

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ  
ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ФИГУРНОМУ КАТАНИЮ  
НА КОНЬКАХ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ ЛЮБИТЕЛЕЙ**

**ТАНЦЫ НА ЛЬДУ СОЛО**

**Требования для определения Уровней Сложности для  
Предписанных Элементов, включая ключевые моменты для  
Пасодобля и информация по Паттерн Танцу и  
Элементу Паттерн Танец  
сезон 2024-2025**

# 1. БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ПРИМЕНИМЫЕ ДЛЯ ВСЕХ ПРЕДПИСАННЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

1. Техническая Бригада должна определять только то, что было исполнено, независимо от того, что было указано в Перечне элементов, включённых в программу.
2. Уровни должны определяться в соответствии с выполненными Базовыми и Дополнительными Принципами Определения и Характеристиками для Уровня. Они не должны быть основанием для определения Предписанного Элемента «Без Уровня» (No Level), если требования для Базового Уровня были выполнены.
3. Для того чтобы Предписанному Элементу был дан какой-либо Уровень, должны быть выполнены все требования для Базового Уровня.
4. Если Падение или прерывание произошло при попытке исполнения любого Предписанного Элемента, то в этом случае применяются Дополнительные Принципы Определения для каждого Предписанного Элемента.
5. Если потеря контроля с дополнительной опорой (касание льда свободной ногой и/или рукой) произошла у фигуриста, после того как Предписанный Элемент был начат и, затем, Элемент был продолжен без прерывания, то его Уровень должен быть понижен на 1 Уровень за каждую ошибку – применяются Дополнительные Принципы Определения для таких Элементов: Танцевальное Вращение, Серия Твизлов, Дорожка Поворотов на Одной Ноге, Танцевальная спираль. Эти Базовые Принципы не применяются для Паттерн Танцев, Дорожки Шагов (за исключением Дорожки Поворотов на Одной Ноге) – применяются Дополнительные Принципы Определения для этих Элементов.
6. Если программа завершается, когда пара начинает исполнять элемент в пределах предписанной длительности программы (включая разрешенные дополнительные 10 сек.), то этот элемент и его Уровень будет определяться до того момента, пока Элемент будет полностью завершен. А Элемент, начатый после завершения предписанного времени программы (включая разрешенные дополнительные 10 сек.) не должен определяться.
7. Если Танцевальное Вращение или Танцевальная спираль были исполнены в Дорожке Шагов, когда это не разрешено (включая Хореографическую Характерную Дорожку Шагов), Дорожка шагов будет идентифицирована с соответствующим уровнем, к ней будет добавлен Экстра элемент и применено снижение -1.0 для уровня Мастер-элит, Мастер, Золото. -0.5 для уровня Серебро, Бронза, Пре-бронза (т.е. MiSt4+ExEl, ChSt1+ExEl).
8. Техническая Бригада должна сама решать засчитывать ли какую-либо дополнительную деталь, выполненную в качестве требуемых характеристик для Уровня, если только эта деталь не названа конкретно в данном Коммюнике или в Руководстве для Технической Бригады, как неприемлемая для определения Уровня.
9. Если где-либо в программе есть запрещенный элемент(ы)/движение(я)/поза(ы), он идентифицируется и получает соответствующие снижения. Если во время исполнения любого предписанного Элемента присутствует запрещенные элемент(ы)/движение(я)/поза(ы), Элемент получит уровень в соответствии с выполненными требованиями или будет проигнорирован, если минимальное требование для базового уровня не выполнено. Тот же принцип и снижение будут применяться к Хореографическим элементам (подтвержден или проигнорирован + снижение).
10. Ошибка, не являющаяся прерыванием, должна привести к понижению на 1 Уровень за каждый случай.
11. Чтобы Деталь Входа, Деталь в Середине или Деталь Выхода учитывалась для уровня элемента, движение должно выполняться непрерывно без пауз/колебаний непосредственно перед элементом, во время и/или после Элемента. Деталь и Элемент должны быть одним целым.
12. Комплекс определяется как состоящий из множества различных и связанных между собой частей.
13. Потеря контроля с дополнительной опорой включает в себя спотыкание/касание свободной ногой и/или рукой.
14. Касание с очевидным переносом веса с опорной ноги на другую ногу будет считаться прерыванием.

## 2. ПАТТЕРН ТАНЦЫ

### 2.1. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ, РАЗЪЯСНЕНИЯ К ОПРЕДЕЛЕНИЯМ И ПРИМЕЧАНИЯ

**Ключевые Места и детали для Ключевых Мест:** Ключевое Место считается исполненным правильно, когда все детали, указанные для данного Ключевого Места, были выполнены и все Рёбра/Шаги удерживались требуемое количество счётов. Ключевые Места и Детали для Ключевых Мест являются техническими требованиями, которые действуют в течение одного сезона и публикуются в соответствующем Коммюнике ИСУ. Смена ребра в течение последней 1/2 счёта шага разрешена для подготовки к толчку/переходу на следующий шаг (если не предписано иначе).

Базовый уровень	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
50% Паттерн танца исполнено правильно.	75% Паттерн танца исполнено правильно	75% Паттерн танца исполнено правильно  <b>И</b>  <b>1 Ключевое Место</b> исполнено правильно	90% Паттерн танца исполнено правильно  <b>И</b>  <b>2 Ключевых Места</b> исполнено правильно	100% Паттерн танца исполнено правильно  <b>И</b>  <b>3 Ключевых Места</b> исполнено правильно

### 2.2. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНЦИПЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

1. Если фигурист стартует не с той стороны катка, главный судья (рефери) должен немедленно дать свисток и потребовать его продолжить выступление с правильной стороны. Технический контролер может предупредить рефери по наушникам, если рефери этого не заметит. Если свисток не подан, Техническая бригада объявляет каждую серию без каких-либо штрафов для фигуриста.
2. Процесс, используемый Технической Бригадой для определения Ключевых Мест и правильности их исполнения тот же, что и процесс для определения Предписанных Элементов и их Уровней Сложности (т.е. решением большинства). Правильное или неправильное исполнение Ключевых Мест отражается в распечатках судейских оценок для каждого участника (пары) следующим образом:
  - «Да» (“Yes”) – означает «все детали для Ключевых Мест выполнены и все Ребра/Шаги удерживались в течение требуемого количества счётов», или
  - «Т» (“Timing”) – означает «все детали для Ключевых Мест выполнены, но одно или несколько Ребер/Шагов не удерживались требуемое количество счётов», или
  - «Нет» (“No”) – означает «одна или несколько деталей для Ключевых Мест не были выполнены, независимо от того удерживались ли Ребра/Шаги правильное количество счётов» или Ключевое Место не было определено в следствии падения или прерывания, или
  - «Х» - означает не было попытки исполнить Ключевое Место
3. Оценка процентного соотношения шагов в Паттерн Танце основывается на общем количестве исполненных шагов.
4. Если Падение или прерывание произошло в начале или во время исполнения Паттерн Танца как Элемента и танец был сразу продолжен, то этот элемент будет определён и ему будет дан

Уровень в соответствии с требованиями, выполненными до и после падения или прерывания, или игнорируется, если требования для Базового Уровня не были выполнены.

5. Если исполнение Паттерн Танца как Элемента было прервано в течение одного (1) такта музыки или меньше (4 или 6 ударов в зависимости от PDE), то Ключевые Места определяются, как были исполнены и Уровень понижается на 1 уровень. Это указывается в распечатках судейских оценок как: “<” – чтобы отметить прерывание в течение одного (1) такта музыки или меньше. Пример: Yes, Yes, Yes, Yes – Уровень 4 понижается до Уровня 3.
6. Если исполнение Паттерн Танца как Элемента было прервано более одного (1) такта музыки (4 или 6 ударов в зависимости от PDE), но 75% шагов было исполнены обоими партнерами, Ключевые Места будут названы, как было определено и Уровень будет понижен на 2 уровня. Это указывается в распечатках судейских оценок как: “<<”, чтобы отметить прерывание более одного (1) такта музыки. Пример: Yes, Yes, Yes, Yes – Уровень 4 понижается до Уровня 2.
7. В Паттерн Танце как Элемента прерывание могут быть, но не ограничиваться Падениями, пропуском шагов, касаниями льда и т.п.

Категория	Танец		Продолжительность серии в секундах	Предписанные серии или секции	Количество шагов в серии или секции	Количество пропущенных шагов				
						10 %	25 %	50 %	75 %	90 %
Пре-бронза	Танго Фiesta	106-110 уд/мин	17,8-18,1	2 серии	16	2	4	8	12	14
	Ритм Блюз	86-90 уд/мин	21,3-22,3	2 серии	16	2	4	8	12	14
Бронза	Американский Вальс	195-201 уд/мин	28,8-29,4	2 серии	16	2	4	8	12	14
	Килиан	114-118 уд/мин	8,1-8,5	4 серии	14	1	4	7	11	13
Серебро	Вестминстерский Вальс	159-165 уд/мин	28,4-29,5	2 серии	22	2	6	11	16	22
	Танго	106-110 уд/мин	28,4-29,4	2 серии	22	2	6	11	16	20
Золото	Пасодобль	110-114 уд/мин	16.8-17.5	2 серии	28	3	7	14	21	25

### 3. ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ВРАЩЕНИЯ (СОЛО)

#### 3.1. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНЦИПЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

1. Танцевальное Вращение, исполненное первым, должно определяться, как Предписанное Танцевальное Вращение и ему будет дан Уровень или игнорируется, если требования для Базового Уровня не были выполнены. Однако, если в качестве Хореографического Элемента требуется как вариант Хореографическое Вращательное Движение, то этот элемент будет определен как Хореографическое Танцевальное Движение в любой части программы, где он был исполнен первым. Любое последующее Танцевальное Вращение и/или Хореографическое Вращательное Движение, исполненное после Предписанного Танцевального Вращения и/или Хореографического Вращательного Движения, определяться не будут.
2. Смена направления вращения или повороты на одной ноге на месте перед возобновлением вращения не должно рассматриваться как «прерывание».
3. Детали и обороты будут засчитываться только с момента, когда спортсмен находится на одной ноге.
4. Если при попытке исполнить Танцевальное Вращение произошло Падение или Прерывание до того, как были выполнены требования для Базового Уровня и, затем, Танцевальное Вращение было возобновлено, то Танцевальное Вращение будет определено и ему будет дан Уровень в соответствии с тем, что было исполнено после его возобновления.

5. Если Падение или Прерывание произошло во время исполнения Танцевального Вращения, то этому Танцевальному Вращению будет дан Уровень в соответствии требованиями, выполненными до Падения или Прерывания, или проигнорировано если требования для Базового
6. Танцевальное вращение должно выполняться на месте, без значительного перемещения по льду, иначе оно будет рассматриваться как Твизл и часть хореографии.
7. Прыжок во вращение или вход прыжком является запрещенным элементом. Танцевальное вращение с таким входом будет иметь Базовый Уровень и к нему будет применена сбавка за Запрещенный Элемент.
8. Если касание льда/потеря контроля с использованием дополнительной опоры свободной ногой и/или руками, уровень будет снижен на один за каждое касание.
9. Толчок без смены ноги во время исполнения Вращения будет рассматриваться как касание льда.
10. Сложное положение засчитывается только в том случае, если оно удержано минимум три (3) оборота.
11. Прыжок во время вращения запрещен.

### 3.2. ТИПЫ БАЗОВЫХ ПОЗИЦИЙ В ТАНЦЕВАЛЬНЫХ ВРАЩЕНИЯХ:

- **Позиция Стоя:** выполняется на одной ноге с выпрямленной или слегка согнутой опорной ногой и верхней частью корпуса, выпрямленной вверх (приблизительно вертикально или согнутой (в виде арки) назад или согнутой вбок. Если угол между бедром и голенью опорной ноги составляет менее 120 градусов, такое положение считается положением сидя.
- **Позиция Сидя:** выполняется на одной ноге в глубоком приседе с согнутой опорной ногой и свободной ногой, направленной вперёд, в сторону или назад. Если угол между бедром и голенью опорной ноги составляет более 120 градусов, такое положение считается положением стоя или положением Либелы, в зависимости от других критериев, характеризующих эти позиции.
- **Позиция Либелы:** выполняется на одной ноге с выпрямленной или слегка согнутой опорной ногой, корпусом, согнутым вперёд и свободной ногой, вытянутой или согнутой вверх при условии, что свободная нога находится выше уровня бедра. Если линия талии не горизонтальна и/или корпус тела находится более чем на 45 градусов выше горизонтальной линии, то положение считается вертикальным. Если угол между бедром и голенью опорной ноги составляет менее 120 градусов, такое положение считается положением сидя.

### 3.3. СЛОЖНЫЕ ВАРИАЦИИ

#### А. Сложные Вариации для Базовых Позиций (примеры):

##### А.1. Для Позиции Стоя:

- a) Тип «Бильман» – с корпусом приблизительно вертикально вверх и задником ботинка, поднятого рукой позади и выше уровня головы;
- b) Полный «заклон» с верхней частью корпуса, согнутого назад от талии по направлению ко льду или согнутого в сторону от талии по направлению ко льду;
- c) Шпагат с обеими прямыми ногами и ботинком/коньком свободной ноги, который удерживается выше;
- d) Верхняя часть корпуса согнута назад или в бок и ботинок/конёк свободной ноги почти касается головы в форме полного кольца («Кольцо/Бублик») – не более ПОЛОВИНЫ длины лезвия конька между головой и коньком);

## **А.2. Для Позиции Сидя (примеры):**

- a) Свободная нога согнута или выпрямлена и направлена вперёд, бедро опорной ноги по крайней мере параллельно льду;
- b) Свободная нога согнута или выпрямлена и направлена назад, бедро опорной ноги по крайней мере параллельно льду;
- c) Свободная нога согнута или выпрямлена и направлена в сторону и не более 90 градусов между бедром и голенью опорной ноги;
- d) Свободная нога скрещена позади опорной ноги и направлена в сторону, не более 90 градусов между бедром и голенью опорной ноги;
- e) Согнутая свободная нога скрещена сзади и касается опорной ноги, бедро опорной ноги, по крайней мере, параллельно льду;
- f) Свободная нога направлена вперёд и корпус откинут назад почти параллельно льду, и не более 90 градусов между бедром и голенью опорной ноги.

**Примечание:** пример e), исполненный сразу за любой из Сложной Вариации Позиции Сидя, будет рассматриваться как такая же Сложная Вариация Позиции Сидя.

## **А.3. Для Позиции Либелы (примеры):**

- a) Верхняя часть корпуса (плечи и голова) повернутой вверх таким образом, что линия плеч, по крайней мере, на 45 градусов располагается за линией вертикали;
- b) Корпус приблизительно в горизонтальном положении или согнут в бок в горизонтальном положении и ботинок/конёк свободной ноги практически касается головы («Кольцо/Бублик» - расстояние между головой и коньком не более 1/2 длины лезвия конька);
- c) Корпус приблизительно в горизонтальном положении и ботинок свободной ноги поднят рукой выше уровня головы;
- d) Корпус согнут вперёд к опорной ноге, и прямая свободная нога поднята назад-вверх так, что обе ноги образуют почти полный шпагат (угол между бёдер обеих ног около 180 градусов).
- e) Позиция простой Либелы со свободной ногой на уровне горизонтальной линии или выше.

### **Примечание:**

- Примеры d) для Позиции Стоя («Кольцо/Бублик») и b) для Позиции Либелы («Кольцо/Бублик»), должны рассматриваться как одинаковые Сложные Вариации.
- Примеры a) для Позиции Стоя (Бильман) и c) для Позиции Кэмел (с ногой поднятой рукой выше уровня головы) должны рассматриваться как одинаковые Сложные Вариации.
- Обороты, в отношении их общего количества, будут засчитываться, если они исполнены полностью, непрерывно и на одной ноге.
- Обороты, исполненные в Сложных Вариациях, будут учитываться для определения Уровня, если они исполнены непрерывно и в полностью установленной позиции.

## **В. Разные направления вращения:**

- a) Смена направления вращения;
- b) Не менее 3-х оборотов в каждом направлении вращения.

## **С. Детали для Входа и Выхода:**

- a) Неожиданный вход без какой-либо видимой подготовки;

- б) Непрерывная комбинация комплексных и креативных шагов и/или движений, выполняемых непосредственно до или после Танцевального вращения.

**Примечание:**

- Танцевальное вращение с менее, чем три оборота будет проигнорировано.
- Если смена ноги разрешена, то фигурист может менять ногу более одного раза.

**Уровни сложности**

Базовый уровень	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Танцевальное Вращение: не менее 3-х оборотов, исполненных непрерывно на одной ноге</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Не менее 3-х оборотов, исполненных непрерывно на одной ноге</li> <li>• 1 Сложная Вариация в любой из Базовых Позичий</li> </ul> <p><b>ИЛИ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Разные направления вращений</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Не менее 3-х оборотов, исполненных непрерывно на одной ноге</li> <li>• 2 разные Сложные Вариации в 2-х разных Базовых Позичий</li> </ul> <p><b>ИЛИ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Сложная Вариация в одной и той же Базовой Позичии</li> <li><b>И</b> Разные направления вращений</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Не менее 3-х оборотов, исполненных непрерывно на одной ноге</li> <li>• 3 разные Сложные Вариации в 3-х разных Базовых Позичий</li> </ul> <p><b>ИЛИ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 разные Сложные Вариации в 2-х разных Базовых Позичий</li> <li><b>И</b> Разные направления вращений</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Не менее 3-х оборотов, исполненных непрерывно на одной ноге</li> <li>• 4-х разные Сложные Вариации из 3-х разных Базовых Позичий.</li> </ul> <p><b>ИЛИ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 разные Сложные Вариации в 3-х разных Базовых Позичиях</li> <li><b>И</b> Разные направления вращений</li> </ul> <p><b>ИЛИ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 разные Сложные Вариации в 3-х разных Базовых Позичиях</li> <li><b>И</b> Деталь на <b>Входе</b> или деталь на <b>Выходе</b></li> </ul>

**4. ТАНЦЕВАЛЬНАЯ СПИРАЛЬ**

**4.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ**

**Короткая Танцевальная Спираль** – это движение, при котором фигурист должен сохранять непрерывную траекторию (одну дугу) в любом выбранном положении из четырех (4) Типов. Короткая Танцевальная Спираль должна быть зафиксирована не менее трех (3) секунд, чтобы Спираль была засчитана на уровень, но не более восьми (8) секунд (иначе будет применено Снижение см. Правила). Основное внимание уделяется качеству дуги, а второстепенное – достигнутому положению.

Короткая Танцевальная Спираль включает в себя следующие 4 Типа:

- A. Ласточки по дуге в различных положениях или позах
- B. Элемент в Приседе по дуге в различных положениях и вариациях, т.е. одна нога вытянута в сторону, назад или вперед, на льду или в воздухе;
- C. Кораблик
- D. Ina Bauer

## Комбинация Танцевальных Спиралей

Комбинация Танцевальных Спиралей состоит из двух последовательно выполненных Коротких Танцевальных Спиралей, которые переходят в две разные дуги, образуя змеевидный (S-образный) узор. Короткая Танцевальная Спираль на каждом отрезке должна удерживаться в нужном положении не менее трех (3) секунд, чтобы её можно было считать на Уровень, но общая продолжительность Комбинации Танцевальных Спиралей не должна превышать тринадцати (13) секунд (иначе будет применено Снижение см. Правила) Изменение положения каждой части Комбинации Танцевальной Спирали не требуется. Между каждым элементом Комбинации Танцевальной Спирали допускается поворот не более чем на  $\frac{1}{2}$  оборота (за исключением попыток выполнения Твизла в качестве Черты Сложности “сложный поворот в качестве соединительного шага”). Между каждым элементом Комбинации Танцевальной Спирали разрешается менять ногу, делая не более 2 шагов\* между каждым элементом. Допускается поворот на входе или выходе. Основное внимание уделяется качеству дуги каждого элемента, а второстепенное – исполняемым позициям.

\*Если между каждым отрезком Комбинации Танцевальной Спирали имеется более 2 шагов или более  $\frac{1}{2}$  оборота (за исключением скручивания как дополнительной функции “сложный поворот в качестве соединительного шага”), то они будут называться двумя Короткими Танцевальными Спиральями и будут занимать два поля.

- **Элемент Ласточка по дуге Spiral Type Edge Element - (SpEe)**

Ласточка – это положение, при котором одно лезвие скользит по льду, а свободная нога (**включая колено и ступню**) находится выше уровня бедра. Положения спирали могут быть классифицированы в зависимости от положения свободной ноги (отведена назад, вбок, спереди, шпагат и т.д.). Поза на одной ноге с отведенной назад свободной ногой, согнутой в колене под углом 90 градусов и вывернутой так, чтобы колено было выше стопы, также считается Элементом Ласточка по дуге.

- **Элемент в Приседе по дуге Crouch Type Edge Element – (CrEe)**

Движение в Приседе, при котором фигурист передвигается по льду с двумя согнутыми коленями (бедра, по крайней мере, параллельны льду) или с одним согнутым коленом (бедро, по крайней мере, параллельно льду) и одной вытянутой ногой в сторону, назад или вперед. (**Простой Выпад рассматривается не как элемент Спирали, а как хореография**).

Положение "Пистолетик" – опорная нога должна быть согнута, а бедро – как минимум параллельно льду, при этом свободная нога должна быть направлена вперед параллельно льду и не касаться его.

**Примечание:** Положение Кораблика на внутренних ребрах в полном приседе будет считаться Элементом Спирали типа "Присед по дуге", а Кораблик на наружных ребрах в полном приседе будет считаться Элементом Спирали типа "Кораблик".

- **Кораблик Spread Eagle Type Edge Element - (SeEe)**

Движение двух ног, при котором фигурист перемещается по льду, поставив одну ногу на ход вперед, а другую – на ход назад на то же ребро, что и другую ногу и оба лезвия скользят по одной траектории. Кораблик, выполненный на наружных ребрах, будет рассматриваться как элемент Спирали, если он выполняется как элемент Короткой Танцевальной Спирали. Кораблик, выполненный на внутреннем ребре, будет считаться элементом Спирали только в том случае, если он выполняется в виде Элемента в Приседе по дуге или является **второй** частью Комбинации Танцевальных Спиралей и выполняется после Элемента Кораблик на наружных ребрах с переходом на внутренние ребра. Кораблик, выполненный на внутреннем ребре, не будет рассматриваться как сложный выход для элементов спирали.



- Элемент **Ina Bauer** Type Edge Element – (IBEe)

Движение на двух ногах, при котором фигурист движется по льду по дуге, поставив одну ногу на передний ход, а другую – на задний ход. Лезвия скользят по разным, но параллельным траекториям.

#### 4.4. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНЦИПЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

##### Применимы ко всем типам Спиралей.

1. Первый выполненный Элемент Спирали должен быть идентифицирован согласно требованиям к Элементам Спирали и ему присваивается уровень или игнорируется, если требования для базового уровня не выполнены. Последующие Элементы Спирали должны быть идентифицированы как Элемент Спирали и будут рассматриваться как Дополнительный элемент, не имеющий значения, и будет применяться соответствующее снижение.

2. Любой Элемент Спирали или часть Комбинации Танцевальных Спиралей повторяющегося типа классифицируется как “Дополнительный элемент” и получает аббревиатуру\* (например, CrEe\*). Это означает, что элемент **не получает стоимости**, применяется соответствующее снижение (снижение зависит от уровня), он занимает ячейку элемента и будет считаться Элементом Спирали, за исключением:

- второй части Комбинации Танцевальных Спиралей, состоящей из двух Коротких Танцевальных Спиралей на двух дугах, образующих серпантин. Допускается использование рисунка в виде повторяющихся типов и положений внутри Комбинации Танцевальных Вращений.
- допускается использование Элемента Ласточка, как два Элемента Спирали в случае, если они выглядят совершенно по-разному.

3. Любой элемент Танцевальной Спирали какого-либо типа, не соответствующий требуемым элементам для Ритм-танца или хорошо сбалансированной программы Произвольного Танца, который соответствует минимальным требованиям для Базового Уровня, классифицируется как элемент, не соответствующий требованиям, и получает аббревиатуру\* (например, CrEe\* (если тип Элемента Танцевальной Спирали может быть идентифицирован) или Ee\* (если тип Элемента Танцевальной Спирали не может быть идентифицирован)). Это указывает на то, что элемент не будет иметь стоимости, он занимает рамку и будет считаться Элементом Танцевальной Спирали.

4. Любая часть Комбинаций Танцевальных Спиралей будет проигнорирована, если она не соответствует требованиям для Базового Уровня.

5. Выбранный пример Сложной Позии должен рассматриваться для Уровня только при первом ее выполнении.

6. Если при попытке выполнить Танцевальную Спираль происходит падение или прерывание до того, как будут выполнены требования для Базового Уровня и Танцевальная Спираль будет возобновлена, то Танцевальная Спираль должна быть идентифицирована и ей должен быть присвоен Уровень в соответствии с тем, что было выполнено после возобновления.

7. Если во время выполнения Танцевальной Спирали происходит Падение или прерывание, элемент должен быть идентифицирован и ему должен быть присвоен Уровень в соответствии с требованиями, которым он соответствовал до Падения или прерывания, или проигнорирован, если требования для Базового уровня не выполнены.

8. Элемент Кораблик на Внутренних Ребрах не будет рассматриваться как элемент Танцевальной Спирали и будет рассматриваться только как элемент базовой хореографии, если только этот элемент не относится ко второй части Комбинации Танцевальных Спиралей, в которой после Элемента Кораблик на Наружных Ребрах выполняется смена ребра для выполнения Элемента Кораблик на Внутренних Ребрах. Однако, если Элемент Кораблик на Внутренних Ребрах выполняется в приседе, чтобы бедра были, по крайней мере, параллельны льду, то такой Элемент будет идентифицирован как Элемент в Приседе по дуге.

9. Элемент Кораблик на Внутренних Ребрах не будет рассматриваться как сложный выход для Танцевальной Спирали.

## Применимо к Комбинациям Танцевальных Спиралей:

1. Если одна из Коротких Танцевальных Спиралей, образующих Комбинацию Танцевальных Спиралей, содержит Запрещенный Элемент, то Снижение за Запрещенный Элемент будет применено один раз, и часть Комбинации Танцевальных Спиралей, включающая Запрещенный элемент, получит Базовый Уровень.

2. Если обе Короткие Танцевальных Спиралей, образующие Комбинацию Танцевальных Спиралей, содержат Запрещенный Элемент (один и тот же или разные), то Снижение за Запрещенный Элемент будет применено дважды, и обе части Комбинации Спиралей получат Базовый Уровень.

3. В Комбинации Танцевальных Спиралей, если фигурист выполняет Запрещенный Элемент в качестве Детали Входа и/или Выхода (например, Прыжок более чем на половину оборота): применяется Снижение за Запрещенный Элемент, а первая и/или вторая часть Комбинации Танцевальных Спиралей получает Базовый Уровень. Другая часть Танцевальной Спиралей получает Уровень в соответствии с выполненными требованиями или будет проигнорирована, если не будут выполнены минимальные требования для Базового Уровня.

4. Любые Сложные Детали входа, связанные с первым Элементом Спиралей и учитываемые для Уровня выбранного Типа Элемента Спиралей, также будут относиться ко второму Элементу Спиралей в Комбинации Танцевальных Спиралей.

5. Любые Сложные Детали выхода, связанные со вторым Элементом Спиралей и рассматриваемая как Уровень для выбранного Типа Элемента Спиралей, также будут относиться к первому Элементу Спиралей в Комбинации Танцевальных Спиралей.

6. Если в Комбинации Танцевальных Спиралей имеется более двух соединительных Шагов между двумя Короткими Танцевальными Спиральями, то Элементы Спиралей будут называться отдельно как две Короткие Танцевальные Спиралей.

## 4.5. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПРИМЕЧАНИЯ. СЛОЖНЫЕ ПОЗИЦИИ/ДЕТАЛИ

### Сложные Позии Ласточки:

- a) Ласточка в полном шпагате (спереди, сзади или в стороне): когда ноги фигуриста вытянуты в одну линию, а угол между бедрами составляет около 180 градусов.
- b) Ласточка, представляющая собой полный бублик/кольцо: верхняя часть туловища выгнута назад, одна нога почти касается головы по полному кругу (максимум половина длины лезвия между головой и лезвием).;
- c) “Билльманн”: тело в любом положении (например, вертикально, горизонтально и т.д.) по отношению к вертикальной оси тела, при этом пятка ботинка оттягивается рукой за спину и выше уровня головы.
- d) “Керриган”: ласточка, при которой нога вытягивается сзади так, что весь ботинок оказывается выше головы, а свободную ногу обхватывают рукой за колено.
- e) “135” (Флажок): при скольжении назад, когда нога вытянута вперед или немного в сторону и не удерживается руками, между бедрами образуется угол как минимум на 135 градусов.

### Примечание:

- Примеры b) (полный бублик/кольцо) и c) (полный “Билльманн”) должны рассматриваться как одна и та же сложная позиция.
- Примеры a) (Шпагат) и d) (Керриган) должны рассматриваться как одна и та же сложная позиция.

### Сложная Позиция в Приседе по дуге:

Гидроблейд: движение выполняется почти на одном уровне со льдом и параллельно ему. Корпус должен быть четко расположен в стороне от вертикальной оси. Запрещается касаться льда какой-либо другой частью тела, кроме ботинка свободной ноги. Если какая-либо другая часть тела (кроме допустимого касания льда ботинком/стопы свободной ноги) коснется льда, это будет считаться Хореографическим Скользящим движением, если Хореографическое Скользящее Движение является

одним из выбранных допустимых элементов, или будет применено Снижение, если движение нарушает какие-либо другие правила.

#### **Сложная Позиция типа "Кораблик":**

Любой Кораблик на Наружных Ребрах, удерживаемый в таком положении не менее 3 секунд. (Кораблик, выполненный на внутреннем ребре, будет считаться элементом Спирали только в том случае, если он является второй частью Комбинации Танцевальных Спиралей и выполняется после Элемента Кораблик на наружных ребрах с переходом в Кораблик на Внутренних ребрах).

#### **Сложная Позиция типа "Ina Bauer":**

Любая Позиция Ina Bauer на Внешнем ребре с удержанием в таком положении не менее 3 секунд. (Внутренняя позиция Ina Bauer не считается сложной).

#### **Сложные Детали Входа**

- Непрерывная комбинация сложных и креативных шагов и/или движений, выполняемых непосредственно перед Танцевальной Спиралью. Комплекс определяется как состоящий из множества различных и взаимосвязанных частей. Только первое исполнение принимается как Черта Сложности.
- Сложный вход/вход с шагов (например, с Твизла или вход прыжком)
- Неожиданный вход без какой-либо видимой подготовки

#### **Сложные Детали Выхода**

- Непрерывная комбинация сложных и креативных шагов и/или движений, выполняемых сразу после Танцевальной Спирали. Комбинация шагов определяется как состоящий из множества различных и взаимосвязанных частей. Только первое исполнение принимается как Черта Сложности.
- Сложный выход/выход с помощью шагов (например, переход непосредственно из положения Спирали в Твизл/сложный поворот или в другое/сложное положение или короткий Элемент Спирали, не удерживаемый в течение 3 секунд. Никакие дополнительные шаги перед выходом не допускаются, кроме как толчок одной ногой из положения на двух ногах.

#### **Работа рук/верхней части тела**

- Значительное и непрерывное движение рук (-и). Если для удержания свободной ноги в нужном положении используется одна рука, то свободная рука должна совершать значительные и непрерывные движения. Простого использования только кистей/предплечий недостаточно. Движение должно выполняться не менее трех секунд во время выполнения элемента, который будет рассматриваться как Черта Сложности.
- Дополнительная Сложность/Деталь для выполнения Ласточек: верхняя часть тела (плечи и голова) повернута вверх так, чтобы линия плеч была развернута как минимум на 45 градусов по вертикали, без дополнительной опоры на свободную ногу. Необходимо удерживать в течение 3 секунд.
- Дополнительная Сложность/Деталь для Ina Bauer: спина выгнута дугой, голова откинута назад, наклонена ко льду. Необходимо удерживать в течение 3 секунд.

## **4.6. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ КОМБИНАЦИИ ТАНЦЕВАЛЬНЫХ СПИРАЛЕЙ**

**Сложный поворот, как соединительный шаг в Комбинации Танцевальных Спиралей.** Соединительные шаги, включающие в себя сложные повороты между двух Коротких Танцевальных Спиралей, такие как: Крюк, Выкрюк, Твизл (допустимо любое количество поворотов) или Скоба. Шаги должны быть определены для получения Уровня Сложности. Допускается только один дополнительный шаг, толчок, касание льда непосредственно перед выполнением второй части Комбинации Танцевальных Спиралей. Дополнительный (-ое) шаг/толчок/касание льда может быть исполнен непосредственно перед или после сложного поворота.

**Смена ребра между двумя Короткими Танцевальными Спиралями:** смена ребра для соединения двух Коротких Танцевальных Спиралей должна быть явной (видимый переход с одного ребра на другое ребро). Если переход на второе ребро будет длиться более двух (2) секунд, Сложность не будет засчитана.

### Определение уровней для танцевальных спиралей

Базовый Уровень	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
Элемент Танцевальной Спирали любого Типа, который должен удерживаться не менее 3 секунд	Элемент Танцевальной Спирали любого Типа, который должен удерживаться не менее 3 секунд.  Необходимо выполнить одну из Деталей: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сложный Вход;</li> <li>• Сложный Выход;</li> <li>• Движение рук/верхней части тела.</li> </ul>	Элемент Танцевальной Спирали любого Типа, который должен удерживаться не менее 3 секунд.  Необходимо выполнить две из Деталей: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сложный Вход;</li> <li>• Сложный Выход;</li> <li>• Движение рук/верхней части тела.</li> </ul> <p><b>ИЛИ</b></p> 1 Сложное Положение	Элемент Танцевальной Спирали любого Типа, который должен удерживаться не менее 3 секунд.  Необходимо выполнить три из Деталей: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сложный Вход;</li> <li>• Сложный Выход;</li> <li>• Движение рук/верхней части тела.</li> </ul> <p><b>ИЛИ</b></p> 1 Сложное Положение И 1 дополнительная Деталь	Элемент Танцевальной Спирали любого Типа, который должен удерживаться не менее 3 секунд.  Необходимо выполнить Сложное Положение и две дополнительные Сложности: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сложный Вход;</li> <li>• Сложный Выход;</li> <li>• Движение рук/верхней части тела.</li> </ul>

## 5. СЕРИИ ТВИЗЛОВ

### 5.1. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНЦИПЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

1. Серия Твизлов исполненная первой будет определяться как предписанная Серия Твизлов, а уровень присваивается в зависимости от того, что выполнено.
2. Вторая Серия Твизлов, выполненная после обязательной Серии Твизлов, должна идентифицирована как Хореографическое Твизловое Движение. Последующие серии твизлов не идентифицируются.
3. Если в Серии Твизлов произошла потеря равновесия с дополнительной опорой (например, спотыкание/касание свободной ногой/ступней и/или рукой(ами)) применяться следующее:
  - Любая потеря контроля результатом, которой стала ошибка – исполнение до одного неконтролируемого шага, это сбой/касание и снижение на один Уровень.
  - Больше чем один неконтролируемый шаг- это прерывание и, в этом случае, никакие Детали или обороты с этого момента не рассматриваются для Уровня.
4. Если Падение или прерывание происходит во время Серии Твизлов и удовлетворяет требованиям Базового Уровня, Серию Твизлов следует определить и присвоить ей уровень в соответствии с требованиями, выполненными до Падения или прерывания.
5. Если Падение или Прерывание происходит на границе входа в первый Твизл и до того, как требования Базового Уровня были выполнены и Серия Твизлов возобновляется, Серия Твизлов

должна быть идентифицирована и им присвоен Уровень в соответствии с тем, что было выполнено после возобновления.

6. Если какая-либо часть любого из первых двух Твизлов становится Пируэтом или исполнена как Троечные Повороты, то Уровень будет понижен:
  - на один Уровень, если один из Твизлов становится Пируэтом или исполнен как Троечный Поворот;
  - на два Уровня, если оба Твизла становятся Пируэтом или исполнены как Троечные Повороты;
7. Вход в любой Твизл не может быть с места, в противном случае Уровень будет понижен на один Уровень за каждую остановку.
8. Если в предписанной Серии Твизлов между Твизлами было исполнено шагов большее максимально разрешенного или меньше минимального, то Уровень будет понижен на 1 Уровень. Каждый толчок и/или перенос веса на двух ногах между твизлами считается шагом.

## **5.2. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ, РАЗЪЯСНЕНИЯ К ОПРЕДЕЛЕНИЯМ И ПРИМЕЧАНИЯ**

Дополнительные Детали (Группы примеров):

**Группа А** (верхняя часть корпуса и руки, включая запястья):

- локоть (локти), по крайней мере, на уровне плеч или выше (при этом локоть или локти могут быть выше головы, на уровне головы или ниже уровня головы). Кисти рук не сцеплены и не дотрагиваются до какой-либо части рук.
- значительные, непрерывные движения руки/рук;
- кисти рук касаются за спиной и руки вытянуты назад от корпуса;
- кисти рук касаются спереди и вытянуты (полностью выпрямлены) вперед от корпуса;

**Группа В** (опорная нога и свободная нога):

- колено спереди, сбоку или сзади со свободной ногой в контакте с опорной ногой в открытой позиции бедра не менее 45 градусов;
- держа рукой конёк или ботинок свободной ноги;
- свободная нога скрещена сзади опорной ноги и рядом со льдом;
- свободная нога вытянута или согнута более чем на 45 градусов от внутренней поверхности бедра к вертикальной оси;
- позиция сидя (не менее 90 градусов между бедром и голенью опорной ноги);
- непрерывное изменение уровня тела за счёт сгибания и выпрямления колена опорной ноги с непрерывным волнообразным движением вверх и вниз.

**Группа С** (рисунок, вход, выход)

- третий Твизл не менее 3-х оборотов, который правильно исполнен и начат с другого вступительного ребра, чем первые два Твизла и которому должно предшествовать не более одного шага в Серии Последовательных Твизлов и в Серии Синхронных Твизлов;
- вход в первый или второй Твизл с Танцевального Прыжка (вступительное ребро Твизла будет определено ребром приземления после Танцевального Прыжка).
- Два Твизла исполненные на одной ноге без смены ноги без ограничения количества поворотов или движений на одной ноге исполненных между предписанными Твизлами и между вторым и третьим Твизлом;

- Серия Твизлов исполненная сразу после входа с помощью движений/шагов, которые являются хотя бы одним из следующих: креативные, трудные, комплексные, неожиданные. (Могут быть разными для каждого партнера).

#### Примечания для Дополнительных Деталей:

- Дополнительная Деталь, избранная из Групп А и В, будет рассматриваться для Уровня, если она полностью принята и установлена в течение первой половины оборота в Твизле, и удерживается до момента, когда количество оборотов, требуемых для Уровня, полностью выполнено (2 оборота для Уровня 2, 3 оборота для Уровня 3 и 4 оборота для Уровня 4).
- Количество поворотов или движений, исполняемых на одной ноге вовремя смены ноги или на шагах между предписанными Твизлами, не ограничено. Разрешено любое количество соединительных поворотов после Твизла, учитываемого для уровня, включая дополнительные Твизл(ы) в 1 оборот.
- Если было исполнено более одного шага между 2-м и 3-м Твизлами в Серии Твизлов, то 3-й Твизл больше не рассматривается для Уровня, как Деталь из Группы С.
- Любое изменение веса на двух ногах между Твизлами будет считаться шагом

Базовый уровень	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Не менее одного полного оборота в каждом из двух Твизлов.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Не менее 2-х оборотов в каждом из двух Твизлов.</li> </ul> <p><b>И</b></p> <p>Не менее 1-ой Дополнительной Детали (Деталь группы А и Б должна удерживаться не менее одного оборота)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Разные рёбра входа и разные направления вращения в каждом из двух Твизлов</li> </ul> <p><b>И</b></p> <p>Не менее 2-х оборотов в каждом из двух Твизлов</p> <p><b>И</b></p> <p>Не менее 2-х разных Дополнительных Деталей (Деталь группы А и Б должна удерживаться не менее двух оборотов)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Разные рёбра входа и разные направления вращения в каждом из двух Твизлов</li> </ul> <p><b>И</b></p> <p>Не менее 3-х оборотов в каждом из двух Твизлов</p> <p><b>И</b></p> <p>Не менее 3-х разных Дополнительных Деталей из 2-х разных Групп (Деталь группы А и Б должна удерживаться не менее трех оборотов)</p> <p><b>ИЛИ</b></p> <p>Не менее 3-х разных Дополнительных Деталей из 3-х разных Групп (Деталь группы А и Б должна удерживаться не менее трех оборотов)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Разные рёбра входа и разные направления вращения в каждом из двух Твизлов</li> </ul> <p><b>И</b></p> <p>Не менее 4-х оборотов в каждом из двух Твизлов</p> <p><b>И</b></p> <p>Не менее 4-х разных Дополнительных Деталей из 3-х разных групп (Деталь группы А и Б должна удерживаться не менее четырех оборотов)</p>

## 6. ДОРОЖКИ ШАГОВ

### 6.1. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНЦИПЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

1. Дорожка Шагов предписанной Группы, исполненная первой, будет определена как предписанная Дорожка Шагов этой Группы и ей будет дан Уровень или она будет проигнорирована, если требования для Базового Уровня не были выполнены. Последующие Дорожки Шагов из той же Группы и Дорожки Шагов из Группы, которая не соответствует требованиям для Предписанных Элементов Хорошо Сбалансированной Программы Произвольного танца, рассматриваться не будут. Если был исполнен неправильный элемент, как «не соответствующий требованиям» (как например Дорожка по Кругу вместо Дорожки Вдоль Средней Линии или по Диагонали), то Элемент будет назван, займет ячейку и получит «Без Уровня», но не получит снижение. Например CiSt\*.
2. Если Вращение(я) и/или Танцевальная спираль(и) отвечающие требованиям базового уровня исполняются в Дорожке шагов (включая ChSt), когда это не разрешено, такие Вращения и/или Танцевальные спирали будут идентифицированы как Экстра Элемент(ы) ExE1 и будет применено снижение, ChSt1+ExE1.
3. Если падение или прерывание произошло на входе или во время исполнения Дорожки Шагов и, затем, Дорожка Шагов была сразу же продолжена, то элемент будет определён и ему будет дан Уровень в соответствии требованиями, выполненными до и после падения или прерывания или проигнорирован, если требования для Базового Уровня не были выполнены.
4. Процент шагов в Дорожках Шагов оценивается исходя из всего завершеного рисунка предписанной формы, т.е. по прямой, по кругу, диагонали, формы – S и т.д.

### 6.2. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ, РАЗЪЯСНЕНИЯ К ОПРЕДЕЛЕНИЯМ И ПРИМЕЧАНИЯ (ADDITIONAL DEFINITIONS, SPECIFICATIONS TO DEFINITIONS AND NOTES)

Только первая попытка каждого трудного поворота будет учитываться для уровня. Типы Трудных Поворотов: Скоба, Крюк, Выкрюк, Чоктау, Наружный Моухок с хода Вперёд, Твизл (Твизл в один оборот «Одинарный Твизл» - для Уровней 1 и 2 или Твизл в два оборота «Двойной Твизл» - для Уровней 3 и 4), исполненные на чётких и распознаваемых Рёбрах.

#### Дорожка Шагов. Требования (Характеристики) для Уровней Дорожки Шагов Стиль В

Для Уровней 3 и 4 , если включен Твизл, то должно быть исполнено не менее 2-х оборотов – «Двойной Твизл».

Требования	Базовый уровень	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
Прерывание	Не более 50% от всего рисунка.	Не более 50% от всего рисунка	Не более 25% от всего рисунка	Не более 10% от всего рисунка	Без прерывания
Трудные повороты (правильно выполненные)		Не менее 1 Типа Трудного Поворота	· Не менее 3 Типов Трудных Поворотов	Не менее 4 Типов Трудных Поворотов	Не мене 5 Типов Трудных Поворотов
Повороты в разных направлениях				Повороты в разных направлениях	Повороты в разных направлениях
Шаги/Повороты					Все Шаги/Повороты 100% чистые

## 7. ДОРОЖКА ПОВОРОТОВ НА ОДНОЙ НОГЕ

### 7.1. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНЦИПЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

1. Дорожка Поворотов на Одной Ноге состоит из трудных поворотов, выполняемых на одной ноге.
2. Могут быть включены дополнительные повороты на одной ноге и перетяжки.
3. Если вовремя исполнения Дорожки Поворотов на Одной Ноге произошла потеря равновесия с дополнительной опорой (касание льда свободной ногой или рукой) и, затем, она была продолжена без прерывания, то её Уровень будет понижен на 1 Уровень за каждую ошибку.
4. Если падение или прерывание произошло во время исполнения Дорожки Поворотов на Одной Ноге и элемент был сразу же продолжен, то элемент будет определен и будет дан Уровень в соответствии с теми требованиями, которые были выполнены до падения или прерывания или «Без Уровня» (No Level), если требования для Базового Уровня не были выполнены.

### 7.2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ, РАЗЪЯСНЕНИЯ К ОПРЕДЕЛЕНИЯМ И ПРИМЕЧАНИЯ

Типы Трудных Поворотов в Дорожке Поворотов на Одной Ноге: Скоба, Крюк, Выкрюк, Твизл (Твизл в один оборот «Одинарный Твизл» – для Уровней 1 и 2 или Твизл в два оборота «Двойной Твизл» – для Уровней 1–4), исполненные на чётких и распознаваемых Рёбрах.

**Примечание:** если ошибка, совершена в любой части поворота, то этот поворот не будет рассмотрен для Уровня. Это правило применяется также к ошибке, совершенной в любой части Твизла или «Двойного Твизла» и весь этот Твизл не будет рассмотрен для Уровня. На пример: если фигурист включил «Двойной Твизл» в качестве Трудного Поворота и совершил ошибку в исполнении любой части этого Поворота, то он не будет рассмотрен даже как «Одинарный Твизл».

Требования (Характеристики) для Уровней в Дорожке Шагов на Одной Ноге (оценивается как единое целое с отдельными Уровнями для каждого партнера)

- Только первая попытка исполнения Трудного Поворота рассматривается для Уровня.
- Для Уровней 3 и 4 Твизл должны быть исполнены не менее, чем в 2 оборота «Двойной Твизл».

Базовый уровень	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
Исполнено не менее 1 Типа Поворота на Одной Ноге	1 Тип Поворотов на Одной Ноге исполнен правильно	2 разных Типа из Поворотов на Одной Ноге исполнены правильно	3 разных Типа из Поворотов на Одной Ноге исполнены правильно	ВСЕ 4 разных Типа из Поворотов на Одной Ноге исполнены правильно  И Вся последовательность на 100% исполнены чисто.



## 8. ХОРЕОГРАФИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

### 8.1. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНЦИПЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- Любой Хореографический Элемент/Движение, скомбинированный с другим Предписанным Элементом, как деталь Входа или Выхода, не будет рассматриваться Технической Бригадой как предписанный Хореографический Элемент/Движение. Он будет рассматриваться Технической Бригадой только как «Деталь Входа» и/или «Деталь Выхода».
- Только Хореографические Элементы, исполненные первыми в числе предписанного количества различных Хореографических Элементов, будут определяться, как предписанные Хореографические Элементы. Последующие Хореографические Дорожки шагов не будут идентифицироваться и рассматриваться судейской коллегией как хореография.

#### **Хореографическое Вращательное Движение:**

Вращательное движение(вращение), исполненное в любом месте программы, во время которого исполняются не менее 3-х непрерывных оборотов, которые могут быть на месте или в продвижение

Применяются следующие требования:

- исполняется на одной или двух ногах, или попеременно в течение не менее 3-х оборотов или комбинация из этих трех вариантов,
- Если фигурист выполняет паузу в течение первых трёх (3) оборотов вращательного движения, движение считается прерванным и не будет подтверждено Технической бригадой.
- Не должен соответствовать требованиям для танцевального вращения (т.е. 3 оборота на месте на одной ноге).

#### **Хореографическое Твизловое Движение:**

Твизловое движение, исполненное после предписанной Серии Твизлов и состоящее из 2-х частей. Применяются следующие требования:

- Для обеих частей: исполняется на одной или двух ногах или в комбинации из обоих вариантов и должен делаться в продвижение.
- для первой части: не менее 2-х непрерывных оборотов.
- для второй части: не менее 2-х непрерывных оборотов с не более чем тремя шагами между 1-м и 2-м Твизлами.

#### **Хореографическая Характерная Дорожка Шагов:**

- Исполняется в любом месте программы.
- Должна начинаться от борта на расстоянии не более 2-х метров.
- Не должна повторять рисунок Дорожки шагов стиля В.
- Выполняются шаги вокруг выбранной оси (По Длинной оси от борта до борта (примерно вдоль длинной оси) - По Короткой оси от борта до борта (примерно вдоль короткой оси)) и исполняется от борта до борта. Требование «от борта до борта» будет выполнено, когда фигурист находится на расстоянии не более 2-х метров от каждого борта.
- Касаться льда любой частью (частями) тела при контролируемом движении разрешается только в Серебре, Золоте, Масте и Мастер-элит.(на двух коленях, касаться рукой и т.д.)

- Касаться борта в начале или в конце Хореографической Характерной Дорожки Шагов также разрешается
- Разрешенные остановки не должны длиться более 5 (пяти) секунд
- Возвраты не разрешены.

### **Хореографическая ритмическая дорожка (для ритм танца уровня Мастер)**

- Исполняется в любом танцевальном стиле
- Рисунок: фигурист выполняет шаги на Короткой или длинной оси от борта до борта. Требование “от борта до борта” будет выполнено, когда фигурист находится на расстоянии не более 2-х метров от каждого бортика.
- Остановки: Одна (1) в начале или в конце элемента не более 5 секунд. Остановка будет рассматриваться, как одна из разрешенных в программе.
- Возвраты и петли не разрешены.

### **Хореографическое Скользящее Движение:**

Исполненное в любом месте программы, во время которого фигурист исполняет контролируемое скользящее движение по льду в течении минимум 2-х секунд.

Применяются следующие требования:

- Непрерывное контролируемое Скользящее движение на любой части тела.
- Может быть вращением и не имеет максимальное ограничение по времени.
- Контролируемое скольжение на 2-х коленях или любой части тела не будет рассматриваться Технической Бригадой как Падение или Запрещенный Элемент.
- Если Скользящее Движение заканчивается остановкой на 2-х коленях, сидением или лежанием на льду, то это будет определено как Хореографическое Скользящее Движение и будет применено снижение за Падение или Запрещенный Элемент.
- Потеря контроля при выполнении Хореографического Скользящего Движения не будет считаться падением.
- Исполнение базового движения «выпад» НЕ БУДЕТ рассматриваться как Хореографическое Скользящее Движение.
- Дополнительные скользящие движения будут игнорироваться. Соответствующие штрафы должны быть применены, если Хореографическое Скользящее Движение не соответствует требованиям (и, следовательно, не подтверждено), и фигурист(ы) выполнил(и) «касание льда любой частью тела» (например, на двух коленях), Техническая бригада назовет это Падением.

## **9. КАК ПОДТВЕРЖДАТЬ ХОРЕОГРАФИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ**

Хореографический элемент считается подтвержденным, когда выполнены минимальные требования к элементу (см. таблицу ниже).

- Если минимальное требование не будет достигнуто, элемент будет проигнорирован и не заблокирует ячейку;
- Если элемент подтвержден, но была совершена ошибка и/или не соответствует следующим требованиям, он получает «!» символ.

Хореографические элементы	Минимальные требования для подтверждения	«!» применяется, когда случилась ошибка или следующее...	Дополнительные принципы определения
<b>Хореографическое Вращательное движение</b>	Минимум 3 оборота вокруг общей оси без прерывания, которое может быть на месте или с продвижением.	...ошибка внутри/в течении элемента	<p>- Может исполняться в любом месте программы;</p> <p>- Последующие Вращательные Движения не должны быть идентифицированы.</p> <p>- Не должен соответствовать требованиям для танцевального вращения (т.е. 3 оборота на месте на одной ноге).</p>
<b>Хореографическая Дорожка шагов</b>	выполняются шаги по короткой или длинной оси и должна идти от борта до борта	<p>...фигурист находится больше чем в 2 метрах от одного из бортов</p> <p>...выполняется возврат</p> <p>...остановка выполняется во время выполнения Дорожки (если это не разрешено)</p>	<p>- Может исполняться в любом месте программы;</p> <p>- последующие Хореографические дорожки не должны быть идентифицированы</p>
<b>Хореографическая ритмическая дорожка</b>	выполняются шаги по короткой или длинной оси и должна идти от борта до борта	<p>...фигурист находится больше чем в 2 метрах от одного из бортов</p> <p>...выполняется возврат</p> <p>...остановка выполняется во время выполнения Дорожки (если это не разрешено)</p>	<p>- Может исполняться в любом месте программы;</p>
<b>Хореографическое скользящее движение</b>	исполняется скользящие движения по льду минимум 2 секунды	...происходит потеря контроля, которое не рассматривается как Падение	<p>Потеря контроля при выполнении Хореографического Скользящего Движения не будет считаться падением.</p> <p>- Может исполняться в любом месте программы;</p> <p>- Последующие скользящие движения, которые идентифицируются как Запрещенный элемент/Движение и/или Падение должны называться таковыми, но не рассматриваться как экстрэ элемент (Хореографическое скользящее движение);</p> <p>- Если Хореографическое Скользящее Движение не соответствует требованиям (и, следовательно, не подтверждено), и фигурист(ы) выполнил(и) «касание льда любой частью тела» (например, на двух коленях), Техническая бригада назовет это Падением</p> <p>- Базовые выпады, считаются не соответствующими минимальным требованиям и будут игнорироваться.</p>

<b>Хореографическое Твизловое движение</b>	Выполняется не менее 2 непрерывных оборотов как в первой, так и во второй части	...более 3 шагов выполняются между твизлами	- Должен выполняться после требуемой серии твизлов; - Последующие Твизлы не должны быть идентифицированы  - Если требования для вращения базового уровня выполнены, Твизловое движение будет проигнорировано и будет объявлено Вращение.
--	---	---	---

## 10. Падения и запрещенные элементы/движения.

### Падения

Падение определяется как потеря фигуристом контроля над собой, в результате чего большая часть веса его/ее тела оказывается на льду, поддерживаемая любой другой частью тела, кроме лезвий, например, рукой(ями), коленом(ями), спиной, ягодичей(ами) или любая часть руки.

Примечание:

Стояние на обоих коленях будет считаться падением (если только оно не определено как скользящее движение, если оно разрешено или разрешено в Хореографической Дорожке шагов).

### Недопустимые элементы/движения/позы

Следующие элементы и движения запрещены на всех соревнованиях по танцам на льду соло:

- а) Прыжки более чем в пол (1/2) оборота.
- б) 2 или более последовательных прыжка в 1/2 оборота
- в) Лежать на льду (кроме разрешенных случаев)
- г) Прыжки в шпагат с помощью зубцов или прыжки в шпагат с ребра более чем на 90 градусов в области бедер.  
(Прыжки в шпагат с отталкиванием с помощью зубцов. [Балетный прыжок, при котором фигурист отталкивается и приземляется на один и тот же носок без вращения, будет считаться прыжком, а не шпагатом.] Прыжки в шпагат отталкиванием с ребра, где ноги раздвинуты на 90 градусов или более, например, прыжок с захода типа риттбергер, но не ограничиваясь этим.)
- д) Прыжковые заходы на танцевальные вращения.
- е) Качалка\* более чем одного вращения

\*Определение «Качалка»: вращение, базовая позиция которого аналогична позиции «Кэмел», но вместо того, чтобы оставаться корпусом параллельно льду на протяжении всего вращения, тело фигуриста наклоняется вверх, а затем вниз, так что голова с ботинком оказывается близко ко льду. свободная нога вытянута вверх, образуя почти полный шпагат, при этом фигурист вращается.

Примечание:

Если имело место Запрещенное движение во время исполнения любого элемента, то применяется снижение за Запрещённый элемент и этот элемент получает Уровень в соответствии с выполненными требованиями или элемент будет Игнорироваться, если требования для Базового Уровня выполнены не были.