

**2021-2022 Уточнения Спортивного директората ISU и Технического комитета
по синхронному катанию для Рефери, Судей, Технической Бригады,
Тренеров и Спортсменов**

СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ

Основное

Вопрос #1

Когда команда выступает в составе меньше, чем 16 фигуристов, и делает попытку исполнения следующих черт в Элементе Движение:

1. Два различных типа fm (выполнено $\frac{1}{2}$ Команды)
2. Смена положения (выполнено $\frac{1}{2}$ Команды)

Будет ли необходимое количество фигуристов для черты рассчитываться аналогично подсчету количества фигуристов, допустивших ошибки ($\frac{1}{4}$ Команды)

Ответ

Да, это логично, что количество необходимых Фигуристов, для Черты, требующей $\frac{1}{2}$ Команды, будет учитываться таким же образом, как и количество Фигуристов, допустивших ошибку.

- Шестнадцать фигуристов в команде - Черта должна быть выполнены по крайней мере восемью фигуристами
- Четырнадцать-пятнадцать фигуристов в команде - Черта должна быть выполнена как минимум семью фигуристами
- От двенадцати до тринадцати фигуристов в команде - Черта должна быть выполнена как минимум шестью фигуристами
- От десяти до одиннадцати фигуристов в команде - Черта должна быть выполнена как минимум пятью фигуристами
- Девять-восемь фигуристов в команде - Черта должна быть предпринята, по крайней мере, четырьмя фигуристами

Для Черты, требующей $\frac{1}{4}$ Команды количество фигуристов будет учитываться таким же образом, как количество фигуристов, допустивших ошибку:

- Шестнадцать фигуристов в команде - Черта должна быть выполнены по крайней мере четырьмя фигуристами
- Четырнадцать-пятнадцать фигуристов в команде - Черта должна быть выполнена как минимум тремя фигуристами
- От двенадцати до девяти фигуристов в команде - Черта должна быть выполнена как минимум двумя фигуристами

Вращающийся и Смещающийся Круг

Вопрос #1

На странице 17 Коммюнике 2392 говорится, что для того, чтобы получить C3 и C4, должно быть как минимум два (2) Круга, равные настолько, насколько это возможно. Означает ли это, что нельзя использовать один круг для получения C3 и C4?

Ответ

Конфигурации одного/трех кругов разрешены в любое время в течение C3/C4 и TC3/TC4 без понижений.

Для C3/C4 и TC3/TC4: Любые черты, выполняемые во время конфигурирования одного круга и/или трех кругов, не будут учитываться при выставлении уровня.

Для C3/C4: Черта «Смена Конфигурации» не учитывается, даже если она начинается с конфигурации два круга и изменяется на конфигурацию один или два круга.

Вопрос #2

Команда на соревнованиях состоит из 14-ти Фигуристов. Выполняет элемент круг в конфигурации два (2) круга. В каждом круге по 7 фигуристов. Команда выполняет смену положения в парах. Разрешено ли при таком исполнении черты, чтобы один Фигурист в каждом из кругов не был в паре?

Ответ

Для смены положения в круге - допускаются пары и отдельные фигуристы. Смена положения будет засчитана, ЕСЛИ все фигуристы участвуют и меняют положение одновременно (в один и тот же момент).

В вышеописанном сценарии для того, чтобы черта была засчитана, необходимо чтобы один фигурист также участвовал в смене положения. Он не может оставаться в том же месте, если только пары меняют положение друг с другом.

Это означает, что один Фигурист должен поменять свое положение по отношению к другим Фигуристам или участвовать в черте двигаясь каким-то образом, но в конечном итоге он может оказаться в первоначальном положении.

Вопрос #3

В Смещающемся Круге/Колесе сказано, что для Черты «Смещение на 10 метров» при исполнении двух Кругов/Колес, оба круга/колеса должны смещаться в общей сложности на требуемую дистанцию. Означает ли это, что каждый круг/колесо должен сместиться на 5 метров? Или каждый должен сместиться на 10 метров?

Ответ

При использовании двух Кругов/Колес, КАЖДЫЙ Круг/Колесо должны сместиться как минимум на 10 метров для того, чтобы Черта была засчитана.

Элемент Пересечение

Вопрос #1

Хлыст и Пересечение в форме V: Команда начинает пересечение в формате 2 круга, но линии выпрямляются очень рано, таким образом, что пересечение больше похоже на пересечение в форме V. В каком случае будет присвоен уровень I3 (Как Хлысту), а затем понижен из-за отсутствия полукругов, а в каком случае это пересечение будет засчитано как пересечение в форме V, и будет присвоен уровень I1?

Ответ

Если есть форма полукруга, которая удержана как минимум на 90° и форма была удержана до того момента, как заводящие фигуристы (каждой из линий) стали спиной к оси пересечения, тогда будет присвоено уровень I3. На уровень не будет влиять скорость раскрытия двух полукругов.

Пересечение Хлыст часто выполняется с ошибками, и все равно будет считаться пересечением Хлыст, особенно если это было очевидно, что Команда выполняет попытку исполнения пересечения Хлыст, согласно требованиям. Например: форма полукруга есть вначале, но не удержана на 90°.

Вопрос #2

В Коммюнике 2392, на странице 15 сказано, что у пересечения в форме V в рi2 должно быть 2 ротейшен одного и того же уровня. Как выглядит рi2 в пересечении в форме V? Могут ли они пересекаться первым, или вторым ротейшен, или между двумя ротейшен? Или возможно сделать только ротейшен на 720° (рi3)?

Ответ

Требования к точке пересечения в Пересечениях в форме L и в форме V, были ошибочно помещены под одним заголовком.

Пересечение в форме V должно иметь только один ротейшен и Команды могут выбрать уровень, который выполнить (смотрите обновленный документ с рекомендациями для Технической Бригады).

Элемент Движение

Вопрос #1

В Короткой Программе при исполнении Спирали со сменой ребра

- a) Требуется ли, чтобы смена ребра происходила у всех Фигуристов одновременно?
- b) Требуется ли, чтобы все fm заканчивались в одно и то же время?

Например: Элемент Движение выполняется в линиях по 4 Фигуриста в каждой (Две линии в группе А, и две линии в группе Б)

- a) Обе линии в Группе А начинают ласточку на правой ноге вперед наружу одновременно, но перед группой Б
 - Линии в группе А меняют ребро в разное время
- b) Обе линии в Группе Б начинают ласточку на левой ноге вперед наружу одновременно, но после Группы А
 - Линии в Группе Б меняют ребро одновременно
- c) Группа А и Группа Б заканчивают ласточки в разное время

Ответ

В представленных выше сценариях две ошибки по времени исполнения

Ошибка #1

Две линии в Группе А не меняют ребро одновременно

В Коммюнике 2392 говорится, что:

Как минимум $\frac{1}{4}$ Команды, выполняющая один и тот же «тип fm» или «различное fm», на одной и той же ноге, на одном и том же ребре и в одном и том же направлении скольжения должны начинаться и заканчивать fm одновременно, и одновременно выполнять смену ребра.

- Техническая Бригада выставит уровень в зависимости от того, как выполнены fm, если $\frac{1}{4}$ Команды выполняет одно и то же fm одновременно. Ошибка в тайминге будет отражена судьями
- Если ошибки в тайминге происходят по причине постановки, тогда судьи должны понизить GOE на -2
- Если ошибки в тайминге происходят по причине исполнения, тогда ошибка будет отражена в ключевом аспекте «унисон» в GOE

Ошибка #2

Группа А и Группа Б заканчивают ласточки в разное время

Группы должны быть совмещены по времени в соответствии с требованиями в Коммюнике 2392:

Команда может выбрать один (1) из следующих вариантов исполнения:

- a. Все fm начинаются и заканчиваются в одно и то же время
 - b. Все fm начинаются в одно и то же время и могут заканчиваться в разное время
 - c. Все fm могут начинаться в разное время, но должны заканчиваться в одно и то же время
- Так как в примере, описанном выше, Группы начинают в разное время, они должны закончить одновременно. Техническая Бригада выставит уровень в зависимости от того, как выполнены fm, а ошибка в тайминге будет отражена судьями
 - Если ошибки в тайминге происходят по причине постановки, тогда судьи должны понизить GOE на -2
 - Если ошибки в тайминге происходят по причине исполнения, тогда ошибка будет отражена в ключевом аспекте «унисон» в GOE

Вопрос #2

Если Смена Положения происходит в разное время

Пример;

- Две линии, состоящие из четырех Фигуристов выполняют ласточку вперед наружу на правой ноге со сменой ребра. Смена ребра выполнена одновременно в обеих линиях
 - Одна линия делает Смену Положения ДО смены ребра
 - Другая линия делает Смену Положения ПОСЛЕ смены ребра
- a) Разрешено ли чтобы одна линия делала смену положения до смены ребра, а вторая линия делала смену положения после смены ребра?
- b) Могут ли группы делать смену положения в разное время после смены ребра?

Ответ

- a) Смена положения должна быть выполнена в одно и то же время всеми Фигуристами (как минимум $\frac{1}{2}$ команды должны выполнить черту) и в примере, описанном выше Черта не будет засчитана так как она не была выполнена единым действием как минимум $\frac{1}{2}$ команды
- Техническая Бригада должна точно увидеть, что $\frac{1}{2}$ Команды выполнила Смену Положения одновременно, и если это не будет очевидно, тогда Черта не будет засчитана
 - В этом случае ошибка в тайминге – это ошибка постановки, и судьи должны понизить GOE на -2
- b) Судьи будут оценивать, была ли это ошибка в постановке или в исполнении
- Если ошибки в тайминге происходят по причине постановки, тогда судьи должны понизить GOE на -2
 - Если ошибки в тайминге происходят по причине исполнения, тогда ошибка будет отражена в ключевом аспекте «унисон» в GOE

Вопрос #3

Разрешено ли оставшимся Фигуристам тоже выполнять Смену Положения? Если да, то может ли это быть выполнено в разное время?

Ответ

Да, оставшиеся Фигуристы могут выполнять Черту, и они могут ее делать в разное время. Черта может быть повторена, и первая правильно выполненная Черта будет засчитана в Уровень, каждая Черта засчитывается только один раз за Элемент, однако, нужно иметь в виду, что такая постановка может вызвать затруднение у судей и Технической Бригады, и это может быть опасно для команды.

Вопрос #4

Если Смена Положения выполнена в разное время, например: сначала смену положения выполняют четыре пары в разное время, и затем две линии каждая по 4 Фигуриста выполняют Смену Положения одновременно. Какой из вариантов исполнения будет засчитан?

Ответ

Черта может быть повторена, и первая правильно выполненная Черта будет засчитана при присвоении уровня. Каждая Черта засчитывается только один раз за Элемент. В сценарии выше пары не соответствуют требованиям так как требуются линии, состоящие из как минимум $\frac{1}{4}$ команды каждая, и Черта не будет засчитана, если выполнена в парах. Смена Положения, выполненная позже двумя линиями по 4 Фигуриста в каждой будет оценена и засчитана Технической Бригадой. От судей в этом случае не должно последовать никаких снижений.

Элемент Без Хвата

Вопрос #1

Во время Черты Диагональная Ось, может ли команда выполнять требуемые повороты в зеркальном рисунке?

Ответ

Да, шаги/повороты могут быть исполнены в зеркальном рисунке во время Черты Диагональная ось, и если они выполнены правильно, то будут засчитаны при присвоении Уровня Элементу, а также при присвоении уровня Дополнительной Черте Дорожка шагов. Если Серия различных сложных поворотов выполнена в зеркальном рисунке, и шаги/повороты выполнены правильно, тогда шаги/повороты будут засчитаны и в Черте, и в Дополнительной Черте.

Вопрос #2

Черта Пивот в Элементе Без Хвата требует определенное количество поворотов для каждого из уровней. Означает ли это, что Команда не может достичь определённого уровня Элемента Без Хвата без Пивота?

Например, команда выполняет следующие черты:

1. Смена Положения – правильно выполнена
2. Пивот – повороты выполнены с ошибками
3. Смена Конфигурации – правильно выполнена
4. Диагональная Ось – правильно выполнена

Ответ

В примере, приведенном выше, Черта Пивот не будет засчитана так как повороты были выполнены с ошибками. Другие три Черты будут засчитаны, если выполнены правильно. Будет присвоен уровень NHE3.

Дополнительная Черта – Дорожка Шагов

Вопрос #1

Во время Дополнительной Черты Дорожка Шагов, может ли Команда выполнять требуемые повороты в зеркальном рисунке?

Ответ

Да, повороты/шаги могут быть выполнены в зеркальном рисунке, и будут засчитаны в Дополнительной Черте Дорожка Шагов при правильном исполнении.

Если команда выполняет Черту «Две различные серии (одна на левой ноге, вторая на правой ноге) различных типов сложных поворотов», и это выполняется в Зеркальном Рисунке:

- Серия и повороты/шаги будут засчитаны при присвоении уровня Дорожки Шагов
- Техническая Бригада должна иметь возможность точно определить, что КАЖДЫЙ Фигурист выполнил серию и на правой, и на левой ноге.
- Если Техническая бригада не смогла точно определить, выполнил ли Каждый фигурист серию на правой и серию на левой ноге, тогда ни одна из серий не будет засчитана.

Парный Элемент

Вопрос #1

Какое движение будет считаться сложным для Черты сложный вход?

Ответ

Списка примеров со сложным входом не существует для того, чтобы не ограничивать творческий подход тренеров.

Для того, чтобы движение было засчитано как сложный вход, оно должно влиять на баланс, или для его исполнения нужно применение дополнительных усилий от Фигуриста перед принятием позиции тодеса. Выпад, или любое движение на двух ногах не влияет на баланс, и поэтому не будет засчитано как сложный вход.

Вопрос #2

Какие варианты мы можем использовать для черты сложный выход, если повороты/шаги теперь не будут засчитаны как сложный выход? Можете привести несколько примеров?

Ответ

Списка примеров со сложным выходом не существует для того, чтобы не ограничивать творческий подход тренеров.

Для того, чтобы движение было засчитано как сложный выход, оно должно влиять на баланс, или для его исполнения нужно применение дополнительных усилий от Фигуриста после выхода из позиции тодеса.

Выпад, или любое движение на двух ногах не влияет на баланс, и поэтому не будет засчитано как сложный выход.

Однако вот несколько примеров:

- Взаимодействие между двумя Фигуристами в движении, которое требует баланс или силу от одного из Фигуристов
- Можно выполнить парные движения/поддержки или качалку одним из фигуристов в то время, другой фигурист находится под ногами
- Парное или сольное вращение

Твиззловый Элемент

Вопрос #1

Разрешено ли выполнять Твиззлы в одном и том же направлении вращения в Короткой Программе или в Произвольной Программе Продвинутых Новисов и Сеньоров?

Ответ

В Коммюнике 2238 (Новисы) и 2236 (Состав хорошо сбалансированной программы) написано, что в Произвольной Программе Новисов и Сеньоров и в Короткой Программе Юниоров в Твиззловом Элементе необходимо исполнить по одному твиззлу в каждом направлении вращения.

Эти Коммюнике не менялись с 2019 года, в то время как требования к Твиззловому Элементу, указанные в Коммюнике 2392 поменялись для того, чтобы помочь Командам работать над развитием этого Элемента.

Для следующего сезона, если Команда выполняет оба твиззла в одном и том же направлении вращения в Короткой, или Произвольной Программе, Техническая Бригада должна присвоить элементу уровень. ТЕ1 будет максимально возможным уровнем, если оба твиззла будут исполнены правильно.

Вопрос #2

Что означает «петлеподобное движение в твиззле»?

Ответ

Иногда Фигуристы могут исполнять твиззл, который выглядит как серия петель. След на льду в виде петель обозначает, что Твиззл был исполнен не совсем чисто, но для Технической Бригады этот твиззл будет считаться правильно исполненным.

Разъяснения - Коммюнике ИСУ 2412

В этом сезоне были введены два новых понижения для Судей. Раньше Техническая Бригада понижала уровень Элемента, если Черты или Дополнительные Черты были преднамеренно выполнены в разное время по причине постановки.

Теперь Судьи должны понизить GOE Элемента на 2, если Черты и/или Дополнительные Черты были преднамеренно выполнены в разное время по причине постановки.

Некоторые Элементы, такие как Элемент Движение, содержат и Черты, и Дополнительную Черту, однако судьи могут понизить этот элемент **только максимум на 2 балла**, даже если ошибки были сделаны и в Чертах и в Дополнительной Черте.

Разъяснения Коммюнике ИСУ 2412, страница 4

Небольшие ошибки	Понизить	Не выше
Спотыкания, столкновения или касание свободной ногой или рукой	-1 каждая	
Разрывы хвата или низкое качество хватов	-1 каждая	
Видимые ошибки	-1 каждая	
Длительная подготовка к элементу	-1	
Черты (переплетение, пивот, смена положения, сложный вход/выход, повороты в РВ) не одновременно из за неправильной постановки программы	Max -2 за элемент	
Дополнительные черты (Дорожка Шагов, движения произвольного катания или точка пересечения) не одновременны из за неправильной постановки программы		