



КУБОК ПЕРВОГО КАНАЛА

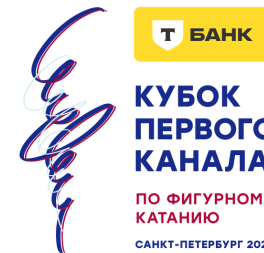
ПО ФИГУРНОМУ
КАТАНИЮ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ 2026

КОНКУРС МАСТЕРСТВА
ПРЫЖКОВЫЙ БАТТЛ
КОМАНДНЫЕ ЭСТАФЕТЫ

КОНКУРС МАСТЕРСТВА НА ЛЬДУ

ПАРНОЕ КАТАНИЕ



1. ТОДЕС (вперед внутрь)

Соревнуются все четыре пары (последовательно).

Каждая пара исполняет элемент «тодес (вперед внутрь)».

Побеждает пара, которая исполнит максимальное количество оборотов.

Кол-во исполненных оборотов считает техническая бригада с момента начала исполнения элемента каждой парой (считается каждая $\frac{1}{4}$). Окончание исполнения элемента или нарушение правил исполнения элемента обозначается звуковым сигналом.

Баллы за исполнение начисляются по следующему принципу: каждые $\frac{1}{4}$ оборота = 1 балл.

2. ВРАЩАТЕЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА НА ОДНОЙ РУКЕ

Соревнуются все четыре пары (две пары одновременно, по одной от каждой команды).

Каждая пара исполняет элемент «вращательная поддержка на одной руке».

Побеждает пара, которая исполнит максимально продолжительный по времени элемент.

Техническая бригада хронометрирует время исполнения элемента с момента перехода на одну руку. Окончание исполнения элемента или нарушение правил исполнения элемента обозначается звуковым сигналом символизирующим остановку секундомера.

Баллы за исполнение начисляются по следующему принципу: 1 оборот = 1 балл.

КОНКУРС МАСТЕРСТВА НА ЛЬДУ

ТАНЦЫ НА ЛЬДУ



1. ТВИЗЛЫ

Соревнуются все четыре танцевальных дуэта (последовательно).

Каждый дуэт исполняет элемент «твизл» (любой). Ногу в твизле менять нельзя.

Побеждает дуэт, который исполнит максимально продолжительный по времени элемент.

Техническая бригада хронометрирует время исполнения элемента с первого оборота. Окончание исполнения или нарушение правил исполнения элемента обозначается звуковым сигналом символизирующим остановку секундомера.

Баллы за исполнение начисляются по следующему принципу: 1 секунда = 1 балл.

2. ПОДДЕРЖКА ПО ДУГЕ (Curve lift)

Соревнуются все четыре танцевальных дуэта (последовательно).

Каждый дуэт исполняет элемент «curve lift» (любой). Положение партнерши в поддержке менять нельзя.

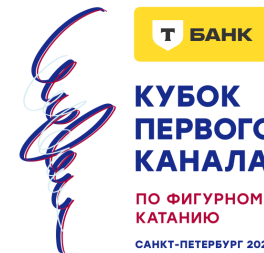
Побеждает дуэт, который исполнит максимально продолжительный по времени элемент.

Техническая бригада хронометрирует время исполнения элемента с начала поддержки. Окончание исполнения элемента или нарушение правил исполнения элемента обозначается звуковым сигналом символизирующим остановку секундомера.

Баллы за исполнение начисляются по следующему принципу: 1 секунда = 1 балл.

КОНКУРС МАСТЕРСТВА НА ЛЬДУ

ОДИНОЧНОЕ КАТАНИЕ



1. ВРАЩЕНИЯ

Соревнуются спортсмены-одиночники из каждой команды, которые не принимают участие в короткой программе (по 2 человека от каждой команды).

- Один спортсмен от каждой команды исполняет элемент «sit spin» (волчок на левой ноге). Ногу во вращении менять нельзя.
- Один спортсмен от каждой команды исполняет элемент «camel spin» (либела на левой ноге). Ногу во вращении менять нельзя.

Побеждает спортсмен, который исполнит максимальное количество оборотов.

Кол-во исполненных оборотов считает техническая бригада с момента начала исполнения элемента каждым спортсменом (считается каждая полный оборот).

Баллы за исполнение начисляются по следующему принципу: 1 оборот = 1 балл.

2. COMBO MASTER

Соревнуются спортсмены-одиночники из каждой команды, которые не принимают участие в короткой программе (по 4 человека от каждой команды).

Каждый из спортсменов поочередно исполняет один каскад или комбинацию из не более 3-х прыжков (ойлер ≠ прыжок). На исполнение каждого каскада или комбинации выделяется не более одной попытки.

Баллы за исполнение прыжков начисляются по действующей системе ISU.

3. JUMP DUEL

Соревнуются спортсмены-одиночники из каждой команды, которые не принимают участие в короткой программе (по 2 человека от каждой команды, итого 2 пары участников).

В первой паре участников спортсмен из одной команды делает любой сольный прыжок не менее, чем в 3-и оборота. Спортсмен из другой команды его повторяет. Первый, кто ошибся, выбывает (ошибки: приземление на 2 ноги, касание одной или двумя руками, step-out или падение).

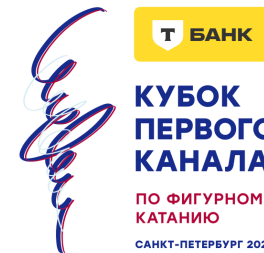
Если спортсмены не совершают ошибок, то дуэль продолжается до 5-и прыжков у каждого спортсмена. Все прыжки должны быть разными. Базовая стоимость каждого следующего прыжка должна быть дороже предыдущего.

Во второй паре участников начинает спортсмен из другой команды.

Баллы за исполнение прыжков начисляются по действующей системе ISU.

ПРЫЖКОВЫЙ БАТТЛ

ОДИНОЧНОЕ КАТАНИЕ



1. ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ ПРЫЖКИ

Соревнуются спортсмены-одиночники из каждой команды, которые не принимают участие в произвольной программе (по 4 человека от каждой команды).

Команды соревнуются последовательно.

Каждая команда должна исполнить:

- 2 (два) разных параллельных парных прыжка.
- 2 (два) разных параллельных парных каскада или комбинации из 2-х прыжков (ойлер ≠ прыжок).

Один спортсмен может исполнить любое количество прыжковых элементов, но все 4 (четыре) спортсмена от каждой команды должны принять участие в конкурсе.

На исполнение каждого элемента дается одна попытка и не более 30 секунд.

Побеждает та команда, которая наберет максимальные баллы за исполнение прыжковых элементов.

Баллы за исполнение прыжков начисляются по действующей системе ISU.

2. ЭСТАФЕТА ПРЫЖКОВ

Соревнуются спортсмены-одиночники из каждой команды, которые не принимают участие в произвольной программе (по 4 человека от каждой команды).

Команды соревнуются последовательно.

Каждая команда должны исполнить в формате эстафеты прыжки в следующей последовательности: 3T, 3S, 3Lo, 3F, 3Lz, 3A, 4T, 4Lo, 4S, 4F, 4Lz. Каждый прыжок исполняет один спортсмен и передает эстафету другому спортсмену после каждого исполненного прыжка. Один спортсмен может исполнить любое количество прыжковых элементов, но все 4 спортсмена от каждой команды должны принять участие в конкурсе. Один и тот же спортсмен не может исполнять два прыжка подряд.

Побеждает та команда, которая исполнит прыжковые элементы за минимальное количество времени.

Техническая бригада хронометрирует время исполнения элементов. Спортсмены должны передать эстафету (коснуться друг друга) между прыжками.

В случае, если прыжок исполнен с ошибкой, спортсмен должен его повторить (ошибки: приземление на 2 ноги, касание одной или двумя руками, step-out или падение). На исполнение каждого прыжка выделяется не более двух попыток, после чего, **в случае невыполнения элемента, команда штрафуются на 10 баллов.**

Баллы начисляются по следующему принципу: за каждую секунду отставания от победившей команды, проигравшая команда получает минус 1 балл.

КОМАНДНЫЕ ЭСТАФЕТЫ



1. ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ

- Соревнуются 2 одиночника (любые), 2 спортивные пары и 2 танцевальных дуэта из каждой команды (по одному).
- Побеждает та команда, которая пройдет полосу препятствий за минимальное количество времени.
- Судьи хронометрируют время. Спортсмены должны передать эстафету (коснуться друг друга).
- Побеждает та команда, которая пересечет финишную черту первой.
- **Обе команды проходят полосу препятствий одновременно.**

Баллы начисляются по следующему принципу: за каждую секунду отставания от победившей команды, проигравшая команда получает минус 1 балл.

2. ЭСТАФЕТА ШАГОВ

- Соревнуются 2 одиночника (любые), 2 спортивные пары и 2 танцевальных дуэта из каждой команды.
- Пары и танцевальные дуэты исполняют свой этап вместе, держась за руки (хват «рука в руку»).
- Этапы эстафеты:
 1. «Змейка» на 2-х ногах вперед
 2. «Змейка» на 2-х ногах назад
 3. «Фонарики» (вперед)
 4. «Фонарики» (спиной вперед)
 5. «Перебежки» вперед (туда/обратно)
 6. «Перебежка» спиной вперед (туда/обратно)
- Спортсмены должны передать эстафету (коснуться друг друга) между этапами.
- Побеждает та команда, которая пересечет финишную черту первой.
- **Команды соревнуются одновременно.**

Баллы начисляются по следующему принципу: за каждую секунду отставания от победившей команды, проигравшая команда получает минус 1 балл.

3. ИГРУШКОПАД

- Соревнуются 4 (четыре) любых спортсмена из каждой команды. Запрещена любая помощь любых других членов команды.
- Каждая команда должна собрать максимальное количество игрушек со льда за 60 секунд.
- **Команды соревнуются одновременно.** Начало и окончание конкурса обозначается звуковым сигналом.
- Игрушки должны быть собраны руками и доставлены до командного бокса каждым спортсменом на коньках. Запрещено кидать игрушки, пинать игрушки ногами в сторону командного бокса, а также собирать их в любые емкости / мешки.
- Побеждает та команда, которая соберет максимальное количество игрушек за выделенное время.

Баллы начисляются по следующему принципу: 1 игрушка = 1 балл.