хлыста (некоторое ускорение)		0	
	<b>Хлыст:</b> нет эффекта хлыста (нет ускорения)		-3	
Поддержки	Ошибки на входе или выходе	-1 за каждый	0	
	Столкновение во время поддержки		-2	
	Хорошее покрытие ледовой площадки			+1
	Выдающаяся гибкость и позиция поднимаемого Фигуриста			+2
	<b>Креативная:</b> не все фигуристы отражают идею элемента		0	
Смешанный Элемент	Плохая форма выбранных элементов	-1 за каждый		
Элемент Движения	Выдающаяся гибкость и линии тела в fm			+2
Элемент Без Хвата	Интервалы внутри блока сохраняются на расстоянии не более, чем длина двух рук			+2
	Рисунок с разнообразием направления			+1
Парный Элемент	Касание свободной ногой или рукой	-1		
	Интересная вариация			+1
	Выдающаяся синхронизация пар			+2
Синхронное Вращение	Потеря центровки (перемещение)	-1 до -3		
	Потеря унисона (1-2 фазы)	-1 за каждый		
	Выдающаяся синхронизация во всех фазах			+2
Твиззловый Элемент	Выдающаяся синхронизация			+2
	Интересный рисунок на льду			+1

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Для того, чтобы присвоить Элементу +4 или +5:

Все ключевые аспекты и специальные критерии должны быть выполнены как минимум на «великолепно», и в Элементе не должно быть крупных ошибок

# Критерии Компонентов Программы

## Уровень Катания (владение коньками):

Определяется общей чистотой и уверенностью, контролем рёбер и качеством скольжения по льду, демонстрируемыми с помощью основ катания (рёберность, шаги, повороты и т.д.), чистотой техники и использованием без усилий мощи для ускорений и изменений скорости.

При оценке Уровня катания должны рассматриваться следующие критерии:

- использование глубоких ребер, шагов и поворотов;
- равновесие, ритмичная работа колен и точность постановки ноги;
- плавность и непринужденность скольжения;
- разнообразное использование силы, скорости и ускорения;
- владение катанием во многих направлениях;
- владение скольжением на одной (1) ноге.

РС	ИСПОЛНЕНИЕ
10	Выдающийся
9	Превосходно
8	Очень хорошо
7	Хорошо
6	Выше среднего
5	Средне
4	Приемлемо
3	Слабо
2	Плохо
1	Очень плохо
0.25	Чрезвычайно плохо

## Переходы / Перестроения:

Разнообразное и целенаправленное использование сложной работы ног, позиций, движений, хватов и формаций, связывающих все элементы.

При оценке Переходов должны рассматриваться следующие критерии:

- непрерывность движений от одного элемента к другому (для всех дисциплин);
- разнообразие (**включая разнообразие хватов в синхронном катании**);
- сложность;
- качество.

## Представление:

Физическая, эмоциональная и интеллектуальная вовлечённость команды в процесс передачи аудитории содержания музыки и композиции.

При оценке Представления должны рассматриваться следующие критерии:

- физическая, эмоциональная и интеллектуальная «вовлеченность» команды
- умение «подать себя» аудитории;
- осанка и четкость движений;
- разнообразие и контрастность движений и энергии;
- индивидуальность/личность;
- унисон и «единство»;
- пространственное чувство партнеров – контроль расстояния между партнёрами и смен хватов.

## Композиция:

Интеллектуально осмысленное и/или оригинальное оформление всех типов движений в соответствии с принципами музыкальной фразы, пространства, рисунка и структуры.

При оценке Композиции должны рассматриваться следующие критерии:

- цель (идея, концепция, видение, настроение);
- рисунок программы и использование ледовой площадки;
- многомерное использование пространства и конструкции движений;
- фраза и форма (движения и части, структурированные в соответствии с музыкальной фразой);
- оригинальность композиции

## Интерпретация музыки / Музыкальность:

Личностный, творческий и подлинный «перевод» ритма, характера и содержания музыки в движения на льду.

При оценке Интерпретации музыки (музыкальности) должны рассматриваться следующие критерии:

- движения и шаги в соответствии с музыкой (музыкальность);
- выражение характера музыки/чувства и ритма, если они могут быть ясно определены;
- использование тонких оттенков в отражении деталей и нюансов музыки;
- взаимодействие партнёров, отражающее характер и ритм музыки;

## ПРИМЕЧАНИЯ:

- Если в программе были Серьезные ошибки, то ни один из Компонентов не может быть оценен на баллы от 9.25 и до 10
- Случаи наличия дисбаланса между контактными и безконтактными хватами должны быть отражены в Компонентах Программы (Переходы, Перестроения, Композиция)