

# Коммюнике No. 2246 (Изложение)

## **СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ** (Заменяет Коммюнике ИСУ № 2190)

Настоящее Коммюнике представляет РЕКОМЕНДАЦИИ на сезон 2019/20 по следующим вопросам:

- Рекомендации по снижениям, применяемых Рефери, Судьями и Технической Бригадой
- Определение GOE Элементов Синхронного Катания
- Рекомендации для Судей по Корректировка GOE
- Рекомендации для Судей по определению Компонентов Программы в Синхронном Катании

Tubbergen,  
9 Мая, 2019  
Lausanne,

**Jan Dijkema**, President

**Fredi Schmid**, Director General

© Ульяна Чиркова – русский перевод (ред. 08.11.2019)

## 2019/20 Рекомендации по снижениям, применяемых Рефери, Судьями и Технической Бригадой

### Рефери и Судьи

<b>Нарушения по костюму и реквизиту</b> , Правило 951 пункт 1 (излишняя театрализованность, перья не разрешены нигде, стразы или пайетки не разрешены на лице)	-1.0
<b>Чрезмерное разделение команды, Не разрешено</b> , Правило 992 пункт 3: (разделение команды более, чем это необходимо до объединения вновь)	-1.5

### Рефери

<b>Падение части Костюма на лед</b> , Правило 951 пункт 2	-1.0
<b>Поздний Старт</b> , Правило 838 пункт 1. Между 1 минутой и 30 секундами	-1.0
<b>Нарушение правила по Музыке</b> , Правило 991 пункт 2а)	-1.0
<b>Нарушение Правила по Времени</b> , за каждые 5 секунд, превышающие 2 мин 50 секунд (КП), Правило 952	-1.0
<b>Нарушение Правила по Времени</b> , за каждые 5 недостающих или лишних секунд (ПП), Правило 952 пункт 2	-1.0
<b>Прерывание исполнения программы</b> , на более чем 10 секунд (вызванное падением/запинкой), Правило 953, пункт:	
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.
<b>Прерывание исполнения программы на три (3) минуты</b> , Правило 965	-5.0
<b>Чрезмерная остановка, Не разрешено</b> , Правило 992 пункт 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

<b>Падение</b> , Правило 953 пункт 1: <b>Один (1) Фигурист</b> (каждый раз)	-1.0
<b>Максимальное снижение за Падение в Элементе</b>	-3.0
<b>Запрещенные</b> , Правило 992 пункт 2:	-2.0
<b>Не выполнены требования к ограничению ледовой площадки</b> , Правило 843 пункт 1 н):	-1.5

### Короткая Программа:

<b>Элементы:</b>	<b>Не предписанные, Дополнительные или Повторенные</b> Элементы, Правило 991 пункт 3а)	-1.5
	<b>Неправильная форма элемента</b> , Правило 991 пункт 3е)	<u>Без уровня</u>
<b>Черты/Дополнительные черты:</b>		
	<b>Пропущенные требования</b> , Правило 991 пункт 3d)	-0.5
<b>Не разрешено</b> , Правило 992 пункт 3:		
	Любые поддержки, если не требуются (Короткая Программа)	-1.5
	Поддержки/Вольты (Новисы)	-1.5

*(См. Руководство по снижениям для Технической Бригады для специфических ошибок)*

## 2019/20 Определение GOE Элементов Синхронного Катания

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

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 с **положительными или негативными критериями для Элемента**.

### КЛЮЧЕВЫЕ АСПЕКТЫ/БУЛЛЕТЫ

Все Элементы оцениваются, принимая во внимание три (3) ключевых аспекта, имеющие равное значение:

- Форма** Окружность, прямизна, выравнивание или интервалы, симметрия повсеместно в Элементе
- Унисон** Вместе, четкие линии тела, шаг в шаг, параллельно или синкопировано
- Скорость и Плавность** Контроль темпа или скорость сохранены в Элементе, или есть ускорение  
Движение внутри и между, или сквозь Элемент, продвижение без усилий

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ/БУЛЛЕТЫ

Элементы также оцениваются, принимая во внимания следующие дополнительные аспекты/буллеты:

- Разнообразие и качество Шагов, Поворотов, Движений
- Разнообразие и качество Хватов
- Вход и/или выход в/из Элемента выполнен оригинально
- Выполнение без усилий и качество черт
- Отражает музыкальные фразировки, темп или характер музыки

### Ошибки:

- Серьезная ошибка влияет на целостность и плавность исполнения Элемента и/или на исполнение Элемента под музыку
- Для того, чтобы присвоить Элементу +5, необходимо, чтобы: все три (3) Ключевых Аспекта/буллета были представлены и все Аспекты/буллеты должны быть исполнены как минимум Превосходно, и Элемент не должен содержать ошибок и/или Серьезных Ошибок
- Для того, чтобы присвоить Элементу +4, необходимо, чтобы: два (2) из трех (3) Ключевых Аспекта/буллета были представлены и все Аспекты/буллеты должны быть исполнены как минимум Превосходно, и Элемент не должен содержать СЕРЬЕЗНЫХ Ошибок

## 2019/20 Рекомендации для Судьей по Корректировка GOE

Серьезные ошибки		Понизить	Не выше	Небольшие ошибки		Понизить	Не выше
Падение одного (1) фигуриста в Элементе, в зависимости от того, как быстро фигурист встал		-2 to -3		Спотыкания, столкновения или касание свободной ногой или рукой (руками)		-1 каждая	
Падение двух (2) фигуристов в элементе			-4	Разрывы хвата или низкое качество хватов		-1 каждая	
Падение трех (3) или более фигуристов в элементе			-5	Видимые ошибки		-1 каждая	
Сбой во время Поддержки			-3	Чрезмерное расстояние или распределение на льду		-1	
Сбой во время Элемента			-3	Длительная подготовка к элементу		-1	
Нет всех трех (3) Ключевых Аспектов			-3				

  

Повысить	Критерии для Элемента	Понизить	Не выше	Повысить	Критерии для Элемента	Понизить	Не выше
<b>Артистические Элементы (Блок, Круг, Линия, Колесо)</b>							
+1	Креативная вариация базовой формации			+2	Выдающаяся гибкость и линии тела в fm		
	Не отражает музыку, темп, или нюансы музыки		0	+1	Интересный рисунок		
<b>Элементы с Пивотом (Блок, Линия)</b>							
+1	<b>Пивот:</b> Сильный, контролируемый пивот			<b>Элемент Без Хвата</b>			
	<b>Пивот:</b> Скорость не сохраняется во время пивота	-1		+2	Интервалы внутри блока сохраняются на расстоянии не более, чем длина двух рук		
	<b>Блок/Линия:</b> Линии изгибаются во время пивота	-2		<b>Парный Элемент</b>			
<b>Вращающиеся/Смещающиеся Элементы (Круг, Колесо)</b>							
+1	<b>Смещение:</b> Хорошее покрытие льда			+2	Выдающаяся синхронизация Пар		
	<b>Переплетение:</b> Не одновременно	-2		+1	Гибкость, сильная позиция тела		
	<b>Круг/Колесо:</b> Отсутствие центробежной силы		-2	+1	Выход из парного движения с ускорением на хорошем ребре		
	<b>Колесо:</b> Спицы находятся далеко от центра	-1		<b>Элемент Синхронное Вращение</b>			
<b>Элемент Пересечения</b>							
+2	Выдающаяся скорость и одновременное пересечение в Точке Пересечения			+2	Выдающаяся техника Вращения (с поправкой на минимальное расхождение в унисоне)		
	Не одновременное пересечение	-2		+2	Выдающаяся синхронизация во всех 3 фазах		
	Форма не сохраняется в фазах приближения или выхода	-1 каждая			Потеря центровки (перемещение)	-1	
<b>Элемент Поддержки</b>							
+2	Выдающаяся гибкость и позиция поднимаемых Фигуристов			<b>Твизловый Элемент</b>			
+1	Хорошее покрытие льда			+2	Выдающаяся синхронизация		
+1	<b>Креативная:</b> Креативная позиция и рисунок			+1	Интересный рисунок		
	<b>Креативная:</b> Не все Фигуристы отражают идею Поддержки		0	+1	Вход и выход из Твиззла на одной ноге		
				+1	Выход из твиззла с ускорением на хорошем ребре		

## Рекомендации для Судей по определению Компонентов Программы в Синхронном Катании

СКОЛЬЖЕНИЕ	ТРАНЗИШЕНЫ	ПРЕДСТАВЛЕНИЕ	КОМПОЗИЦИЯ	ИНТЕРПРИТАЦИЯ
Общее качество катания на коньках и уверенность, контроль рёберности и лёгкость движения по льду, демонстрируемая при помощи терминологии фигурного катания (рёбра, повороты, шаги и т. д.), чистота и ясность техники катания при использовании лёгкой, естественной и непринуждённой (без видимых усилий) мощи для ускорений и вариаций скорости.	Целенаправленная, разнообразная и/или сложная и замысловатая работа ног, а также позиции, движения, хваты и формации, соединяющие все Элементы.	Вовлечённость команды в процесс физически, эмоционально и интеллектуально. Это то, как команда переводит (переносит в зал) свою версию содержания выбранной музыки и композиции.	Преднамеренная, развивающаяся и/или оригинальная аранжировка (компоновка и систематизация) всех движений в соответствии с принципами пропорциональности, гармонии, сплочённости, пространства, рисунка, структуры и фразировок.	Персональный, творческий и искренний перевод ритма, характера и содержания музыки движениями на льду.
Использование глубоких ребер, шагов и поворотов	Продолженность движений от одного Элемента к другому	Физическая, эмоциональная, интеллектуальная вовлеченность	Цель (идея, концепция, видение)	Движение и шаги в такт музыки
Баланс и ритмичность работы колена, точность постановки конька	Разнообразие (включая разнообразие хватов)	Проекция	Рисунок и покрытие льда	Выражение музыкального стиля, характера и ритма
Легкость и плавность скольжения	Сложность	Осанка и чистота движений	Использование личного пространства и использование хватов	Выражение тонких деталей и нюансов музыки
Разнообразное использование мощи, скорости и ускорения	Качество	Разнообразие и контраст движений, энергия	Фразы и форма (движения и рисунок должны отражать музыкальные фрагменты)	Взаимоотношение между фигуристами, отражающее характер и ритм музыки
Умение двигаться в разных направлениях		Стиль и индивидуальность	Оригинальность задумки	
Умение скользить на одной ноге		Унисон и единство		
		Взаимодействие внутри команды, смена хватов		

Категория	Оценка	Определение	Если что-то произошло...	Влияние на Синхронное Катание
Платиновый	10.00	Выдающийся	Падение или серьезная ошибка	<b>10.00 не должно присуждаться ни одному из компонентов</b>
Бриллиантовый	9.00 – 9.75	Превосходно	<u>Падения или серьезные ошибки</u>	<b>9.25 или выше не должно присуждаться ни одному из компонентов</b>
Золотой	8.00 – 8.75 7.00 – 7.75	Очень Хорошо Хорошо		
Зеленый	6.00 – 6.75 5.00 – 5.75	Выше среднего Средне		
Оранжевый	4.00 – 4.75 3.00 – 3.75	Приятно Слабо		
Красный	2.00 – 2.75 1.00 – 1.75 0.25 – 0.75	Плохо Очень плохо Невероятно плохо		

- Дисбаланс между хватами и отсутствия хвата должен быть отражен в таких компонентах, как Транзишен, Представление и Композиция