

# **Руководство для Технических Бригад**

## **Синхронное Катание**

**Сезон 2021–2022**

© Изложение от 08.01.2022 (Перевод Чирковой У.А.)

<b>ЗАГОЛОВОК</b>	<b>Страница</b>
КОЛИЧЕСТВО ФИГУРИСТОВ	3
ОСНОВНОЕ (Основное/Короткая Программа/Не разрешенные и Запрещенные Элементы/Черты/Дополнительные Черты)	3-6
АРТИСТИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ	7
КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ	Нет специальных комментариев
ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА	8 - 9
ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ	10 - 12
ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ	13 - 15
ЛИНЕЙНЫЕ И ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ	16 - 18
СМЕШАННЫЙ ЭЛЕМЕНТ	Нет специальных комментариев
ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ	19 - 21
ДВИЖЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ	21 - 23
ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА	24 – 26
ДОРОЖКА ШАГОВ	27 - 28
ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ	29
ЭЛЕМЕНТЫ С ПИВОТОМ - БЛОК	30 - 31
ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ	32 - 33
ЭЛЕМЕНТЫ СО СМЕЩЕНИЕМ	34 - 36
ТВИЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ	37

КОЛИЧЕСТВО ФИГУРИСТОВ В КОМАНДЕ	¼ Команды, допускающих ошибку	Если требуется, чтобы Команда состояла только из 16 Фигуристов, но выступает в меньшем количестве (Юниоры, Сеньоры)	Техническая Бригада будет присуждать уровень следующим образом
16 Фигуристов	4 Фигуриста	Пересечения	<p>Сначала определяется уровень исполненного Элемента, затем понижается на один (1) уровень</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> Рефери должен проинформировать Технического Контролера о том, что Команда выступает с меньшим количеством, чем требуется/было запланировано.</p>
15 Фигуристов	3 Фигуриста	Элемент Движение	
14 Фигуристов	3 Фигуриста	Элемент без Хвата	
13 Фигуристов	3 Фигуриста	Элементы с Пивотом	
12 Фигуристов	3 Фигуриста	Элемент Синхронное Вращение	
11 Фигуристов	2 Фигуриста	Элементы со Смещением	
10 Фигуристов	2 Фигуриста	Твизловый Элемент	
9 Фигуристов	2 Фигуриста		
8 Фигуристов	2 Фигуриста		

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ОСНОВНОЕ</b>		
<b>Чтобы назвать уровень Элемента/Дополнительной Черты - должны быть выполнены требования для каждого уровня, указанные в Коммюнике 2392</b>		
Если в Технических Правилах или Группях Сложности Коммюнике ISU №2392 указаны минимальные требования по покрытию площадки, и они не выполняются для какого-либо Элемента		Элемент без уровня
Если в Технических Правилах или Группях Сложности Коммюнике ISU №2392 указано какое-либо ограничение по использованию ледовой площадки, и, требования к ограничению не выполняются (применимо к: Pa, ME, GL, SySp)	Пары, fm, Групповые Поддержки включая всех Фигуристов и Вращения должны быть выполнены в пределах тридцати (30) метров относительно друг друга. И если Элемент содержит ошибки в конструкции, тогда будет считаться что весь Элемент построен неправильно (не важно, какое количество Спортсменов/Пар/Групп находятся за пределами 30 метров) Если дистанцию невозможно определить точно (плюс минус 1-2 метра), тогда решение принимается в пользу команды и понижение DED3 не присваивается	Элемент/Черта/Дополнительная Черта называется + DED 3
Если требования, указанные в Правилах для каждого Элемента в Специальных и Технических Правилах по Синхронному Катанию не выполняются (не по причине падения, болезни или прерывания)	- Включая правильное количество Фигуристов в Блоке, Круге, Пересечении, Линии, Колесе и т.д. - Даже если один Фигурист не выполнил требования	Элемент без уровня
Если базовые требования, указанные для каждого Элемента Коммюнике ISU №2392 (Группы Сложности) не выполняются (не по причине падения, болезни, или прерывания)	Даже если один Фигурист не выполнил требования	Элемент без уровня

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ОСНОВНОЕ - продолжение</b>		
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ - ОСНОВНОЕ</b>		
Если базовые требования, указанные для каждой Дополнительной Черты, не выполнены/не было попытки исполнения (не по причине падения, болезни или прерывания)	Даже если один Фигурист не выполнил требования	Дополнительная Черта без уровня
Если Дополнительная Черта повторяется в Элементе (за исключением ME, где первое выполненное fm будет засчитано – см. требования к Элементу ME)	Первая <b>правильно</b> исполненная Дополнительная Черта будет засчитана (За исключением: fm в ME)	Дополнительная Черта будет засчитана только один раз за Элемент
<b>ЧЕРТЫ - ОСНОВНОЕ</b>		
Если требования, указанные для Черты, не выполняются ¼ команды или более	За Исключением: Групповая Поддержка, Пересечение и Парный Элемент (см. требования к этим Элементом)	Черта не будет засчитана
Если Черта повторяется в одном и том же Элементе	Первая правильно исполненная Черта будет засчитана (Смотрите РВ и ТС/TW для дальнейшего руководства)	Каждая Черта будет засчитана только 1 раз за элемент
Если Черта не исполняется всеми Фигуристами в одно и то же время. Если в Коммюнике 2392 (Группы Сложности) не указано другое требование к количеству фигуристов, исполняющих черту	Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине постановки	Черта будет засчитана, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>
<b>Ошибки во время исполнения поворотов/шагов в Элементах, Чертах, Дополнительных Чертах</b>		
<p><b>ЭЛЕМЕНТЫ (РВ):</b> если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки (не по причине падения)</p> <p><b>ЧЕРТЫ:</b> если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки (не по причине падения)</p> <p><b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ:</b> если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки, ИЛИ разные ошибки (не по причине падения)</p> <p><b>Ошибки в исполнении поворотов/шагов:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Входная или выходная дуга на двух ногах (не считая твизла)</li> <li>- Свободная нога касается льда во время поворота/шага</li> <li>- Поворот/шаг выполнен на месте (не считая петлю)</li> <li>- Как минимум 360° твизла выполнена на одном 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 движется вдоль льда)</li> <li>- Не было попытки исполнения поворота/шага (не из-за падения)</li> <li>- Команда выполняет одновременно разные повороты/шаги</li> </ul>	<p><b>ЭЛЕМЕНТЫ (РВ):</b> ¼ Команды или более ДОЛЖНА допустить один и тот же тип ошибки во время исполнения шага/поворота</p> <p><b>ЧЕРТЫ:</b> ¼ Команды или более ДОЛЖНА допустить один и тот же тип ошибки во время исполнения шага/поворота</p> <p><b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¼ Команды или более МОГУТ допустить один и тот же тип ошибки во время исполнения шага/поворота</li> </ul> <p><b>ИЛИ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¼ Команды или более МОГУТ допустить разные типы поворотов в одно и то же время во время исполнения шага поворота (при этом менее ¼ команды допускают один и тот же тип ошибки)</li> <li>- Это понижение за множественные ошибки может применяться только если не было сделано других снижений</li> </ul> <p>Твизлы могут иметь вход и/или выход на двух ногах</p>	<p><b>ЭЛЕМЕНТЫ И ЧЕРТЫ</b> Поворот/шаг не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у ¼ команды или более</p> <p><b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ</b> Поворот/шаг не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у ¼ команды или более</p> <p><b>ИЛИ</b> Поворот/шаг не будет засчитан, если ¼ команды или более допустили разные множественные ошибки (Это понижение делается только один раз и при условии, что других понижений не было сделано)</p>

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ОСНОВНОЕ - продолжение</b>		
<b>ОСТАНОВКА/ФИГУРИСТЫ НЕПОДВИЖНЫ</b>		
<p>Если останавливаться или Становиться Неподвижными не разрешено во время Элемента и ¼ Команды или более остановились или стали неподвижными</p> <p><b>Останавливаться НЕ разрешено во время:</b> Артистических Элементов, Креативных Элементов, Групповой Поддержки, Пересечения <b>(не включая ротейшен в точке пересечения)</b> Линейных и Вращающихся Элементов, Смешанных Элементов, во время всех Черт в Эlemente Без Хвата, Элементов с Пивотом (Блок, Линия), Смещающихся Элементов (Круг/Колесо)</p> <p><b>Быть неподвижными НЕ разрешено во время:</b> Креативного Элемента, Групповой Поддержки, Пересечения <b>(не включая ротейшен в точке пересечения)</b>, Элементов с Пивотом (Блок/Линия), Смещающихся Элементов (Круг/Колесо)</p>	<p>См. специальные требования для каждого Элемента</p> <p>Остановка разрешена во время: Элемента Движения, Элемента Без Хвата (не во время исполнения черты), Парного Элемента, Элемента Синхронное Вращение, Элемента Вращение, Твизлового Элемента</p> <p>Быть неподвижным разрешено во время: Артистических Элементов, Линейных и Вращающихся Элементов, Смешанных Элементов, Элемента Движение, Элемента Без Хвата (не во время исполнения черты), Парного Элемента, Элемента Синхронное Вращение, Твизлового Элемента</p>	<p>Элемент понижается на один (1) уровень, ЕСЛИ нет специальных критериев для этого Элемента</p> <p><b>Cr:</b> Элемент без уровня если происходит остановка или Фигуристы становятся неподвижными</p>
<p>Если Останавливаться или Становиться Неподвижными не разрешено во время Черты и ¼ Команды или более остановились или стали неподвижными</p>		<p>Черта не будет засчитана</p>
<b>КОРОТКАЯ ПРОГРАММА</b>		
<p>Если исполняется непредписанный, дополнительный, или повторяющийся Элемент</p>	<p>Элементы Базового и Первого уровней, Креативные Элементы и Артистические Элементы (любого уровня) не будут считаться не предписанными или лишними Элементами.</p> <p><b>При исполнении RB:</b> Все Черты Линейного Элемента (Блока) разрешены до и / или после выполнения пивота</p> <p><b>При исполнении TW/ТС:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ТС: Смена конфигурации разрешена в любое время во время ТС (см Элемент ТС для подробностей)</li> <li>- Смена конфигурации разрешена для TW только до, или после смещения</li> <li>- <b>Смещение разрешено в любой конфигурации, однако, только в требуемой конфигурации будут засчитаны Черты</b></li> <li>- Смена направления вращения разрешена для ТС и для TW</li> </ul> <p><b>Во время TE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Если оба Твизла выполнены в одном направлении вращения</li> </ul>	<p>DED3</p> <p><b>TW:</b> Элемент без уровня если смещение происходит в неправильной форме</p>
		<p>Уровень называется в соответствии с тем, какие Твизлы исполнены, но не выше TE1</p>
<p>Если команда выполняет Элемент, который не соответствует требованиям Короткой Программы (Неправильная Форма)</p>		<p>Элемент без уровня</p>

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ОСНОВНОЕ - продолжение</b>		
<b>DED 3 – НЕРАЗРЕШЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ /ЧЕРТЫ/ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ/ДВИЖЕНИЯ (Юниоры/Сеньоры Короткая Программа и Новисы произвольная программа)</b>		
Если неразрешенное Движение является Элементом	Снижение будет присвоено даже если неразрешенный Элемент/Черта или Дополнительная Черта были исполнены одним (1) Фигуристом	Элемент без уровня + DED3
Если неразрешенное Движение включено в Черту		Элемент называется + Черта не будет засчитана + DED3
Если неразрешенное Движение включено в Дополнительную Черту		Элемент называется + Дополнительная Черта не будет засчитана + DED3
Если неразрешенный Элемент, Черта, Дополнительная Черта выполняется между двумя (2) Элементами как Переход		DED3
<b>DED 4 – ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ</b>		
Если запрещенный Элемент, Черта или Дополнительная Черта или Движение выполняется во время Элемента	Снижение будет присвоено даже если запрещенный Элемент/Черта или Дополнительная Черта были исполнены одним (1) Фигуристом	Элемент Базового Уровня + Дополнительная Черта Базового Уровня + DED4, если требования к Базовому Уровню выполнены. ИЛИ Элемент без уровня + Дополнительная Черта Без Уровня + DED4
Если запрещенный Элемент, Черта или Дополнительная Черта выполнены между двумя (2) Элементами как Переход		DED4
<b>ПАДЕНИЯ</b>		
Если техническая бригада определила, что в Элементе было падение (см. требования к Элементом)	Бригада Судей увидит знак «F» на экране в окошке рядом с Элементом. Судьи должны будут применить снижение при появлении этого знака	Техническая Бригада называет уровень Элемента + уровень Дополнительной Черты (если необходимо) + Падение + DED за падение
<b>ОШИБКИ В ПОСТАНОВКЕ</b>		
Если команда допустила Ошибку в постановке Элемента, Черты, или Дополнительной Черты	Бригада Судей увидит знак «!» на экране в окошке рядом с Элементом. Судьи должны будут применить снижение при появлении этого знака	Техническая Бригада называет уровень Элемента + уровень Дополнительной Черты (если необходимо) + Ошибка в Постановке
Если команда допустила Ошибку в постановке Элемента, и в этом же Элементе произошло Падение	Если в одном Элементе допущены две ошибки – ошибка в Постановке и падение, то оба знака не появятся на экране у бригады Судей. В этом случае приоритет отдается падению, и судьи увидят на экране знак «F». Технический Контролер сообщит Рефери о том, что было допущено две ошибки. Рефери сообщит об этом судьям.	Техническая Бригада называет уровень Элемента + уровень Дополнительной Черты (если необходимо) + Падение + DED за падение Технический Контролер сообщит Рефери об ошибке в Постановке

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>АРТИСТИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ</b>		
Если Черта не является частью Артистического Элемента		Черта не будет засчитана
Если Фигурист (Фигуристы) выполняющий Черту не возвращается в Формацию Элемента	Фигуристы могут вернуться в любую форму/ <b>конфигурацию</b> Элемента (ту же самую, или отличающуюся от первоначальной)	Черта не будет засчитана
Если AC/AW не вращаются до, во время, и/или после Черты (Черт)	Если ошибка длится две (2) секунды или более:	Черта не будет засчитана + Элемент заканчивается
Если AB/AL не продвигаются по площадке до, во время, и/или после Черты (Черт)	-AC/AW останавливают вращение на две (2) секунды и более -AB/AL останавливает скольжение и продвижение по льду на две (2) секунды или более	Черта не будет засчитана + Элемент заканчивается
<b>Элементы Произвольного Катания</b>		
Если во время исполнения вращения нет трех (3) оборотов		Черта не будет засчитана
Если во время прыжка нет вращения	Будет засчитан любой базовые прыжок: перекидной, лутц и т.д.	Черта не будет засчитана
Если поддержка не удерживается на более чем три (3) секунды	Будет считаться Кратковременной поддержкой	Черта будет засчитана
<b>Сцепление (Круг/Колесо)</b>		
Если ½ команды не сцепляется хотя бы один раз		Черта не будет засчитана
Если во время сцепления наслоение минимально	Нет требований к тому, как должно выполняться наслоение. Сцепление должно быть узнаваемо	Черта будет засчитана
Если сцепление происходит в парах	Сцепление должно выполняться фигуристами только индивидуально	Черта не будет засчитана
<b>Переплетение</b>		
Если ½ команды не переплетаются хотя бы один раз		Черта не будет засчитана
Если переплетение происходит не одновременно	Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине постановки	Черта будет засчитана, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>
<b>Пивот</b>		
Если пивот любого количества градусов	Нет минимальных требований, пивот должен быть узнаваем	Черта будет засчитана
Если используются линии, но линии не состоят как минимум из трех (3) фигуристов		Черта не будет засчитана
Если пивот происходит не одновременно всеми линиями	Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине постановки, или из-за ошибки в унисоне	Черта будет засчитана

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА (GL)</b>		
Если <b>ВСЕ</b> Групповые Поддержки не соответствуют определению Вращающихся поддержек (но была попытка исполнить поддержки), которые скользят и вращаются одновременно из Технических Правил по Синхронному Катанию	Все спортсмены в Групповой Поддержке / оба спортсмена в Парной Поддержке должны скользить в процессе их подготовки к Поддержке. Поддержка должна скользить во время вращения. Все спортсмены в Групповой Поддержке / оба спортсмена в Парной Поддержке должны продолжать скользить во время выезда из Поддержки. Поднятый спортсмен должен быть опущен на лёд, и после этого все спортсмены должны продолжить скольжение.	Элемент Базового Уровня, если была попытка исполнения Групповой Поддержки, и была попытка вращения и скольжения
Если какая-либо поддержка из Групповых Поддержек не соответствует определению Вращающейся поддержки, которая скользит и вращается одновременно из Технических Правил по Синхронному Катанию		Уровень элементу будет присвоен, основываясь на количестве правильно исполненных Групповых Поддержек
Если Групповая Поддержка остановила вращение (на две (2) секунды или более) во время исполнения Черты	<b>Исключение:</b> Вращение не требуется во время сложного Входа и/или Сложного Выхода	Черта не засчитывается для этой GL
Если в GL поднимаемый фигурист не опускается на лед		Эта групповая поддержка не будет учитываться при присвоении уровня
Если у кого-либо из поднимающих Фигуристов хотя бы один (1) конек не находится на льду на протяжении всей групповой поддержки		Элемент без уровня
Если <b>ВСЕ</b> Групповые Поддержки (и/или остальные Фигуристы, если такие есть) не находятся в пределах тридцати (30) метров по отношению друг к другу, включая момент исполнения Черт	- Подготовка может заниматься более тридцати (30) метров. - <b>Если дистанцию невозможно определить точно (плюс минус 1-2 метра), тогда решение принимается в пользу команды и понижение DED3 не присваивается</b>	Элемент называется, основываясь на количестве правильно исполненных Групповых Поддержек + DED 3
Если Черты в Групповой Поддержке исполняются синкопой (последовательно)	Черты должны быть выполнены одновременно	Черта не будет засчитана
Если исполняются разные Черты (За исключением оставшихся Фигуристов, выполняющих другие GL низшего уровня)		Для присвоения Уровня будут учитываться только те Групповые Поддержки, которые имеют одинаковые черты (будет засчитан наиболее высший уровень)
<b>Оставшиеся Фигуристы</b>		
Если оставшиеся фигуристы не выполняют элементы произвольного катания (1/4 команды или более) (не по причине падения, болезни или прерывания)	- Если выполняют движения произвольного катания. - Даже если один Фигурист не выполнил элемент произвольного катания (не было попытки исполнения)	Элемент без уровня
Если оставшиеся фигуристы выполняют элементы произвольного катания не одновременно с исполнением Групповых Поддержек (1/4 команды или более)	Отражается в GOE если выполнено в разное время по причине постановки	Элемент называется, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>
Если оставшиеся Фигуристы останавливаются или становятся неподвижными во время исполнения элементов произвольного катания или в любой другой момент во время исполнения Элемента Групповая Поддержка (1/4 команды или более)		Элемент понижается на один (1) уровень
Если остальные Фигуристы выполняют Групповую Поддержку любого уровня	Поддержка, которую исполняют оставшиеся Фигуристы, может быть такого же уровня как основные Групповые Поддержки, или может быть уровнем выше, или уровнем ниже.	Эта групповая поддержка не учитывается при присвоении уровня



СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА (GL) - ЧЕРТЫ</b>		
<b>Гибкая и Балансирующая позиция</b>		
Если Команда использует комбинацию гибкой и балансирующей позиции в одно и то же время: - неправильный хват - поднимаемый фигурист не соответствует требованиям к Гибкой позиции	<b>Балансирующая позиция:</b> Проверьте правильный хват (если используется продольный шпагат, не требуется полного шпагата) <b>Гибкая позиция:</b> Проверьте является ли продольный шпагат полным шпагатом (хват не учитывается)	Ни одна из черт не будет засчитана
<b>Сложный Вход</b>		
Если используются только два (2) Поднимающих Фигуриста для подъема в основную позицию	- Использование только двух (2) Поднимающих фигуристов разрешено только во время исполнения парной пред поддержки или вольта - Использование только двух (2) Поднимающих фигуристов не будет засчитано как сложный вход	Черта не будет засчитана
Если поднимаемый Фигурист в парной пред поддержке поднимается в основную позицию слишком быстро	- Нет требований к времени, на которое необходимо зафиксировать позицию парной пред поддержки, однако парная пред поддержка должна быть узнаваема. - Вся групповая поддержка должна быть зафиксирована более чем на три (3) секунды	Черта будет засчитана
Если поднимаемый фигурист опирается на плечи поднимаемых Фигуристов во время исполнения парной пред поддержки и затем опирается на плечи других поддерживающих фигуристов после парной пред поддержки и до того, как подняться в основную позицию групповой поддержки	Поднимаемый Фигурист может опираться на плечи поддерживающих Фигуристов при использовании Парной пред поддержки	Черта будет засчитана
Если поднимаемый фигурист в групповой пред поддержке опускается и опирается на плечи поднимаемых Фигуристов до того, как подняться в основную позицию групповой поддержки	- Поднимаемый Фигурист может быть опущен, и может коснуться плеч поддерживающих фигуристов до того, как подняться в основную поддержку - Процесс подъема фигуриста в групповую пред поддержку, опускания до плеч поддерживающих фигуристов и поднятие в основную позицию должен быть непрерывным движением вверх/вниз/вверх. - Нет определенного ограничения по времени, на которое поднимаемый фигурист может коснуться плеч поддерживающих фигуристов, во время движения вверх/вниз/вверх, однако, движением должно быть непрерывным.	Черта не будет засчитана
<b>Сложный Выход</b>		
Если во время выхода из Групповой Поддержки есть комбинация вольта плюс горизонтального «скатывания»	Количество градусов, выполненных в каждой части спуска, не учитывается, даже если горизонтальная часть меньше 270°, черта будет засчитана	Черта будет засчитана
Если поднимаемый фигурист опускается до уровня плеч поддерживающих фигуристов до того, как начнется сложный выход «скатыванием»	Поднимаемый фигурист не может быть опущен до уровня плеч до начала сложного выхода («скатывания»)	Черта не будет засчитана
<b>Две (2) Различные Позиции</b>		
Если смена позиции не является продолженным движением выполненным во время вращения поддержки	Команды могут выполнять более одной (1) Гибкой или Балансирующей позиции и могут менять позицию во время требуемого вращения на 180°/360° с Гибкой/Балансирующей на другую Гибкую / Балансирующую позицию	Черта не будет засчитана
Если происходит смена одной Гибкой/Балансирующей на другую позицию, которая не является Гибкой/Балансирующей и вторая позиция не полностью принимается во время вращения GL	Вторая позиция (если она не является гибкой/балансирующей) должна быть полностью принята во время вращения. Для того, чтобы вторая позиция была полностью принята, разрешены дополнительные вращения, после требуемых 180°/360 выполненных с Гибкой/Балансирующей позицией	Черта не будет засчитана

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (I)</b>		
Если Команда, которая должна состоять из шестнадцати (16) Фигуристов, выступает в меньшем количестве из-за болезни, или травмы		Элемент понижается на один (1) уровень + рi называется
Если: - Не все Фигуристы пересекаются - Линии не равны настолько, насколько это возможно (Не по причине падения, заболевания или прерывания)	Даже если один Фигурист не пересекается с другими Фигуристами <b>Исключение:</b> - Падение (падения) - Если команда выступает с меньшим количеством спортсменов, чем требуется, по причине заболевания или травмы, в результате чего линии не равны настолько, насколько это возможно	Элемент без уровня
Если Пересечение выполняется по парам		Элемент без уровня
Если Пересечение выполняется как переплетение	Переплетение во время исполнения Круга в Круге (в разных или в одном и том же направлении) с 8 Фигуристами в каждом Круге не считается Пересечением	Элемент без уровня
Если линии не равны настолько, насколько это возможно по причине падения		Элемент называется + рi называется + DED за падение
Если ¼ Команды или более остановилась или стала Неподвижной во время фазы приближения, пересечения и/или выхода	- Если фигуристы остановились или стали неподвижными более чем в одной фазе – снижение применяется только один раз <b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> Когда Фигуристы двигаются от оси пересечения, это считается фазой выхода - Если остановка произошла в конце программы во время фазы выхода из Пересечения, то не последует никаких снижения	Элемент понижается на один (1) уровень

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (I) - продолжение</b>		
<b>ОСНОВНОЕ ДЛЯ УРОВНЯ 2, 3, 4</b>		
<p><b>Ошибки для требования приближение спиной к спине.</b> Если ¼ Команды или более допустили один и то же тип ошибки (не по причине падения):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Фигуристы остановились или стали неподвижными во время фазы приближения (включая ротейшен, выполненные во время фазы приближения, но НЕ ротейшен в точке пересечения)</li> <li>- Фигуристы не удерживали хват во время фазы приближения с того момента, когда фигура пересечения стала узнаваемой (Исключение – Угловое пересечение)</li> <li>- Фигуристы не выполнили пивот как минимум на 90° (для квадрата, треугольника и хлыста если выполняется заход пивотом)</li> <li>- Фигуристы не удержали плечи параллельно оси пересечения во время фазы приближения и до того момента, когда начали исполнять ротейшен на 360°/270°, или до того момента, когда начали исполнять ротейшен в точке пересечения</li> <li>- Любые ротейшен на ход вперед или шаги на ход вперед без хвата во время фазы приближения</li> <li>- Любые ротейшен с захода спиной, которые выполняются не продолжительно/с паузой во время фазы приближения</li> <li>- Доталкивания во время исполнения ротейшен на 360°/720° с захода спиной во время фазы приближения</li> </ul>	<p>Один и тот же тип ошибки должен быть допущен ¼ Команды или больше Все Фигуристы должны быть спиной-к-спине во время фазы приближения (За исключением Уровня 1)</p>	<p>-1 Уровень за каждый тип ошибки  Самый низкий уровень будет Базовый Уровень</p>
<b>Ошибки во время исполнения пересечений</b>		
<p>Если все Фигуристы не пересекается одновременно, как это требуется</p>	<p>Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине постановки</p>	<p>Уровень называется без снижений</p>
<b>Ошибки во время исполнения «L» пересечения, Пересечение двумя (2) линиями и «V» пересечения</b>		
<p>- Одна из линий (или обе линии) не выпрямлены во время фазы приближения</p>		<p>Элемент называется без снижений</p>
<b>Ошибки во время Пересечения Хлыстом</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Если одна или обе линии не удерживают форму полукруга (минимум 1/2 круга) во время требуемого пивота на 90°</li> <li>- Если одна или обе линии не удерживают форму полукруга (минимум ½ круга) о того момента, когда заводящие фигуристы каждой из линий не окажутся спиной к оси пересечения</li> <li>- Если заводящие фигуристы каждой из линий не оказываются спиной к оси пересечения</li> <li>- Если ¼ Команды или более не удерживают хват</li> <li>- Если во время фазы приближения ¼ команды или более выполняют ротейшен на 360°/720° или более с захода спиной, которые заканчиваются до момента пересечения</li> </ul>	<p>Качество полукругов отражается в GOE <b>Пример:</b> - Если ротейшен на 360° завершено до того, как Фигуристы пересеклись, то понижение делается от Элемента – вычитается один (1) уровень</p>	<p>Элемент понижается на один (1) уровень за каждый тип ошибки  Самый низкий уровень будет Базовый Уровень</p>

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (I) - продолжение</b>		
<b>Ошибки во время Углового Пересечения</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Если угловое пересечение построено как два отдельных пересечения, каждое состоящее из двух линии по четыре (4) фигуриста в каждой (4+4 и 4+4), и при этом все фигуристы пересекаются одновременно</li> </ul>	<p>Пример в двумя линиями по восемь (8) фигуристов не рассматривается</p>	<p>Элементу будет присвоен уровень I1</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Если ¼ команды или более не сделали хват до того момента, когда заводящие фигуристы перекроют друг друга и при этом фигуристы не исполняют ротейшен с хода спиной</li> <li>- Коридор шире, чем 3 м в момент наложения и после него</li> <li>- Коридор между двумя линиями не уменьшается после того, как ведущие Фигуристы перекрыли друг друга</li> <li>- Линии разворачиваются более чем на 45 ° после того, как ведущие Фигуристы перекрыли друг друга</li> </ul>	<p>Коридор должен уменьшаться с того момента, как ведущие Фигуристы «наслоятся» друг на друга. Техническая Бригада не должна отслеживать приближение каждой отдельной линии. Общий коридор, формируемый двумя (2) линиями, должен уменьшаться.</p>	<p>Элемент понижается на один (1) уровень за каждый тип ошибки</p> <p>Самый низкий уровень будет Базовый Уровень</p>

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (рi) – Дополнительная Черта</b>		
Если ВСЕ Фигуристы не совершила попытку исполнения хотя бы одного (1) ротейшен (не по причине падения, заболевания, или прерывания)	Даже если один Фигурист не совершил попытку исполнения ротейшен	рi без уровня
Если ½ команды выполняет другой уровень рi, чем остальные ½ команды	½ команды может выполнять повороты/шаги/соединительные шаги в точке пересечения отличные от другой ½ команды (если так поставлено)	Присваивается самый низкий уровень
Если ¼ команды в одной и той же линии, выполняют рi другого уровня, чем остальная часть команды		рi без уровня
<b>Если Фигуристы выполняют ротейшен в точке пересечения синкопой</b>		<b>рi называется, техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>
Если ротейшен рi завершены до того, как фигуристы начали пересекаться, или не начались до того, как фигуристы закончили пересекаться	Фигуристы просто скользят в точке пересечения	рi базового уровня
Если выполняется двойной твизл вместо двух отдельных непрерывных ротейшен на 360°	Двойной твизл не будет считаться двумя (2) ротейшен по 360°	Будет засчитано как одно ротейшен на 720°
Если ротейшен на 360° или 720° заканчивается на ход вперед	Как только ВСЕ Фигуристы пройдут Пересечение, разрешено завершать ротейшен на ход вперед  <b>Исключение:</b> В пересечении Хлыст ротейшен спиной на 720° не может заканчиваться на ход лицом	рi присваивается без понижений (за исключением пересечения хлыст)  <b>Пересечение хлыст</b> рi базовый уровень, если ротейшен на 720 заканчивается на ход вперед
<b>Ошибки при исполнении рi:</b> <b>ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА:</b> Если ¼ Команды или более допустили <b>один и тот же</b> тип ошибки или разные типы ошибок во время ротейшен, выполненные в ФАЗЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (не по причине падения) - рi ротейшен не начинаются до того, как Фигуристы начнут пересекаться (Исключение: см. рi2/рi2 для пересечений Квадратом и Треугольником) - Фигуристы в одной и то же Линии совершают ротейшен в разных направлениях вращения - Ротейшен на 360° или 720°, которые не исполнены как продолженное движение - Пауза в ротейшен для того, чтобы помочь фигуристам пересечься легче - Пауза в ротейшен по причине столкновения/запинки - Явные толчки вперед во время исполнения ротейшен в точке пересечения (рi) спиной на 360° и/или спиной на 720° - Как минимум 360° из ротейшен в точке пересечения (рi) выполнена на месте - <b>Остановка или неподвижные фигуристы во время как минимум ротейшен на 360°</b>	<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ:</b> - ¼ Команды или более МОГУТ допустить один и тот же тип ошибки во время исполнения шага/поворота <b>ИЛИ</b> - ¼ Команды или более МОГУТ допустить разные типы поворотов в одно и то же время во время исполнения шага поворота (при этом менее ¼ команды допускают один и тот же тип ошибки) - Это понижение за множественные ошибки может применяться только если не было сделано других снижений	рi понижается на один (1) уровень за каждую ошибку (один и тот же тип ошибки) <b>ИЛИ</b> рi понижается, если ¼ команды или более допустили разные множественные ошибки (Это понижение делается только один раз и при условии, что других понижений не было сделано)  Самый низкий уровень будет рiВ если все Фигуристы совершили попытку исполнения ротейшен

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (р<sub>1</sub>) – Дополнительная Черта - продолжение</b>		
<b>Квадрат и Треугольник</b>		
Если исполнено только одно ротейшен 360°, и оно закончено во время Пересечения (была попытка исполнения только одного (1) ротейшен)	Для того, чтобы получить определённый уровень, должно быть исполнено нужное количество ротейшен, и они должны быть исполнены правильно - Уровень 1 и 2: необходимо выполнить как минимум два (2) ротейшен одного и того же уровня - Уровень 3: необходимо выполнить как минимум один (1) ротейшен спиной на 720° плюс два (2) ротейшен спиной, каждый по 360° или больше	р <sub>1</sub> базовый уровень
Если внутри пересечения ни одного ротейшен не было исполнено правильно (была попытка исполнения только одного (1) ротейшен)		Наивысший уровень - р <sub>1</sub> базовый уровень
Если команда выполняет беговые шаги между ротейшен р <sub>1</sub>	Даже если выполняется один беговой	р <sub>1</sub> понижается на один (1) уровень
<b>Для р<sub>1</sub> – Квадрат/Треугольник</b>		
Если только у одного угла 360° завершено до того, как этот угол пересекся (менее ¼ команды)	Для уровня 1: как минимум один (1) ротейшен (вперед или назад) должен закончиться внутри пересечения	Этот ротейшен 360° будет засчитан
Если у двух (2) углов и более 360° завершено до того, как углы пересеклись (¼ команды и более)		Этот ротейшен 360° не будет засчитан
Если только один (1) ротейшен выполнен и расположен правильно в (была попытка исполнения двух (2) ротейшен)		Р <sub>1</sub> понижается на один (1) уровень
<b>Для р<sub>1</sub>2 – Квадрат/Треугольник</b>		
Если только у одного угла 360° завершено до того, как этот угол пересекся (менее ¼ команды)	Для уровня 2: два (2) ротейшен должны закончиться внутри пересечения	Этот ротейшен 360° будет засчитано
Если у двух (2) углов и более 360° завершено до того, как углы пересеклись (¼ команды и более)		Этот ротейшен 360° не будет засчитано
Если только один (1) ротейшен выполнен правильно внутри пересечения (была попытка исполнения двух (2) ротейшен)		Р <sub>1</sub> понижается на один (1) уровень
<b>Для р<sub>1</sub>3 – Квадрат/Треугольник</b>		
Если только у одного угла 720° завершено до того, как этот угол пересекся (менее ¼ команды)	Ротейшен на 720° спиной должно начинаться до того, как линии начнут пересекаться и должно закончиться внутри Пересечения. Два (2) последующих ротейшен на 360° спиной должны начаться внутри Пересечения, однако последнее, третье ротейшен может закончиться после того, как Фигуристы пересекутся	Этот ротейшен 720° будет засчитано
Если у двух (2) углов и более 720° завершено до того, как углы пересеклись (¼ команды и более)		Этот ротейшен 720° не будет засчитано
Если только два (2) ротейшен выполнены и расположены правильно		р <sub>1</sub> 2 наивысший уровень
Если только один (1) ротейшен выполнен правильно во время Пересечения		р <sub>1</sub> 1 наивысший уровень

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (рi) – Дополнительная Черта - продолжение</b>		
<b>Коллапсирующие пересечения – Пересечение «L», «V»</b>		
Если ротейшен не начинаются до того, или во время того, как первые Фигуристы начнут пересекаться		рi понижается на один (1) уровень
<b>Для рi1 – Пересечение «L» и «V»</b>		
Если ротейшен на 360° начинающийся на ход вперед не начинается до пересечения, и/или не продолжает вращаться во время момента пересечения	<b>Для рi1</b> – Как минимум один (1) ротейшен (вперед или назад) должно начинаться или заканчиваться во время пересечения	рi базовый уровень
<b>Для рi2 – Пересечение «L» и «V»</b>		
Если ротейшен на 360° начинающийся на ход назад не начинается до пересечения, и/или не продолжает вращаться во время момента пересечения	<b>Для пересечения в форме «L»</b> - Должно быть выполнено минимум два (2) ротейшен одного уровня - Для рi2 – как минимум два (2) ротейшен на ход спиной должны заканчиваться внутри пересечения (во время того, или после того, как первый Фигурист пересечется и во время того, или до того, как последний Фигурист пересечется) <b>Для пересечения в форме «V»</b> - Для рi2 – должно быть как минимум одно ротейшен на ход спиной	рi понижается на один (1) уровень
<b>Для рi3 – Пересечение «L» и «V»</b>		
Если первый ротейшен на 720° начинающийся на ход назад не начинается до пересечения, и/или не продолжает вращаться во время момента пересечения		рi понижается на один (1) уровень
Для пересечение в форме «L»: Если все фигуристы не выполняют продолжительный ротейшен на 720° с хода назад (нужно исполнить столько ротейшен на 720°, сколько необходимо чтобы все фигуристы пересеклись) до того, как последний фигурист проедет в свой коридор	<b>Для пересечения в форме «L»</b> - Каждый Фигурист должен вращаться во время того, как он проходит в свои коридоры (пересекаясь) <b>Для пересечения в форме «V»</b> - Все фигуристы должны вращаться проходя в свои коридоры (пересекаясь)	рi понижается на один (1) уровень
<b>Пересечение Хлыстом</b>		
Если ротейшен выполнены в противоположном направлении вращения относительно того, в каком направлении вращаются линии (1/4 команды или более)		рi понижается на один (1) уровень
<b>Для рi3 – Пересечение Хлыстом</b>		
Если ¼ команды или более выполнила ротейшен больше, чем 720°	<b>Фигуристам НЕ РАЗРЕШЕНО выезжать на ход вперед после завершения ротейшен на 720°</b>	рi базовый уровень
Если во время требуемого ротейшен на 720° ¼ команды или более вращается более чем на 360° до момента пересечения		рi понижается на один (1) уровень
<b>Угловое Пересечение</b>		
Если ротейшен не началось до момента наслоения, или самое позднее, во время наслоения		рi понижается на один (1) уровень
<b>Для рi3 – Угловое Пересечение</b>		
Если последний ротейшен, который выполняется для пересечения не является продолженным ротейшен на 720°		Уровень рi называется основываясь на количестве оборотов, которые были исполнены в последнем продолжительном ротейшен

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ – БЛОК (В) и ЛИНИЯ (L)</b>		
Если Блок/ Линия не продолжают продвигаться по ледовой площадке до, во время и после исполнения Черты (Черт)		Черта не будет засчитана
Если ¼ Команды не исполняют Черту в одно и то же время	Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине постановки, или из-за ошибки в унисоне	Черта не будет засчитана
Если две (2) Черты исполняются в одно и то же время (см Исключения)	<b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> Любая Черта может быть исполнена в любой конфигурации, при исполнении черты «Две (2) различные конфигурации» <b>Исключения:</b> - Черта #1 не может быть исполнена одновременно с Чертами #4, #7, #10 или #11 - Черта #4 не может быть исполнена одновременно с Чертами #1, #7, #10 или #11 - Черта #5 (В) не может быть исполнена одновременно с Чертами #1, #2, #3 или #4	Обе Черты будут засчитаны  <b>В случаях исключения:</b> Ни одна из черт не будет засчитана, если черты выполнены одновременно
<b>Линия:</b> если выполняются две (2) линии, то они могут быть параллельны, или разделены друг от друга		Элемент будет засчитан
<b>Блок:</b> Если Фигуристы не используют хват во время большей части Элемента		Элемент не будет засчитан
<b>Выполнение четырех (4) поворотов/шагов в хвате</b>		
При использовании синкопированной хореографии		Черта не будет засчитана, техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке
<b>Выполнение кругового рисунка</b>		
Если линии блока становятся под углом более чем 45° к окружности круга		Черта не будет засчитана



СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ - КРУГ (С) и КОЛЕСО (W)</b>		
Если две (2) Черты исполняются в одно и то же время (см Исключения)	<b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> Любая Черта может быть исполнена в любой конфигурации, при исполнении черты «Две (2) различные конфигурации» <b>Исключения:</b> - Черта #1 не может быть исполнена одновременно с Чертами #4, #7, #10 или #11 - Черта #4 не может быть исполнена одновременно с Чертами #1, #7, #10 или #11 - Черта #5 (В) не может быть исполнена одновременно с Чертами #1, #2, #3 или #4	Обе Черты будут засчитаны  <b>В случаях исключения:</b> Ни одна из черт не будет засчитана, если черты выполнены одновременно
<b>ВРАЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ - КРУГ (С)</b>		
<b>Смена конфигурации</b>		
Если используется конфигурация два круга, и два круга не равны настолько, насколько это возможно (все уровни) (Не по причине падения, заболевания или прерывания)		Элемент понижается на один (1) уровень
<b>Для С3/С4</b> – если Черты выполнены во время конфигурации один Круг или три Круга	Конфигурация один круг или три круга разрешена в любое время во время исполнения С3/С4 без снижений - Любые черты, выполненные во время конфигурации один Круг и/или три Круга не будут засчитаны для уровней 3 и 4	Черты не будут засчитаны для уровней 3 и 4, если они выполнены в конфигурации один круг или три круга
<b>Для С3/С4</b> – если Команда начинает круг в конфигурации два круга, равных настолько насколько это возможно, и выполняет черту смена конфигурации в один круг	С3/С4 должны состоять из двух (2) Кругов, равных настолько, насколько это возможно, и все Черты должны быть выполнены правильно в конфигурации Два Круга - Любая Черта, выполненная во время конфигурации один круг или три круга не будет засчитана при присвоении уровня 3 или 4	Черта Смена Конфигурации не будет засчитана при присвоении уровня 3 или 4  Черты будут засчитаны для уровня С3 и С4 только если они исполнены в конфигурации один круг
<b>Смена положения</b>		
Если смена положения выполнена не одновременно, но как единое движение <b>(не выполнено как единое движение)</b>	Будет отражено в GOE, если черта выполнена не одновременно по причине ошибки в постановке	Черта будет засчитана, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>
Если фигуристы соединены в пары/линии во время Смены Положения	Может быть исполнена в парах, линиях и/или индивидуальными Фигуристами Смена Положения относится к порядку Фигуристов внутри одного и того же Круга <b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> Фигуристы могут вернуться на свои прежние места после исполнения черты Смена Положения	Черта будет засчитана
	Если фигуристы внутри каждой пары/линии меняют положение друг с другом	Черта будет засчитана
<b>Переплетение</b>		
Если переплетение не происходит одновременно у всех Фигуристов <b>(не выполнено как единое движение)</b>	Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине ошибки в постановке	Черта будет засчитана, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>
Если во время переплетения используются пары/линии		Черта не будет засчитана

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ВРАЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ - КОЛЕСО (W)</b>		
<b>Смена положения</b>		
Если не все фигуристы и/или спицы участвовали в смене положения	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Смена Положения может относиться к спице в целом и/или к порядку отдельных Фигуристов внутри одной и той же спицы</li> <li><b>Примеры смены положения в колесе (исполнение не ограничено приведенными примерами):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Спицы могут поменять свое положение друг с другом</li> <li>- Фигуристы внутри спицы могут поменять свое положения относительно друг друга при условии, что все Фигуристы поменяют свое положение</li> <li>- Фигуристы из одной (1) спицы могут поменять свое положение с Фигуристами из другой спицы, если при этом все Фигуристы, оставшиеся в своих спицах, тоже поменялись местами</li> <li>- Комбинация двух (2) вышеприведенных примеров разрешена, если это будет выполнено одновременно</li> </ul> </li> <li>- Если один (1) или два (2) Фигуриста перемещаются с одного конца спицы на противоположный конец спицы, то это не будет считаться Сменой Положения</li> <li>- Если спица, или небольшая линия состоит из нечетного количества Фигуристов, то разрешено, чтобы некоторые Фигуристы оставались на том же самом месте после завершения Смены Положения</li> </ul>	Черта не будет засчитана
Если одновременно используются разные методы смены положения (постановка)	<b>Разрешено</b> , если смена положения/мест одной половиной команды выполнена как смена мест между отдельными фигуристами, а вторая часть команды в это же время выполняет смену положения спицами	Черта будет засчитана
Если во время смены положения используются пары/линии (внутри одной и той же спицы) и Фигуристы внутри одной и той же пары/линии не меняются местами	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Если пара/линия остается в своей спице, то индивидуальные Фигуристы должны поменять свое положение внутри пары/линии</li> <li>- Если пара/линия перемещается в другую спицу, тогда индивидуальные фигуристы не должны менять свое положение внутри пары/линии</li> </ul>	Черта не будет засчитана

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (МЕ)</b>		
<b>ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (МЕ) - ОСНОВНОЕ</b>		
Если Команда, которая должна состоять из шестнадцати (16) Фигуристов, выступает в меньшем количестве из-за болезни, или травмы		Элемент понижается на один (1) уровень + fm называется
Если ВСЕ Фигуристы не сделали попытку выполнения хотя бы одного (1) fm (не по причине падения, болезни, или прерывания)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Даже если один Фигурист не выполнил попытку исполнения хотя бы одного fm</li> <li>- Не включая фигуристов, которые упали, или выполнили неудачную попытку исполнения</li> </ul>	Элемент без уровня + fm без уровня
Если fm (включая черты) выполняются не в пределах 30 метров относительно друг друга	Подготовка может занимать больше 30 метров. Если дистанцию невозможно определить точно (плюс минус 1-2 метра), тогда решение принимается в пользу команды и понижение DED3 не присваивается	Элемент называется + DED3
Если fm не начинаются и/или не заканчиваются в одно и то же время как это требуется по причине ошибки в постановке	<p>Будет отражено в GOE если выполнено не одновременно по причине ошибки в постановке</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Будет считаться, что fm начались или закончились в одно время, когда Фигуристы начнут принимать позицию fm или опускать ногу из позиции fm в одно и то же время (после <b>Сложного Входа</b>)</li> <li>- Когда исполняются разные типы fm, принятие позиции или выход из нее может занять разное время.</li> </ul>	Элемент называется без снижений, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>
<b>ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (МЕ) + ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА – Только Короткая Программа</b>		
<p>Если ¼ команды или более допустили один и тот же тип ошибки (по причине постановки) в Короткой Программе:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разный тип fm</li> <li>- Разные ребра</li> <li>- Разное направление скольжения</li> </ul>	<p>Один и тот же тип fm должен быть исполнен на одних и тех же ребрах и в одном и том же направлении движения. Использовать разные ноги разрешено, если при этом ¼ команды выполняет одно и то же fm</p> <p>Один и тот же тип ошибки должен быть допущен ¼ Команды или более</p>	Элемент без уровня+ fm без уровня

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (МЕ) - ЧЕРТЫ</b>		
<b>Смена положения</b>		
Если произошло падение и количества фигуристов, которые не смогли выполнить Смену Положения меньше, чем ¼ команды (по причине падения)		Элемент называется + Черта засчитывается + fm называется + DED за падение
Если произошло падение и ¼ команды или более не смогли выполнить Смену Положения	Черта не засчитывается, даже если причина ошибки в упавшем Фигуристе	Элемент называется + Черта не засчитывается + fm называется + DED за падение
Если ¼ Команды или больше не воссоединили хват после смены положения	По любой причине (включая падение (падения))	Элемент называется + Черта не засчитывается + fm называется + (DED за падение если было падение)
Если смена положения не выполняется одновременно <b>как минимум ½ команды</b> – роспуск хвата и возобновление хвата выполнены не одновременно <b>(не выполнен как единое движение)</b>	Техническая Бригада должны быть точно уверена, что ½ Команды выполнили Смену Положения, и если в этом не будет уверенности, тогда Черта не будет засчитана  Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине ошибки в постановке	Черта будет засчитана, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>
Если ¼ команды или более не удерживают позицию спирали, соответствующую присвоенному уровню до, во время и после смены положения	Например: если присвоен уровень fm2, тогда позиция, соответствующая уровню fm2 должна быть удержана до, во время и после смены положения	Черта не будет засчитана
Для ME4 (Произвольная Программа): если смена положения выполнена во время fm на двух (2) ногах		ME3 будет наивысшим уровнем
<b>Сложный вход</b>		
Если Сложный не выполнен одновременно	Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине постановки, или из-за ошибки в унисоне - Как минимум ½ команды должны выполнять сложный вход одновременно - ¼ Команды может использовать один тип сложного поворота и другие ¼ Команды могут использовать другой тип сложного поворота	Черта будет засчитана
Если ½ Команды выполняет сложный поворот <b>в качестве Сложного Входа</b> и оставшаяся часть команды начинает другие fm (или все fm) одновременно с выполнением поворота <b>(имеется в виду, что все fm не начинаются одновременно)</b>	Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине ошибки в постановке В этом случае все фигуристы должны начинать принимать позицию fm в одно и то же время. <b>Пример:</b> - ½ команды выполняет выход из сложного поворота и сразу принимает позицию fm, в то время как другая половина команды (которая не выполняла сложный вход) должна начать принимать свою позицию fm одновременно с первой половиной команды	Черта будет засчитана, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>
Если сложный поворот выполнен с ошибками ¼ команды или более	Сложный поворот должен быть узнаваем	Черта будет засчитана, если сложный поворот узнаваем

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (МЕ) – ЧЕРТЫ - продолжение</b>		
<b>Пересечение/Проезд между друг другом</b>		
Если пересечение/проезд мимо друг друга выполнен ласточками ходом назад	(Запрещено)	Элемент базового уровня + fm базового уровня + DED4
Если ¼ команды или более не удерживают позицию спирали, соответствующую присвоенному уровню до, во время и после пересечения и/или проезда между друг другом	Например: если присвоен уровень fm2, тогда позиция, соответствующая уровню fm2 должна быть удержана до, во время и после пересечения и/или проезда между друг другом Фигуристы должны выполнять fm во время Черты: - Смена ребра разрешена - Смена направления вращения разрешена - Смена позиции fm разрешена	Черта не будет засчитана
<b>Пересечение/Проезд между друг другом (Продолжение)</b>		
Если ¼ команды или более не катятся на ребре, соответствующую присвоенному уровню fm до, во время и после пересечения и/или проезда между друг другом	Если исполняется fm со сменой ребра (даже если уровень выполняемого fm не требует смены ребра) и смена ребра происходит во время исполнения черты пересечение/проезд между – Черта будет засчитана	Черта не будет засчитана
Если сначала пересеклись и/или проехали между ¼ команды, и другие ¼ команды пересеклись и/или проехали между позже	fm могут пересекаться и/или проходить между друг другом одновременно или в разное время Черта будет засчитана, если как минимум ½ Команды пересеклась и/или проехала между друг другом	Черта будет засчитана
Если фигуристы/пары/линии не находятся близко друг к другу во время исполнения черты пересечение и/или проезд между	Отражается в GOE	Черта будет засчитана
Если менее ½ команды пересекаются и/или проезжают между другими фигуристами	Во время выполнения черты проезд между при подсчете фигуристов, будут учитываться только те фигуристы, которые проезжали МЕЖДУ другими	Черта не будет засчитана
Если Пересечение/Проезд между друг другом выполнен во время смены направления вращения/смены ребра и/или смены позиции свободной ноги	ПРИМЕЧАНИЕ: Только в том случае, когда смена направления вращения/смена ребра и/или смена позиции свободной ноги требуется для определенного уровня	Черта будет засчитана
<b>Два (2) различных типа fm (только Произвольная программа)</b>		
Если менее ¼ команды исполняют один и тот же тип fm	<b>Исключения:</b> - Падение (падения) - Если Команда выступает в меньшем количестве, чем требуется/планировалось по причине болезни, или травмы, в результате чего одно и то же fm не выполняется как минимум ¼ команды	Черта не будет засчитана + fm базового уровня
Если менее ¼ команды выполняют каждый тип fm по причине падения		Элемент называется + fm называется + DED за падение

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ДВИЖЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fm) – ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА – ОСНОВНОЕ</b>		
<p><b>НАПОМИНАНИЕ:</b> если команда выступает в меньшем количестве, чем требуется/планировалось по причине болезни, или травмы</p>		Элемент понижается на один (1) уровень + fm называется
Если все Фигуристы не выполнили попытку исполнения хотя бы одного fm (не по причине падения, болезни, или прерывания)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Даже если один Фигурист не выполнил попытку исполнения хотя бы одного fm</li> <li>- Не включая фигуристов, которые упали, или выполнили неудачную попытку исполнения</li> </ul>	Элемент без уровня + fm без уровня
Если команда, которая должна состоять из шестнадцати (16) Фигуристов, выступает в меньшем количестве из-за болезни, или травмы, и если менее ¼ команды выполняют одно и то же fm (одна нога, одно ребро, одно направление скольжения) в одно и то же время (не по причине падения, болезни, или прерывания)	<p><b>Исключения:</b> Падение (падения) или если Команда выступает в меньшем количестве, чем требуется/планировалось по причине болезни, или травмы, в результате чего одно и то же fm не выполняется как минимум ¼ команды</p> <p><b>«Одно и то же fm»</b> — это один и тот же тип fm, выполняемый в одной и той же позиции, на одном и то же ребре, на одной и той же ноге и в одном и том же направлении скольжения</p>	Элемент понижается на один (1) уровень + fm называется
Если как минимум ¼ команды не выполняют одно и то же fm (одна нога, одно ребро, одно направление скольжения) в одно и то же время	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Черты будут засчитаны, если требования выполнены</li> <li>- Ошибки в fm не будут учитываться</li> <li>- Если понижение «На 1 уровень» было применено по причине меньшего, чем требуется, количества спортсменов, тогда другие понижения не применяются ни к Элементу, ни к Дополнительной Черте</li> </ul> <p><b>Исключения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Падение (падения)</li> <li>- Если Команда выступает в меньшем количестве, чем требуется/планировалось по причине болезни, или травмы, в результате чего одно и то же fm не выполняется как минимум ¼ команды</li> </ul> <p><b>Примечание:</b> Кораблик или Инна Бауэр, которые выполняются в обоих направлениях (по часовой и против часовой стрелке) будут считаться одним и тем же fm, и не будут считаться различными fm если будут выполнены в разных направлениях</p> <p><b>Пример:</b> Два (2) наружных кораблика выполняются по часовой стрелке ПЛЮС два (2) наружных кораблика выполняются против часовой стрелки. Они будут считаться одинаковыми fm</p>	Элемент называется + fm базовый уровень
Если выполняются до четырех (4) различных fm и все они разных уровней		Уровень выставляется по наименьшему (и понижения за ошибки применяются начиная с этого уровня)

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ДВИЖЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fm) – ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА – ОСНОВНОЕ - продолжение</b>		
<p><b>Типы ошибок для fm:</b> Если ¼ Команды или более допустили один и тот же или разные типы ошибок (не по причине падения)</p> <p><b>Правильная позиция fm не удержана как минимум:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- На три (3) секунды, если выполняется fm с одним (1) ребром ИЛИ</li> <li>- На две (2) секунды в каждой позиции если выполняется fm со сменой позиции fm ИЛИ</li> <li>- На две (2) секунды на каждом ребре/в каждом направлении, если выполняется fm со сменой ребра или со сменой направления</li> </ul> <p><b>fm не удерживается на ребре как минимум:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- На три (3) секунды, если выполняется fm с одним (1) ребром ИЛИ</li> <li>- На две (2) секунды в каждой позиции если выполняется fm со сменой позиции fm ИЛИ</li> <li>- На две (2) секунды на каждом ребре/в каждом направлении, если выполняется fm со сменой ребра или со сменой направления</li> </ul>	<p><b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¼ Команды или более МОГУТ допустить один и тот же тип ошибки во время исполнения шага/поворота</li> </ul> <p><b>ИЛИ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¼ Команды или более МОГУТ допустить разные типы поворотов в одно и то же время во время исполнения шага поворота (при этом менее ¼ команды допускают один и тот же тип ошибки)</li> <li>- Это понижение за множественные ошибки может применяться только если не было сделано других снижений</li> </ul> <p><b>Один и тот же тип ошибки должен быть допущен ¼ Команды или более</b></p>	<p>Fm понижается на один (1) уровень за каждую ошибку (один и тот же тип ошибки)</p> <p><b>ИЛИ</b></p> <p>fm понижается, если ¼ команды или более допустили разные множественные ошибки (Это понижение делается только один раз и при условии, что других понижений не было сделано)</p> <p>Самый низкий уровень будет fmB если все Фигуристы совершили попытку исполнения ротейшен</p>
<p>Если количество смены ребра/смены положения больше, чем требуется для уровня fm (например ласточки с двумя сменами ребра)</p>	<p>Черты могут быть выполнены во время дополнительных смен ребер или дуг</p>	<p>fm оценивается только с учетом требований к ребрам/дугам/позициям Черты будут засчитаны, если требования выполнены</p>
<b>fm с одной (1) или несколькими сменами ребра и/или положениями свободной ноги</b>		
<p>Если смена ребра и/или смена положения свободной ноги происходит не одновременно</p>	<p>Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине ошибки в постановке</p>	<p>Черта будет засчитана, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b></p>
<b>fm со сменой направления вращения</b>		
<p>Если смена направления вращения происходит не одновременно</p>	<p>Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине ошибки в постановке</p>	<p>Черта будет засчитана, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b></p>
<p>Если для быстрой смены направления движения при исполнении Кораблика или Инна Бауэр в обе стороны были выполнены дополнительные повороты/дуги (то есть беговые или дополнительные толчки)</p>		<p>fm понижается на один (1) уровень</p>
<p>Если для быстрой смены направления движения при исполнении комбинации кораблик по часовой стрелке и Инна Бауэр против часовой стрелке (или наоборот) были выполнены дополнительные повороты/дуги (то есть беговые или дополнительные толчки)</p>		<p>fm понижается на один (1) уровень</p>

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА (NHE) ОБЩЕЕ</b>		
Если элемент NHE выполнен после Твизлового Элемента, и между этими элементами нет другого Элемента из Состава Хорошо Сбалансированной Программы		Элемент без уровня
Если Команда, которая должна состоять из шестнадцати (16) Фигуристов, выступает в меньшем количестве из-за болезни, или травмы		Элемент понижается на один (1) уровень + s называется
Если NHE не начинается в конфигурации 4 линии по 4 фигуриста в каждой (в команде, состоящей из 16 фигуристов)	NHE может начинаться в любой формации закрытого блока	Техническая Бригада начнет оценивать элемент, как только увидит любую формацию закрытого блока без хвата
Если две (2) или более Черты выполнены одновременно (смотрите исключения)	<b>Исключение:</b> если выполняется Черта «Две различные конфигурации», тогда другие черты будут засчитаны, если выполнены в любой из Конфигураций	Ни одна из Черт не будет засчитана, если черты будут исполнены одновременно
Если NHE останавливает продвижение до исполнения черты/во время или после по той причине, что Фигуристы выполняют вращающиеся движения на одном месте (стационарны)	В том случае, если некоторые Фигуристы становятся стационарны во время исполнения Черты (что разрешено), то необходимо, чтобы NHE продолжал продвигаться по льду до или после исполнения Черты. Если он не продвигается до, или после исполнения черты, то Черта не будет засчитана	Черты будут засчитаны, если NHE продолжает продвигаться по льду до и после исполнения Черты
<b>ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА (NHE) - ЧЕРТЫ</b>		
<b>Диагональная ось</b>		
Если повороты/шаги исполнены правильно с использованием зеркального рисунка	- Правильно исполненные повороты/шаги, выполненные в зеркальном рисунке и по одной и той же диагональной оси, будут засчитаны при присвоении Черты и Дополнительной Черты (дорожка шагов)	Черта будет засчитана,
Если два (2) разных типа сложных поворота в серии не выполнены вдоль одной и той же диагональной оси		Черта не будет засчитана, однако повороты могут быть засчитаны в уровень дополнительной черты дорожка шагов при правильном исполнении
Если серия из двух (2) различных сложных поворотов состоит из одних и тех же типов поворотов, но выполненных на разных ребрах/в разных направлениях скольжения, и при этом эти два поворота выполнены правильно, вдоль одной и той же диагональной оси	Два (2) поворота должны быть различными типами Например: выкрюк+крюк Правильно выполненные повороты будут учитываться при присвоении уровня Дорожки Шагов	Черта НЕ будет засчитана
Если серия из двух (2) различных типов сложных поворотов выполнена вдоль диагональной оси, но между поворотами была смена ребра	Два (2) поворота должны быть выполнены последовательно и без смены ребра между ними	Черта не будет засчитана
Если выполняется серия из трех (3) различных типов сложных поворотов, но два (2) поворота из этой серии были выполнены с ошибками		Черта не будет засчитана



СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА (NHE)</b>		
<b>Диагональная ось (продолжение)</b>		
Если выполняется серия из трех (3) различных типов сложных поворотов, но один (1) поворот из этой серии был выполнен с ошибкой	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Два (2) поворота должны быть выполнены последовательно, однако в случае выполнения трех (3) различных типов сложных поворотов, применяется тот же принцип оценки, как и для дополнительной черты дорожка шагов.</li> <li>- Если один (1) из поворотов выполнен с ошибкой, то серия будет считаться серией, состоящей из двух (2) различных типов сложных поворотов</li> </ul>	Черта будет засчитана, если как минимум два (2) поворота из трех (3) различных типов сложных поворотов выполнены правильно и располагаются вдоль одной и той же диагональной оси
Если выполняется серия из трех (3) различных типов сложных поворотов, но первый или последний поворот выполнен вдоль другой оси (или другой диагональной оси)	Два (2) различных типа сложных поворота должны быть выполнены вдоль одной и той же диагональной оси (включая вход и выход из каждого поворота)	Черта будет засчитана, если как минимум два (2) поворота из трех (3) различных типов сложных поворотов выполнены правильно и располагаются вдоль одной и той же диагональной оси
<b>Пивот</b>		
Если повороты/шаги исполнены правильно с использованием зеркального рисунка	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Правильно исполненные повороты/шаги, выполненные в зеркальном рисунке и по одной и той же диагональной оси, будут засчитаны при присвоении Черты и Дополнительной Черты (Дорожка шагов)</li> </ul>	Черта будет засчитана,
Если пивот на 90° закончился до того, как требуется количество поворотов/шагов (если это требуется для уровня) было исполнено правильно	<p><b>NHE1</b> – пивот на 90°</p> <p><b>NHE2</b> – пивот на 90° с двумя (2) поворотами и/или шагами и соединительными шагами</p> <p><b>NHE3</b> – пивот на 90° с двумя (2) различными типами сложных поворотов. Соединительные шаги разрешены</p> <p><b>NHE4</b> – пивот на 90° с серией из двух (2) различных типов сложных поворотов, исполненных на одной (1) ноге последовательно. Соединительные шаги могут разрешены до и/или после серии поворотов</p>	Черта не будет засчитана
Если повороты/шаги, требуемые для определенного уровня выполнены неправильно	Повороты/шаги должны быть выполнены правильно	Черта не будет засчитана
Если повороты/шаги, требуемые для определенного уровня выполнены правильно, но пивот меньше, чем 90°		Черта не будет засчитана
Если блок не начинает совершать пивот до начала первой дуги первого поворота ИЛИ пивот не продолжается после последней дуги последнего поворота	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Въездная и выездная дуга поворота/шага (если они выполняются) должна быть выполнена ВО ВРЕМЯ ПИВОТА</li> <li>- Пивот должен начаться до въезда в первый поворот и блок должен продолжать пивот после выезда из последнего поворота</li> </ul>	Черта не будет засчитана
Если как минимум ¼ команды или более допустили следующие ошибки: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Пивот остановился на две (2) секунды или более</li> <li>- Произошла смена конфигурации</li> <li>- Произошла смена направления вращения</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Черта будет засчитана, основываясь на количестве градусов, на который повернулся блок ПЛЮС количество правильно выполненных поворотов/шагов, требуемых для определенного уровня</li> <li>- Техническая бригада начнет отсчет градусов пивота как только Блок начнет поворачиваться и закончит как только Блок остановит Пивот, или если произойдет смена конфигурации, или смена направления вращения, или если форма Элемента разрушится и NHE закончится</li> </ul>	Пивот будет считаться законченным, если будет допущена одна (1) из ошибок Черта будет засчитана, если все требования будут выполнены

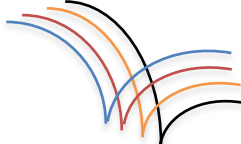
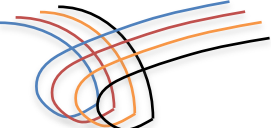
СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА (NHE)</b>		
<b>Две (2) Различные Конфигурации</b>		
Если в любой части NHE исполняется открытый Блок		Элемент заканчивается
Если две (2) различные конфигурации не узнаваемы	Техническая Бригада должна рассматривать конфигурацию со всех сторон и принимать решение в пользу команды	Черта не называется если не узнаваема
Если в любой части NHU менее трех (3) линий	Блок должен состоять минимум из трех (3) линий Две линии по восемь (8) фигуристов не разрешены	Элемент заканчивается

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ДОРОЖКА ШАГОВ (s) – Дополнительная Черта</b>		
Если все Фигуристы не выполняют одни и те же повороты/шаги в одном и том же направлении скольжения, на одном и то же ребре, одновременно	Будет отражено в GOE если повороты/шаги выполнены не одновременно по причине ошибки в постановке	Дорожка шагов называется, техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке
Если один (1) Фигурист падает <b>до начала последовательности шагов</b> и не догоняет команду, поэтому пропускает все повороты / шаги этой дорожки шагов		Дорожка шагов называется по остальной части команды (упавший Фигурист не участвует) + DED за падение (падения)
Если ВСЕ Фигуриста не выполнили попытку исполнения хотя бы двух (2) поворотов/шагов	- Даже если один Фигурист не выполнил попытку исполнения двух поворотов/шагов - Не включая Фигуриста (фигуристов), который упал или совершил неудачную попытку исполнения дорожки шагов	Дорожка Шагов без уровня
Если нет двух (2) правильно исполненных поворотов/шагов, но попытка их исполнения была		Дорожка Шагов базовый уровень
Если выполняется fm, которое удерживается дольше чем три (3) секунды		Дорожка Шагов заканчивается
Если повороты/шаги исполнены правильно с использованием зеркального рисунка	- Зеркальный Рисунок: Повороты, выполненные на противоположной ноге, но на одном и том же ребре и в одном и том же направлении скольжения	Повороты/шаги будут засчитаны при присвоении уровня Дорожки Шагов
<b>Серии различных типов сложных поворотов - Основное</b>		
Если повороты/шаги исполнены правильно с использованием зеркального рисунка	- Правильно исполненные повороты/шаги, выполненные в зеркальном рисунке будут засчитаны при присвоении Дополнительной Черты Дорожка шагов	Серия будет засчитана
Если в серии из двух (2) различных типов сложных поворотов только один (1) поворот выполняется правильно		Серия из двух (2) поворотов не будет засчитана
Если в серии из трех (3) различных типов сложных поворотов два (2) поворота выполняются правильно	Правильно исполненные повороты не должны быть последовательными	Будет засчитана серия из двух (2) поворотов
Если в серии из трех (3) различных типов сложных поворотов один (1) поворот выполняется правильно		Серия из трех (3) поворотов не будет засчитана
Если в серии из двух (2) различных типов сложных поворотов между двумя поворотами есть смена ребра		Серия из двух (2) поворотов не будет засчитана
Если в серии из трех (3) различных типов сложных поворотов между двумя поворотами есть смена ребра		Серия из трех (3) поворотов не будет засчитана Может быть засчитана серия из двух (2) поворотов если два (2) последовательных поворота выполнены правильно

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ДОРОЖКА ШАГОВ (s) – Дополнительная Черта</b>		
<b>Две (2) серии, состоящие из трех (3) сложных поворотов на разных ногах</b>		
Если серии исполнены правильно с использованием зеркального рисунка	- Правильно исполненные повороты/шаги, выполненные в зеркальном рисунке будут засчитаны при присвоении Дополнительной Черты Дорожка шагов	Серии будут засчитаны
Если обе серии различных типов сложных поворотов исполнены с использованием зеркального рисунка	- Техническая Бригада должна точно распознать, что ВСЕ Фигуристы выполнили серии на обеих ногах - Если это будет не очевидно, тогда ни одна из Серий не будет засчитана при присвоении Дополнительной Черты Дорожка Шагов	Серии будут засчитаны, если все Фигуристы выполнили обе серии (одна на левой ноге и вторая на правой ноге)
Если обе серии на разных ногах одинаковые	Серии будут считаться одинаковыми если: состоят из тех же поворотов, выполненных в том же порядке, на том же ребре и в том же направлении скольжения	Вторая серия не будет засчитана
<b>Ошибки во время серий различных типов сложных поворотов</b>		
Если свободная нога у ¼ команды или более касается льда между поворотами в серии из трех (3) различных типов сложных поворотов (и все они выполнены правильно)		Будет засчитана серия и двух (2) поворотов
Если свободная нога у ¼ команды или более касается льда между поворотами в серии из двух (2) различных типов сложных поворотов (и все они выполнены правильно)		Серия не будет засчитана

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Pa)</b>		
Если Пары не находятся в пределах тридцати (30) метров относительно друг друга	- Подготовка может занимать более тридцати (30) метров - Если дистанцию невозможно определить точно (плюс минус 1-2 метра), тогда решение принимается в пользу команды и понижение DED3 не присваивается	Элемент называется + DED3
Если ВСЕ фигуристы не выполнили попытки исполнения: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Одного и того же парного циркуля</li> <li>- Одновременно (в один и тот же момент времени)</li> <li>- Не по причине падения, болезни, или прерывания</li> </ul>	- Даже если один Фигурист не выполнил попытку исполнения Pa - Даже если один Фигурист не выполнил один и тот же парный циркуль (направление вращения может быть другим) - Не включая фигуриста, которые упал, или совершил неудачную попытку исполнения Парного Циркуля	Элемент без уровня
Если один Фигурист без партнера не выполняет одну (1) часть Парного Элемента одновременно с другими Фигуристами (по причине падения)	Будет отражено в ГОЕ, если выполнено в разное время по причине постановки	Будет считаться как 1 пара с ошибкой + DED за падение
Если поддерживаемый Фигурист не входит или не выходит из Спирали или Тодеса на одной ноге		Будет считаться как 1 пара с ошибкой
Если колено/рука поддерживаемого Фигуриста касается льда во время выхода из тодеса и это НЕ расценивается как Падение		Будет считаться как 1 пара с ошибкой
Если в паре произошло падение (одного (1) или двух (2) фигуристов)	Будет считаться как 1 пара с ошибкой	Называется уровень Элемента, основываясь на количестве пар, правильно выполнивших Pa + DED за падение (падения)
Если как минимум две (2) пары или более, не исполняют черту одновременно с другими парами	Будет отражено в ГОЕ, если выполнено в разное время по причине постановки, или из-за ошибки в унисоне	Херта будет засчитана
<b>Подсчет количества ошибок для команд, состоящих из 14-16 фигуристов (Юниоры, Сеньоры, Продвинутые Новисы)</b>		
Если две (2) или три (3) пары допускают ошибку	PaB – самый низкий уровень	Понижается на один (1) уровень
Если четыре (4) или пять (5) пар допускают ошибку	PaB – самый низкий уровень	Понижается на два (2) уровня
Если шесть (6) или семь (7) пар допускают ошибку	PaB – самый низкий уровень	Понижается на три (3) уровня
Если восемь (8) пар допускают ошибку		PaB
<b>Подсчет количества ошибок для команд, состоящих из 11-13 фигуристов</b>		
Если две (2) пары допускают ошибку	PaB – самый низкий уровень	Понижается на один (1) уровень
Если три (3) пары допускают ошибку	PaB – самый низкий уровень	Понижается на два (2) уровня
Если четыре (4) или пять (5) пар допускают ошибку	PaB – самый низкий уровень	Понижается на три (3) уровня
Если шесть (6) пар допускают ошибку		PaB
<b>ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Pa) – Черты для Тодеса</b>		
<b>Черта – Сложный выход</b>		
Если любой из фигуристов выполнит твизл или другой сложный поворот во время выхода из Тодеса	Любой поворот/шаг не будет засчитан как сложный выход	Черта не будет засчитана
<b>Черта – Хват за одну (1) руку</b>		
Если фигуристы держатся двумя (2) руками во время выхода из Тодеса после завершения требуемого количества вращений, выполненных с хватом за одну руку	Фигуристы могут держаться за две (2) руки во время выхода из тодеса	Черта будет засчитана

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ – БЛОК (РВ)</b>		
Если Команда, которая должна состоять из шестнадцати (16) Фигуристов, выступает в меньшем количестве из-за болезни, или травмы		Элемент понижается на один (1) уровень
Если ¼ команды или более не в хвате большую часть времени исполнения Пивота Блока	Большая часть времени – означает почти все время во время исполнения элемента за исключением случаев, когда хват надо высвободить для выполнения поворота	Элемент без уровня
Если ¼ команды или более сделала следующее: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Остановила пивот как минимум на две (2) секунды или более</li> <li>- Сменила конфигурацию</li> <li>- Сменила направление вращения</li> </ul>	Техническая Бригада должна учитывать количество правильно выполненных поворотов/шагов, соединительных шагов, градусов пивота и т.д., которые произошли до того, как пивот остановился	Пивот будет считаться законченным  Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до завершения
Если хотя бы одна (1) из линий (состоящая как минимум из ¼ команды или более) не будет двигаться по площадке на протяжении как минимум двух (2) секунд (не по причине поворота/шага, который выполнен на месте)		Пивот будет считаться законченным  Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до завершения
<b>Пивот с поворотами/шагами и соединительными шагами или сериями поворотов</b>		
Если Пивот (уровни 1-4) не выполнен с использованием требуемых поворотов/шагов на узнаваемых и правильных ребрах и с требуемыми градусами пивота	Повороты, выполненные через зубец, не считаются неправильно выполненными поворотами и будут засчитаны при присвоении уровня (однако это будет отражено в GOE)	Уровень пивота будет присвоен в зависимости от количества правильно выполненных поворотов/шагов вместе с количеством градусов
Если поворот (повороты) /шаг (шаги) выполнен в разных направлениях скольжения ¼ команды или более		Поворот (повороты)/шаг(шаги) не будет засчитан
Если поворот (повороты) /шаг (шаги) выполнены не одновременно ¼ команды или более	Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине ошибки в постановке	Поворот (повороты)/шаг(шаги) будет засчитан, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ – БЛОК (РВ) - продолжение</b>		
<b>Пivot как минимум на 90°, 180° или 270°</b>		
<p>Если количество градусов не соответствует количеству правильно исполненных поворотов</p>	<p>Уровень присваивается, основываясь на количестве градусов ПЛЮС количестве правильно выполненных поворотов, требуемых для уровня  <b>ПРИМЕЧАНИЕ для РВ3 и РВ4:</b> Отсчет градусов пивота закончится на выездной дуге последнего требуемого поворота</p>	<p>Будет назван низший уровень   Уровень элемента будет присвоен до того, как пивот остановится</p>
<b>Смена центра пивота</b>		
<p>Если смена центра пивота выполнена 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>Черта не будет засчитана и в этом случае РВ1 будет наивысшим уровнем</p>
<p>Если в <b>РВ2/РВ3</b> пивот не крутится как минимум на 45° до смены центра пивота и/или после смены центра пивота</p>		<p>РВ1 так как смена центра пивота не будет засчитана</p>
<p>Если в <b>РВ4</b> пивот не крутится как минимум на 90° до смены центра пивота и/или после смены центра пивота</p>	<p>Уровень будет назван, основываясь на количестве градусов ПЛЮС количестве правильно исполненных поворотов, требуемых для уровня  <b>Для РВ3 и РВ4:</b> отсчет градусов пивота заканчивается с выездной дугой последнего требуемого поворота</p>	<p>Будет назван низший уровень   Уровень элемента будет присвоен до того, как пивот остановится</p>

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ (SySp)</b>		
Если Команда, которая должна состоять из шестнадцати (16) Фигуристов, выступает в меньшем количестве из-за болезни, или травмы		Элемент понижается на один (1) уровень
Если ВСЕ фигуристы не выполнили попытки исполнения: - Одного и того же вращения - Одновременно (в один и тот же момент времени)	- Даже если один Фигурист не выполнил попытку исполнения SySp - Даже если один Фигурист не выполнил одно и то же вращение (направление вращения может быть другим) - Не включая фигуриста, которые упал, или совершил неудачную попытку исполнения вращения	Элемент без уровня
Если любой из фигуристов не находится в пределах тридцати (30) метров относительно друг друга	Подготовка может занять больше тридцати (30) метров  Если дистанцию невозможно определить точно (плюс минус 1-2 метра), тогда решение принимается в пользу команды и понижение DED3 не присваивается	Элемент называется + DED3
Если не ВСЕ фигуристы исполняют одинаковые вращения (даже если один (1) Фигурист/одна (1) пара выполняет другое вращение)	Количество оборотов не учитывается Фигуристы могут вращаться в одном и том же направлении, или в разных	Элемент без уровня, если исполняются разные вращения (даже одно (1))
Если не ВСЕ вращения исполнены одновременно	Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине постановки, или из-за ошибки в унисоне	Элемент называется
Если произошло падение в парном вращении (одного или двух фигуристов)	Будет засчитано как ошибка, допущенная одной (1) парой	Элемент называется, основываясь на количестве пар, правильно выполнивших парное вращение + DED за падение (падения)
<b>Парное Вращение</b>		
<b>Подсчет количества ошибок для команд, состоящих из 14-16 фигуристов (Юниоры, Сеньоры, Продвинутые Новисы)</b>		
Если две (2) или три (3) пары допускают ошибку	SySpB – самый низкий уровень	Понижается на один (1) уровень
Если четыре (4) или пять (5) пар допускают ошибку	SySpB – самый низкий уровень	Понижается на два (2) уровня
Если шесть (6) или семь (7) пар допускают ошибку	SySpB – самый низкий уровень	Понижается на три (3) уровня
Если восемь (8) пар допускают ошибку		SySpB
<b>Подсчет количества ошибок для команд, состоящих из 11-13 фигуристов</b>		
Если две (2) пары допускают ошибку	SySpB – самый низкий уровень	Понижается на один (1) уровень
Если три (3) пары допускают ошибку	SySpB – самый низкий уровень	Понижается на два (2) уровня
Если четыре (4) или пять (5) пар допускают ошибку	SySpB – самый низкий уровень	Понижается на три (3) уровня
Если шесть (6) пар допускают ошибку		SeSpB



СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ (SySp)</b>		
<b>ЧЕРТЫ</b>		
<b>Сложный вход</b>		
Если выполняется кораблик наружу и за ним следует заход на вращение дугой вперед наружу (без толчка)	Смена ребра разрешена Позиций наружного кораблика не должна быть удержана во время смены ребра для того, чтобы выполнить заход во вращение, однако толчок после кораблика и перед вращением не разрешен	Черта будет засчитана
<b>Отведение свободной ноги, Кисть (кисти) над плечами Фигуристов, Удержание и/или захват свободной ноги</b>		
Уровень 3 и Уровень 4: Если любая из черт не удержана на требуемое количество оборотов ¼ команды или более	Любая черта, не выполненная правильно ¼ команды или более не будет засчитана Все черты должны быть полностью приняты всеми Фигуристами и удержаны на протяжении всего количества требуемых оборотов для того уровня, который команда хочет достичь	Черта не будет засчитана

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ СО СМЕЩЕНИЕМ – КРУГ (ТС) / КОЛЕСО (ТW)</b>		
Если Команда, которая должна состоять из шестнадцати (16) Фигуристов, выступает в меньшем количестве из-за болезни, или травмы		Элемент понижается на один (1) уровень
Если используется конфигурация два круга, и два круга не равны настолько, насколько это возможно (все уровни) (Не по причине падения, заболевания или прерывания)		Элемент понижается на один (1) уровень
<b>Для ТС3/ТС4</b> – если Черты выполнены во время конфигурации один Круг или три Круга	Конфигурация один круг или три круга разрешена в любое время во время исполнения ТС3/ТС4 без снижений - Любые черты, выполненные во время конфигурации один Круг и/или три Круга не будут засчитаны для уровней 3 и 4	Черты не будут засчитаны для уровней 3 и 4, если они выполнены в конфигурации один круг или три круга
<b>Для ТС3/ТС4</b> – если Команда начинает круг в конфигурации два круга, равных настолько насколько это возможно, и выполняет черту смена конфигурации в один круг	ТС3/ТС4 должны состоять из двух (2) Кругов, равных настолько, насколько это возможно, и все Черты должны быть выполнены правильно в конфигурации Два Круга - Любая Черта, выполненная во время конфигурации один круг или три круга не будет засчитана при присвоении уровня 3 или 4	Черта Смена Конфигурации не будет засчитана при присвоении уровня 3 или 4  Черты будут засчитаны для уровня ТС3 и ТС4 только если они исполнены в конфигурации один круг
Если ¼ команды или более допущены следующие ошибки: - Остановка смещения на две (2) секунды или более - Фигуристы остановились или стали неподвижными на две (2) секунды или более - Остановка вращения на две (2) секунды или более		Смещение будет считаться законченным  Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до окончания смещения
Если во время смещения произошла смена конфигурации	Форма может исчезнуть во время исполнения смены конфигурации	Смещение не будет считаться законченным, если выполнено правильно во время смены конфигурации
Если нет смещения до, во время, или после черты		Черта не будет засчитана
Если во время смещения произошла смена направления вращения		Смещение не будет считаться законченным, если выполнено правильно во время смены направления вращения
Если смена положения (Черта №1) выполнена одновременно со следующими чертами: - №2 Смена местами двух формаций (ТС/TW) - №3 Сцепление (ТС/TW) - №6 Переплетение (ТС) - №6 Пересечение (TW)		Ни одна из черт не будет засчитана, если черты выполнены одновременно
Если команда выполняет различные повороты/шаги/ соединительные шаги во время смещения или во время исполнения черт		Элемент/черта будут засчитаны
<b>Смена положения – ТС/TW</b>		
Если Смена Положения выполнена не одновременно, но единым действием	Будет отражено в GOE если выполнено не одновременно по причине ошибки в постановке	Черта будет засчитана, техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ СО СМЕЩЕНИЕМ – КРУГ (ТС) / КОЛЕСО (ТW)</b>		
<b>Смена положения - ТС</b>		
Если фигуристы соединены в пары/линии во время Смены Положения	Фигуристы могут быть выстроены любым образом: в парах или небольших линиях, или по одному Смена положения относится к порядку фигуристов в одном и том же круге Если фигуристы внутри каждой пары/линии меняют положение друг с другом	Черта будет засчитана  Черта будет засчитана
<b>Смена положения - ТW</b>		
Если все Фигуристы и/или спицы не вовлечены в смену положения/смену мест с другими Фигуристами и/или спицами	См. требования в Коммюнике 2392  <b>Спицы меняются местами друг с другом:</b> Все Фигуристы, находящиеся в одной спице, должны оставаться в своей спице во время смены положения  <b>Если фигуристы меняются местами:</b> - Фигуристы (более чем два), находящиеся в одной и той же спице, могут меняться местами с фигуристами (более чем два) из другой спицы, если при этом все фигуристы в каждой из этих спиц тоже поменялись местами - Комбинация двух (2) вышеприведенных примеров разрешена, если это будет выполнено одновременно	Черта не будет засчитана
Если различные методы смены положения выполняются одновременно ( <b>единым действием</b> )	Разрешено, если смена положения/мест одной половиной команды выполнена как смена мест между отдельными фигуристами, а вторая часть команды в это же время выполняет смену положения спицами	Черта будет засчитана
<b>Смена местами двух формаций</b>		
Если две (2) фигуры завершили смену местоположения и оказались <b>приблизительно</b> на противоположной стороне, относительно начала	Две (2) формации должны поменять свое местоположение относительно друг друга, если сравнивать с начальным местоположением Примеры (исполнение не ограничено приведенными примерами): - Круги/колеса могут начинать друг рядом с другом, и сменив свое местоположение, оказаться <b>приблизительно</b> на противоположной стороне относительно друг друга - Круги/колеса могут начинать друг за другом, и сменив свое местоположение, оказаться <b>приблизительно</b> на противоположной стороне относительно друг друга - Отдельные фигуристы могут менять свое местоположения, переходя из одного круга в другой (по очереди, двигаясь по траектории в форме цифры 8)  Круг в круге, меняющие свое местоположение таким образом, что получается конфигурация двух (2) рядом стоящих кругов не будет считаться чертой смены местами двух формаций	Черта будет засчитана
Если смена мест двух формаций происходит не одновременно, а по одному фигуристу/одной паре/одной линии	Смещение не должно прерываться, и форма круга должна сохраняться Может быть выполнено отдельными фигуристами/ в парах/в линиях	Черта будет засчитана
Если два (2) круга выполняют смену мест и при этом смещаются от противоположных сторон ледовой арены	Смещение не должно прерываться, и форма круга должна сохраняться	Черта будет засчитана
Если смена местами двух формаций исполнена как переплетение	Переплетение не будет считаться Сменой местами двух формаций	Черта не будет засчитана

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ЭЛЕМЕНТ СО СМЕЩЕНИЕМ – КРУГ (ТС) / КОЛЕСО (ТW) – ЧЕРТЫ - продолжение</b>		
<b>Сцепление (ТС/ТW)</b>		
Если сцепление в ТС исполняется в Парах/Линиях	Отдельные Фигуристы должны совершать сцепление и оставаться в том же самом Круге. Пары не разрешены Пары/Линии не разрешены при выполнении черты Сцепление	Черта не будет засчитана
<b>Если Команда начинает смещение уже во время сцепления, и все Фигуристы выполняют сцепление</b>	<b>Если ½ Команды выполняет сцепление после того, как круги начали смещение и смещение продолжается после того, как последний фигурист закончил сцепление, то Черта будет засчитана</b>	<b>Черта будет засчитана</b>
<b>Пересечение (ТW) (Только произвольная программа)</b>		
Если вначале элемента две (2) спицы вращаются в одном направлении, а другая спица (другие спицы) вращается в другом направлении вращения	ТW начнется тогда, когда все фигуристы начнут смещаться в конфигурации и вращаться (в одном или в разных направлениях вращения) вокруг одного общего центра	Черта будет засчитана
<b>Серия поворотов/шагов (ТС)</b>		
Если повороты/шаги выполнены неправильно	Повороты/шаги должны быть исполнены на одной (1) ноге на входе и на выходе из поворота/шага Пары/Линии не разрешены	Черта будет засчитана, если будет выполнено как минимум четыре (4) узнаваемых поворота/шага
<b>Переплетение - ТС</b>		
Если переплетение происходит не одновременно	Будет отражено в GOE, если выполнено в разное время по причине ошибки в постановке	Черта будет засчитана, <b>техническая бригада ставит знак «!» за ошибку в постановке</b>
Если переплетение исполняется в Парах/Линиях	Пары/Линии не разрешены при выполнении черты Переплетение	Черта не будет засчитана

СИТУАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ	ТЕХНИЧЕСКАЯ БРИГАДА
<b>ТВИЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ (ТЕ)</b>		
Если Твизлы выполняются в одну и ту же сторону вращения (КП и/или ПП)		Элемент называется, но максимальный уровень может быть ТЕ1
Если Команда, которая должна состоять из шестнадцати (16) Фигуристов, выступает в меньшем количестве из-за болезни, или травмы		Элемент понижается на один (1) уровень
Если все Фигуристы не делают попытки исполнения: - Двух Твизлов - Одинаковых Твизлов (Не по причине падения, болезни, или прерывания)	- Даже если один Фигурист не делает попытки исполнения двух Твизлов - Даже если один Фигурист не делает попытки исполнения таких же Твизлов, которые исполняет вся команда (Количество оборотов может быть разным)	Элемент без уровня
Если Твизловый элемент выполнен после Элемента без хвата, и между этими элементами нет другого Элемента из Состава Хорошо Сбалансированной Программы		Элемент без уровня
Если между Твизлами более четырех (4) постановок ноги на лед	Пятая (бая) постановка ноги может быть входом в следующий твизл или частью Черты (то есть приземление после прыжка)	Элемент понижается на один (1) уровень
<b>Ошибки при исполнении Твизлов:</b> Один и тот же тип ошибки должен быть допущен ¼ команды или более в <b>любом из твизлов</b> (не по причине падения): - Касание свободной ногой льда во время вращения (не включая въездную и выездную дугу) - Работа колена во время всего Твизла, или его части/Тройки вместо Твизла - Как минимум 360° твизла выполнена на одном месте	¼ команды или более должны допустить <b>один и тот же тип ошибки в первом твизле И один и тот же тип ошибки во втором твизле</b>  Твизлы могут начинаться с двух ног и/или заканчиваться на двух ногах	<b>Элемент</b> понижается на один (1) уровень за каждый тип допущенной ошибки ( <b>даже если один и тот же тип ошибки допущен в каждом твизле</b> )  ТЕВ – низший уровень
<b>Третий Твизл</b>		
Если исполняется третий (3) твизл как Черта из Группы С, и один (1) из двух (2) первых твизлов не будет засчитан	Любые другие Черты, исполненные во время третьего (3) твизла не будут учитываться при присвоении уровня ТЕ	Третий (3) твизл (Черта) не пойдет в зачет уровня ТЕ
Если прыжок или танцевальный прыжок выполнен до начала первого (1го) или второго (2го) твизла и произошла смена позиции свободной ноги до начала твизла	Твизл должен следовать непосредственно за прыжком или танцевальным прыжком, но небольшая пауза перед началом вращений твизла в выбранной позиции твизла разрешены	Черта будет засчитана
Если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки из следующего списка (не по причине падения): - Касание свободной ногой льда во время вращения (не включая въездную и выездную дугу) - Работа колена во время всего Твизла, или его части/Тройки вместо Твизла - Как минимум 360° твизла выполнена на одном месте	¼ команды или более должны допустить один и тот же тип ошибки  Твизлы могут начинаться с двух ног и/или заканчиваться на двух ногах	Черта не засчитывается
<b>Вход Прыжком или Танцевальным Прыжком</b>		
Если Прыжок или Танцевальный Прыжок выполнен перед первым или вторым твизлом и перед началом твизла происходит смена положения свободной ноги	Твизл должен начаться непосредственно после Прыжка или Танцевального Прыжка, однако допускается небольшая пауза перед началом твизла/для принятия позиции твизла	Черта вход Прыжком или Танцевальным Прыжком будет засчитана