

# 2018-2019 - РУКОВОДСТВО ПО СНИЖЕНИЮ ДЛЯ ТЕХНИЧЕСКОЙ БРИГАДЫ

ТЕМЫ	СТРАНИЦЫ
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ (ОСНОВНОЕ, КОРОТКАЯ ПРОГРАММА, ПОНИЖЕНИЯ, НЕ РАЗРЕШЕННЫЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ И ЧЕРТЫ)	2-3
АРТИСТИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ	3
СМЕШАННЫЙ ЭЛЕМЕНТ	3
КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ	Нет специальных требований?
ЛИНЕЙНЫЕ И ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ – В/С/L/W	4
ЭЛЕМЕНТЫ С ПИВОТОМ – РВ/PL	5-6
СМЕЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ – ТС/TW	6-7
ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА	7
ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ	8
ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ	9-10
ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ	10
ДВИЖЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fm)	10-11
ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА	11
ДОРОЖКА ШАГОВ	11-12
ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ	12-13
ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ	13
ТВИЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ	13-14

КОЛИЧЕСТВО ФИГУРИСТОВ В КОМАНДЕ	¼ команды совершает ошибку
16 Фигуристов	4 Фигуриста совершают ошибку
15 Фигуристов	3 Фигуриста совершают ошибку
14 Фигуристов	3 Фигуриста совершают ошибку
13 Фигуристов	3 Фигуриста совершают ошибку
12 Фигуристов	3 Фигуриста совершают ошибку
11 Фигуристов	2 Фигуриста совершают ошибку
10 Фигуристов	2 Фигуриста совершают ошибку
9 Фигуристов	2 Фигуриста совершают ошибку
8 Фигуристов	2 Фигуриста совершают ошибку

Для команд, которые должны состоять из 16 Фигуристов (юниоры, сеньоры), или от 12 до 16 Фигуристов (новисы), но выступают в меньшем количестве	Техническая бригада называет Элемент, следующим образом
Блок с Пивотом	Элемент называется, ему присваивается уровень на один (1) ниже исполненного
Пересечение	
Элемент Движение	
Элемент Без Хвата	
Элементы со Смещением	
Твизловый Элемент	

<b>ОСНОВНОЕ – ПРИМЕНЯЕТСЯ КО ВСЕМ ЭЛЕМЕНТАМ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ЧЕРТАМ</b>	<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА</b>
Чтобы назвать уровень Элемента/Дополнительной Черты - должны быть выполнены требования для каждого уровня	Уровень Элемента называется, если выполнены соответствующие требования
Если в Группях Сложности Коммюнике ISU №2182 указаны минимальные требования по покрытию площадки, и они не выполняются для какого-либо Элемента	Элемент без уровня; если минимальные требования по покрытию ледовой площадки не выполняются
Если в Группях Сложности Коммюнике ISU №2182 и в Правилах указано какое-либо ограничение по использованию ледовой площадки, и, требования к ограничению не выполняются (применимо к: Pa, ME, GL, SySp)	Элемент называется + DED 3; если ограничения по покрытию ледовой площадки не выполняются
Если требования, указанные в Правилах для каждого Элемента (Специальные и Технические Правила по Синхронному Катанию 2018) не выполняются ¼ команды или более	Элемент без уровня
Если базовые требования, указанные для каждого Элемента/Дополнительной Черты в Группях Сложности Коммюнике ISU №2182 не выполняются ¼ команды или более (не по причине падения, болезни, или прерывания)	Элемент/Дополнительная Черта без уровня
Если требования к Черте не выполняется ¼ команды или более	Черта не засчитывается
Если требования к Дополнительной Черте не выполняется ¼ команды или более	Дополнительная Черта не засчитывается
Черты могут быть засчитаны только один раз за Элемент Черты могут повторяться внутри одного и того же Элемента	Черта засчитывается один раз за Элемент. Будет оценена лучшая попытка исполнения Черты
Некоторые Черты могут исполняться в одно и то же время с другими Чертами (если иное не указано в Группях Сложности Коммюнике ISU №2182)	Все Черты будут учитываться при присвоении уровня, если выполнены правильно и одновременно (если иное не указано в Группях Сложности Коммюнике ISU №2182)
Черты должны выполняться всеми Фигуристами в одно и то же время (если иное не указано в Группях Сложности Коммюнике ISU №2182)	Черта засчитывается, если выполнена правильно и все Фигуристы пытаются выполнять ее примерно в одно и то же время (если иное не указано в Группях Сложности Коммюнике ISU №2182)
	Черта не засчитывается, если Фигуристы не пытаются выполнить ее одновременно (если иное не указано в Группях Сложности Коммюнике ISU №2182)
Элементы (AB, AC, AL, AW, C, B, L, W, NHE, TC, TW) должны начинаться до и заканчиваться после выполнения Черт	Черта не засчитывается, если, Элемент не начинается до ее исполнения и не заканчивается после
<b>ПАДЕНИЯ</b>	
Падение(я) не повлияют на уровень Элемента, за исключением GL, Pa	Уровень называется, основываясь на количестве правильно выполненных групповых поддержек, парных циркулей
<b>Для всех остальных Элементов падение(я) называются следующим образом:</b>	
Падение одного (1) Фигуриста, двух (2) Фигуристов, или двух (2) Фигуристов и более + другие Фигуристы совершают ошибку.	Уровень Элемента и Дополнительной Черты называется для Фигуристов выполняющих Элемент (незатронутых падением) + DED для падения
Падение одного (1) Фигуриста + один (1) или более Фигуристов совершают ошибку по причине падения	Уровень Элемента и Дополнительной Черты называется для Фигуристов выполняющих Элемент (незатронутых падением) + DED для падения
Падение двух (2) Фигуристов, + один (1) или более Фигуристов совершают ошибку по причине падения	Уровень Элемента и Дополнительной Черты называется для Фигуристов выполняющих Элемент (незатронутых падением) + DED для двух (2) падений
Падение более двух (2) Фигуристов + один (1) или более Фигуристов совершают ошибку по причине падения	Максимальное снижение DED -3.0 за Элемент Уровень Элемента и Дополнительной Черты называется для Фигуристов выполняющих Элемент (незатронутых падением) + DED -3.0 за падение
<b>ОСТАНОВКА</b>	
Синхронное Вращение, Парный Циркуль (во время которого зубец поддерживающего фигуриста находится на льду) и Стационарная Поддержка (вращающаяся на месте), будут считаться остановкой	Если Синхронное Вращение, Парный Циркуль (во время которого зубец поддерживающего фигуриста находится на льду) и Стационарная Поддержка (вращающаяся на месте) являются Элементом, частью Перехода, Чертой, или требуемым элементом фигурного катания (fe), то это будет разрешено
<b>КОРОТКАЯ ПРОГРАММА</b>	
В Короткой Программе Переходы могут состоять из различной и/или сложной работы ног, соединительных шагов, формаций и других движений, соединяющих требуемые Элементы. Переходы также могут включать в себя заход и выход из Элементов. В качестве соединяющих Элементов в Короткой Программе можно использовать только базовые Элементы (базового уровня), или Артистические Элементы	без уровня + DED3; За Непредписанный, дополнительный, или повторяющийся Элемент. Базовая формация Элемента (базовый уровень) и Артистические Элементы, не будут считаться дополнительным Элементом

При исполнении <b>PВ</b> : Все Черты Артистического и Линейного Элемента (Блока) разрешены до и / или после выполнения пивота	
При исполнении <b>TW</b> : некоторые Черты Вращающегося и Артистического Элемента (Колеса) разрешены во время смещения ( <i>три (3) различных хвата, Фигуристы/спицы меняются местами и добавочные Черты</i> ). Смена конфигурации разрешена до или после выполнения смещения	Смещение считается законченным, если выполняется смена конфигурации
Неправильная форма Элемента: если команда выполняет Элемент, который не соответствует требованиям Короткой Программы	Элемент без уровня; если он выполняется в неправильной форме
Пропущена (не было попытки выполнения) любая обязательная Черта и/или Дополнительная Черта	Элемент без уровня; если не было попытки выполнения любой обязательной Черты и/или Дополнительной Черты
<b>DED 3 – НЕРАЗРЕШЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ /ЧЕРТЫ/ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ/ДВИЖЕНИЯ (Юниоры/Сеньоры Короткая Программа и Новисы произвольная программа)</b>	
Если неразрешенное Движение является Элементом	Элемент без уровня + DED 3
Если неразрешенное Движение включено в Черту	Элемент называется + Черта не засчитывается + DED3
Если неразрешенное Движение включено в Дополнительную Черту	Элемент называется + Дополнительная Черта не засчитывается + DED3
Если неразрешенный Элемент, Черта, Дополнительная Черта выполняется между двумя (2) Элементами	DED3 будет вычтено из суммы баллов за программу
<b>DED 4 – ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ</b>	
Если запрещенный Элемент, Черта или Дополнительная Черта выполняется во время Элемента	Элементу присваивается Базовый Уровень, если требования к Базовому Уровню выполнены. Если требования к Базовому Уровню не выполнены, тогда Элемент будет без уровня + DED4
Если запрещенный Элемент, Черта или Дополнительная Черта между двумя (2) Элементами	DED4 будет вычтено из суммы баллов за программу
<b>АРТИСТИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ</b>	<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА</b>
<b>ОСНОВНОЕ ДЛЯ ВСЕХ АРТИСТИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ</b>	
Все Фигуристы должны начинать в формации Артистического Элемента и должны вернуться в формацию Элемента (ту же самую, или другую) после исполнения Черты (Черт) (если этого требует Черта)	Элемент без уровня: Если все Фигуристы не начинают и/или не заканчивают движение в формации Элемента (требуется правильное количество Фигуристов, Линий) Черта не засчитывается, если Фигуристы не возвращаются в формацию Элемента после исполнения Черты (Черт) (требуется правильное количество Фигуристов, Линий)
Фигуристы могут на короткое время отсоединяться от Элемента перед тем, как присоединиться снова/вернуться на место	Черта не засчитывается, если Фигуристы не возвращаются в Элемент
Остановка не разрешена	<b>Элемент будет понижен на один (1) уровень, если ¼ команды или более совершили остановку</b>
<b>Синхронное Вращение, Парный Циркуль (во время которого зубец поддерживающего фигуриста находится на льду) и Стационарная Поддержка (вращающаяся на месте) являются Чертами Артистического Элемента, и, следовательно, разрешены</b>	<b>Элемент будет понижен на один (1) уровень, если ¼ команды или более остановились перед началом или во время выхода из Синхронного Вращения, Парного Циркуля (во время которого зубец поддерживающего фигуриста находится на льду) и Стационарной Поддержки (вращающейся на месте)</b>
<b>Пивот</b>	
Пивот должен быть исполнен как минимум четырьмя (4) фигуристами в хвате	Черта не засчитывается, если как минимум четыре (4) Фигуристы не находятся в хвате
<b>Поддержки (Только Сеньоры)</b>	
Поддержки разрешены в Артистических Элементах только в Произвольной Программе Сеньоров	Юниоры: Поддержки не будут засчитаны, если исполнены в Артистическом Элементе Новисы: Поддержки не разрешены, и если будут выполнены, то команда получит DED3
<b>Хореографическая Последовательность</b>	
Хореографическая Последовательность должна быть исполнена ½ команды	Черта будет засчитана, если одновременно исполняются одни и те же, или разные движения Черта не будет засчитана, если Хореографическая Последовательность выполняется не одновременно (синкопой)

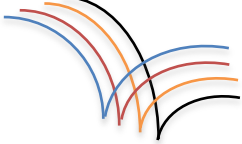
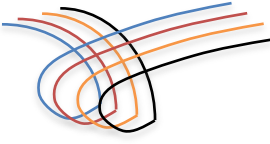
КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ПЕРЕСЕЧЕНИЕ - Юниоры</b>	
Синхронное Вращение, Парный Циркуль (во время которого зубец поддерживающего фигуриста находится на льду) и Стационарная Поддержка (вращающаяся на месте) не являются Чертами этого Элемента и будут считаться остановкой	Элемент не подтвержден. Остановка ¼ команды или более не разрешена
<b>ПОДДЕРЖКА - Сеньоры</b>	
Вращающаяся поддержка (которая скользит, или вращается на месте) разрешена: поднимаемый и поддерживающие Фигуристы, участвующие в поддержке могут остановиться перед подъемом в поддержку и перед началом вращения	Разрешено без снижений
Вращающаяся поддержка (которая скользит, или вращается на месте) разрешена: поднимаемый и поддерживающие Фигуристы, участвующие в поддержке могут остановиться во время выхода из поддержки, когда поднимаемый фигурист приземляется на лед	Разрешено без снижений

СМЕШАННЫЙ ЭЛЕМЕНТ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ОСНОВНОЕ</b>	
Два (2) или более Элемента должны взаимодействовать друг с другом	Элемент без уровня, если как минимум два (2) Элемента не взаимодействуют друг с другом
Два (2) выбранных Элемента могут быть соединены, или не соединены	Элемент подтверждается, если два (2) выбранных Элемента соединены, или не соединены

ЛИНЕЙНЫЙ ЭЛЕМЕНТ - БЛОК	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
Блок должен состоять как минимум из трех (3) линий	Элемент заканчивается, если количество линий будет менее чем три (3)
Блок должен быть закрытым, линии должны быть параллельны (выстроены в ровную фигуру)	Элемент без уровня; если форма – открытый блок
Все Фигуристы должны быть в хвате (на протяжении большей части времени)	Элемент без уровня; если у Фигуристов нет хвата на протяжении большей части времени выполнения Линейного Элемента - Блок
<b>Выполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате</b>	
Повороты могут выполняться в зеркальном рисунке	Черта засчитывается если все четыре (4) шага/поворота выполнялись в зеркальном рисунке
Повороты не могут быть исполнены с использованием синкопированной хореографии	Черта не учитывается при использовании синкопированной хореографии
<b>Выполнение кругового рисунка</b>	
Линии блока должны оставаться параллельными дуге кругового рисунка настолько, насколько это возможно	Черта не засчитывается, если линии блока становятся под углом более чем 45° к окружности круга
<b>ЛИНЕЙНЫЙ ЭЛЕМЕНТ - ЛИНИЯ</b>	<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА</b>
Элемент может состоять из одной (1) линии или двух (2) линий	Элемент заканчивается, если количество линий будет более чем две (2)
Если используется конфигурация две (2) линии, тогда эти две (2) линии могут быть соединены, или разделены, и могут проезжать мимо друг друга	Элемент называется
Количество Фигуристов в линии должно быть равным на столько, насколько это возможно	Элемент без уровня; если количество Фигуристов в линии не было равным на столько, насколько это возможно

ВРАЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ - КРУГ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
Одновременно может быть максимум три (3) круга	Элемент круг заканчивается; если более трех (3) кругов
В каждом круге должно быть как минимум четыре (4) Фигуриста для всех уровней	Элемент без уровня; если количество Фигуристов в круге меньше четырех (4)

<b>Сцепление</b>	
Сцепление может выполняться одновременно с изменением направления вращения	Обе Черты засчитываются
<b>Переплетение</b>	
Круги должны быть равными на столько, насколько это возможно, для команд, которые могут выступать в составе меньше чем 16 человек	Черта не засчитывается; если количество Фигуристов в круге не было равным на столько, насколько это возможно
Переплетение должно происходить примерно в одно и то же время у всех Фигуристов	Черта не засчитывается; если переплетение не происходит одновременно у всех Фигуристов
<b>ВРАЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ - КОЛЕСО</b>	
Одновременно может быть максимум три (3) колеса	Элемент колесо заканчивается; если выполняется более трех (3) колес
Должно быть, как минимум, три (3) Фигуриста каждой спице для всех уровней	Элемент без уровня; если количество Фигуристов в спице меньше трех (3)
<b>Фигуристы/Линии меняют свое положение относительно других Фигуристов/Линий (меняются местами)</b>	
Смена положения между Фигуристами может выполняться одновременно со сменой положения спиц	Черта засчитывается только один раз; если и смена положения между Фигуристами, и смена положения спиц выполняются одновременно всеми Фигуристами

ЭЛЕМЕНТЫ С ПИВОТОМ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ОСНОВНОЕ</b>	
<p>Все Фигуристы должны выполнять одни и те же узнаваемые шаги/повороты/ребра/соединительные шаги, в одно и то же время, в одном направлении скольжения, в одно и то же время во время пивота в хвате (на протяжении большей части времени)</p>	<p>Поворот (повороты) /шаг (шаги) не засчитываются, если выполнены на разных ребрах</p> <p>Поворот (повороты) /шаг (шаги) не засчитываются, если выполнены в разных направлениях скольжения</p> <p>Поворот (повороты) /шаг (шаги) не засчитываются, если выполнены в разное время <b>(имеется в виду любой поворот (повороты), которые хореографически поставлены в разное время)</b></p>
<p>Пивот будет считаться законченным, если:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Движение пивота остановилось на две (2) секунды или более</li> <li>- Произошла смена конфигурации, или смена направления вращения</li> <li>- Как минимум ¼ команды в одной линии (в одно и то же время) скользят по одной и той же траектории на протяжении более, чем две (2) секунды после того, как движение пивота началось</li> </ul>	<p>Засчитывается правильно выполненные Черты, повороты/шаги, соединительные шаги, градусы пивота и т.д. до того момента, как пивот закончился</p>
<p>Фигурист на медленном крае не может останавливаться (полная остановка). Блок/Линия должны двигаться по площадке все время</p>	<p><b>PВ:</b> Повороты/шаги не будут учитываться при присвоении уровня, если поворот/шаг, или любая часть PВ выполнена на месте (любая часть поворота) ¼ команды или более</p> <p><b>PВ все уровни:</b> понизить на один (1) уровень, если все линии не двигаются вдоль ледовой площадки все время (если есть остановка пивота хотя бы у одной (1) линии), не по причине того, что поворот/шаг выполнен на месте)</p> <p><b>PL:</b> понизить на один (1) уровень, если хотя бы одна из линий перестанет двигаться по площадке (один (1) Фигурист на медленном крае останавливается)</p> <p><b>PL:</b> понизить на два (2) уровня, если Фигуристы на обоих медленных краях останавливаются</p>
<p>Все Фигуристы должны быть в хвате (большую часть времени)</p>	<p>Элемент без уровня, если Фигуристы не в хвате большую часть времени исполнения Пивота Блока</p>
<p>Смена центра пивота не разрешена по рисунку в форме полукруга, или дуги, когда фигуристы пересекают свою собственную траекторию</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Разрешено</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Не разрешено</p> </div> </div>	<p>PВ1/PL1 будет присвоен, если смена центра пивота будет выполняться неправильно</p>
<p>Пивот (уровни 1-4) должен быть выполнен с использованием требуемых поворотов/шагов на узнаваемых и правильных ребрах</p> <p><i>Повороты, выполненные через зубец не считаются правильно выполненными поворотами и будут засчитаны при присвоении уровня (однако это будет отражено в GOE)</i></p> <p><b>Ошибки в исполнении Поворотов/Шагов</b> (одинаковая или разная, допущенная одновременно ¼ команды или более)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Вход или выход из поворота на двух ногах</li> <li>- Поворот/шаг выполнен на месте</li> <li>- Поворот/шаг выполнен через прыжок</li> <li>- Входная и/или выходная дуга поворота/шага выполнена по прямой (плоский въезд или выезд)</li> <li>- Поворот/шаг имеет неправильное въездное или выездное ребро</li> <li>- Поворот выполненный через торможение ребром</li> <li>- Не было попытки исполнения поворота/шага (не по причине падения)</li> </ul>	<p>Уровень пивота будет присвоен в зависимости от количества правильно выполненных поворотов/шагов вместе с количеством градусов</p> <p>Поворот (повороты) не будут засчитаны, если ¼ команды или более допускают любой тип ошибки</p>

<b>ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ - БЛОК</b>	
Для РВВ и РВ1 Началом пивота считается начало вращения блока, когда фигуристы начинают катиться по своей траектории, а завершением пивота – остановка вращения блока	Градусы пивота до первой дуги первого поворота будут идти в зачет при присвоении уровня
Для РВ2, РВ3, РВ4 Отсчет градусов пивота начинается с первой дуги первого поворота (поворта / шага для РВ2), как только каждый Фигурист поедет по своей собственной траектории, и заканчивается с последней дугой последнего поворота (или когда блок перестает вращаться только для РВ2 )	Разрешен любой пивот до первой дуги первого поворота, (поворта / шага для РВ2), но этот пивот не будет учитываться при присвоении уровня кроме
Если пивот не совершил необходимое количество градусов для уровня	Уровень РВ присваивается в зависимости от градусов пивота ПЛЮС количество правильно выполненных поворотов. Если уровень градусов и поворотов разный, тогда будет присвоен самый низкий из двух уровней.
для РВ3, РВ4: Требуемые градусы пивота должны быть закончены во время исполнения серии поворотов	Пивот не будет учитываться при присвоении уровня, если во время исполнения серии поворотов количество градусов пивота не соответствует требованиям к уровню
<b>ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ – ЛИНИЯ PL</b>	
Отсчет пивота начинается с того момента, когда линия (линии) начинает вращение, и как только все Фигуристы будут катиться по своей траектории	Уровень пивоту будет присвоен в зависимости от выполненных требований
Пивот должен исполняться с использованием поворотов и соединительных шагов (за исключением Уровня I и Уровня V)	Повороты/шаги должны быть правильно выполнены и должны быть выполнены на одной (1) ноге. Тогда они будут засчитаны
Нет ограничений по количеству и типу соединительных шагов (т.е. беговых)	Уровень Элемента называется; независимо от количества соединительных шагов
<b>СМЕЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ – КРУГ / КОЛЕСО</b>	
<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА</b>	
<b>ОСНОВНОЕ</b>	
Одновременно может быть максимум три (3) круга /два (2) /отдельных колеса	Элемент круг/колесо заканчивается; если более трех (3) кругов/ двух (2) колес
Все отдельные круги/колеса должны смещаться одновременно	Отсчет расстояния смещения начнется с того момента, как только все Фигуристы/спицы начнут смещение ( <i>засчитывается меньшее расстояние если две фигуры смещаются на разное расстояние</i> )
Смещение считается завершенным если: - Смещение остановилось на две (2) секунды или более - Произошла смена конфигурации или смена направления вращения - ¼ команды или более допустили ошибку в смещении	Уровень называется в соответствии с требованиями выполненными, до того, как смещение остановилось
Смещение считается завершенным, если произошли ошибки в смещении: <b>Ошибки в смещении</b> (любая ошибка, допущенная в одно и то же время ¼ команды или более) - Использование отличных от остальной команды шагов/соединительных шагов/поворотов - (ТС) соединительные шаги/беговые шаги/повороты/шаги, выполненные неправильным образом (через зубец вместо ребер) (зубцовые шаги, выполненные всей командой разрешены) - (TW) Использование разных соединительных шагов/поворотов/шагов или направления скольжения. Соединительные шаги/повороты/шаги, выполненные с использованием зубца вместо лезвия (не включая зубцовые шаги, которые являются частью хореографии) - Нет скольжения по круговой траектории	Уровень присваивается в соответствии с правильно выполненными поворотами/шагами, количеством продвижения и т.д., которые были выполнены до того, как смещение остановилось
<b>Переплетение (ТС)</b>	
Для ТС3/ТС4 в команде из шестнадцати (16) Фигуристов должно быть по восемь (8) Фигуристов в каждом круге	ТС2 самый высокий возможный уровень, если в каждом круге нет восьми (8) спортсменов
Круги должны быть равными настолько, насколько это возможно <b>(в командах, выступающих в количестве меньше, чем шестнадцать (16))</b>	Черта не засчитывается, если круги не равны настолько, насколько это возможно
<b>Фигуристы/спицы меняют положение/позицию по отношению к другим Фигуристам/спицам (TW)</b>	
Смена положения между Фигуристами может выполняться одновременно со сменой положения спиц	Черта засчитывается, если и смена положения между Фигуристами, и смена положения спиц выполняются одновременно
При нечетном количестве Фигуристов в спице (т.е.; 3, 5 or 7); смена мест / позиций будет по-прежнему учитываться, даже если один (1) Фигуристов останется в том же положении	Смена мест / позиций будет засчитана

<b>Два (2) непрерывных вращения (ротейшен) на 360°, выполненных последовательно (TW)</b>	
Два (2) ротейшен должны быть непрерывны	Дополнительная Черта не учитывается, если каждый ротейшен не является непрерывным. т.е. каждый ротейшен на 360° может состоять из двух (2) поворотов на 180°, но они должны выполняться один за другим, показывая непрерывное вращение. То есть Тройка НН + Тройка ВН могут считаться ротейшен на 360°, но между этими двумя (2) поворотами не должно быть паузы
Твизл в два (2) оборота не будет считаться двумя (2) отдельными ротейшен по 360°	Будет засчитан как один ротейшен на 360°

<b>ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА</b>	<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА</b>
<b>ОСНОВНОЕ</b>	
Элемент GL должен соответствовать определению Групповой поддержки <b>ниже (как указано в правилах)</b>	Элемент без уровня; если все Групповые Поддержки не соответствуют определению (как указано в правилах) см. ниже
Определение Поддержки: Действие, при котором спортсмена(ов) либо поднимают на любую высоту поднимающий спортсмен(ы), либо спортсмен поднимается сам, используя тела других спортсменов как опору, будет называться Поддержкой при условии, что он поднят со льда более чем на три (3) секунды. Стационарная или скользящая поддержка будет засчитана при удержании надо льдом более 3х секунд, вращающаяся поддержка будет считаться поддержкой, независимо от времени нахождения в воздухе	Уровень Элемента называется; в соответствии с количеством правильно выполненных групповых поддержек. Вращающиеся групповые поддержки, в которых поднимаемый фигурист удерживается менее 3х секунд, <b>не</b> будут учитываться при присвоении уровня <b>Вращающаяся Групповая Поддержка (которая скользит или вращается на месте): Фигурист должен быть поднят до того, как начнется вращение</b>
Каждый поддерживающий Фигурист должен постоянно иметь хотя бы один (1) конек на льду.	Групповая поддержка не будет учитываться при присвоении уровня, если в этой GL поднимаемый фигурист не опускается на лед
Все групповые поддержки должны выполняться в пределах ½ длины ледовой площадки по отношению друг к другу	Элемент без уровня; если у кого-либо из поднимающих Фигуристов хотя бы один (1) конек не находится на льду на протяжении всей групповой поддержки
Одни и те же Черты должны выполняться всеми Групповыми Поддержками одновременно	Элемент называется + DED 3; если Групповая Поддержка (и/или остальные Фигуристы, если такие есть) не находятся в пределах ½ ледовой площадки по отношению друг к другу
ВСЕ Черты, которые требуется выполнять во время вращения, должны быть выполнены в одной направленности вращения (за исключением использования зеркального рисунка)	Элемент без уровня, если Черты в Групповой Поддержке исполняются синкопой (последовательно) Будет засчитан самый низкий уровень Черт, если Черты выполняются в разное время (за исключением Поддержек, которые выполняют оставшиеся фигуристы)
<b>Остальные Фигуристы</b>	
Остальные Фигуристы (те, кто не участвует в GL) должны выполнять Элементы произвольного катания (fe). Разрешено несколько разных fe	Групповая поддержка без уровня; если Фигуристы, незадействованные в GL, не выполняют требования, указанные для остальных Фигуристов (1/4 команды и более)  Если остальные Фигуристы выполняют GL уровнем ниже основной Групповой Поддержки, тогда эта групповая поддержка не учитывается при присвоении уровня
Все групповые поддержки, не идущие в учет уровня, и fe, выполняемые остальными Фигуристами, разрешается выполнять в любой формации, парами ( <b>парные поддержки не допускаются</b> ) или по одному. Оставшиеся фигуристы должны находиться в пределах ½ длины ледовой площадки по отношению друг к другу и Групповым Поддержкам, которые идут в зачет при присвоении уровня (основные Групповые Поддержки)	
Все групповые поддержки, не идущие в учет уровня, и/или fe должны выполняться примерно в одно и то же время с основными Групповыми Поддержками	
Если Фигурист (ы) участвовал (ли) в какой-либо части групповой поддержки, этот Фигурист (Фигуристы) не должен обязательно выполнять Элемент произвольного катания (fe). Но выполнять fe/fm разрешено	
Остальным Фигуристам запрещается останавливаться и/или стоять	
<b>Гибкая/балансирующая позиция</b>	
Командам разрешено выполнять более одной (1) Гибкой или Балансирующей позиции и изменить позицию во время вращения 360° с одного (1) положения Гибкой/Балансирующей на другое положение Гибкой/Балансирующей позиции	Черта не учитывается; если изменение положения не выполняется одним непрерывным движением во время требуемого вращения
Любая Гибкая /Балансирующая позиция должна удерживаться в течение вращения в 360°	Черта не учитывается; если позиция не удерживается на протяжении вращения в 360°



ПЕРЕСЕЧЕНИЕ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ОСНОВНОЕ</b>	
Восемь (8) Пар Фигуристов, проходящих мимо друг друга, не считаются Элементом Пересечение	Элемент без уровня; если Пересечение выполняется восьмью (8) парами
Переплетение во время конфигурации Круг в Круге (в одном направлении, или в разных), по восемь (8) Фигуристов в каждом круге не будет считаться Пересечением	Элемент без уровня; если Пересечение выполняется переплетением
<b>Черта Приближение спиной</b>	
<p>Приближение спиной к спине или пивот должны соответствовать следующим требованиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Все Фигуристы должны находиться в положении «спина к спине», в хвате (кроме без хвата)</li> <li>- При использовании пивота во время фазы приближения, каждая линия должна повернуться как минимум на 90°</li> <li>- Плечи должны быть параллельны линии</li> </ul>	<p>Элемент Пересечение понижается на один (1) уровень; если есть ошибка в черте приближение спиной:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Если ¼ команды или более находятся без хвата, или не удерживают хват во время фазы приближения, когда форма пересечения становится узнаваемой</li> <li>- Если ¼ команды или более не выполняют пивот по крайней мере на 90 ° (для прямоугольника или треугольника)</li> <li>- Если ¼ команды или более не удерживают плечи параллельно оси пересечения</li> </ul>
<p>Ротейшен, выполняемые во время фазы приближения, когда фигура пересечения станет узнаваемой, могут быть исполнены только с хода назад. Ротейшен должны быть непрерывными, и должны начинаться и заканчиваться спиной</p>	<p>Будет присвоен уровень IV: если ¼ команды или более допускают следующие ошибки во время фазы приближения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Любое ротейшен с хода вперед или шаг вперед, выполненный без хвата в то время, когда фигуристы скользят спиной к спине</li> <li>- Любое ротейшен с хода назад, выполненное с паузой/не непрерывно</li> <li>- Любое ротейшен, которое начинается с хода назад, а заканчивается на ход вперед</li> </ul>
<b>Ошибки для конкретных пересечений</b>	
<p><b>Угловое Пересечение</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Коридор шире чем 3 м.</li> <li>- Линии разворачиваются более чем на 45 °</li> <li>- Коридор между двумя линиями не уменьшается после того, как ведущие Фигуристы перекрыли друг друга</li> <li>- ¼ команды или более не пересекаются одновременно</li> </ul> <p><b>Коллапсирующее Пересечение</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¼ команды или более не пересекаются одновременно (как минимум два (2) угла)</li> </ul> <p><b>Комбинированное Пересечение</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Круг / колесо (если включено) должны вращаться на всех этапах пересечения (форма может образовываться без вращения)</li> </ul> <p><b>Линейное Пересечение</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¼ команды или более не пересекаются одновременно</li> </ul> <p><b>Хлыст</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Линии не удерживают форму полукруга (1/2 круга) до того момента, когда заводящие фигуристы из каждой из линий не окажутся одновременно спиной друг к другу</li> <li>- ¼ команды или более не пересекаются одновременно, однако двум (2) крайним фигуристам на быстрых краях разрешено пересечься позже остальных Фигуристов в их линии</li> </ul>	<p>Элемент Пересечение понижается на один (1) уровень, если ¼ команды допускают одну из перечисленных ошибок</p> <p>Самый низкий уровень будет IV</p>

ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ОСНОВНОЕ</b>	
½ команды может выполнять повороты/шаги/соединительные шаги в точке пересечения отличные от другой ½ команды (если так поставлено)	ri без уровня; если ¼ команды выполняют повороты/шаги/соединительные шаги в точке пересечения, отличные от остальной команды Уровень ri называется; присваивается самый низкий уровень, если ½ команды выполняет другой уровень, чем остальные ½ команды
Ротейшен ri должно начаться до того, как Фигуристы пересекутся друг с другом и должно продолжаться во время прохождения точки пересечения	ri без уровня; если ¼ команды или более не начнут ротейшен ri до того, как Фигуристы начнут пересекаться ri будет понижена на один (1) уровень, если ¼ команды или более начали (и завершили) ротейшен ri непосредственно перед прохождением точки пересечения, и не продолжили ротейшен во время прохождения точки пересечения
Двойной твизл не будет считаться двумя (2) ротейшен по 360°	Это ротейшен будет засчитано, как один (1) ротейшен в 720°
Ротейшен на 360° и 720° с хода назад (поворот/шаг и/или соединительный шаг с вращением) должен начаться и закончиться спиной	ri понижается на один (1) уровень; если ротейшен (повороты / шаги) заканчивается на ход вперед как только ВСЕ Фигуристы пройдут Пересечение, разрешено завершать ротейшен на ход вперед
Только правильно выполненные ротейшен будут учитываться при присвоении уровня ri	ri называется в соответствии с количеством правильно выполненных поворотов, любые ротейшен с ошибками не будут учитываться при присвоении уровня ri
Ротейшен, выполненные с ошибкой (один и тот же тип) ¼ команды или более Ошибки ri: - Столкновения, которые влияют на ротейшен - Ротейшен на 360° или 720°, которые исполнены с паузой во вращении - Спотыкания, которые влияют на ротейшен - Фигуристы в одной линии совершают ротейшен в разном направлении вращения - Фигуристы, исполняющие разные ротейшен в ri (½ команды может выполнять ротейшен, отличные от другой ½ команды (если так поставлено))	ri понижается на один (1) уровень; для каждой ошибки (один и тот же тип ошибки), допущенной ¼ команды или более  Каждый тип ошибки будет наказываться только один раз  ri – базового уровня; самый низкий который уровень который может быть назван
Следующее понижение будет применяться, только если не было других понижений: Если ¼ команды или более допускают ошибку (любой тип ошибки)	ri понижается на один (1) уровень; только если не было применено других понижений
Беговые шаги запрещены во время пересечения (для пересечения любого уровня)	ri без уровня
<b>Точка Пересечение – Угловое Пересечение</b>	
Ротейшен ri должно начинаться не позднее момента, когда ведущие Фигуристы линий начинают перекрывать друг друга (или самое позднее во время наслоения), и должны продолжать вращаться в одном и том же направлении вращения, пока все Фигуристы не пересекутся	ri понижается на один (1) уровень; если ротейшен не началось до момента наслоения, или самое позднее, во время наслоения ri понижается на один (1) уровень; если ротейшен выполняются в обоих направлениях вращения
<b>Точка пересечения – Коллапсирующее Пересечение и Комбинированное Пересечение (где Фигуристы пересекаются в разное время)</b>	
<b>Уровень 1:</b> Ротейшен должны начаться до того, как Фигуристы начнут пересекаться, и два (2) ротейшен 360° с хода вперед должны быть завершены во время пересечения	ri базового уровня; если только один (1) ротейшен на 360° выполнен правильно и закончился в пересечении
<b>Уровень 2:</b> Ротейшен должны начинаться до того, как Фигуристы начнут пересекаться и два (2) ротейшен на 360° с хода назад должны быть завершены во время пересечения. Если первый ротейшен завершен до того, как Фигуристы начали пересекаться, необходимо выполнить и завершить минимальное количество последующих ротейшен в пределах пересечения.	ri понижается на один (1) уровень; если у Фигуриста не было попытки выполнить ротейшен ri1 – высший возможный уровень; если только один (1) правильно выполненный ротейшен происходит внутри пересечения
<b>Уровень 3:</b> Ротейшен 720° с хода назад должно начинаться до того, как линии начнут пересекаться, и должно закончиться внутри пересечения. Два (2) последующих ротейшен на 360° с хода назад должны начаться внутри пересечения, однако последний (третий) ротейшен ri может закончиться после того, как Фигуристы пересеклись	ri понижается на один (1) уровень; если оставшаяся часть ротейшен 720° завершена до пересечения ri понижается на один (1) уровень; если ротейшен на 360° отсутствует в пределах пересечения ri2 - самый высокий уровень; если выполняется только два (2) ротейшен ri1 - наивысший уровень; если только одно (1) правильно выполненное ротейшен происходит внутри пересечения
Только правильно выполненные ротейшен будут учитываться при присвоении уровня ri	ri называется в соответствии с количеством правильно выполненных поворотов, любые ротейшен с ошибками не будут учитываться при присвоении уровня ri
Для ri2 & ri3 допускаются только повороты / шаги и соединительные шаги с вращением с хода назад	ri понижается на один (1) уровень; если включены какие-либо соединительные шаги без вращения ri1 будет присвоен, если включены какие-либо ротейшен с хода вперед

	может возникать небольшая (минимальная) пауза между ротейшен, чтобы позволить Фигуристам сменить ногу или направление вращения. В этом случае $r_i$ не понижается
<b>Точка пересечения для пересечения Хлыст</b>	
Только одно (1) ротейшен (поворот / шаг) требуется в точке пересечения	$r_i$ называется, при правильном выполнении
Все ротейшен должны быть исполнены в том же самом направлении вращения, в котором движется соответствующая линия	$r_i$ понижается на один (1) уровень; если ротейшен выполнены в противоположном направлении вращения

<b>ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ</b>	<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА</b>
<b>ОСНОВНОЕ</b>	
Каждый Фигурист должен сделать попытку исполнения как минимум одного (1) $f_m$	Первое $f_m$ , которое каждый Фигурист выполняет во время ME, будет оцениваться и называться (последующие $f_m$ разрешены без понижений, но учитываться не будут)
Если $f_m$ называется как $f_mB$ , Черта (Черты) не учитываются	ME без уровня; если каждый Фигурист не делает попытку выполнения $f_m$ (не считая Фигуристов, которые падают, или имитируют $f_m$ )
Часть команды может выполнять один тип (1) $f_m$ , а другая часть команды может выполнять другой тип $a_b$ . Может быть до четырех (4) различных типов $f_m$ (одинакового уровня, или разных) выполняемых одновременно, но это не обязательно. Как минимум четыре (4) Фигуриста должны выполнять каждый выбранный тип $f_m$	MEB + $f_mB$ ; Черты не учитываются при присвоении уровня Элементу
Все $f_m$ должны начинаться и / или заканчиваться примерно в одно и то же время	Уровень $f_m$ называется по самому низкому уровню из исполненных, если выполнялись $f_m$ разных уровней
	MEB + $f_mB$ ; если менее четырех (4) Фигуристов выполняют каждый тип $f_m$
	понижается на один (1) уровень; если $f_m$ не начинаются и/или не заканчиваются примерно одновременно
	Называется $f_mB$ + Черты не учитываются (MEB + $f_mB$ ); если $f_m$ выполняются совершенно отдельно (второй $f_m$ начинается после окончания первого $f_m$ )
<b>Черта: не менее <math>\frac{1}{2}</math> команды выполняют смену положения</b>	
Требуется удержание хвата, как до, так и после смены положения	Черта не учитывается; если есть два (2) или более разрыва хвата до и/или после смены положения
	Черта учитывается; если спираль начинается одной (1) линией из восьми (8) Фигуристов, затем выполняется смена положения и хват возобновляется в двух (2) линиях по четыре (4) Фигуриста (считается 1 разрыв хвата)
	Черта не учитывается; если начать спирали в двух линиях по шесть (6) Фигуристов затем выполнить смену положения и хват возобновляется в двух (2) линиях по три (3) Фигуриста или другие варианты хватов, при которых будет менее четырех (4) Фигуристов в каждой линии.
Во время этой Черты могут использоваться любые перечисленные $f_m$ (как в КП так и в ПП). Для выполнения Черты разрешено использование двух (2), или более различных $f_m$	Черта будет засчитана, если будет выполняться во время любой позиции $f_m$ , при условии что $\frac{1}{2}$ команды участвует в смене положения одновременно
Если произошло падение, и Фигуристов выполняющих смену положения стало менее чем $\frac{1}{2}$	Черта не будет засчитываться

<b>ДВИЖЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (<math>f_m</math>)</b>	<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА</b>
<b>ОСНОВНОЕ</b>	
Типы ошибок для $f_m$ : каждый тип ошибки (один и тот же тип), допущенный $\frac{1}{4}$ команды или более наказывается только один раз	$f_m$ понижается на один (1) уровень за каждую ошибку; если $\frac{1}{4}$ команды или более выполняют один и тот же тип ошибки
- Неправильная позиция $f_m$	$f_m$ понижается на один (1) уровень; если выполняется на нечетком ребре
- $f_m$ не выполняется на четком ребре на протяжении, как минимум, трех (3) секунд	$f_m$ понижается на один (1) уровень; если позиция неверна
- $f_m$ не удерживается в правильном положении течения, как минимум, трех (3) секунд (если команда выбирает $f_m$ со сменой позиции, сменой ребра или сменой направления, то каждое ребро/направление должно удерживаться как минимум две (2) секунды)	$f_m$ понижается на один (1) уровень; если ребро/позиция не удерживается на определенное количество времени в соответствии с конкретным $f_m$
Это снижение будет применяться <b>тогда</b> , когда других снижений не будет: если $\frac{1}{4}$ команды или более совершают ошибку (любой тип ошибки)	$f_mB$ ; будет самым низким, при условии, что все Фигуристы сделали попытку исполнения $f_m$
$f_m$ должны выполняться в пределах приблизительно $\frac{1}{2}$ длины ледовой площадки (или сопоставимого расстояния) относительно друг друга	$f_m$ понижается на один (1) уровень; по указанным причинам <b>если не было</b> никаких других снижений
	Элемент называется + DED 3; если не все $f_m$ находятся в пределах приблизительно $\frac{1}{2}$ длины ледовой площадки (или сопоставимого расстояния)

Кораблик или Инна Бауэр, выполняемые по часовой стрелке и против часовой стрелки	fm понижается на один (1) уровень; если для быстрой смены направления движения были выполнены дополнительные повороты/дуги (то есть беговые или дополнительные толчки)
Комбинация Наружный кораблик + наружный ИннаБауэр (по часовой стрелке и против часовой стрелки)	fm понижается на один (1) уровень; если есть дополнительный толчок между наружным корабликом / наружным ИннаБауэром при изменении направлений скольжения
fm с двумя (2) или более сменами ребра разрешены	fm понижается на один (1) уровень; если есть дополнительный толчок между наружным корабликом / наружным ИннаБауэром при изменении направлений скольжения

<b>ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА</b>	<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА</b>
--------------------------	----------------------------

<b>ОСНОВНОЕ</b>	
-----------------	--

<b>ННЕ и ТЕ не должны идти друг за другом</b>	<b>ННЕ без уровня, если выполнен после элемента ТЕ</b>
<p>ННЕ должен начинаться в четырех (4) линиях по четыре (4) Фигуриста в команде состоящей из шестнадцати (16) Фигуристов</p> <p><b>16-12 Фигуристов требуется конфигурация из четырех (4) линий</b></p> <p>16 Фигуристов = 4+4+4+4  15 Фигуристов = 4+4+4+3  14 Фигуристов = 4+4+3+3  13 Фигуристов = 4+3+3+3  12 Фигуристов = 3+3+3+3</p> <p><b>8-11 Фигуристов требуется конфигурация из трех (3) линий</b></p> <p>11 Фигуристов = 3+4+4  10 Фигуристов = 3+3+4  9 Фигуристов = 3+3+3  8 Фигуристов = 3+3+2</p>	<p>Техническая Бригада начнет оценивать Элемент, когда:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- будет четыре (4) линии (в команде, состоящей из 12, 13, 14, 15 и 16 Фигуристов)</li> <li>- будет три (3) линии в команде, состоящей из менее чем 12 фигуристов</li> </ul>

<b>Диагональная ось</b>	
-------------------------	--

Одна (1) серия поворотов, состоящая из как минимум двух (2) поворотов (смотрите требования к Дополнительной Черте Дорожка Шагов) должна выполняться по диагональной оси	Черта засчитывается; если серия сложных поворотов правильно выполнены, и она будет учитываться при присвоении уровня ss
Серия должна состоять как минимум из двух (2) сложных поворотов Серия может быть частью ss, а может не быть ее частью	Черта не засчитывается, если серия не состоит из, как минимум, двух (2) правильно выполненных поворотов
	Черта засчитывается, если в серии из трех (3) поворотов допущена ошибка в выполнении одного (1) поворота

<b>Пивот как минимум на 90°</b>	
---------------------------------	--

Пивот не должен прерываться/должен быть выполнен как единое движение	Черта не засчитывается; если пивот прерывается на две (2) секунды
Ни один (1) из Фигуристов не может останавливаться во время выполнения пивота	Черта не засчитывается; если хотя бы один (1) Фигурист останавливается во время пивота

<b>Фигуристы/Линии меняются местами с другими Фигуристами/Линиями</b>	
---	--

Черта может быть выполнена любым образом за исключением остановки	Черта не засчитывается; если ¼ команды или более останавливаются
Форма Элемента (необходимое количество Фигуристов и др.) может быть утеряна на момент выполнения этой Черты	Черта засчитывается; Если форма пропадает не на долго

<b>Две различные конфигурации</b>	
-----------------------------------	--

Для второй конфигурации требуется другая форма закрытого блока Техническая Бригада должна рассматривать конфигурацию со всех сторон и принимать решение в пользу команды	<p><b>Элемент закончен, если появляется конфигурация, отрытый Блок</b></p> <p><b>ННЕ может закончиться в любой закрытой конфигурации Блока</b></p>
---	--

<b>ДОРОЖКА ШАГОВ</b>	
----------------------	--

<b>ОСНОВНОЕ</b>	
-----------------	--

Повороты/Шаги должны быть узнаваемы	Повороты/шаги не будут учитываться при присвоении уровня: если Фигуристы катаются плоско и если ребра не распознаваемы
Один (1) Фигурист падает до начала последовательности шагов и не догоняет команду, поэтому	Дорожка шагов называется по остальной части команды (упавший Фигурист не участвует) + DED

пропускает все повороты / шаги этой дорожки шагов	для падения
Дорожка шагов начинается с въездной дуги первого поворота/ шага, выполняемого в конфигурации NHE	Два (2) и более беговых шага подряд разрешены, и они не остановят дорожку шагов
Если команда выполняет повороты/шаги дуги и соединительные шаги, необходимые для Черты/Дополнительной Черты, то, повороты/шаги дуги и соединительные шаги должны быть одинаковыми и выполняться в одно и то же время. Повороты/шаги и соединительные шаги, выполняемые не для Черты/Дополнительной черты могут быть разными и могут быть выполнены в разное время	повороты/шаги дуги и соединительные шаги не учитываются, если не совпадают у всей команды
Кратковременные движения fm допускаются в дорожке шагов, но их необходимо удерживать менее чем на три (3) секунды	Дорожка шагов будет считаться завершенной; если fm удерживается дольше трех (3) секунд
<b>Ошибки для Поворотов/Шагов</b> (одна и та же, или разные ошибки, допущенные ¼ команды или более): <ul style="list-style-type: none"> <li>- входная или выходная дуга на двух ногах</li> <li>- поворот/шаг выполнен на месте</li> <li>- поворот/шаг выполнен через прыжок</li> <li>- нет входной или выходной дуги (по прямой)</li> <li>- поворот/шаг с неправильной входной или выходной дугой</li> <li>- Поворот, выполненные юзом (когда лезвие двигается вдоль льда)</li> <li>- Не было попытки исполнения поворота/шага (не из-за падения)</li> </ul>	поворот/шаг не засчитывается; если ¼ команды или более выполняют одну и ту же, или разную ошибку одновременно во время поворота/шага (одновременно может быть несколько ошибок)
	ss <b>базового уровня без уровня</b> ; если нет хотя бы двух (2) правильно выполненных поворотов/шагов

<b>Серии поворотов, Общее</b>	
<b>Одна (1) или две (2) серии / сложных поворотов:</b> состоят из двух (2) или из трех (3) различных типов сложных поворотов (в зависимости от уровня), выполненных на одной (1) ноге (на каждой ноге при выполнении двух (2) серий)	Серии поворотов не засчитываются; если нет двух (2)/трех (3) сложных поворотов, выполняемых последовательно
	Серия из трех (3) поворотов считается серией из двух (2) поворотов; если свободная нога касается льда (один раз) между любыми тремя (3) поворотами ¼ команды или более
	Серия из двух (2) поворотов не засчитывается; если свободная нога касается льда, в любом из поворотов ¼ команды или более
Требуемое количество различных типов поворотов должно выполняться последовательно и без смены ребра между поворотами	серия поворотов не засчитывается; если есть смена ребра между любыми двумя (2) поворотами
<b>В серию могут</b> быть включены дополнительные повороты, но они должны выполняться либо до, либо после серии поворотов	Любые другие правильно выполненные повороты будут учитываться в присвоении уровня дорожки шагов
<b>Серии из двух (2) Поворотов</b>	
Серия из двух (2) поворотов с одним (1) неправильно выполненным поворотом, ¼ команды или более	Серия не учитывается при присвоении уровня
<b>Две (2) серии, состоящие из трех (3) поворотов на разных ногах</b>	
Одна и также серия не должна повторяться на обеих ногах	2-я серия не засчитывается; если серия точно такая же, как первая (состоят из тех же поворотов, выполненных в том же порядке, на том же ребре и в том же направлении скольжения)
Серия из трех (3) поворотов с одним (1) неправильно выполненным поворотом ¼ команды или более	Будет отсчитываться серия из двух (2) поворотов; независимо от того, какой поворот имеет ошибку
Серия из трех (3) поворотов; все повороты в серии должны быть из списка сложных поворотов	Серия засчитывается; в соответствии с количеством правильно выполненных сложных поворотов

<b>ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ</b>	<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА</b>
<b>ОСНОВНОЕ</b>	
Все Фигуристы должны быть в парах (если соревнуются команды с нечетным числом Фигуристов, где один Фигурист без партнера, оставшийся соло-Фигурист должен выполнять одну (1) часть Парного Элемента)	Элемент без уровня; если соревнуются команды с нечетным числом Фигуристов, где один Фигурист без партнера, не выполняет одну (1) часть Парного Элемента
	Соло-Фигурист, выполняющий часть парного движения, будет считаться как одна (1) пара с ошибкой
Падение пары (один или оба Фигуриста) будет считаться одной (1) ошибкой	Уровень Элемента называется в соответствии с количеством пар, правильно выполняющих требования
	Уровень Элемента называется; в соответствии с количеством пар, правильно выполняющих требования (учитывая общее количество ошибок, включая ошибку из-за падения) + DED за

	падение(я)
Фигуристы, выполняющие fm/тодес должны принять правильную позицию, чтобы техническая бригада начала отсчитывать градусы	Любое вращение, выполненное до принятия правильной позиции, не будет учитываться для присвоения уровня, но будет засчитываться для базовых требований
Пары, совершающие вращение на 360 °, но в которых Фигуристы, исполняющие fm/тодес, не принимают или не удерживают правильную позицию на 360 °	Понижается на один (1) уровень; если две (2) или три (3) пары совершают ошибку
	Понижается на два (2) уровня; если четыре (4) или пять (5) пар совершают ошибку
	Понижается на три (3) уровня; если шесть (6) пар совершают ошибку
	Понижается на четыре (4) уровня; если семь (7) пар или более совершают ошибку
	PaB - самый низкий уровень, если все пары хотя бы совершают вращение на 360 °
<del>Для Спиралей и</del> Тодес; Поддерживаемый Фигурист должен находиться четко на (1) одной ноге, когда пара начинает свое вращение, Фигурист также должен быть четко на одной (1) ноге, когда выходит из своей позиции	Будет считаться как ошибка одной (1) пары, если один (1) Фигурист не входит или не выходит из Спиралей или Тодеса на одной ноге
Элемент должен быть выполнен в пределах ½ ледовой площадки	Элемент называется + DED 3; если Фигуристы не остаются в пределах ½ ледовой площадки относительно друг друга

СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ ОСНОВНОЕ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
Все Фигуристы должны выполнять одно и то же вращение одновременно (вращение Фигуристов может быть в одном или разных направлениях вращения)	Элемент без уровня; если присутствуют разные вращения
	Элемент называется; если одно и то же вращение выполняется в разных направлениях вращения
	Элемент без уровня; если вращения исполнены в разное время
Юниоры КП 2018-2019: вращение должно быть индивидуальное, в позиции стоя, без смены ноги	Элемент без уровня; если вращение не индивидуальное, или если выполнено с другими вариациями
	Если выполняется смена ноги, то будет учитываться только то количество оборотов, которое было выполнено до смены
Элемент должен быть выполнен в пределах ½ ледовой площадки	Элемент называется + DED 3; если Фигуристы не остаются в пределах ½ ледовой площадки относительно друг друга
Элемент должен быть выполнен в требуемой конфигурации	Элемент называется + DED 3; если выполнен в неправильной конфигурации
<b>Парное Вращение и Групповое Вращение</b>	
Вращение в ласточке: свободная нога, включая стопу и колено, должна быть на уровне бедра или выше	Будет считаться как ошибка одной (1) пары или одной (1) группы, если хотя бы один (1) из Фигуристов не удерживает свободную ногу в правильном положении
Вращение сидя: опорная нога должна быть согнута как минимум на 90°	Будет считаться как ошибка одной (1) пары или одной (1) группы, если хотя бы один (1) из Фигуристов не сгибает опорную ногу как минимум на 90°
Фигуристы не принимают или не удерживают правильную позицию на протяжении необходимого количества оборотов	Понизить на один (1) уровень; если две (2) или три (3) пары совершают ошибку или если одна (1) группа делает ошибку
	Понизить на два (2) уровня; если четыре (4) или пять (5) пар совершают ошибку или две (2) группы совершают ошибку
	Понизить на три (3) уровня; если шесть (6) пар совершают ошибку или три (3) группы совершают ошибку
	SySp - самый низкий уровень

ТВИЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ ОСНОВНОЕ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>NHE и TE не должны идти друг за другом</b>	<b>TE без уровня, если выполнен после элемента NHE</b>
Все Фигуристы должны выполнять один и тот же Твизл, включая входную дугу, в одном и том же направлении вращения, в одно и тоже время	Элемент без уровня; Если не все Фигуристы выполняют одинаковые Твизлы
Разрешено максимум три (3) постановки ноги между твизлами. Четвертая постановка ноги (если она выполняется) должна быть входной дугой на Твизл	Элемент понижается на один (1) уровень, если между Твизлами более трех (3) постановок ноги на лед

	Выход из Твизла на двух (2) ногах, или движение на двух (2) ногах между Твизлами будет считаться как одна (1) постановка ноги
<p>Твизлы должны быть выполнены правильно</p> <p>Ошибки Твизлов: (одна и та же, или разные ошибки, исполненные в одно и то же время ¼ команды или более)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Твизл выполнен на двух ногах (две ноги во время вращения) (не включая въездную и выездную дугу)</li> <li>- Работа колена во время всего Твизла, или его части</li> <li>- Тройки вместо Твизла</li> <li>- Твизл исполнен на месте</li> <li>- Не было попытки исполнения Твизла (не по причине падения)</li> </ul>	Засчитывается правильно исполненные обороты
<b>Въезд в один из двух первых твизлов из танцевального прыжка</b>	
Нога <b>и ребро</b> , на которое происходит приземление из танцевального прыжка, должна быть входной ногой <b>и ребром</b> для твизла. Твизл должен следовать сразу за прыжком	<p>Черта не засчитывается, если после приземления есть повороты, смена ребра, или смена ноги</p> <p><b>Черта не засчитывается, если нет движения вверх и вниз во время прыжка</b></p>
<b>Третий Твизл как минимум, в три (3) оборота. Перед третьим твизлом можно выполнить не более, чем три (3) постановки ноги</b>	
Третий твизл это Черта из группы С	Третий твизл не пойдет в зачет уровня Твизлового Элемента, если один (1) из двух (2) первых твизлов не будет засчитан