

Разъяснения от Спортивного Директората ИСУ и от Технического Комитета По Синхронному Катанию для Судей, Технической Бригады, Тренеров и Фигуристов на сезон 2019-2020

СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ

Правило 800 пункт 2. g)

Вопрос #1:

Если в Команде Юниоров всего 16 (шестнадцать) Фигуристов. Могут ли 7 (семь) Фигуристов из этой Команды Юниоров быть в составе Команды Сеньоров (7 Юниоров + 9 Сеньоров)? А другие 3 (фигуриста) из той же Команды Юниоров быть в Команде Продвинутых Новисов 3 Юниоров + 13 Новисов)?

Ответ:

Должно быть изменено как минимум 50% Фигуристов, если сравнивать две (2) Команды.

- Если сравнивать список Юниорской Команды и список Сеньорской Команды, то должно быть изменено минимум 50% фигуристов в этих двух (2) командах. В примере требование по смене 50% состава выполнено т.к. всего получилось 7 Юниоров и 9 Сеньоров.
- Если сравнивать список Юниорской Команды и список Команды Новисов, то должно быть изменено минимум 50% фигуристов в этих двух (2) командах. В примере требование по смене 50% состава выполнено, т.к. всего получилось 3 Юниоров и 13 Новисов

Тот факт, что в итоге получилось десять (10) Фигуристов в Команде Юниоров, которые катаются в двух (2) разных Командах – ничего не значит и не играет никакой роль, т.к. требование по смене 50% состава выполнено.

- Если бы было девять или десять (9-10) Фигуристов из Команды Юниоров, которые катались бы в Команде Сеньоров, то это было бы запрещено
- Если бы было девять или десять (9-10) Фигуристов из Команды Юниоров, которые катались бы в Команде Новисов, то это было бы запрещено

Короткая Программа - Переход в ННЕ

Вопрос #1:

Если перед ННЕ Команда исполняет закрытый блок четыре (4) линии по четыре (4) Фигуриста в каждой и использует эту формацию как переход в Короткой Программе. Во время этого перехода Фигуристы делают хват, но затем его высвобождают для того, чтобы начать ННЕ. Это разрешено?

Ответ:

Да, такой переход будет разрешен, если формация без хвата не покрывает тридцати (30) метров. В этом случае этот переход не будет засчитан как лишний Элемент (лишний ННЕ).

Короткая Программа – Неразрешенное Движение

Вопрос #1:

Если команда исполняет движение, похожее на поддержку, парами, но назвать это движение поддержкой нельзя (не подходит по определению) – будет ли это движение разрешено в Короткой Программе?

Ответ:

Любые поддержки (Групповые или Парные) не разрешены в Короткой Программе (включая Кратковременные поддержки). Любой тип движения с подъемом, с удержанием менее чем на три (3) секунды надо льдом (кратковременная поддержка) или с удержанием на три (3) и более секунды надо льдом (поддержка) не разрешен в Короткой Программе.

Вопрос #2:

Разрешено ли включать вольты в Короткой Программе Юниоров и Сеньоров? В Книге Правил в определении вольта сказано «Вольт – это поворот не более чем в один (1) оборот, во время которого Фигурист (Фигуристы) оказывают пассивную помощь другому Фигуристу (Фигуристам),

который поворачивается/крутится, головой вниз (или наоборот), в виде колеса или сальто. В этом действии происходит непрерывное движение вверх, а потом вниз, во время которого Фигурист вращается/поворачивается. Руки Фигуриста (Фигуристов), оказывающих пассивную помощь могут подниматься выше уровня плеч. Вольты разрешены только в Произвольной Программе Сеньоров и Юниоров.»

Ответ:

Да, вольты разрешены в Короткой Программе Юниоров и Сеньоров.

Креативный Элемент – Поддержка

Вопрос #1:

Если Креативный Элемент является последним Элементом в программе, то необходимо ли «приземляться» поднимаемому фигуристу до того, как вся команда остановится в финальной позе?

Ответ:

Да, для того, чтобы Креативный Элемент был подтвержден, поднимаемый Фигурист должен быть поставлен на лед, и он должен проскользнуть перед тем, как принять финальную позу. Если этого не будет, то Креативный Элемент – Поддержка будет назван Без Уровня. Никакого понижения не будет, если будет остановка в конце программы (даже если Креативный Элемент не будет считаться законченным).

Элемент Групповая Поддержка

Вопрос #1:

Во время исполнения Черты Сложный Подъем, может ли поднимаемый фигурист отпускаться на плечи поддерживающих Фигуристов после пред-поддержки и перед тем, как принять основную позицию?

Answer:

Во время исполнения пред-поддержки фигурист может подниматься в позиции на любую высоту, включая высоту на уровне плеч поддерживающих фигуристов, однако не разрешено отдыхать на плечах поддерживающих Фигуристов во время исполнения поддержки никогда. Перед тем, как принять основную позицию, поднимаемый фигурист может:

- а) Быть поднят сразу в основную поддержку, или
- б) Быть опущенным сначала до уровня плеч (без касания льда) до того, как будет поднят в основную позицию

ПРИМЕЧАНИЕ: Это требование применяется только к сложному подъему пред-поддержкой, но не к парной поддержке, вольту, или другому сложному подъему.

Вопрос #2:

Во время Черты Сложный Спуск может ли поднимаемый Фигурист опускаться на плечи поддерживаемых Фигуристов, и затем совершить вольт с плеч?

Ответ:

Да, это разрешено для спуска вольтом.

Вопрос #3:

Могут ли оставшиеся Фигуристы в Элементе Групповая Поддержка делать вращение, или парный циркуль?

Ответ:

Вращения или Парный Пивот (когда зубец конька воткнут в лед) считаются «неподвижными» элементами и не разрешены, если будут выполнены $\frac{1}{4}$ Команды, или более. Если Парный Циркуль выполнен не на месте (когда зубец конька не воткнут в лед), тогда Парный Циркуль разрешен.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если только три (3) Фигуриста в Команде из 16 выполняют вращение, или парный циркуль на месте, тогда не будет снижения.

Вопрос #4:

Для GL2 сказано, что Команды могут выбирать любые Две (2) Черты из Группы А, Группы В, или Группы С. Значит ли это, что Команды могут включить две (2) Черты из одной и той же группы? Например: Выбрать сложный вход и сложный выход?

Ответ:

Да, Команды могут выбрать две (2) Черты из одной и то же группы.

Элемент Пересечение

Вопрос #1:

Объясните пожалуйста, как необходимо исполнять рiЗ в Угловом Пересечении?

Ответ:

В требованиях к рi в Угловом Пересечении сказано, что ротейшен в рi должны начаться до того, или во время того, как Линии начинаются наслаиваться друг на друга. И в момент начала наслаивания Фигуристы должны непрерывно вращаться и продвигаться к оси Пересечения. рiЗ будет засчитано тогда, когда Линии начнут наслаиваться друг на друга и все Фигуристы начнут исполнять продолжительные ротейшен на ход назад. Эти продолжительные ротейшен на ход назад должны быть как минимум of 360° (доталкивание разрешено только спиной между ротейшен спиной на 360°/720° или более). Может быть исполнено сколько угодно отдельных ротейшен на ход спиной, необходимые команде, однако последний ротейшен должен быть непрерывным, на 720°, с хода спиной.

Вопрос #2:

Объясните пожалуйста, как необходимо исполнять рiЗ в пересечении в форме буквы L?

Ответ:

Ротейшен с хода спиной на 720° должно начаться до, и продолжаться во время того, когда первые Фигуристы будут пересекаться. Все Фигуристы должны выполнить продолженное ротейшен с хода спиной на 720° (нужно будет исполнить столько ротейшен на 720° с хода спиной, сколько потребуется) до того, как последний Фигурист проедет в свой коридор.

Вопрос #3:

Когда Команда должна показать хват во время черты спина-к-спине в Угловом Пересечении?

Ответ:

В коммюнике 2270 сказано, что: «Все Фигуристы должны быть спина-к-спине с любым хватом во время начала приближения». Для Углового Пересечения, Фигуристы могут начать фазу приближения без хвата, если две (2) линии (которые потом сформируют одну (1) линию) все еще соединяются/образуют линию. Фигуристы должны быть в хвате до того, как начнутся любые ротейшен на ход назад во время фазы приближения и должны быть в формации две линии и иметь хват до того момента, когда две (2) линии начнут наслаиваться.

Вопрос #4:

В Пересечении Хлыстом: Разрешено ли полукругу (полукругам) раскрываться до того, как заводящие Фигуристы окажутся спиной к спине ЕСЛИ Команда начинает пивот 90° используя форму, меньше чем ½ круга, и после раскрытия форма не превышает ½ круга?

Ответ:

Существует четыре (4) ошибки для Пересечения Хлыстом, перечисленные в Руководстве для Технических Бригад:

1. Линии не сохраняют форму полукруга (минимум ½ Круга) во время требуемого пивота 90°.
2. Одна из линий не делает пивот минимум 90° до того момента, как заводящие Фигуристы в каждой из линии станут спиной друг к другу.
3. Заводящие Фигуристы не стали спиной друг к другу.
4. Если во время фазы приближения фигуристы исполняют ротейшен на 360° или больше с захода спиной.

Это не будет считаться ошибкой, если полукруг (полукруги) начнет открываться до того, как заводящие Фигуристы окажутся спиной к спине, ЕСЛИ в момент, когда заводящие фигуристы окажутся спиной к спине, форма полукруга (как минимум) будет сохраняться.

Элемент Движение – Пересечение/Проезд Между

Вопрос #1:

Как будет оценена следующая ситуация? Команда исполняет Спираль 135° с одной сменой ребра, и делает Черту Пересечение/Проезд Между. Во время этой черты fm выполняется правильно (2 секунды на первом ребре), и позиция 135° сохраняется до, во время и после

смены ребра, которая занимает какое-то время (1-2 секунды), затем fm выполняется корректно на втором ребре (2 секунды в правильной позиции 135°). Пересечение/Проезд Между происходит во время длинной смены ребра, когда Фигуристы находятся в позиции 135°, но на двух ребрах.

Ответ:

Техническая бригада не оценивает качество или длину времени, которая требуется для того, чтобы сменить ребро во время исполнения fm. Если позиция удержана во время пересечения/проезда между, тогда Черта будет засчитана, даже если она выполнена во время длинной смены ребра, когда фигуристы скользят на двух ребрах. Судьи оценивают качество ребер и качество смены ребра.

Вопрос #2:

Как будет оценена следующая ситуация? Выполняется Бильман. Сначала в правильной позиции и три (3) секунды на ребре, но потом во время исполнения черты пересечение/проезд между позиция сохраняется, но выполняется на двух ребрах.

Ответ:

Для Черты Пересечение/Проезд Между Техническая Бригада оценивает, выполняется ли требование к позиции fm до, во время и после исполнения Черты.

Например: Если правильная позиция Бильмана удержана во время пересечения/проезда между, тогда Черта будет засчитана, даже если Бильман в этот момент выполняется на двух ребрах (если требования к правильному исполнению fm были выполнены до этого, или после этого).

Вопрос #3:

Дайте пожалуйста, примеры того, когда Черты (пересечение/проезд между и/или смена положения) засчитана, но при этом была попытка исполнения Дополнительной Черты на fm3, но присвоен уровень fm2 или fm1 по причине ошибок.

Ответ:

Примеры Сценариев:

- a) Делается попытка исполнения fm3 (спираль 135° со сменой ребра). Позиция 135° удерживается, однако присвоен уровень fm1 из-за ошибок в ребре и времени. Позиция для fm1 должна быть удержана во время исполнения Черты (Черт) для того, чтобы Черта (Черты) была засчитана (в данном случае – базовая позиция спирали должна быть удержана).
- b) Делается попытка исполнения fm3. Но позиция не удержана на третий уровень, поэтому присвоен уровень fm2. Как минимум, позиция для fm2 должна быть удержана во время исполнения Черты (Черт) для того, чтобы Черта (Черты) была засчитана.

Вопрос #4:

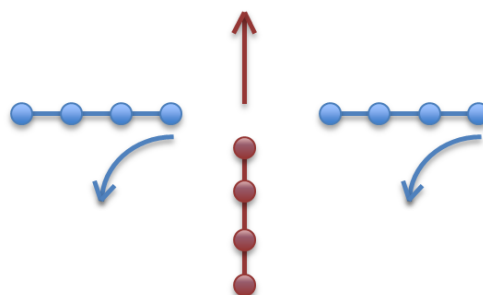
Могут ли сначала четыре (4) Фигуриста пересекаться/проезжать между, а потом другие четыре (4) Фигуриста пересекаться/проезжать между?

Ответ:

Да, это будет разрешено, т.к. Черта пересечение/проезд между может быть исполнена одновременно, или в разное время.

Вопрос #5:

Будет ли считаться запрещенным, если во время Элемента Движение одна линия из четырех (4) Фигуристов (красным цветом) выполняет ласточку назад и эта линия проезжает между двумя (2) линиями по четыре (4) Фигуриста в каждой, исполняющими ласточку вперед.



Ответ:

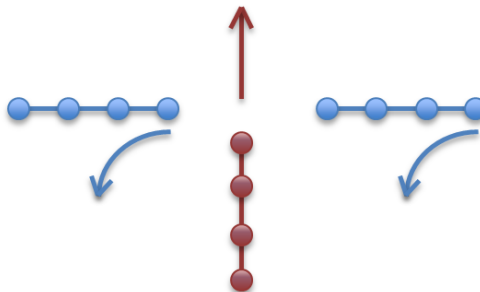
Нет, это движение не будет считаться запрещенным, т.к. это не пересечение.

Вопрос #6:

Будет ли выполнено требование к количеству Фигуристов (1/2 команды) если Черта пересечение/Проезд между выполнено следующим образом:

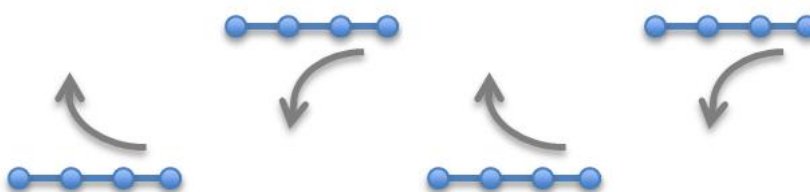
Пример 1:

Команда из 12 Фигуристов, где одна линия из четырех (4) Фигуристов (красный цвет) проезжает между двух линий из четырех (4) фигуристов в каждой линии.



Пример 2:

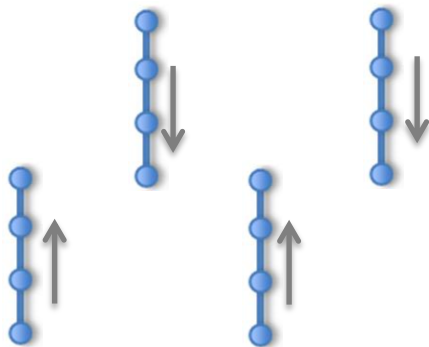
Команда из 16 Фигуристов, где все линии параллельны друг другу и проезжают между друг другом.



Ответ:

Пример 1 – Не правильно. На рисунке только четыре (4) Фигуриста в Команде из 12 Фигуристов проезжают между. Согласно требованиям, должно быть как минимум 1/2 команды, то есть 6 человек в данном случае.

Пример 2 – Правильно. Требования к количеству Фигуристов (как минимум 1/2 команды) выполнены. Пожалуйста, учтите, что для этой черты не имеет значения, как расположены линии. На рисунке ниже изображено правильное исполнение черты, так как требование к количеству Фигуристов были выполнены.



Вопрос #7:

В Коммюнике 2270 на странице 24 есть изображение правильного примера Черты «Пересечение/проезд между». Этот пример относится к траектории Фигуристов, или к количеству Фигуристов?

Ответ:

В Коммюнике 2270 на рисунке изображен пример правильной ТРАЕКТОРИИ исполнения черты «Пересечение/Проезд между», и не относится к количеству Фигуристов, необходимых для исполнения этой черты. Линии для исполнения этой черты могут быть выстроены любым образом, и быть параллельными любому из бортов. Fm должны пересекаться/проезжать между в одно и то же, или в разное время.

Вопрос #8:

В Короткой Программе Команда выполняет одинаковое fm, как и требуется. При этом восемь (8) Фигуристов (в двух (2) линиях по четыре (4) фигуриста в каждой) начинают fm первыми, и затем другие восемь (8) Фигуристов (также в двух (2) линиях по четыре (4)) начинают fm позже. Должны ли все шестнадцать (16) Фигуристов выполнить смену ребра в одно и то же время, или сначала смену ребра могут выполнить восемь (8) Фигуристов, а затем вторая часть команды (восемь (8) Фигуристов) может выполнить смену ребра позднее?

Ответ:

Разрешено, чтобы первые восемь (8) Фигуристов сменили ребро раньше второй части Команды. Однако, те восемь (8) Фигуристов в каждой из ½ Команды, которые начали fm одновременно, должны сменить ребро в одно и то же время.

Элемент с Пивотом - Блок

Вопрос #1:

Если Команда пытается получить РВ4 или РВ3 но только один (1) поворот выполнен правильно, какой будет присвоен уровень?

Ответ:

Будет присвоен РВВ так как в требованиях к РВ1 сказано, что необходимо выполнить два (2) поворота или шага.

Элемент со Смещением – Круг - Сцепление

Вопрос #1:

Если во время исполнения ТС4 Команда делает сцепление, но один из кругов не проходит 10 метров?

Ответ:

Будет присвоен уровень ТС1, даже если один (1) из кругов не покрывает 10 метров, но при этом оба круга должны пройти 5 метров.

Вопрос #2:

Если во время исполнения ТС4, оба круга смещаются на 10 метров, но круги перестали сцепляться, до того, как преодолели 10 метров?

Ответ:

Будет присвоен уровень ТС1, если круги перестали сцепляться как минимум на две (2) секунды или более во время продвижения на 10 метров.

Вопрос #3:

В базовых требованиях для Круга со смещением сказано, что круг должен проворачиваться 360°. Это относится только к вращению только во время смещения, или к общему вращению?

Ответ:

Вращение на 360° будет считаться только во время смещения. И если требования не выполняются, тогда Элемент Круг со Смещением будет без уровня.

Элемент Со Смещением – Колесо – Смена Положения/Смена Мест

Вопрос #1:

Исполняется колесо три (3) спицы, может ли фигурист на медленном крае встать с быстрого края другой спицы?

Ответ:

Нет, это не будет засчитано как черта смена положения т.к. фигуристы должны оставаться в своей спице во время смены положения. Фигуристы могут переместиться на быстрый край своей спицы.

Вопрос #2:

Если в спице пять (5) Фигуристов, может ли один (1) из Фигуристов (центральный, или крайний, или средний) оставаться на своем месте, если остальные меняются местами?

Ответ:

Да, в случае с нечетным количеством Фигуристов в спице это разрешено.

Твиззловый Элемент

Вопрос:

Если команда начинает твизл назад наружу (4 оборота), с чертой из группы В (Черта свободная нога удерживается) и первые 180° делаются не как твизл, а как тройка (твизл с ошибкой), но остальные 3,5 оборота исполнены правильно. Сколько оборотов будет засчитано?

Ответ:

В этом случае Техническая Бригада не будет засчитывать Черту из группы В, т.к. позиция должна быть удержана на первых 180°. Техническая Бригада будет считать общее количество правильно исполненных оборотов, не принимая во внимание, где произошла ошибка.