

# **Коммюнике No. 2270 (Изложение)**

## **Синхронное катание**

**Данное Коммюнике заменяет Коммюнике ИСУ 2247  
(все изменения подчеркнуты или зачеркнуты)**

**Включены:**

**Приложение А – Группы Сложности Элементов и Черт**

**Приложение В – Группы Сложности Дополнительных Черт**

Tubbergen,  
24 июля, 2019  
Lausanne,

**Jan Dijkema**, President

**Fredi Schmid**, Director General

## 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 (см. Специальные правила ИСУ и Технические правила для синхронного катания)

**Остановка:** Фигуристы находятся на одном (1) месте, без движения лезвий (лезвия)

**Неподвижные фигуристы:** Фигуристы находятся на одном (1) месте, и их лезвие (лезвия) продвигаются (скользя или используя зубцы)

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

#### Базовые требования:

1. Элемент должен, в первую очередь, соответствовать следующим требованиям:
  - Блок – все фигуристы в конфигурации **закрытого** блока, минимум три (3) линии (AB)
  - Круг - все фигуристы в конфигурации круг, максимальное количество кругов три (3). **Как минимум четыре (4) фигуриста в каждом круге (AC)**
  - Линия - все фигуристы в конфигурации одна (1) или две (2) Линии. **Если используется конфигурация две (2) линии, то они должны быть равны на столько на сколько это возможно (AL)**
  - Колесо - все фигуристы в конфигурации колесо, максимальное количество отдельных колес три (3). **Как минимум три (3) фигуриста в каждой спице (AW)**

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ ABV/ACV/ALV/AWV	УРОВЕНЬ 1 AB1/AC1/AL1/AW1	УРОВЕНЬ 2 AB2/AC2/AL2/AW2
Элемент, который не соответствует требованиям для уровня 1 или 2, но соответствует Базовым требованиям	Элемент должен соответствовать Базовым требованиям И должен включать <b>одну (1)</b> Черту	Элемент должен соответствовать Основным требованиям И должен включать <b>две (2)</b> различные черты: Одна (1) Черта из Группы А и одна (1) Черта из Группы В

### ЧЕРТЫ

#### Группа А

1. Минимум две (2) различные конфигурации
2. Сцепление
3. Хореографическая Последовательность

#### Группа В

1. Элементы произвольного катания
2. Пересечение/Переплетение
3. Пивот

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТАМ

- AC/AW начинается, когда конфигурация становится узнаваемой и круг/колесо начинает вращаться, при участии всех Фигуристов
- AB/AL начинается, когда конфигурация становится узнаваемой и блок/линия начинает продвигаться вдоль/по льду, при участии всех Фигуристов

### ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Остановка не разрешена
- Черта (черты) должна быть частью Артистического Элемента
- AC/AW должны вращаться до, во время и после исполнения Черты (черт)

- АВ/AL должны продвигаться вдоль/по льду до, во время и после исполнения Черты (черт)
- Фигуристы могут на короткое время отсоединяться от Элемента перед тем, как присоединиться снова/вернуться на место
- Не разрешено отделяться от Элемента на время, большее, чем необходимо для исполнения Черты (Черт)
- Черты могут быть исполнены внутри Элемента, или в непосредственной близости к Элементу  
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)
  - 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 Круга или между, как минимум, двумя (2) Кругами, не будут считаться чертами, выполненными отдельно (разрешено)
- 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)

## **ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ**

### **Группа А**

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

- Все фигуристы должны участвовать в обеих конфигурациях
- Должно измениться количество Линий, Спиц, или Кругов

#### **2. Сцепление**

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  команды должна участвовать в сцеплении
- Сцепление будет засчитано только в Артистическом Круге и Артистическом Колесе

#### **3. Хореографическая Последовательность**

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  команды должна выполнять Хореографическую Последовательность
- Должно быть несколько последовательных движений (одинаковых, или различных)

### **Группа В**

#### **1. Элементы произвольного катания**

- Минимум один (1) Фигурист должен выполнить Элемент Произвольного Катания (fe)
- Групповая Поддержка будет засчитана только в категории Сеньоры

#### **2. Пересечение/Переплетение**

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  Команды должна пересекаться или переплетаться
- Может быть выполнено в одно и тоже или разное время

#### **3. Пивот**

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  Команды должна выполнять пивот

## 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:

- Блок – Все фигуристы в конфигурации закрытого Блока, минимум три (3) линии (В)
- Круг - Все фигуристы в конфигурации Круг, максимальное количество кругов три (3). Как минимум четыре (4) фигуриста в каждом Круге (С)
- Линия - Все фигуристы в конфигурации одна (1) или две (2) Линии. Если используется конфигурация две (2) линии, то они должны быть равны настолько, насколько это возможно (L)
- Колесо - Все фигуристы в конфигурации Колесо, максимальное количество отдельных Колес три (3). Как минимум три (3) фигуриста в каждой Спице (W)

#### 2. Покрытие ледовой площадки:

- Линейные элементы (Блок/Линия) должны покрыть минимум тридцать метров (30m)
- 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

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 Базовым Требованиям	Элемент должен соответствовать Базовым Требованиям <b>И</b> должен включать <b>одну (1) Черту</b>	Элемент должен соответствовать Базовым Требованиям <b>И</b> должен включать <b>две (2) Черты</b>	Элемент должен соответствовать Базовым Требованиям <b>И</b> должен включать <b>три (3) Черты</b>	Элемент должен соответствовать Базовым Требованиям <b>И</b> должен включать <b>четыре (4) Черты</b>

### Черты

ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ		ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ	
БЛОК	ЛИНИЯ	КРУГ	КОЛЕСО
1. Минимум две (2) различные конфигурации	1. Минимум две (2) различные конфигурации	1. Минимум две (2) различные конфигурации	1. 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/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями	4. Фигуристы/Линии меняются местами с другими фигуристами/линиями
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. Две (2) различные 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

## ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТАМ

СВ - должно быть не менее четырех (4) Фигуристов в каждом Круге

С1 и С2 - должно быть не менее шести (6) Фигуристов в каждом Круге

С3 and С4 - должно быть не менее восьми (8) Фигуристов в каждом Круге

## ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Остановка не разрешена

~~— Черты должны быть выполнены отдельно друг от друга~~

- Круг/Колесо - элемент должен вращаться до, во время и после исполнения черты

- Блок/Линия - элемент должен продвигаться вдоль/по льду до, во время и после исполнения черты

- Черты должны выполняться одновременно всеми фигуристами, если не указано иное

## ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

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

- Должно измениться количество кругов/линий/спиц (в зависимости от элемента)
- Черта может быть выполнена любым способом

### 2. Три различных хвата (В, L, W)

- Хваты должны быть различными типами

Например: три (3) разных варианта хвата за локоть не будут засчитаны

### 3. Четыре (4) различные добавочные черты (В, С, L, W)

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  команды должны исполнять дополнительную черту
  - Две (2) разные добавочные черты из одной и той же или разных групп разрешено выполнять одновременно (каждая должна быть исполнена  $\frac{1}{2}$  команды)
- Должно быть как минимум четыре (4) различных добавочные черты, при этом будут учтены только максимум по две (2) черты из каждой группы

### Группы добавочных черт

- fm такие как: Шарлотта, Кораблик, Выпад, Пистолетик, Инна Бауэр и т.д. (или другие разрешенные fm, указанные в списке, или не указанные в списке, или движения такого вида, как например Хореографический Слайд)
- Зубцовые шаги или Небольшие Подпрыжки или Танцевальные Прыжки меньше одного (1) оборота
- Движения тела

### 4. Фигуристы/Линии меняют свое положение относительно других Фигуристов/Линий (В, С, L, W)

- Смена положения относится или к Линиям/Спицам как к единому целому, или/и к отдельным Фигуристам. Разрешено использование обоих вариантов одновременно
- Переплетение не будет считаться сменой положения

### 5. Использование четырех (4) поворотов/шагов в хвате (В)

- Все фигуристы должны исполнять один и тот же поворот/шаг, в одно и тоже время
- Выбор поворотов из: чоктау, крюк, скоба
- Один и тот же шаг/поворот может быть повторен четыре (4) раза
- Повороты/шаги должны быть исполнены один за другим. Между поворотами/шагами разрешено делать смену ноги или одну (1) смену ребра, другие соединительные шаги не разрешены между поворотами
- Повороты/шаги должны выполняться на одинаковых, узнаваемых дугах/ребрах
- Хват должен сохраняться во время исполнения всех четырех (4) шагов/поворотов

### 6. Использование кругового рисунка (В)

- 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:

- Фигуристы должны совершить оборот в 360°
- Смена направления со скольжения вперед на скольжение спиной НЕ будет считаться поворотом/вращением на 180°

#### **8. Две (2) различные оси (L)**

- Линия должна использовать две (2) отчетливо разные оси: вдоль длинного борта, вдоль короткого борта, и/или по диагонали
- Следование за лидером или пивот не будут считаться сменой оси

#### **9. Смена направления вращения (C, W)**

- Как минимум ½ команды должна изменить направление вращения

#### **10. Сцепление (C, W)**

##### **Круг**

- Как минимум ½ Команды должна участвовать в сцеплении
- 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)
- Последовательно стоящие Фигуристы в обоих кругах должны совершить сцепление хотя бы один (1) раз

##### **Колесо**

- Все спицы должны участвовать в сцеплении
- 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 (1) Колесо «наслаивалось» или «сцеплялось» с другим
- Последовательно стоящие Спицы должны совершить сцепление хотя бы один (1) раз

#### **11. Переплетение (C)**

- Переплетение должно происходить в конфигурации, состоящей как минимум, из двух (2) отдельных Кругов, вращающихся в разных направлениях вращения
- Все Фигуристы должны поменять свое положение в круге дважды (2)
  - 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
- Два (2) круга должны быть равными настолько, насколько это возможно
- Переплетение должно происходить одновременно
- Пары не разрешены
- Движение одного спортсмена вокруг другого спортсмена не будет считаться переплетением

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

### Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны быть в конфигурации закрытого Блка, минимум три (3) линии
2. Блок должен покрыть как минимум тридцать метров (30m)
3. Блок должен совершить пивот как минимум на 45°

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ РВВ	УРОВЕНЬ 1 РВ1	УРОВЕНЬ 2 РВ2	УРОВЕНЬ 3 РВ3	УРОВЕНЬ 4 РВ4
Блок с пивотом, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Блок с пивотом должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  Пивот как минимум на 90°, выполненный с двумя (2) поворотами/шагами и соединительным и шагами	Блок с пивотом должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  - Пивот как минимум 180° - Смена центра пивота минимум один (1) раз - Блок должен повернуться, как минимум, на 45° до и после смены центра пивота <b>И НА ВЫБОР:</b> - Серия, как минимум, из двух (2) поворотов, выполняемых на одной (1) ноге (с, или без смены ребра), (выбор из: тройка, скобка, выкрюк, крюк или твизл в один оборот или больше) <b>ИЛИ</b> - Два (2) сложных поворота <b>(на выбор из: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота)</b> и соединительные шаги	Блок с пивотом должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  - Пивот как минимум 180° - Серия, из двух (2) различных типов сложных поворотов, исполненных на одной (1) ноге (без смены ребра), (на выбор из: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота). <b>И</b> - Один (1) сложный поворот (может быть частью серии, или может быть исполнен отдельно) - Смена центра пивота минимум один (1) раз - Блок должен повернуться, как минимум, на 45° до и после смены центра пивота	Блок должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  - Пивот как минимум 270° - Серия из четырех (4) различных типов сложных поворотов, исполненных на одной (1) ноге (без смены ребра) (на выбор из: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота). - Смена центра пивота минимум один (1) раз - Блок должен повернуться, как минимум, на 90° до и после смены центра пивота

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПИВОТУ

- Блок должен продвигаться по льду во время исполнения пивота
- 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 считается завершённым, если**  $\frac{1}{4}$  команды совершили следующее:

- Движение пивота остановилось/прервалось на две (2) секунды или более
- Произошла смена конфигурации
- Произошла смена направления вращения

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Фигуристам запрещено останавливаться или становиться неподвижными

### ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

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

- Все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/шаги/ребра/соединительные шаги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
- Пивот должен выполняться с использованием требуемых поворотов/шагов на узнаваемых и правильных ребрах
- **PВ1 & PВ2:** можно использовать одни и те же, или разные повороты
- **PВ2:** В серии из **как минимум** двух (2) поворотов (**без смены ребра**) выездная дуга одного (1) поворота может быть въездной дугой последующего поворота
  - **Соединительные шаги разрешены до и/или после серии поворотов из как минимум двух (2) поворотов (со сменой/или без смены ребра)**
- **PВ3:** В серии из **двух (2) различных типов сложных поворотов выполненных на одной (1) ноге (без смены ребра)** выездная дуга одного (1) поворота должна являться въездной дугой последующего поворота, ~~во время серии из двух (2) разных сложных поворотов:~~
  - Разрешены шаги, соединительные шаги между сериями и другими требуемыми сложными поворотами. Серия и сложный поворот могут быть выполнены в любом порядке.
- **PВ4:** В серии из **четырёх (4) различных типов сложных поворотов, выполненных на одной (1) ноге (без смены ребра)** выездная дуга одного (1) поворота должна являться въездной дугой последующего поворота

**Ошибки при выполнении поворотов/шагов** (любая ошибка допущенная ¼ команды или более):

- Вход или выход из поворота на двух (2) 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
- Не было попытки исполнения поворота/шага (не по причине падения)
- **Одновременно выполняются повороты/шаги разного типа**

## 2. Пивот на 90°, 180° или 270°

- **PВВ & PВ1:** **Отсчет градусов пивота начнется** с началом вращения блока, когда Фигуристы начинают катиться по своей траектории, а завершением пивота – остановка вращения блока
- **PВ2:** **Отсчет градусов пивота начнется с первой дуги первого поворота/шага**, когда Фигуристы начинают катиться по своей траектории
- **PВ2:** Завершением пивота считается остановка вращения Блока
- **PВ3 и PВ4:** **Отсчет градусов пивота начнется с первой дуги** первого поворота, когда Фигуристы начинают катиться по своей траектории
- **PВ3 и PВ4:** Завершением пивота считается последняя дуга последнего поворота, **требуемого для уровня (3 или 4 поворота)**

## 3. Смена Центра Пивота

- Смена центра пивота не разрешена по рисунку в форме полукруга, или дуги, когда фигуристы пересекают свою собственную траекторию



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

### Базовые Требования:

1. Все фигуристы должны находиться в конфигурации Круг
2. Элемент Смещающийся Круг должен совершить оборот, как минимум, на 360° в одном (1) направлении вращения
3. Круг должен сместиться как минимум на два метра (2m)

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: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Дистанция смещения больше 5 метров</li> <li>- Смещение в конфигурации Один (1) круг или круг в круге, вращающиеся в одном и том же, или в противоположных направлениях вращения</li> </ul>	Смещающийся Круг должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Дистанция смещения больше 10 метров</li> <li>- Смещение в конфигурации Один (1) круг или круг в круге, вращающиеся в одном и том же, или в противоположных направлениях вращения</li> </ul>	Смещающийся Круг должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: <ul style="list-style-type: none"> <li>Дистанция смещения больше 10 метров</li> <li><b>И</b></li> <li>- Смещение в конфигурации Круг в круге, вращающиеся в противоположных направлениях вращения</li> <li>- Переплетение один (1) раз</li> <li><b>ИЛИ</b></li> <li>- Два (2) сцепляющихся круга, выполняющих смещение параллельно</li> </ul>	Смещающийся Круг должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Дистанция смещения больше 10 метров</li> <li><b>И</b></li> <li>- Смещение в конфигурации Круг в круге, вращающиеся в противоположных направлениях вращения</li> <li>- Переплетение два (2) раза</li> <li><b>ИЛИ</b></li> <li>- Два (2) пересекающихся круга использующие разные оси</li> <li><b>ИЛИ</b></li> <li>- Два (2) сцепляющихся круга, один (1) круг следует за другим</li> </ul>

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К СМЕЩЕНИЮ

- ТСВ - должно быть не менее четырех (4) фигуристов в каждом Круге во время смещения
- ТС1 и ТС2 - должно быть не менее шести (6) фигуристов в каждом Круге во время смещения
- ТС3 и ТС4 должно быть не менее восьми (8) фигуристов в каждом Круге во время смещения
- Во время смещения все Фигуристы должны использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/шаги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
- Фигуристы должны продолжать скользить во время смещения Круга
- Смещение должно быть постоянным и непрерывным
- Круг (Круги) должен вращаться во время смещения
- Смещение должно происходить только в одной (1) конфигурации Круга
- Смещение должно происходить только в одном (1) направлении вращения Круга

**Смещение считается законченным, если ¼ Команды и более совершили следующее:**

- Скольжение прекратилось
- Смещение круга остановилось/прервалось на две (2) секунды или более
- Вращение круга остановилось/прервалось на две (2) секунды или более
- Произошла смена конфигурации
- Произошла смена направления вращения

## ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Фигуристам запрещено останавливаться или становиться неподвижными  
Черты (черта) должны исполняться во время смещения

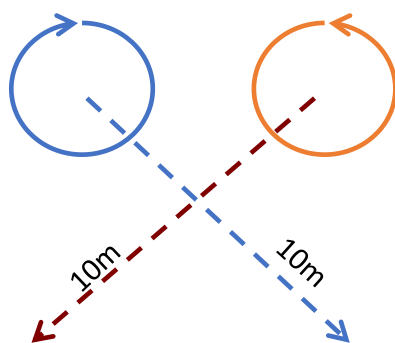
## ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

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

- Круги должны быть равными настолько, насколько это возможно
- Переплетение должно быть выполнено во время смещения
- Оба Круга должны выполнять видимое смещение до, во время и после переплетения
- Переплетение должно происходить одновременно у всех фигуристов

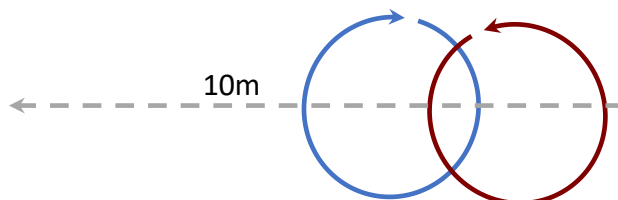
### 2. Два (2) пересекающихся круга использующие разные оси (ТС4)

- Два (2) Круга вращающихся в противоположных направлениях, должны смещаться до, во время и после того, как они пересекаются друг с другом
- Оба Круга должны начать смещение до пересечения и продолжать смещаться после пересечения/прохождения сквозь друг друга, используя две (2) разные диагональные оси до того момента, пока они не преодолеют требуемую дистанцию



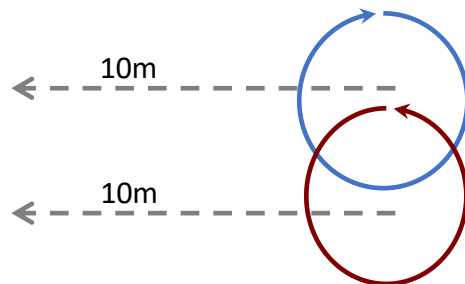
### 3. Два (2) сцепляющихся круга, (один (1) круг следует за другим вдоль длинного борта) (ТС4)

- Два (2) Круга вращающихся в противоположных направлениях должны перемещаться на требуемую дистанцию, выполняя сцепление
- Один (1) Круг должен следовать за другим вдоль той же длинной оси во время смещения и сцепления



### 4. Два (2) сцепляющихся Круга, выполняющих смещение параллельно (ТС3)

- Два (2) Круга вращающихся в противоположных направлениях должны перемещаться на требуемую дистанцию параллельно, выполняя сцепление
- Каждый Круг должен двигаться по своей оси (эти оси параллельны) во время смещения и сцепления



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

- Требуемая дистанция для смещения будет замеряться, ориентируясь на центральную точку Круга (Кругов) и на длину ледовой площадки (или сравнимую дистанцию, если смещение происходит по дуге)
- **Отсчет дистанции смещения** начинается, как только все Фигуристы находятся в конфигурации Круга и как только центральная точка круга (кругов) начнет смещаться
- Отсчет **дистанции** смещения закончится тогда, когда смещение закончится или когда конфигурация Круга нарушится

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

##### Креативный Элемент – Поддержка

##### Произвольная Программа Сеньоров - сезон 2019-2020:

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

1. Все Фигуристы должны участвовать для создания картины Креативного Элемента - Поддержки
2. Поднимаемый Фигурист (Фигуристы) должен быть удержан над льдом как минимум на три (3)
3. Поддержка (поддержки) должна скользить все время
4. Фигуристам запрещено останавливаться или становиться Неподвижными

##### Креативный Элемент – Пересечение

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

1. Все Фигуристы должны пересекаться либо в одно время, либо в разное время (например, коллапсирующее пересечение), или спортсмены могут пересекаться и одновременно и в разное время
2. Форма пересечения не ограничена Двумя (2) Линиями, Угловым Пересечением, Коллапсирующим Пересечением (квадрат, треугольник), Хлыстом, Комбинированным Пересечением
3. Количество Фигуристов в каждой линии (каждой части) Пересечения может быть разным
4. Фигуристам запрещено останавливаться или становиться Неподвижными

**Элемент ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА (Вращающаяся Поддержка, которая одновременно скользит и вращается)  
Только для Сеньоров – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)**

**Базовые Требования:**

1. Все Фигуристы должны участвовать в Элементе либо в качестве поднимаемого Фигуриста, либо в качестве поддерживающего Фигуриста, или исполняя элемент произвольного катания (fe)
2. Как минимум одна (1) Групповая Поддержка должна скользить и вращаться на 180°

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	<p>Групповые Поддержки должны соответствовать базовым требованиям и включать:</p> <p>Как минимум две (2) Групповые Поддержки, которые вращаются как минимум на 180° и включают <b>одну (1) Черту</b> из группы А, Группы В или Группы С</p> <p><b>ИЛИ</b></p> <p>Как минимум три (3) Групповые Поддержки, которые вращаются как минимум на 180° без Черт</p>	<p>Групповые Поддержки должны соответствовать базовым требованиям и включать:</p> <p>Как минимум Две (2) Групповые Поддержки, которые вращаются, как минимум, на 360° и включают любые <b>Две (2) Черты</b> из Группы А, Группы В или Группы С</p> <p><b>ИЛИ</b></p> <p>Как минимум Четыре (4) Групповые Поддержки, которые вращаются, как минимум на 360° без Черт</p>	<p>Групповые Поддержки должны соответствовать базовым требованиям и включать:</p> <p>Как минимум Три (3) Групповые Поддержки, которые вращаются, как минимум, на 360° и включают <b>Три (3) Черты</b>:</p> <p>Одна (1) черта из Группы А <b>И</b> на выбор из: Любая Одна (1) черта из Группы В плюс Одна (1) Черта из Группы С <b>ИЛИ</b> Обе черты из Группы В</p>	<p>Групповые Поддержки должны соответствовать базовым требованиям и включать:</p> <p>Четыре (4) Групповых Поддержки, которые вращаются, как минимум, на 360° И включают <b>Четыре (4) Черты</b>:</p> <p>Одна (1) Черта из Группы А <b>И</b> Обе Черты из Группы В <b>ПЛЮС</b> Одна (1) Черта из Группы С</p>

**ЧЕРТЫ**

**Группа А**

1. Гибкая Позиция
2. Балансирующая Позиция

**Группа В**

1. Сложный Подъем
2. Сложный Спуск

**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)
- Элементы произвольного катания (fe), должны быть исполнены одновременно с Групповыми Поддержками

**ПРИМЕЧАНИЕ:** при выполнении различных типов fe's может потребоваться различное для их исполнения.

- Оставшиеся Фигуристы должны постоянно скользить и им не разрешается останавливаться или становиться неподвижными

- Если Фигурист (Фигуристы) принимал участие в основной Групповой Поддержке, тогда этот Фигурист (эти Фигуристы) не обязан выполнять элемент произвольного катания (fe)

## ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Для GLB: Поднимаемый фигурист должен быть поднят надо льдом (на любую высоту)
- Для GL1, GL2, GL3 и GL4: Большая часть туловища поднимаемого Фигуриста должна быть над уровнем головы поддерживающих Фигуристов
  - Не требуется, чтобы руки/кисти поддерживающих Фигуристов были над их головами, если при этом большая часть туловища поднимаемого Фигуриста находится над головами поддерживающих Фигуристов
- Все Групповые Поддержки и оставшиеся Фигуристы (если таковые имеются) должны находиться в пределах тридцати метров (30 м) друг от друга
- Все Групповые Поддержки должны скользить и вращаться в одно и то же время

## ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Одна и та же Черта (если выполняется)

- должна быть выполнена ВСЕМИ Групповыми Поддержками для присвоения уровня
- должна быть выполнена одновременно

Черты должны быть выполнены во время вращения Групповой Поддержки

- ВСЕ черты должны быть выполнены в одном направлении вращения (За исключением **черт, исполненных во время** Зеркального Рисунка (см. требования к черте ниже))

Основная позиция Групповой Поддержки относится к позиции, удержанной поднимаемым Фигуристом на требуемое количество оборотов и другие Черты

## ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

### Группа А

#### 1. Балансирующая позиция

Команды могут использовать более одной (1) Балансирующей позиции, разрешена смена позиции. Балансирующая позиция будет засчитана, если тело Фигуриста (фигуристов) поддерживается следующим образом:

#### Позиция на боку

- Поддерживается только одна (1) сторона тела, например: одна (1) рука + одно (1) бедро + одна (1) нога (ближе к щиколотке)
- Свободная нога поднята на 90° относительно опорной ноги

#### Позиция сидя в поперечном шпагате

- Поддерживается только нижняя часть тела (бедр + ноги/ступни) (Например: поперечный шпагат сидя)

#### Позиция продольного шпагата

- **Фигуристы в каждой Групповой Поддержке (которые исполняются для уровня) должны использовать один и тот же хват**

- Поднимаемый Фигурист должен удерживаться только за кисть (кисти)/запястье (запястья) и только за лодыжки, **близко к ботинку**
- Центральный поддерживающий Фигурист должен удерживаться поднимаемого Фигуриста одной (1) или обеими руками/запястьями. Если поддержка осуществляется только при помощи одной (1) руки, тогда свободная рука поддерживающего Фигуриста не должна поддерживать любую другую часть тела поднимаемого Фигуриста
- Другие поддерживающие Фигуристы должны держать поднимаемого фигуриста одной (1) или обеими руками за лодыжки близко к ботинку поднимаемого Фигуриста. При поддержке одной (1) рукой свободная рука поддерживающего Фигуриста не должна поддерживать любую другую часть тела поднимаемого Фигуриста

- **Выполнение в одно и то же время балансирующей и гибкой поддержки не разрешено (если брать во внимание хват)**

### **Позиция, когда поддерживается только шея и ступни**

- 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 позиция должна быть удержана в течение вращения, как минимум, на 360°

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

## **2. Гибкая позиция**

Позиции могут включать, но не ограничены примером: продольный шпагат, поперечный шпагат, затяжка 135°, прогиб назад в форме полукруга, или в форме полного круга

### **Позиция продольного шпагата**

- **Фигуристы в каждой Групповой Поддержке (которые исполняются для уровня) должны использовать один и тот же хват**

- Поднимаемый Фигурист удерживается за кисть (кисти)/запястье (запястья)/руки и за лодыжки
- Если центральный Фигурист поддерживает только одну (1) руку, свободная рука этого поддерживающего Фигуриста может поддерживать любую другую часть поднятого Фигуриста
- Другие поддерживающие Фигуристы должны держать поднятого Фигуриста одной (1) или обеими руками
- Ноги поддерживаемого Фигуриста могут быть согнуты в коленях, однако необходимо удерживать позицию полного шпагата (180°)

- **Выполнение в одно и то же время балансирующей и гибкой поддержки не разрешено (если брать во внимание хват)**

### **Позиция с прогибом назад в форме полукруга, или в форме полного круга**

- Поднимаемый Фигурист удерживает одну (1) ногу назад, или в сторону, прогибаясь при этом в спине в форме полукруга, или в форме полного круга

**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 полукруга 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 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 Фигуриста 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
- Два (2) поддерживающих Фигуриста должны удерживать поднимаемого Фигуриста во время всего требуемого вращения

## Группа В

### 1. Сложный подъем

- Для **GL3** и **GL4**: Гибкая/Балансирующая поза должны быть приняты сразу после сложного входа
  - Подъем **только** двумя (2) Фигуристами не будет считаться сложным входом
- Примеры сложного подъема (варианты сложного подъема не ограничены примером):

#### а) Поддерживающие фигуристы находится в позиции fm

- Два (2) поддерживающих Фигуриста находятся в позиции fm во время подъема
- Допускается любая позиция fm (любой уровень)
- Позиция fm должна быть удержана поддерживающими Фигуристами до тех пор, пока поднимаемый Фигурист не окажется наверху

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

- Небольшая групповая пред-поддержка, парная поддержка или вольт должны быть исполнены непосредственно перед подъемом в поддержку, без касания льда

#### **Парная поддержка**

- Позиция в парной поддержке должна быть зафиксированной
- Поднимаемый фигурист может опираться на плечи поддерживающих Фигуристов до того, как примет основную позицию поддержки

#### **Групповая пред-поддержка поддержка**

- Позиция поднимаемого фигуриста должна отличаться от основной позиции Групповой Поддержки (см. Черту «Две (2) Различные позиции в группе С» для требований к смене позиции)
- Позиция в пред-поддержке должна быть зафиксированной
- Поднимаемый фигурист может быть опущен из зафиксированной пред-поддержки, а затем может быть поднят снова в основную позицию поддержки
- Поднимаемый фигурист не может опираться на плечи поддерживающих Фигуристов во время опускания из пред-поддержки и поднятия в основную позицию поддержки

#### **Вольт**

- Фигурист, который совершает вольт должен быть принять основную позицию сразу после вольта
- Поднимаемый фигурист может опираться на плечи поддерживающих Фигуристов до того, как примет основную позицию поддержки

### 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, параллельной льду (т.е. «скрутиться» вниз)
  - Поднимаемый Фигурист должен скатываться из «основной» позиции без прерываний
  - Поднимаемый Фигурист не может быть опущен до уровня плеч прежде чем начнет скатываться из основной позиции
- Парная поддержка не будет считаться сложным спуском



- Как только поднимаемый Фигурист коснется льда, поддержка будет считаться законченной

## Группа С

### 1. Смена позиции поднимаемого фигуриста

- Движение тела, которое требует физической силы или растяжки
- Смена позиции должна начинаться и выполняться одновременно всеми Групповыми Поддержками
  - Переход из одной (1) позиции в другую должен быть выполнен как единое целое
  - Смена позиции должна происходить во время **(как минимум) требуемого** вращения
  - Поддержка может вращаться более чем на  $180^\circ / 360^\circ$  для завершения смены позиции поднимаемого Фигуриста
- Новая позиция должна значительно отличаться от основной позиции
- Чтобы показать различие между основной позицией и второй позицией, поднимаемый Фигурист должен показать минимальный поворот:
  - $180^\circ$  по горизонтальной оси, где туловище поднимаемого фигуриста совершает поворот по оси, параллельной льду (считается только для GL1 и GL2)
  - $90^\circ$  если вращение по вертикали, где туловище поднимаемого фигуриста совершает поворот
  - $90^\circ$  если используются обе оси
- Чтобы показать заметную разницу в позиции поднимаемого фигуриста, необходимо продемонстрировать следующее:

#### Примеры:

- a)** Когда поднимаемый Фигурист находится в продольном шпагате, корпус должен повернуться на  $90^\circ$  относительно вертикальной оси, чтобы показать положение поперечного шпагата
- b)** Когда поднимаемый фигурист лежит, а затем садится вертикально (или наоборот), вместе с вращением корпуса на  $90^\circ$  (пример использования двух осей)
- Туловище поднимаемого Фигуриста должно быть удержано над головой поддерживающих Фигуристов до и после смены позиции. Во время перехода от одной позиции в другую корпус поднимаемого Фигуриста может опускаться ниже уровня головы поддерживающих фигуристов
- При смене одной (1) Гибкой позиции на другую Гибкую позицию: поднимаемый Фигурист может на непродолжительное время выйти из первой Гибкой позиции, но только при условии, что переход в следующую Гибкую позицию будет выполнен непрерывным действием
- Тот же самый принцип будет действовать при использовании двух (2) различных Балансирующих позиций, а также при исполнении **одновременно** Гибкой позиции и Балансирующей позицией (или наоборот)

#### Для GL3 и GL4;

- a.** Если смена позиции происходит НЕ в другую Гибкую или Балансирующую позицию, тогда нужно, чтобы Групповая Поддержка совершила сначала оборот на  $360^\circ$  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
- b.** Если смена позиции происходит в другую Гибкую или Балансирующую позицию, тогда поднимаемый Фигурист может сменить позицию во время основного поворота на  $360^\circ$

### 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 пройти мимо друг друга во время вращения
- Как минимум, часть вращения должна происходить во время того, как 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  $180^\circ$  в обоих направлениях
- Для GL2, GL3, GL4: необходимо повернуться как минимум на  $360^\circ$  в одном направлении + как минимум  $180^\circ$  в другом направлении, или наоборот
- Для GL2, GL3, GL4: Любые другие Черты (Черта) должны быть исполнены во время вращения на  $360^\circ$

## 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

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ IV	УРОВЕНЬ 1 I1	УРОВЕНЬ 2 I2	УРОВЕНЬ 3 I3	УРОВЕНЬ 4 I4
Пересечение, которое не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Пересечение должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать:  Любое Пересечение (включая пересечение в форме "L", и Комбинированное Пересечение) + одна (1) Черта	Пересечение должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать на выбор из:  Пересечение в форме Квадрат или Треугольник + одна (1) Черта <b>ИЛИ</b> Пересечение хлыстом (линия (линии), менее восьми (8) фигуристов) + одна (1) Черта	Пересечение должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать на выбор из:  Пересечение хлыстом (две линии, по восемь (8) человек в каждой) + одна (1) Черта <b>ИЛИ</b> Угловое пересечение (линия (линии), менее восьми (8) фигуристов) + одна (1) Черта	Пересечение должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать  Угловое пересечение (две линии, по восемь (8) человек в каждой) + одна (1) Черта

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

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТАМ

- Фигуристам запрещено останавливаться или становиться неподвижными
- Комбинированное пересечение:
  - В круге должно быть минимум четыре (4) Фигуриста
  - В колесе должно быть минимум три (3) Фигуриста в спице
  - В линии должно быть минимум четыре (4) Фигуриста

### ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

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

- Все Фигуристы должны находиться в положении «спина к спине», в хвате во время начала фазы приближения
  - Спина к спине – это когда плечи Фигуристов параллельны оси пересечения и не поворачиваются во время фазы приближения
  - **Фигуристы должны оставаться в хвате, если они используют только беговые шаги или соединительные шаги без вращения до того, как начнутся ротейшен в точке пересечения** ~~Хват требуется удерживать во время всей фазы приближения до начала поворотов рi~~ (если не выполняются другие повороты с заходом спиной, что разрешено)
    - Смена хвата разрешена
  - Ротейшен **360°** с захода спиной, выполненный во время фазы приближения **(не разрешено в пересечении Хлыстом)**, должны соответствовать требованиям:
    - должны начинаться с захода спиной, и должны быть выполнены непрерывно
    - доталкивания во время исполнения ротейшен на 360° **спиной** не разрешены
- ~~Фигуристы должны удерживать хват если они исполняют только беговые или соединительные шаги без вращения до начала ротейшен рi~~

- При использовании захода пивотом спиной, каждая Линия должна совершить пивот как минимум на  $90^\circ$  до того, как Фигуристы начнут пересекаться
- Считается, что в пересечении хлыстом используется заход пивотом спиной

### **Ошибки Черты, выполненные $\frac{1}{4}$ Команды или более:**

- Фигуристы не удерживали хват во время фазы приближения с того момента, когда фигура пересечения стала узнаваемой
- Фигуристы не выполнили пивот как минимум на  $90^\circ$  (для квадрата и треугольника)
- Фигуристы не удержали плечи параллельно оси пересечения
- Любые ротейшен на ход вперед или шаги на ход вперед без хвата, исполняемые во время того, как Фигуристы находятся спиной к оси пересечения
- Любые ротейшен на  $360^\circ$  с захода спиной, которые выполняются не продолжительно/с паузой
- Доталкивания во время исполнения ротейшен на  $360^\circ$  с захода спиной

### **Специальные требования к определенным типам пересечений**

#### **Коллапсирующее Пересечение**

- Использование беговых шагов не разрешено когда углы начинают пересекаться
- Квадрат/треугольник: Все углы коллапсирующего пересечения должны пересекаться в одно и то же время

#### **Комбинированное пересечение**

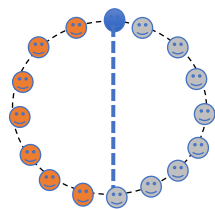
- Разрешено несколько Кругов, Колес или Линий
- Если используется Круг или Колесо: Круг/Колесо должны вращаться без остановки
- Если используется Блок или Линия: Блок/Линия должны продвигаться по ледовой площадке

#### **Пересечение двумя (2) линиями**

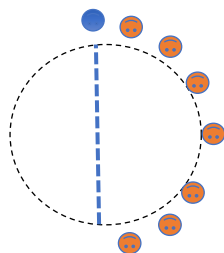
- Обе линии должны быть прямыми и параллельными друг другу во время фазы приближения к оси пересечения
- Все Фигуристы/Обе Линии должны пересекаться в одно и то же время

#### **Пересечение хлыстом**

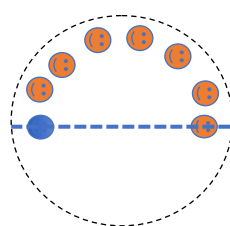
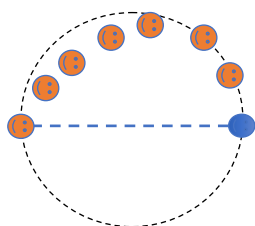
- Обе Линии должны достигнуть форму дуг (как минимум форму полукруга). Форма дуги должна сохраняться как минимум на протяжении поворота линий на  $90^\circ$  до тех пор, пока заводящие фигуристы не окажутся спиной друг к другу
- Форма полукруга (как минимум) будет засчитана тогда, когда дистанция между двумя (2) крайними Фигуристами (одной и той же линии) не больше диаметра Круга, составленного из шестнадцати (16) Фигуристов (учитывая используемый хват) (см. Рисунок ниже)



Техническая Бригада: Приемливо



Техническая Бригада: Не приемливо



- Из **положения формы** полукруга, как только Фигуристы окажутся спиной к спине:
  - Дуга должна продолжительно выпрямляться/ «раскатываться» до тех пор, когда начнутся ротейшен рi (смотрите Дополнительную Черту)
  - Обе линии должны быть выпрямляться/ «раскатываться» одновременно
- Цель состоит в том, чтобы обе Линии/все Фигуристы выпрямили линии и пересеклись в одно и то же время
- Во время фазы выхода от двух (2) до трех (3) Фигуристов в каждой линии на быстром крае должны двигаться со скоростью, большей чем у остальных фигуристов их линии. В результате должна образоваться V - образная форма. Расстояние между Фигуристами, находящимися на быстром крае, **будет может** увеличиваться
- **Ротейшен на 360° не разрешены во время фазы подготовки**

### **Угловое пересечение**

- Коридор между двумя (2) Линиями не должен быть больше трех (3) метров с момента, как ведущие Фигуристы обеих Линий начнут наслаиваться друг на друга
    - НЕ требуется, чтобы фигуристы скользили во время всей фазы приближения в пределах коридора в три (3) метра до момента наслоения
  - Обе Линии должны постепенно приближаться к оси пересечения с того момента, как ведущие Фигуристы обеих линий начнут наслаиваться друг на 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°)
  - Обе Линии/все Фигуристы должны пересекаться в одно и то же время

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

### **Базовые Требования:**

1. Для того, чтобы элемент был засчитан (получил фиксированную стоимость), все фигуристы должны участвовать в элементе и выбранные элементы должны взаимодействовать друг с другом
2. Как минимум два (2) различных Элемента Синхронного Катания должны выполняться примерно в одно и то же время и взаимодействовать друг с другом
3. Остановка не разрешена
4. Выбор базовых элементов: Блок, Круг, Пересечение, Линия, Элемент Движение, Парный Элемент, Элемент Синхронное Вращение и Колесо

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

### Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны находиться в конфигурации одна (1) или две (2) Линии
  - Если выполняется конфигурация (2) Линии они должны быть равными настолько, насколько это возможно (*за исключением креативности*)
2. Линия должна покрыть не менее тридцати метров (30m)
3. Линия должна совершить пивот как минимум на 45°

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ PLB	УРОВЕНЬ 1 PL1	УРОВЕНЬ 2 PL2	УРОВЕНЬ 2 PL3	УРОВЕНЬ 4 PL4
Линия с пивотом, которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Линия с пивотом должна соответствовать Базовым Требованиям И должна включать:  Пивот минимум 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 как минимум 2 метрам	Линия с пивотом, 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 как минимум 5 метрам <b>ИЛИ</b> Пивот как минимум на 180° - В конфигурации одна (1) Линия с поворотами/шагами и соединительными шагами - Фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную как минимум 5 метрам	Линия, совершающая пивот, должна соответствовать Базовым Требованиям И должна включать:  Пивот как минимум на 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 как минимум 10 метрам	Линия, совершающая пивот, должна соответствовать Базовым Требованиям И должна включать:  Пивот как минимум на 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 как минимум 10 метрам

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Линия (линии) должна постоянно продвигаться вдоль/по льду

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПИВОТУ

- Фигуристам не разрешается останавливаться или становиться неподвижными во время пивота

- Во время пивота Линия (линии) должна все время продвигаться вдоль ледовой площадки
- Пивот должен быть продолжительным и должен быть выполнен как единое движение
- Пивот должен исполняться только в одном (1) направлении вращения

**Пивот считается завершенным если**  $\frac{1}{4}$  Команды и более совершили следующее:

- Фигурист (фигуристы) остановились или стали неподвижны (на медленном крае)
- Пивот остановился на две (2) секунды или более
- Произошла смена направления вращения

## **ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ**

### **1. Пивот с поворотами/шагами и соединительными шагами**

Все Фигуристы должны использовать одинаковые типы поворотов/шагов в одно и то же время во время пивота

- Нет ограничений по количеству или типу соединительных шагов (т.е. беговых)
- Соединительные шаги могут быть разными
- Повороты/шаги одного и того же типа должны выполняться одновременно
- У поворотов могут быть разные ребра и/или направления скольжения

**Ошибки в Поворотах/Шагах** (Любая ошибка совершенная  $\frac{1}{4}$  команды и более):

- Вход или выход из поворота на двух (2) ногах
- Поворот/шаг выполнен на месте
- Поворот/шаг выполнен через прыжок
- Не было попытки исполнения поворота/шага (не по причине падения)
- Повороты/шаги, которые выполняются одновременно и не относятся к одному и тому же типу поворотов/шагов

### **2. Пивот на 90° или 180° или 270°**

- Отсчет пивота начинается с того момента, когда все Фигуристы находятся в Линии (линиях) и Линия (Линии) начинает пивот, и при этом все Фигуристы скользят по своей траектории
- При использовании конфигурации две (2) Линии, обе Линии должны совершать пивот одновременно
- Во время пивота необходимо выполнить требования по покрытию ледовой площадки для каждого из уровней

### **3. Смена центра пивота**

**Для всех уровней:**

- Фигуристы на медленном крае не должны останавливаться или становиться неподвижными
- Во время пивота Линия (Линии) должна все время продвигаться вдоль/по ледовой площадке
  - 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

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

### Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны совершить попытку исполнения хотя бы одного (1) fm

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ МЕВ	УРОВЕНЬ 1 МЕ1	УРОВЕНЬ 2 МЕ2	УРОВЕНЬ 3 МЕ3	УРОВЕНЬ 4 МЕ4
Элемент Движение, в котором fm не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 <b>или</b> 4 но соответствует Базовым Требованиям	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать одну (1) черту на выбор:  Минимум два (2) разных fm <b>ИЛИ</b> Минимум одно (1) из fm выполняется на одной (1) ноге	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать две (2) черты на выбор:  Минимум два (2) различных fm <b>ИЛИ</b> Минимум одно (1) из fm выполняется на одной (1) ноге <b>ИЛИ</b> Минимум ½ Команды выполняет смену положения	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать три (3) черты на выбор:  Минимум три (3) различных fm <b>ИЛИ</b> Минимум одно (1) fm выполняется на одной (1) ноге <b>ИЛИ</b> Минимум ½ Команды выполняет смену положения <b>ИЛИ</b> Минимум ½ Команды выполняет fm которые пересекаются/проходят через друг друга	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  Минимум три (3) различных fm <b>И</b> Минимум два (2) разных fm выполняются на одной (1) ноге <b>И</b> Минимум ½ Команды выполняет смену положения <b>И</b> Минимум ½ Команды выполняет fm которые пересекаются/проходят через друг друга

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА:** Движения Произвольного Катания (fm) (см. Группы Сложности для Дополнительных Черт – Приложение В)

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Все fm должны исполняться в пределах тридцати метров (30м) относительно друг друга
- Будет оцениваться первое fm, исполненное каждым Фигуристом
  - fm будет оцениваться, как только все Фигуристы примут позиции
- ~~- fm со сменой ребра/сменой направления вращения, которые начинаются в одно и то же время должны сменить ребро/направление вращения в одно и то же время~~

### Короткая программа. Требования к Элементу Движение

Все Фигуристы должны выполнить:

- Одно и то же fm
- На одном и том же ребре
- В одном и том же направлении скольжения
- Использование разных ног разрешено
- Команды могут выбрать один (1) из следующих вариантов:
  1. Все fm выполняются в одно и то же время - все fm начинаются и заканчиваются в одно и то же время
  2. Все fm начинаются в одно и то же время и могут заканчиваться в разное время (минимум четыре (4) Фигуриста должны закончить fm одновременно)

3. Все fm могут начинаться в разное время (минимум четыре (4) фигуриста должны начать fm одновременно) и должны заканчиваться в одно и тоже время

**Разрешено:** Двенадцать (12) Спиралей начинаются одновременно, а другие (4) Спирали начинаются вместе, но в другое время. Четыре (4) Спирали заканчиваются в одно и тоже время с двенадцатью (12) Спиральями

**Не разрешено;** Четырнадцать (14) Спиралей начинаются одновременно, а другие две (2) Спирали (*пара или два (2) отдельных Фигуриста*) начинают вместе друг с другом, но до или после остальной команды. Две (2) Спирали заканчиваются одновременно с четырнадцатью (14) Спиральями

### **Произвольная программа. Требования к Элементу Движение**

Все фигуристы должны выполнить:

- Разрешено выполнять до четырех (4) различных типов fm
- Один и тот же тип fm должен начинаться и заканчиваться одновременно
- Команды могут выбрать один (1) из следующих вариантов:
  1. Все fm выполняются одновременно – Все fm должны начаться и закончиться одновременно
  2. Все fm должны начинаться в одно и тоже время и могут заканчиваться в разное время
  3. Все fm могут начинаться в разное время и должны заканчиваться в одно и тоже время

### **ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ**

1. **Минимум два (2) или три (3) различных fm (только Произвольная программа)**
  - Должно быть как минимум два (2) или три (3) различных fm, в зависимости от уровня ME
  - Различные fm для этой Черты могут состоять из:
    - Различные типы fm перечислены в Группы Сложности Дополнительных Черт – Приложение В (каждый тип fm должны выполнять, как минимум четыре (4) Фигуриста)
    - Один и тот же тип fm выполняемый на разных ребрах (каждое fm должно выполняться как минимум четырьмя (4) Фигуристами)
    - Один и тот же тип fm выполняемый в разных направлениях скольжения (каждое fm должно выполняться как минимум четырьмя (4) Фигуристами)
  - fm должны начинаться и/или заканчиваться в одно и то же время
    - Одновременность начала или окончания fm будет засчитана в том случае, если Фигуристы начинают принимать позицию ИЛИ выходят из позиции fm примерно в одно и то же время

**ПРИМЕЧАНИЕ:** при выполнении различных типов fm, может потребоваться разное время для того, чтобы принять позиции или выйти из позиции

**Пример Разрешенных fm в Произвольной Программе:** когда используется три (3) различных типа fm (разрешено только в Произвольной Программе):

Элемент начинается со Спирали с одной (1) сменой ребра, исполняется на 32 счета (бита)

Во время первых 16 счетов (битов) из этих 32-ух выполняется Кораблик

Во время вторых 16 счетов (битов) из этих 32-ух выполняется Бильман

**Пример неразрешенных fm в Произвольной Программе:** когда используется четыре (4) различных типа fm (разрешено только в Произвольной Программе):

Во время первых 16 счетов (битов) выполняется Кораблик

Во время этих же первых 16 счетов (битов) выполняется Бильман

Во время вторых 16 счетов (битов) выполняется Затяжка 135° + Спираль ( с одной (1) сменой ребра)

2. **Как минимум половина (1/2) Команды выполняет Смену Положения (ME)**



- Смена положения должна быть выполнена как минимум  $\frac{1}{2}$  Команды, при этом позиция fm должна быть зафиксированной
- Как минимум четыре (4) последовательно стоящих Фигуриста в хвате должны быть в позиции fm, до, ~~во время~~ и после смены положения
- $\frac{1}{2}$  Команды должны быть выстроены следующим образом:
  - Минимум одна (1) Линия, состоящая из восьми (8) Фигуристов в хвате ИЛИ
  - Минимум две (2) Линии каждая из которых состоит из как минимум четырех (4) Фигуристов в хвате

Для ME4 – смена положения должна быть выполнена в позиции fm на одной (1) ноге

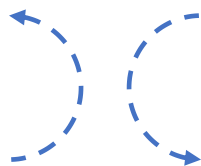
#### Для всех уровней:

- Смена положения должна исполняться в одно и то же время всеми Фигуристами/Линиями
  - Разрыв хвата и возобновление хвата должно происходить одновременно
- Требуется, чтобы каждый Фигурист скользил по собственной траектории/дуге до и после смены положения
- Каждый Фигурист должен пересечь траекторию «соседнего» Фигуриста, относительно которого, меняет положение
- ~~Позиция fm (для выбранного командой уровня)~~ Как минимум тот уровень fm, который был присвоен элементу, должен сохраняться в позиции fm до, во время и после смены положения

### 3. Минимум $\frac{1}{2}$ команды выполняют fm которые пересекаются/проходят через друг друга

- Любые fm могут пересекаться друг с другом или проходить мимо друг друга (за исключением запрещенных)
- Fm могут пересекаться/проходить через друг друга в одно и тоже или в разное время
- ~~Позиция fm (для выбранного командой уровня)~~ Как минимум тот уровень fm, который был присвоен элементу, должен сохраняться во время пересечения/прохождения через друг друга
- Фигуристы могут быть выстроены любым способом:
  - Индивидуально
  - Парами
  - Линиями из трех (3) и более Фигуристов
  - Разрешена комбинация перечисленных примеров

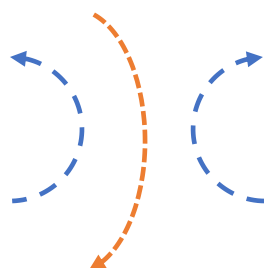
**Пример ниже:** не засчитывается, так как не одно из fm не пересекается/не проходит через другое fm



**Пример ниже:** засчитывается, так как одно fm (красная пунктирная линия) пересекается/проходит через другие fm (синие пунктирные линии)

Синий = Четыре (4) спирали

Красный = Один (1) кораблик



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

### Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны быть в закрытом Блоке
2. Блок должен начаться в конфигурации 4 линии по 4 Фигуриста в каждой
3. Блок должен покрыть как минимум тридцать метров (30м)

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, 3 или 4, 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)

### ЧЕРТЫ

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

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- **Элемент Без Хвата не может идти следом за Твизловым Элементом. Как минимум один (1) из Элементов из текущего списка Хорошо Сбалансированной Программы должен быть между Твизловым Элементом и Элементом Без Хвата**
- 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

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Остановка во время исполнения Черт не разрешена
- Черты должны исполняться отдельно
- Блок должен продвигаться вдоль/по льду да, после, и во время Черты (Черт)

### ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

#### 1. Пивот минимум на 90°

- Все фигуристы и линии должны участвовать в пивоте
- Блок должен постоянно продвигаться вдоль льда/по льду во время пивота
- Пивот должен быть выполнен одним (1) движением и непрерывно
- Пивот должен быть выполнен только в одной (1) конфигурации Блока
- Пивот должен быть выполнен только в одном (1) направлении вращения
- Все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/шаги/ребра/соединительные шаги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время во время пивота
- Началом пивота считается начало вращения Блока, когда Фигуристы начинают катиться по своей траектории, а завершением пивота – остановка вращения Блока

**Пивот считается завершенным** если ¼ Команды и более совершили следующее:

- Остановили/Прервали пивот на две (2) секунды или более

- Сменили конфигурацию
  - Сменили направление вращения
- 2. Фигуристы/Линии меняют свое положение относительно других Фигуристов/Линий**
- Все Фигуристы и/или Линии должны участвовать и все должны меняться местами с другими Фигуристами и/или Линиями
  - 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 должно быть разным в разных конфигурациях
  - Должно быть как минимум три (3) Линии
    - Конфигурация восемь (8) Линий по два (2) Фигуриста в каждой не разрешена
  - Вторая конфигурация должна быть закрытым Блоком
  - Конфигурация должна быть узнаваемой
- 4. Диагональная Ось**
- Требуется выполнить одну (1) Серии из как минимум двух (2) ~~последовательных~~ сложных поворотов без смены ребра между поворотами. Повороты должны быть исполнены правильно, по диагональной оси
  - Диагональная ось может быть исполнена в любой момент NHE
  - Смена ребра между поворотами не разрешена
  - Два (2) поворота могут быть одного или разного типа (Пример одного и того же типа поворота: Крюк вперед наружу на левой ноге и Крюк назад наружу на левой ноге)

## 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) как минимум на 180° (с правильной, или неправильной позицией)
3. Все Пары должны исполнять одну и ту же обводку (циркуль) в одно и то же время

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ PaB	УРОВЕНЬ 1 Pa1	УРОВЕНЬ 2 Pa2	УРОВЕНЬ 3 Pa3	УРОВЕНЬ 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:  <b>Парный Циркуль</b> Один (1) из Фигуристов совершает циркуль, а второй поддерживаемый 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:  <b>Парный Циркуль</b> Один (1) из Фигуристов совершает циркуль, а второй поддерживаемый Фигурист находится в затыжке 135°, как минимум, течении 1 оборота (360°)	Парный Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  <b>Парный Циркуль</b> Один (1) из Фигуристов совершает циркуль, а второй поддерживаемый Фигурист находится в тодесе, как минимум, течении 1 оборота (360°)	Парный Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  <b>Парный Циркуль</b> Один (1) из Фигуристов совершает циркуль, а второй поддерживаемый Фигурист находится в тодесе, как минимум, течении 2 оборотов (720°) плюс одна (1) добавочная черта

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Парный Элемент может быть исполнен в любой конфигурации, однако все пары должны оставаться в пределах тридцати метров (30м) относительно друг друга

### ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

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

- Отсчет градусов поворота в циркуле начинается тогда, когда начинается сам циркуль и ВСЕ поддерживаемые фигуристы приняли позицию и зафиксировали ее
- Циркуль может быть выполнен на одном (1) месте, или с продвижением

#### 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

#### 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
  - 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), Затыжка 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  $360^{\circ}/720^{\circ}$  в зависимости от уровня
- Голова и/или свободная рука поддерживаемого Фигуриста не должны касаться льда во время захода, необходимого вращения и/или выхода
- ЕСЛИ колено поддерживаемого Фигуриста касается льда во время выхода из тодеса и это НЕ считается падением, то это будет считаться ошибкой совершенной одной (1) Парой

### **3. Добавочные черты**

**Для Ра 4:** необходимо выполнить как минимум одну (1) добавочную черту

- Все пары должны выполнить добавочную черту одновременно

На выбор из:

1. Сложная Вариация при заходе в Тодес
2. Сложная Вариация при выходе из Тодеса
3. Поддерживаемый Фигурист удерживает свободную ногу, во время необходимого вращения
4. Фигурист в циркуле должен воткнуть зубец в лед, как минимум на  $180^{\circ}$
5. Оба Фигуриста держатся только за одну (1) руку во время захода и необходимого вращения

### **Требования к добавочным чертам**

#### **1. Сложная вариация при заходе в Тодес**

- Должна быть выполнена Фигуристом на той же ноге, на том же ребре, на которой исполняется Тодес, или как движение во время принятия положения или вставания на ребро в Тодес
- Например: если поддерживаемый Фигурист использует спираль или другую сложную вариацию захода в тодес, этот Фигурист должен скользить на той же ноге и на том же ребре, что и во время исполнения Тодеса

#### **2. Сложная вариация при выходе из Тодеса**

- Сложная вариация должна быть выполнена, когда поддерживаемый Фигурист принимает вертикальное положение и/или как только поддерживаемый фигурист становится вертикально

#### **3. Поддерживаемый фигурист удерживает свободную ногу, во время необходимого вращения**

- Все поддерживаемые Фигуристы должны удерживать свободную ногу прежде, чем принять положения тодеса
- Можно удерживать лезвие /ботинок или лодыжку
- Поддерживаемые Фигуристы могут отпустить свободную ногу, как только закончат необходимое вращение в позиции в тодесе

#### **4. Фигурист в циркуле должен воткнуть зубец в лед, как минимум на $180^{\circ}$**

- Отсчет градусов в Тодесе начнется, когда зубец Фигуриста будет воткнут в лед И поддерживаемый Фигурист примет положение тодеса
- Отсчет градусов в Тодесе закончится, как только зубец перестанет быть воткнутым в лед и/или поддерживаемый Фигурист начнет вставать

#### **5. Оба фигуриста держатся только за одну (1) руку во время захода и необходимого вращения**

- Оба Фигуриста должны держаться только за одну (1) руку до того, как позиция Тодеса будет принята, и такой хват должен быть удержан во время всего необходимого вращения в позиции Тодеса

## 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 должны выполнять одно и то же вращение

### Индивидуальное Вращение

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ SYSpB	УРОВЕНЬ 1 SYSp1	УРОВЕНЬ 2 SYSp2	УРОВЕНЬ 3 SYSp3	УРОВЕНЬ 4 SYSp4
Индивидуальное Вращение, которое не соответствует требованиям к уровню 1, 2, 3 или 4, 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 семь (7) оборотов	Индивидуальное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает:  Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге как минимум восемь (8) оборотов

### Парное Вращение

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ SYSpB	УРОВЕНЬ 1 SYSp1	УРОВЕНЬ 2 SYSp2	УРОВЕНЬ 3 SYSp3	УРОВЕНЬ 4 SYSp4
Парное Вращение, которое не соответствует требованиям к уровню 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Парное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает:  Оба Фигуриста должны быть 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/ <b>либелы</b> , 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/ <b>либелы</b> на одной (1) ноге, как минимум шесть (6) оборотов	Парное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает:  Фигуристы должны вращаться либо в позиции сидя, или в позиции любой спирали/ <b>либелы</b> на одной (1) ноге, как минимум семь (7) оборотов

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ: (ДЛЯ ВСЕХ ВИДОВ ВРАЩЕНИЯ)

- Все Фигуристы/Пары должны выполнять одинаковое вращение
- Вход и выход из вращения должен быть выполнен всеми Фигуристами в одно и то же время
- Началом вращения считается спиралеобразная дуга, которая вызывает вращательное движение
- Фигуристы могут заканчивать вращение скольжением, или остановкой на месте
- Отсчет количества оборотов начнется, как только все Фигуристы/Пары примут свою позицию
  - Либела: свободна нога, включая стопу 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 быть исполнены в пределах тридцати метров (30м) относительно друг друга
- Произвольная Программа: смена ноги разрешена и вращения, выполненные на обеих ногах, будут засчитаны

## 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 сделать попытку исполнения одних и тех же твиззлов

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, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  Минимум по одному (1) обороту в каждом из двух (2) Твиззлов	Твиззловый Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  Минимум по два (2) оборота в каждом из двух (2) Твиззлов <b>ПЛЮС</b> Одна (1) Черта	Твиззловый Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  Минимум три (3) оборота в одном (1) твиззле и два (2) оборота в другом твиззле <b>ПЛЮС</b> Две (2) Черты из разных Групп	Твиззловый Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:  Минимум по три (3) оборота в каждом из двух (2) Твиззлов <b>ПЛЮС</b> Три (3) Черты – по одной (1) Черте из каждой Группы

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- **Твиззловый Элемент не может идти следом за Элементом Без Хвата. Как минимум один (1) из Элементов из текущего списка Хорошо Сбалансированной Программы должен быть между Твиззловым Элементом и Элементом Без Хвата**
- Все Фигуристы должны исполнять один и тот же твиззл, включая вход, вращаясь одновременно в одном и том же направлении вращения
- Разрешено максимум три (3) постановки ноги между каждыми твиззлами
  - Если Фигуристы стоят на двух (2) ногах (не учитывая выход из Твиззла) – это будет считаться одной (1) постановкой ноги
- **Нет ограничений по количеству поворотов или движений, выполненных на одной (1) ноге для каждой из постановок ног, разрешенными между твиззлами**

### ЧЕРТЫ

#### Группа А – Верхняя часть тела/руки:

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

#### Группа В – Опорная нога и свободная нога:

1. Удержание/касание рукой (руками) лезвия, или ботинка свободной ноги
2. 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 К ЧЕРТАМ**

- Черта будет учитываться при присвоении уровня, если она выполнена всеми фигуристами одновременно
- Черты должны быть выполнены во время первых двух (2) твиззлов
- Выбранная Черта из Группы А и В будет учитываться при присвоении Уровня, если позиция будет принята в течении первого полуоборота (180°) Твиззла И удержана до того времени, когда требуемое количество оборотов для Уровня будет исполнено
- Твиззлы должны быть исполнены правильно

#### **Ошибки Твиззлов** (Любая ошибка, допущенная ¼ команды и более)

- Твиззл выполнен на двух (2) ногах (две ноги во время вращения, не включая въездную и выездную дугу)
- Работа колена во время всего Твиззла, или его части/тройки вместо Твиззла
- Часть твиззла исполнена на одном месте

#### **ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ**

##### **Группа А - Верхняя часть тела/руки:**

##### **2. Руки соединены спереди и полностью отведены от корпуса**

- Обе руки должны быть полностью прямыми
- Руки должны удерживаться спереди на любом уровне
- Кисти должны быть соединены

##### **Группа В**

##### **1. Удержание рукой (руками) лезвия, или ботинка свободной ноги**

- Разрешено держать одну (1) руку касаясь лезвия или ботинка, не захватывая его

##### **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 следовать непосредственно за прыжком
- Поворот или смена ребра не разрешены после приземления и до начала твиззла
- Во время танцевального прыжка должно быть видимое движение вверх/вниз
- Флипп, Риттбергер, Лутц, Толуп Сальхов, Ойлер не разрешены

##### **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. Все Фигуристы должны быть в конфигурации Колеса
2. Смещающееся Колесо должно совершить оборот как минимум в 360° в одном (1) направлении вращения
3. Должно сместиться как минимум на два метра (2 м)

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 должно включать:  Смещение на дистанцию более пяти (5) метров	Смещающееся Колесо должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать:  - Смещение с поворотами/шагами и соединительными шагами - Дистанция смещения более десяти (10) метров	Смещающееся Колесо должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать:  - Смещение с поворотами/шагами и соединительными шагами - Дистанция смещения более десяти (10) метров - <b>И одна (1) добавочная черта к смещению</b>	Смещающееся Колесо должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать:  - Смещение с поворотами/шагами и соединительными шагами - Дистанция смещения более десяти (10) <b>метров</b> - <b>И две (2) добавочные черты к смещению одной из которых обязательно должна быть Черта Фигуристы/Спицы</b> меняют свое положение относительно других Фигуристов/Спиц <b>обязательна</b>

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К СМЕЩЕНИЮ

- **Фигуристам запрещено останавливаться или становиться неподвижными**
- Для TWB, TW1 и TW2 - во время смещения каждая спица должна состоять как минимум из трех (3) Фигуристов
- TW3 и TW4 – во время смещения каждая спица должна состоять как минимум из четырех (4) Фигуристов
- TW3 и TW4 - конфигурация на выбор из: 4 спицы, 3 спицы, две параллельные линии или 2 спицы (не S-колесо)
- Все фигуристы должны одновременно использовать одинаковые соединительные шаги/повороты/шаги и двигаться в одном направлении вращения
- Смещение должно выполняться в одном (1) колесе ИЛИ в двух (2) колесах рядом
  - Если смещение выполняется в двух (2) Колесах, тогда оба Колеса должны смещаться одновременно
- Все фигуристы должны продолжать скользить, во время смещения Колеса
- Смещение должно быть продолжительным и непрерывным
- Все Спицы должны вращаться во время смещения
- Смещение должно быть выполнено в одной и той же конфигурации
- Смещение должно быть выполнено в одном и том же направлении вращения

**Смещение считается завешенным** если как минимум  $\frac{1}{4}$  команды и более совершили следующее:

- Остановили скольжение
- Остановили/Прервали смещение на две (2) секунды и более
- Остановили/Прервали вращение на две (2) секунды и более
- Сменили конфигурации
- Сменили направление вращения

## **ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ**

- Фигуристам запрещено останавливаться или становиться неподвижными
- Черты (черта) должны быть исполнены во время смещения

## **ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ**

### **1. Дистанция смещения (>5м, >10м)**

- Требуемая дистанция для смещения 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 все спицы и центр колеса (колес) начнут перемещаться
- 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
- Повороты/шаги и соединительные шаги должны быть исполнены во время смещения
- Необходимо сделать попытку исполнения как минимум двух (2) поворотов/шагов (для TW2, TW3, TW4)
- Повороты/шаги должны быть исполнены на одной (1) ноге
- Нет ограничений по использованию и типу соединительных шагов (т.е.: беговых)

### **3. Добавочные черты к смещению (для уровня 3 и 4)**

- Должны участвовать все Фигуристы и все спицы
- Добавочные черты к смещению должны быть исполнены друг за другом (две (2) черты не могут быть выполнены одновременно)
- Смещение должно происходить, до, во время и после исполнения добавочных черт
- Все Фигуристы должны быть в хвате до и после исполнения каждой добавочной черты

#### **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 твизл не будет считаться как два непрерывных ротейшен по 360°
- Каждый из ротейшен по 360° должен начинаться с хода назад
  - Не разрешено делать доталкивания (толчки) во время исполнения ротейшен **спиной** на 360°
- Два (2) ротейшен должны быть выполнены в одном направлении вращения
- Два (2) ротейшен должны быть исполнены один за другим
- Между поворотами не разрешается возобновление хвата

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

- Все Фигуристы и/или спицы должны поменяться местами с другими фигуристами и/или спицами

- Фигуристы могут разбиваться на пары или небольшие линии
- Смена положения/позиции может относиться или спице в целом, или/и к отдельным Фигуристам
- Фигуристы могут объезжать вокруг спиц/Фигуристов и могут закончить на своих прежних местах
- Форма Колеса может «исчезнуть» на короткий промежуток времени при исполнении этой Черты (т.е. допускается неправильное количество Фигуристов на короткий промежуток времени для креативности)

**с) Высвобождение хвата на три (3) секунды**

- Отсчет времени начинается с того момента, когда все Фигуристы высвобождают хват
- Во время высвобождения хвата каждый Фигурист должен выполнить поворот/ротейшен на  $360^\circ$ , ИЛИ использовать оба направления скольжения (вперед и спиной), т.е. скольжение только вперед или только спиной не разрешено
- Если команда выбирает исполнение поворотов/ротейшен на  $360^\circ$  во время расцепления хвата, то переход с заднего хода на передний НЕ будет считаться поворотом на  $180^\circ$

## ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ (Приложение В)

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

#### Базовые требования:

1. Все Фигуристы должны выполнить попытку исполнения fm

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ fmB	УРОВЕНЬ 1 fm1	УРОВЕНЬ 2 fm2	УРОВЕНЬ 3 fm3
Любое fm, которое не соответствует уровням 1, 2 или 3, но соответствует Базовым Требованиям	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Кораблик Внутрь (со сменой, или без смены ребра)</li> <li>- Спираль без поддержки свободной ноги</li> <li>- Вариация Спирали</li> <li>- Инна Бауэр Внутрь</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Спираль: Спираль с одной (1) сменой ребра (свободная нога должна быть полностью выпрямлена назад и не должна поддерживаться)</li> <li>- Спираль только со сменой позиции свободной ноги (свободная нога должна быть полностью выпрямлена и не должна поддерживаться при смене в положение вперед, в бок, или назад)</li> <li>- Вариация Спирали со сменой ребра</li> <li>- Затяжка 135° (свободная нога полностью выпрямлена вперед, в бок или назад, может поддерживаться рукой, или не поддерживаться)</li> <li>- Кораблик Наружу</li> <li>- Инна Бауэр Наружу</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Спираль: Спираль 135° без поддержки свободной ноги, с одной (1) сменой ребра (свободная нога должна быть полностью выпрямлена назад и не должна поддерживаться)</li> <li>- Бильманн</li> <li>- Затяжка 170° (свободная нога полностью выпрямлена вперед, в бок или назад, может поддерживаться рукой, или не поддерживаться)</li> <li>- Затяжка 135° с одной (1) сменой ребра</li> <li>- Кораблик Наружу в обоих направлениях</li> <li>- Инна Бауэр Наружу в обоих направлениях</li> <li>- Комбинация Инна Бауэр Наружу в одном направлении + Кораблик Наружу в противоположном направлении</li> </ul>

#### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ

- Все fm перечисленные в таблице считаются **различными типами fm**
- Перечисленные fm будут считаться **различными fm**, когда это fm исполняется на разных ребрах и/или в разных направлениях скольжения. Пример **различных fm**:
  - Спираль вперед внутрь и спираль вперед наружу считаются **одним типом fm** но **разными fm**
  - Спираль назад и спираль вперед считаются **одним типом fm** но **разными fm**
- Любое fm должно быть удержано, как минимум, на три (3) секунды в правильной позиции и на правильном ребре, на дуге

#### **Fm с одной (1) или несколькими сменой ребра и/или позиции (позиций):**

- Каждая правильная позиция должна быть удержана на две (2) секунды и на правильном ребре/дуге
- ~~Смена ребра/смена позиции должна произойти у всех Фигуристов одновременно, если иного не указано в требованиях к Элементу Движение или к Дополнительной Черте fm~~
- **Когда несколько линий/пар выполняют один и тот же тип fm, линии/пары должны сменить ребро в одно и то же время**

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Разрешено выполнять fm в виде следования за лидером. Если это fm выполняют несколько линий/пар, тогда первые Фигуристы в каждой из линии/пары должны поменять ребро в одно и то же время

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

### **против часовой стрелки:**

- Каждая правильная позиция должна быть удержана на две (2) секунды и на правильном ребре/дуге
- Когда несколько линий/пар выполняют один и тот же тип fm, линии/пары должны сменить направление вращения в одно и то же время

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Разрешено выполнять fm в виде следования за лидером. Если это fm выполняют несколько линий/пар, тогда первые Фигуристы в каждой из линий/пары должны поменять направление вращения в одно и то же время

- При смене направления движения с «по часовой стрелке» на «против часовой стрелки» (или наоборот)
  - Дополнительные шаги, повороты (поворот) 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 вращения (по часовой стрелке и против часовой стрелки)
    - Инна Бауэр наружу в обоих направлениях вращения (по часовой стрелке и против часовой стрелки)
    - Кораблик наружу + Инна Бауэр наружу: Одно (1) из fm, выполняется сначала в одном направлении вращения, а затем другое fm выполняется в противоположном направлении вращения. Может начаться или с Инна Бауэра, или с Кораблика (Минимум по две (2) секунды в каждой позиции)

~~— Требования к спирали, выполняемой в оба направления вращения (по часовой стрелке и против часовой стрелки):~~

~~— Минимум две (2) секунды в каждой позиции и на каждом ребре на дуге~~

~~— Смена направления вращения должна произойти у всех Фигуристов одновременно, если иного не указано в требованиях к Элементу Движение или к Дополнительной Черте fm~~

**Ошибки fm:** (любой тип ошибки, допущенный ¼ команды и более)

- fm в котором правильная позиция не удержана как минимум на три (3) секунды (см. Специальные и Технические Правила по Синхронному катанию для требований к правильной позиции fm)
- fm исполняется не на чистом ребре/не по дуге как минимум в течении трех (3) секунд
  - Если команда выбирает fm со сменой позиции, сменой ребра, или направления вращения, тогда правильная позиция fm должна быть удержана как минимум на две (2) секунды на каждом ребре/душе и/или направление вращения

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

- 135° будут считаться как угол между опорной ногой и свободной ногой
- Туловище Фигуриста должно удерживаться не ниже положения, параллельно льду
- Правильное положение должно удерживаться на правильном ребре/дуге до, во время, и после смены ребра

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

### Базовые требования:

1. Все фигуристы должны совершить попытку исполнения ротейшен pi

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ piB	УРОВЕНЬ 1 pi1	УРОВЕНЬ 2 pi2	УРОВЕНЬ 3 pi3
Любая точка пересечения (pi), которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2 или 3, но соответствует Базовым Требованиям	Продолженный ротейшен на 360° или больше с заходом вперед  <i>Примечание: смотрите ниже требования к точке пересечения (pi) для отдельных типов пересечения</i>	Продолжительный ротейшен на 360° или больше с заходом назад  <i>Примечание: Смотрите ниже требования к точке пересечения (pi) для отдельных типов пересечения</i>	Продолжительный ротейшен на 720° или больше с заходом спиной  <i>Примечание: Смотрите ниже требования к точке пересечения (pi) для отдельных типов пересечения</i>

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ

- Ротейшен в точке пересечения (pi) должны начаться до того, как Фигурсты начнут пересекаться и продолжаться во время пересечения
- Ротейшен в точке пересечения (pi) не должны заканчиваться до того, как Фигуристы начнут пересекаться
- Фигуристы, находящиеся в одной и той же Линии, должны выполняться одинаковые ротейшен в точке пересечения (pi)
  - Все с хода вперед, или с хода назад
  - В одном и том же направлении вращения
- ПРИМЕЧАНИЕ:** для pi1: исполнение различных ротейшен в точке пересечения (pi). Разрешается, чтобы ½ Команды исполняла pi ротейшен с хода вперед, а другие ½ Команды исполняла pi ротейшен с ходи назад
- Для pi2 и pi3: ротейшен pi должны начаться и закончиться на ход назад
  - Как только все Фигуристы пересеклись, разрешается завершить ротейшен pi (для уровня pi2 и pi3) на ход вперед
  - **Исключение:** pi3, исполняемое в пересечении Хлыстом должно начаться и закончиться на ход назад
- Ротейшен в точке пересечения (pi) должно вращаться быстро, быть продолженным и не прерываться
  - Доталкивание (толчки) не разрешено во время исполнения продолженного ротейшен в точке пересечения (pi) **вперед или спиной** на 360° и/или **спиной на** 720°
- Ротейшен в точке пересечения (pi) на 360° и/или 720° могут:
  - состоять из поворотов и/или вращающихся соединительных шагов
  - быть выполнены на одной (1) или на двух (2) ногах
- Ротейшен в точке пересечения (pi) не могут быть исполнены на месте (без продвижения)

### Ошибки pi (любая ошибка, допущенная ¼ команды и более):

- Ротейшен в точке пересечения (pi), которые не начинаются до того, как Фигурсты начнут пересекаться
- Ротейшен в точке пересечения (pi), которые не продолжают вращаться во время того, как Фигуристы проходят через ось пересечения
- Фигуристы в одной и то же Линии совершают ротейшен в разных направлениях вращения
- Ротейшен в точке пересечения (pi), которые начинаются с хода назад и имеют доталкивания (толчки) при скольжении вперед



- Ротейшен **вперед или спиной** на  $360^\circ$  или **спиной на**  $720^\circ$ , которые не исполнены как продолженное движение
  - Пауза в ротейшен для того, чтобы помочь фигуристам пересечься легче
  - Пауза в ротейшен по причине столкновения/запинки
  - Явные толчки во время исполнения ротейшен в точке пересечения (p1) **спиной на**  $360^\circ$  и/или **спиной на**  $720^\circ$
- Часть ротейшен в точке пересечения (p1) выполнена на месте

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

- **Уровень 1 и 2:** Необходимо выполнить как минимум два (2) ротейшен одного и того же уровня
- **Уровень 3:** Необходимо выполнить как минимум один (1) ротейшен **спиной на**  $720^\circ$  плюс два (2) ротейшен **спиной**, каждый по  $360^\circ$  или больше
- Каждый из требуемых ротейшен должен быть исполнен отдельно. Двойной твиззл **спиной** не будет считаться двумя (2) ротейшен **спиной** по  $360^\circ$
- 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
- Необходимые для определенного уровня ротейшен должны быть завершены внутри Пересечения
  - **Уровень 1 и 2:** Два (2) ротейшен должны быть завершены во время пересечения
  - **Уровень 3:** Ротейшен **спиной на**  $720^\circ$  должен начаться до того, как Линии начнут пересекаться, и должен закончиться внутри пересечения. Два (2) следующих ротейшен **спиной на**  $360^\circ$  должны начаться внутри Пересечения, однако, последний (третий (3)) ротейшен может быть завершён после выхода фигуристов из Пересечения
- Между ротейшен может быть небольшая пауза для смены ноги/ребра 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
- ~~Другие ротейшен не разрешены во время фазы приближения~~
- **Для p13:** Разрешен только один (1) ротейшен **спиной на**  $720^\circ$ , выполненные без пауз
  - Максимум **первые**  $360^\circ$  из этих  $720^\circ$  разрешено выполнить до того, как Фигуристы пересекутся

**Исключение:** Два (2) Фигуриста на быстрых краях каждой из линий могут совершить ротейшен более чем на  $360^\circ$  до того, как они пересекутся. Фигуристы должны продолжать вращаться во время пересечения

### **Угловое Пересечение**

- Ротейшен должны начаться до того, как Линии начнут перекрывать друг друга, или самое позднее - в момент перекрывания
- Как только Линии начнут перекрывать друг друга, Фигуристы должны вращаться без пауз, продвигаясь к оси пересечения



## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ДОРОЖКА ШАГОВ – Применяется к Элементу Без Хвата

### Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны сделать попытку исполнения как минимум двух (2) поворотов/шагов

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ sB	УРОВЕНЬ 1 s1	УРОВЕНЬ 2 s2	УРОВЕНЬ 3 s3	УРОВЕНЬ 4 s4
A Step Sequence that does not meet the level 1, 2, 3 or 4 requirements but meets the Basic Requirements Дорожка шагов, которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	<b>Четыре (4) поворота/шага (из них два (2) поворота/шага должны быть разного типа) и соединительные шаги</b>	<b>Шесть (6) поворотов/шагов (из них три (3) поворота должны быть разного типа) И на выбор из:</b>  Одна (1) серия/комбинация, состоящая из: - Трех (3) сложных поворотов различного типа, выполненных последовательно на одной (1) ноге  <b>ИЛИ</b>  Две (2) различные серии/комбинации (одна на правой ноге, одна на левой ноге), каждая из серий состоит из: - Двух (2) сложных поворотов различного типа, выполненных на одной (1) ноге	<b>Восемь (8) поворотов/шагов (из них четыре (4) поворота должны быть разного типа) И</b>  Две (2) различные серии/комбинации, состоящие из: - Одна (1) серия/комбинация, состоящая из трех (3) сложных поворотов различного типа, выполненных последовательно на одной (1) ноге  <b>ПЛЮС</b>  Одна (1) серия/комбинация, состоящая из двух (2) сложных поворотов различного типа, выполненных на другой ноге	<b>Восемь (8) поворотов (из них шесть (6) поворотов должны быть разного типа) И</b>  Две (2) различные серии/комбинации (одна на правой ноге, одна на левой ноге). Каждая серия должна состоять из трех (3) сложных поворотов различного типа, выполненных последовательно на одной (1) ноге

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Все шаги и повороты должны быть исполнены на одних и тех же четких и распознаваемых ребрах и дугах

### Ошибки поворотов (Любая ошибка, допущенная ¼ Команды и более):

- Входная или выходная дуга на двух (2) ногах
- Поворот/шаг выполнен на месте (не включая петлю)
  - Часть твиззла выполнена на месте
- Поворот/шаг выполнен через прыжок
- Нет входной и/или выходной дуги (по прямой)
- Поворот/шаг с неправильной входной или выходной дугой
- Поворот, выполненные юзом (когда лезвие двигается вдоль льда)
- Не было попытки исполнения поворота/шага (не из-за падения)
- **Одновременно выполняются разные повороты/шаги**
- Зеркальный рисунок во время Дорожки Шагов разрешен, однако повороты/шаги, выполненные во время зеркального рисунка, не будут учитываться при определении уровня Дорожки Шагов

**Пример 1 (правильный пример, демонстрирующий повороты с разным направлением скольжения):**

- 1ая серия – крюк назад наружу, скобка вперед наружу, твиззл назад внутрь
- 2ая серия – крюк вперед наружу, скобка назад наружу, твиззл вперед внутрь

**Пример 2 (правильный пример, демонстрирующий повороты с разным дугами въезда):**

- 1ая серия – крюк назад наружу, скобка вперед наружу, твиззл назад внутрь
- 2ая серия – крюк назад внутрь, скобка вперед внутрь, твиззл назад наружу

## **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 въездной 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 въездной дугой на второй (2) поворот
- **Петля разрешена в серии Сложных Различных Типов Сложных Поворотов**
  - Петля будет засчитана, если будет выполнена правильно
- 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, твиззл назад внутрь
- 2ая серия – крюк вперед наружу, скобка назад наружу, твиззл вперед внутрь

**Пример 2 (правильный пример, демонстрирующий повороты с разным дугами въезда):**

- 1ая серия – крюк назад наружу, скобка вперед наружу, твиззл назад внутрь
- 2ая серия – крюк назад внутрь, скобка вперед внутрь, твиззл 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