

Руководство для Технических Бригад

Синхронное катание

Сезон 2022 - 2023

Количество фигуристов в команде	¼ Команды, допускающих ошибку	Если требуется, чтобы Команда состояла только из определенного количества Фигуристов, но выступает в меньшем количестве (Новисы, Юниоры, Сеньоры)
16 Фигуристов	4 Фигуриста	<p>Техническая бригада определяет уровень Элемента основываясь на том, как он исполнен. И затем понижает на 1 уровень</p> <p>Исключения: Креативный и Смешанный Элементы (не будет снижений)</p> <p>Рефери должен проинформировать Технического Контролера о том, что Команда выступает с меньшим количеством, чем требуется/было запланировано</p> <p>Международные соревнования:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если Техническая Бригада не была проинформирована, о том, что команда выступает в меньшем количестве фигуристов, чем запланировано, тогда Техническая Бригада должна применить снижение. - Если команда выступает в меньшем количестве, чем требуется, Техническая Бригада должна применить снижение <p>Чемпионаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если команда выступает в меньшем количестве, чем требуется, Техническая Бригада должна применить снижение
15 Фигуристов	3 Фигуриста	
14 Фигуристов	3 Фигуриста	
13 Фигуристов	3 Фигуриста	
12 Фигуристов	3 Фигуриста	
11 Фигуристов	2 Фигуриста	
10 Фигуристов	2 Фигуриста	
9 Фигуристов	2 Фигуриста	
8 Фигуристов	2 Фигуриста	

ПРИНЦИПЫ ПРИСВОЕНИЯ УРОВНЕЙ И ПОНИЖЕНИЯ

БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ для ЭЛЕМЕНТОВ

Сценарий	Уровень	Примечания
Если Базовые требования и требования к составу Хорошо Сбалансированной программе для каждого Элемента не выполнены (не по причине падения, болезни или прерывания) Исключения: - Парный Элемент: Все пары должны выполнять одно и то же движение в одно и то же время	Элемент без уровня Элемент понижается на 1 уровень	- Даже если Базовые требования не выполнены одним или более фигуристом - Креативный Элемент: если есть фигуристы, которые не принимают участие в поддержке, Элемент без уровня

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ ЭЛЕМЕНТОВ (Таблицы)

Если требования к уровню сложности не выполнены (не по причине падения, болезни или прерывания) (Смотрите Таблицы с группами сложности и описания к Элементам в Коммюнике 2501)	Уровень присваивается если выполнены все требования, указанные в таблице	Примеры: - GL, которая не совершает вращение на 360° не будет названа как GL4 - PB4 должен совершить пивот на 90° до и после смены центра пивота
--	--	--

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

Если Основные требования к Элементу, указанные в каждом Элементе не выполнены ¼ командой или более (не по причине падения, болезни или прерывания) Исключения: - Креативный и Смешанный Элемент: Остановка не разрешена (по причине постановки) по время любой части Элемента - Если Элемент является последним в программе, и фигуристы останавливаются	Понизить Элемент на 1 уровень за каждое невыполненное требование Базовый уровень – минимальный Элемент без уровня Элемент называется без снижений	
---	---	--

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ЭЛЕМЕНТА		
ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ (выполнение в одно и то же время)		
Хореографическая ошибка будет засчитана тогда, когда требования к исполнению в одно и то же время не были выполнены по причине неправильной постановки Например: «Хореографическая ошибка» называется, если переплетение было поставлено не одновременно и выполнено не одновременно. Хореографическая ошибка не называется, если черта выполнена одновременно по причине плохого исполнения		
Если Элемент, Черта или Дополнительная черта имеют требование к одновременности исполнения, но это требование не выполнено по причине постановки	Элемент, Черта, Дополнительная Черта называются + «Хореографическая ошибка» (!)	Пересечение квадрат: два угла не пересекаются в одно и то же время.
ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ПОКРЫТИЮ ЛЕДОВОЙ ПЛОЩАДКИ		
Если Фигуристы не находятся в пределах 30 метров друг от друга	Элемент называется + DED3	<ul style="list-style-type: none"> - Во время подготовки к Элементу фигуристы могут разъехаться больше чем на 30 метров - Измерения производятся, основываясь на длине льда - Если дистанцию невозможно определить точно (плюс минус 1-2 метра), тогда решение принимается в пользу команды и понижение DED3 не присваивается
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТЕ		
Если Основные Требования для Черт и Специальные Требования, указанные каждой Черты не выполняются ¼ команды или более (не по причине падения, болезни или прерывания)	Черта не будет засчитана	
Если в требованиях к Черте есть формулировка «Все фигуристы, ½ или ¼ команды», и количество спортсменов не соответствует требованиям (не по причине падения, болезни или прерывания)	Черта не будет засчитана	Например: Артистический Элемент – когда ½ команды должны совершить пивот, но пивот совершает меньше, чем ½ команды
Если Черта повторяется в одном и том же Элементе	Первая правильно исполненная Черта будет засчитана	Каждая Черта будет засчитана только 1 раз за элемент
Если две или более Черты исполняются одновременно, и это не разрешено (В соответствии с Коммюнике 2501)	Ни одна из этих Черт не будет засчитана, если они будут выполнены одновременно	
Если при исполнении некоторых черт форма Элемента исчезает, и это разрешено	Черта будет засчитана	
Повороты, требуемые для некоторых черт должны быть узнаваемыми (правильного исполнения не требуется)	Черта будет засчитана	Повороты должны быть выполнены на одной ноге, Не требуется правильного выполнения ребер и дуг
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ (Точка Пересечения и Дорожка Шагов)		
Если Базовые требования к Дополнительной Черте не выполнены (не по причине падения, болезни или прерывания)	Дополнительная черта без уровня	- Даже если Базовые требования не выполнены одним или более фигуристом
Если требования к уровню сложности Дополнительной Черты не выполнены (не по причине падения, болезни или прерывания) (Смотрите Таблицы с группами сложности и описания к Дополнительным Чертам в Коммюнике 2501)	Уровень присваивается если выполнены все требования, указанные в таблице	
Если Дополнительная Черта повторяется в одном и том же Элементе	Первая правильно исполненная Дополнительная Черта будет засчитана	Дополнительная Черта будет засчитана только 1 раз за элемент

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЧЕРТ – смотрите Ошибки для Поворотов/Шагов и Точки Пересечения

КОРОТКАЯ ПРОГРАММА (КП)

Если выполняется непредписанный, дополнительный, или повторяющийся Элемент	DED3	Смотрите Правило 991 пункт 3 -
Короткая Программа Сеньоры (12 человек): Черта Различные конфигурации разрешена	Черта различные конфигурации не будет засчитана при присвоении уровня	Команды могут начать или закончить Элемент в другой конфигурации, если при этом остальные Черты были выполнены в требуемой конфигурации

ПАДЕНИЯ

Если техническая бригада определила, что в Элементе было падение	Уровень Элементу + Уровень Дополнительной Черте (если требуется) + DED за Падение	DED называется за каждого упавшего Фигуриста Элемент должен оцениваться основываясь на тех фигуристах, на которых не повлияло падение
--	---	--

DED 4 – ЗАПРЕЩЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТ/ЧЕРТА/ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА/ДВИЖЕНИЯ (Юниоры/Сеньоры/Новисы)

Если Запрещенное движение является Элементом	Элемент без уровня + DED4
Если запрещенное движение включено в Черту	Элемент называется + Черта не засчитывается + DED4
Если запрещенное Движение включено в Дополнительную Черту	Элемент называется + Дополнительная черта без уровня + DED4
Если запрещенное движение включено в Соединение	DED4

Ошибки во время исполнения поворотов/шагов/твиззлов в Элементах, Чертах, Дополнительных Чертах

<p>ЭЛЕМЕНТЫ: если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки (не по причине падения)</p> <p>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ: если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки, ИЛИ разные ошибки (не по причине падения)</p> <p>Ошибки в исполнении поворотов/шагов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Входная или выходная дуга на двух ногах (не считая твизла) - Свободная нога касается льда во время поворота/шага - Тройки (работа коленом) во время части твиззла или во время всего твиззла - Поворот/шаг выполнен на месте (минимум 360° на одном месте в твиззле) - Поворот/шаг выполнен через прыжок - Нет входной или выходной дуги (по прямой) - Поворот/шаг с неправильной входной или выходной дугой - Поворот, выполненные юзом (когда лезвие двигается вдоль льда) - Не было попытки исполнения поворота/шага (не из-за падения) - Команда выполняет одновременно разные повороты/шаги 	<p>ЭЛЕМЕНТЫ Поворот/шаг/твиззл/петля не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у ¼ команды или более</p> <p>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ Поворот/шаг не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у ¼ команды или более</p> <p>ИЛИ 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> <p>Исключение: Твиззловый Элемент – смотрите понижение</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Твизлы могут иметь вход и/или выход на двух ногах - Повороты выполненные через зубец будут считаться правильно исполненными поворотами - Понижение за множественные ошибки может применяться только в Дополнительных Чертах и если не было сделано других снижений
---	--	--

КАК ОЦЕНИВАТЬ ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА – Снижения для Элемента Групповая Поддержка

- Вначале выставляется уровень Групповой Поддержки, основываясь на количестве правильно исполненных Черт
 - o Черты не засчитываются, если ¼ Команды или более допущена ошибка
 - Понижение будет применено за разные типы ошибок в позиции поднимаемых фигуристов
 - o Каждый поднимаемый фигурист будет оцениваться отдельно
 - o Понижение будет применено за каждый тип ошибки, допущенный поднимаемым фигуристом
- Ошибки разделены на две группы:
- 1. Небольшие ошибки**
 - o Поднимаемый фигурист не выполняет требования к позиции (Сложной или простой)
 - o Поднимаемый фигурист не выполняет требования к требуемому количеству вращения (для GL3 и GL4)
 - 2. Серьезные ошибки**
 - o Сбой в Групповой поддержке - когда он случился после того, как поднимаемый фигурист принял первую позицию в воздухе
 - o Позиция поддержки принята – была попытка исполнения поддержки, но поднимаемый фигурист не смог принять первую позицию

**Серьезные и Небольшие ошибки суммируются
Все типы ошибок будут суммироваться вместе для определения окончательного снижения согласно таблице ниже
Типы ошибок могут быть одними и теми же, или разными и могут быть в одних и тех же, или разных Групповых Поддержках**

Одна небольшая ошибка	Элемент понижается один раз (<)	
Две небольших ошибки (одна и та же ошибка в разных GL, разные ошибки в одной и той же GL, или в разных GL)	Элемент понижается один раз (<<)	
Три небольших ошибки (одна и та же ошибка в разных GL, разные ошибки в одной и той же GL, или в разных GL)	Элемент понижается на один уровень	
Одна серьезная ошибка	Элемент понижается на один уровень	
Одна серьезная ошибка + одна небольшая ошибка	Элемент понижается на один уровень + <	
Одна серьезная ошибка + две небольших ошибки	Элемент понижается на один уровень + <<	
Для GL1, 2, 3 и 4 – если большая часть туловища поднимаемого фигуриста не удержана над уровнем головы поддерживающих фигуристов	GLB если поддержка удержана на более чем 3 секунды Без уровня, если поддержка удержана менее чем на 3 секунды	Даже если одна GL делает ошибку

ЧЕРТЫ ЭЛЕМЕНТА ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА - ПРИМЕЧАНИЯ

- Смена позиции**
Поднимаемый Фигурист может проходить через промежуточные позиции во время Черты и до того момента, как будет достигнута вторая позиция
Для GL3 и GL4 – Простая позиция может быть зафиксирована во время пред поддержки, до того, как будет принята основная позиция (которая должна быть Сложной)
- Сложный вход**
Нет требований к времени, на которое нужно удерживать фиксированную позицию в групповой пред-поддержке. Зафиксированная позиция должна быть узнаваема
- Зеркальный рисунок**
Необходимо, чтобы минимальная часть вращения была выполнена во время того, как Групповые Поддержки проезжают мимо друг друга

ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (I)		
Сценарий	Уровень	Примечания
<p>Типы ошибок для требования приближение спиной к спине. Если ¼ Команды или более допустили один и то же тип ошибки (не по причине падения):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Фигуристы не удерживали хват во время фазы приближения с того момента, когда фигура пересечения стала узнаваемой (Исключение – когда исполняется Черта Вариация Захода на Пересечение) - У фигуристов нет хвата до начала поворотов в точке пересечения - Фигуристы не выполнили пивот как минимум на 90° (для квадрата, треугольника) - 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 - Любые ротейшен на ход вперед или шаги на ход вперед без хвата во время фазы приближения - Любые ротейшен с захода спиной, которые выполняются не продолжительно/с паузой во время фазы приближения - Доталкивания во время исполнения ротейшен на 360°/720° с захода спиной во время фазы приближения 	<p>Элемент понижается на один уровень за каждый тип ошибки</p> <p>Минимальный уровень - Базовый</p>	<p>Исключение: Уровень 1 не требует приближения спиной к спине</p>
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ – ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ		
<p>Если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки ИЛИ разные типы ошибок во время ротейшен, выполненные в ФАЗЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (не по причине падения)</p> <ul style="list-style-type: none"> - рi ротейшен не начинаются до того, как Фигуристы начнут пересекаться (Исключение: см. р1/р2 для пересечений Квадратом и Треугольником) - Ротейшен которые имеют большее количество оборотов, чем требуется для уровня - Фигуристы в одной и то же Линии совершают ротейшен в разных направлениях вращения - Ротейшен на 360° или 720°, которые не исполнены как продолженное движение <ul style="list-style-type: none"> - Пауза в ротейшен для того, чтобы помочь фигуристам пересечься легче - Пауза в ротейшен по причине столкновения/запинки - 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 - Ротейшен спиной, которые заканчиваются вперед, или ротейшен вперед, которые заканчиваются спиной 	<p>рi понижается на один (1) уровень за каждую ошибку (один и тот же тип ошибки)</p> <p>ИЛИ</p> <p>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)</p> <p>Самый низкий уровень будет рiВ если все Фигуристы совершили попытку исполнения ротейшен</p>	<p>Понижение за множественные ошибки делается только в том случае, если других понижений не было сделано</p>

ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ ДЛЯ РАЗНЫХ ПЕРЕСЕЧЕНИЙ		
Сценарий	Уровень	Примечания
Для р1, р2, р3 и р4: если все Фигуристы закончат р1 ротейшен до того как пройти в пересечение	р1В будет присвоен, если все фигуристы сделали попытку исполнения р1 ротейшен	
Коллапсирующее пересечение		
Все уровни: Если ¼ команды или более закончили первый р1 ротейшен до того, как углы пересеклись, а второй р1 ротейшен выполнен правильно	Р1 понижается на один уровень	
Если выполняется более чем два отдельных ротейшен Пример: для р2, р3 и р4: если первые два р1 ротейшен выполнены правильно, но есть дополнительный ротейшен в конце	Р1 понижается на один уровень	Разрешено максимум два отдельных ротейшен
Для р2, р3 и р4: Первый р1 ротейшен выполнен правильно, но второй р1 ротейшен начинается спиной, а заканчивается вперед	Р1 понижается на один уровень	
Если второй р1 ротейшен заканчивается спиной внутри пересечения, но потом команда скользит лицом до выезда из пересечения	Р1 понижается на один уровень за каждый тип ошибки	- Если выполняются р1 ротейшен спиной, тогда фигуристы должны продолжить скользит спиной - Если выполняются р1 ротейшен вперед, тогда фигуристы должны продолжить скользит вперед
Хлыст		
Если р1 ротейшен содержат больше оборотов, чем требуется для уровня	Р1 понижается на один уровень	
Угловое пересечение		
Если р1 ротейшен не началось до момента наслоения, или самое позднее, во время наслоения	Р1 базовый уровень	
Если команда превышает максимально разрешенное количество ротейшен до последнего ротейшен	Р1 понижается на один уровень	

ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (МЕ) – как оценивать МЕ - понижения

Будет оцениваться первое fm, которое выполняет фигурист

Fm нужно начинать оценивать с того момента, когда фигуристами будет принята зафиксированная позиция

- Вначале выставляется уровень МЕ, основываясь на типе fm (смотрите ниже) + количество правильно выполненных Черт
 - o Все фигуристы начинают fm в сложной позиции (даже если менее ¼ команды находится не в сложной позиции)
 - o ИЛИ как минимум ½ команды начинают fm в сложной позиции
 - o ИЛИ все фигуристы начинают fm в простой позиции – тогда уровень начинается в МЕ2
- Понижение будет применено за разные типы ошибок в fm

Типы ошибок

1. Правильная позиция fm не удержана на

- 3 секунды если 1 ребро
- 2 секунды если 2 ребра
- 2 секунды если 2 позиции

2. fm выполнено не на ребре как минимум

- 3 секунды если 1 ребро
- 2 секунды если 2 ребра
- 2 секунды если 2 позиции

3. Если команда делает толчки для того, чтобы сменить направление с скольжением по часовой стрелке на скольжение против часовой стрелки (или наоборот)

- Для Кораблика или Инна Бауэр, которые исполняются в обоих направлениях
- Для комбинации Кораблик + Инна Бауэр, которые исполняются в разных направлениях (по часовой стрелке и против часовой стрелки)

Ошибки суммируются - Если были допущены разные типы ошибок, то они будут суммироваться вместе для определения окончательного снижения Одна и та же ошибка должны быть допущена ¼ команды или более для применения снижения

Сценарий	ТБ	Примечания
Если допущен один тип ошибки	Элемент понижается один раз (<)	МЕВ самый низкий возможный уровень
Если допущены два типа ошибки	Элемент понижается один раз (<<)	
Если допущены три типа ошибки	Элемент понижается на один уровень	

Черты в Элементе МЕ

Пересечение и/или Проезд Между – если используется fm с одной сменой ребра, то смена ребра может произойти во время исполнения черты Пересечение/Проезд Между, и черта будет засчитана

ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА

Сценарий	Уровень	Примечания
КОРОТКАЯ ПРОГРАММА		
Сеньоры 12 и Сеньоры 16: будет засчитана только Дополнительная Черта Дорожка Шагов	NHE + s уровень	
Юниоры: будут засчитаны только Черты	NHE уровень + s	
ПРОИЗВОЛЬНАЯ ПРОГРАММА		
Сеньоры 12 и Сеньоры 16: будут засчитаны только Черты	NHE уровень + s	
Юниоры: будет засчитана только Дополнительная Черта Дорожка Шагов	NHE + s уровень	

ЧЕРТЫ В ЭЛЕМЕНТЕ NHE

Пивот – Измерение пивота начинается с того момента, как блок начинает вращаться и заканчивается тогда, когда: пивот остановился на две секунду или более, или произошла смена конфигурации/направления вращения

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Pa)		
Отсчет количества градусов начнется с момента начала пивота, когда все поддерживаемые фигуристы будут находиться в фиксированной позиции		
ТРЕБОВАНИЯ К ПАРАМ	Уровень	Примечания
- Если один Фигурист без партнера НЕ выполняет одну часть Парного Элемента одновременно с другими Фигуристами (НЕ по причине падения, болезни или прерывания, или НЕ по причине того, что команда состоит из нечетного количества Фигуристов)	Без уровня (Базовые требования)	Например: если Команда состоит из 13 человек, тогда не должно последовать снижений за то, что один фигурист без пары, но этот фигурист должен выполнить попытку исполнения любой из частей Парного Элемента
- Если один Фигурист без партнера НЕ выполняет одну часть Парного Элемента одновременно с другими Фигуристами (НЕ по причине падения, болезни или прерывания, или НЕ по причине того, что команда состоит из нечетного количества Фигуристов) - Если поддерживаемый Фигурист не находится на одной ноге во время входа или выхода из Спирали или Тодеса (и это НЕ засчитывается как падение) - Если колено/рука поддерживаемого Фигуриста касается льда во время выхода из тодеса и это НЕ расценивается как Падение - Если фигурист, находящийся в фиксированной позиции тодеса, не скользит на ребре во время необходимого вращения, то есть его/ее лезвие отрывается ото льда, или он/она скользит на ботинке вместе лезвия	Будет считаться как ошибка, допущенная одной парой	
Ошибки суммируются – Если допущены разные типы ошибок, то они будут суммироваться вместе для определения окончательного снижения		
Для применения снижения одна и та же ошибка должна быть допущена как минимум ¼ Команды (2 пары) или более		
Подсчет количества ошибок для команд, состоящих из 14-16 фигуристов (Юниоры, Сеньоры, Продвинутое Новисы)		
Если две (2) или три (3) пары допускают ошибку	Понижается на один (1) уровень	
Если четыре (4) или пять (5) пар допускают ошибку	Понижается на два (2) уровня	
Если шесть (6) или семь (7) пар допускают ошибку	Понижается на три (3) уровня	
Если восемь (8) пар допускают ошибку	PaB	
Подсчет количества ошибок для команд, состоящих из 11-13 фигуристов		
Если две (2) пары допускают ошибку	Понижается на один (1) уровень	
Если три (3) пары допускают ошибку	Понижается на два (2) уровня	
Если четыре (4) или пять (5) пар допускают ошибку	Понижается на три (3) уровня	
Если шесть (6) пар допускают ошибку	PaB	

ЭЛЕМЕНТЫ С ПИВОТОМ (PB и PL)		
Сценарий	Уровень	Примечания
Если ¼ команды или более не в хвате большую часть времени исполнения Пивота Блока	Элемент без уровня	Большая часть времени – означает почти все время во время исполнения элемента за исключением случаев, когда хват надо высвободить для выполнения поворота
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПИВОТУ		
Ошибки пивота (Блок) Если ¼ команды или более сделала следующее: <ul style="list-style-type: none"> - Остановила пивот как минимум на две секунды или более - Сменила конфигурацию - Сменила направление вращения 	Пивот будет считаться законченным Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до завершения pivoting ended	Техническая Бригада должна учитывать количество правильно выполненных поворотов/шагов/твиззлов, соединительных шагов, которые произошли до того, как пивот остановился
Ошибки пивота (Линия) Если ¼ команды или более сделала следующее: <ul style="list-style-type: none"> - Остановились или стали неподвижными (Фигуристы на медленном крае) - Остановила пивот как минимум на две секунды или более - Сменила направление вращения 		
СМЕНА ЦЕНТРА ПИВОТА – ИЗМЕРЕНИЕ ГРАДУСОВ - БЛОК		
Для PB2		
<ul style="list-style-type: none"> - До смены центра пивота – начинается с первой дуги первого требуемого поворота, как только Фигуристы будут катиться по своей траектории, и продолжается до момента смены центра пивотра - После смены центра пивота – начинается как только фигуристы начнут катиться по своей траектории и заканчивается с остановкой пивота 		
Для PB3 и PB4		
<ul style="list-style-type: none"> - До смены центра пивота – начинается с первой дуги первого требуемого поворота, как только Фигуристы будут катиться по своей траектории, и продолжается до момента смены центра пивотра - После смены центра пивота – начинается как только фигуристы начнут катиться по своей траектории и заканчивается после выезда из последнего требуемого поворота 		
СМЕНА ЦЕНТРА ПИВОТА – ИЗМЕРЕНИЕ ГРАДУСОВ - ЛИНИЯ		
Для PL2		
<ul style="list-style-type: none"> - До смены центра пивота – начинается с первой дуги первого требуемого поворота, как только Фигуристы будут катиться по своей траектории, и продолжается до момента смены центра пивотра - После смены центра пивота – начинается как только фигуристы начнут катиться по своей траектории и заканчивается с остановкой пивота 		
Для PL3 и PL4		
<ul style="list-style-type: none"> - До смены центра пивота – начинается с первой дуги первого требуемого поворота, как только Фигуристы будут катиться по своей траектории, и продолжается до момента смены центра пивотра - После смены центра пивота – начинается как только фигуристы начнут катиться по своей траектории и заканчивается после выезда из последнего требуемого поворота 		
Если смена центра пивота выполнена по рисунку в форме полукруга, или дуги, когда фигуристы пересекают свою собственную траекторию	Смена центра пивота не засчитывается PB1/PL1 наивысший уровень	Смена центра пивота не будет засчитана не зависимо от того, сколько градусов было выполнено до и/или после смены центра пивота

СМЕЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ (TrE)		
Сценарий	Уровень	Примечания
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К СМЕЩЕНИЮ		
Если ¼ команды или более допущены следующие ошибки: - Остановка смещения на две секунды или более - Фигуристы остановились или стали неподвижными на две секунды или более - Остановка вращения на две секунды или более	Смещение будет считаться законченным Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до окончания смещения	Черты, выполненные после остановки смещения не будут засчитаны при присвоении уровня
ПРИМЕЧАНИЯ К ЧЕРТАМ		
Смена местами двух формаций - Может быть два отдельных круга или два отдельных колеса, или комбинация круга и колеса		
Различные формации Элемента (Круг/Колесо) - Все фигуристы должны начать в одной форме Элемента и поменять форму Элемента на другую		
Сцепление - Круги/Колеса могут сцепляться в момент начала смещения и сцепление будет засчитано, если ½ Команды/все спицы совершили сцепление		

ТВИЗЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ (TwE)		
Между твиззлами разрешены максимум четыре постановки ноги - Когда фигуристы стоят на двух ногах (выезд из твиззла не считается), это будет считаться как одна постановка ноги - Нет ограничений по количеству поворотов или движений, исполненных на одной ноге		
Ошибки при исполнении Твизлов: Один и тот же тип ошибки должен быть допущен ¼ команды или более в любом из твиззлов (не по причине падения): - Касание свободной ногой льда во время вращения (не включая въезд и выезд) - Работа колена во время всего Твиззла, или его части/Тройки вместо Твизла - Как минимум 360° твиззла выполнена на одном месте - Не было попытки исполнения твиззла - Команда выполняет разные твиззлы в одно и то же время	Элемент понижается на один (1) уровень за каждый тип допущенной ошибки ТЕВ – низший уровень	- Каждый тип ошибки будет наказываться один раз, когда общее количество фигуристов, допустивших один и тот же тип ошибки достигнет как минимум ¼ команды или более (ошибки допущенные в первом твиззле суммируются с ошибками, допущенными во втором твиззле) - Каждый тип ошибки наказывается отдельно независимо от количества правильно исполненных Черт Вход и выход из твиззла может быть выполнен на двух ногах
ПРИМЕЧАНИЯ К ЧЕРТАМ		
Третий твиззл - Если ошибка (из списка, указанного выше) была допущена ¼ команды или более во время третьего твиззла, тогда черта (третий твиззл) не будет засчитана		

ПРИМЕЧАНИЯ К ЧЕРТАМ

Смена положения (B, C, L, W, NHE, TrE, TwE)

- Смена положения относится либо к движению линии/спицы, ЛИБО к движению отдельных фигуристов внутри одной и той же линии/спице
 - Линии/спицы могут менять положение относительно друг друга
 - Фигуристы/Пары в одной линии/спице могут менять положения относительно друг друга, если при этом все фигуристы/пары сменили свое положение И остались в тех же линиях/спицах
 - Комбинация двух указанных выше методов разрешена
- Если линия/спица состоит из нечетного количества фигуристов, то некоторые фигуристы могут остаться на своем месте после смены положения

Круговой рисунок (B)

- Линии блока не могут поворачивать под углом более чем 45° к окружности круга

Различные конфигурации (AE, B, C, L, W, NHE, TrE, TwE)

- Черта может быть исполнена любым образом
- Фигуристы должны поменять свое первоначальное место для формирования новой конфигурации
- Другие Черты могут быть включены в первую либо во вторую конфигурацию

Для Блока

- Блок, который совершает только пивот для того, чтобы продемонстрировать новую конфигурацию не будет засчитан как черта «Различные конфигурации»

Прыжок и/или выброс (B, C, L, W) / Прыжок или Танцевальный Прыжок (Pa, ME, TwE) / Прыжок (NHE)

- Необходимо выполнить узнаваемый прыжок (смотрите определение) – вращение может быть с недокрутом, отрыв/приземление может быть на две ноги
- Разрешена небольшая пауза между приземлением из прыжка и началом Pa, fm, или твиззла

Высвобождение хвата (L, W)

- Переход с заднего хода на передний HE будет считаться поворотом на 180°