

# **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><b>Исключения:</b> Креативный и Смешанный Элементы (не будет снижений)</p> <p><b>Рефери должен проинформировать Технического Контролера о том, что Команда выступает с меньшим количеством, чем требуется/было запланировано</b></p> <p><b>Международные соревнования:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Если Техническая Бригада не была проинформирована, о том, что команда выступает в меньшем количестве фигуристов, чем запланировано, тогда Техническая Бригада должна применить снижение.</li> <li>- Если команда выступает в меньшем количестве, чем требуется, Техническая Бригада должна применить снижение</li> </ul> <p><b>Чемпионаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Если команда выступает в меньшем количестве, чем требуется, Техническая Бригада должна применить снижение</li> </ul> |
| 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                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Если Базовые требования и требования к составу Хорошо Сбалансированной программе для каждого Элемента не выполнены (не по причине падения, болезни или прерывания)</p> <p>Исключения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Парный Элемент: Все пары должны выполнять одно и то же движение в одно и то же время</li> </ul> | <p>Элемент без уровня</p> <p>Элемент понижается на 1 уровень</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Даже если Базовые требования не выполнены одним или более фигуристом</li> <li>- Креативный Элемент: если есть фигуристы, которые не принимают участие в поддержке, Элемент без уровня</li> </ul> |

### ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ ЭЛЕМЕНТОВ (Таблицы)

|                                                                                                                                                                                               |                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Если требования к уровню сложности не выполнены (не по причине падения, болезни или прерывания)</p> <p>(Смотрите Таблицы с группами сложности и описания к Элементам в Коммюнике 2501)</p> | <p>Уровень присваивается если выполнены все требования, указанные в таблице</p> | <p>Примеры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- GL, которая не совершает вращение на 360° не будет названа как GL4</li> <li>- РВ4 должен совершить пивот на 90° до и после смены центра пивота</li> </ul> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ к ЭЛЕМЕНТУ

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                        |                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| <p>Если Основные требования к Элементу, указанные в каждом Элементе не выполнены ¼ командой или более (не по причине падения, болезни или прерывания)</p> <p>Исключения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Креативный и Смешанный Элемент: Остановка не разрешена (по причине постановки) по время любой части Элемента</li> <li>- Если Элемент является последним в программе, и фигуристы останавливаются</li> </ul> | <p>Понизить Элемент на 1 уровень за каждое невыполненное требование Базовый уровень – минимальный</p> <p>Элемент без уровня</p> <p>Элемент называется без снижений</p> | <p>Включая специальные требования к определенным типам Пересечений</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|

| <b>СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ЭЛЕМЕНТА</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ (выполнение в одно и то же время)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Хореографическая ошибка будет засчитана тогда, когда требования к <b>исполнению в одно и то же время</b> не были выполнены по причине неправильной постановки<br>Например: «Хореографическая ошибка» называется, если переплетение было поставлено не одновременно и выполнено не одновременно.<br>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» (!) | Например: Повороты или шаги, выполненные синкопой во время Дорожки Шагов                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ПОКРЫТИЮ ЛЕДОВОЙ ПЛОЩАДКИ</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Если Фигуристы не находятся в пределах 30 метров друг от друга                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Элемент называется + DED3                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Во время подготовки к Элементу фигуристы могут разъехаться больше чем на 30 метров</li> <li>- Измерения производятся, основываясь на длине льда</li> <li>- Если дистанцию невозможно определить точно (плюс минус 1-2 метра), тогда решение принимается в пользу команды и понижение DED3 не присваивается</li> </ul> |
| <b>ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТЕ</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 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 Черта выполнена правильно, но была повторена во второй раз с более сложным исполнением                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Наиболее правильная и наиболее сложная 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)                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Только одна из Черт будет засчитана, если она выполнена чисто и правильно       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ (Точка Пересечения и Дорожка Шагов)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

| <b>СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЧЕРТ – смотрите Ошибки для Поворотов/Шагов и Точки Пересечения</b> |                                                                                   |                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>КОРОТКАЯ ПРОГРАММА (КП)</b>                                                                                  |                                                                                   |                                                                                                                                              |
| Если исполняется 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      |
| <b>ПАДЕНИЯ</b>                                                                                                  |                                                                                   |                                                                                                                                              |
| 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<br><br>Элемент должен оцениваться основываясь на тех фигуристах, на которых не повлияло падение |
| <b>DED 4 – ЗАПРЕЩЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТ/ЧЕРТА/ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА/ДВИЖЕНИЯ (Юниоры/Сеньоры/Новисы)</b>                  |                                                                                   |                                                                                                                                              |
| 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                                                                              |                                                                                                                                              |

| <b>Ошибки во время исполнения поворотов/шагов/твиззлов в Элементах, Чертах, Дополнительных Чертах</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>ЭЛЕМЕНТЫ:</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>- Тройки (работа коленом) во время части твиззла или во время всего твиззла</li> <li>- Поворот/шаг выполнен на месте (минимум 360° на одном месте в твиззле)</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</b><br/>Поворот/шаг/твиззл/петля не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у ¼ команды или более</p> <p><b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ</b><br/>Поворот/шаг не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у ¼ команды или более</p> <p><b>ИЛИ</b><br/>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:<br/>Твиззловый Элемент – смотрите понижение</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Твизлы могут иметь вход и/или выход на двух ногах</li> <li>- Повороты выполненные через зубец будут считаться правильно исполненными поворотами</li> <li>- Понижение за множественные ошибки может применяться только в Дополнительных Чертах и если не было сделано других снижений</li> </ul> |

| <b>КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Cr)</b>                                              |                     |                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Сценарий</b>                                                             | <b>Уровень</b>      | <b>Примечания</b>                                                              |
| Если команда исполняет кратковременную Парную или Групповую поддержку       | Элемент без уровня  | Требуются стационарные групповые поддержки, скользящие и вращающиеся поддержки |
| Если была попытка исполнения поддержки, но Фигуристы не смогли ее выполнить | Элемент подтвержден |                                                                                |

### **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 удерживает свою позицию (сложную или простую) во время Черт
  - 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 (<)                                                                                                   | GLB – самый низкий уровень, если все Фигуристы выполнили попытку исполнения Групповой Поддержки |
| 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 + <<                                                                                           |                                                                                                 |
| Если по причине падения не получилось поднять поддержку (неважно, было падение до формирования групп, или после формирования групп) | Элемент называется, как выполнен + Падение<br>Падение определяется по тому месту, где оно случилось – в соединении или в элементе | Оцениваются оставшиеся групповые поддержки, на которые не повлияло падение                      |
| Не получилось поднять поддержку не по причине падения                                                                               | Элемент без уровня                                                                                                                | 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 удержать 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><b>Типы ошибок для требования приближение спиной к спине.</b></p> <p>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 не удерживали хват во время фазы приближения с того момента, когда фигура пересечения стала узнаваемой (Исключение – когда исполняется Черта Вариация Захода на Пересечение)</li> <li>- У фигуристов нет хвата до начала поворотов в точке пересечения</li> <li>- Фигуристы не выполнили пивот как минимум на 90° (для квадрата, треугольника)</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>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 <b>один и тот же</b> тип ошибки ИЛИ разные типы ошибок во время ротейшен, выполненные в ФАЗЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (не по причине падения)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- рi ротейшен не начинаются до того, как Фигуристы начнут пересекаться (Исключение: см. р1/р2 для пересечений Квадратом и Треугольником)</li> <li>- Ротейшен которые имеют большее количество оборотов, чем требуется для уровня</li> <li>- Фигуристы в одной и то же Линии совершают ротейшен в разных направлениях вращения</li> <li>- Ротейшен на 360° или 720°, которые не исполнены как продолженное движение <ul style="list-style-type: none"> <li>- Пауза в ротейшен для того, чтобы помочь фигуристам пересечься легче</li> <li>- Пауза в ротейшен по причине столкновения/запинки</li> </ul> </li> <li>- Толчки вперед во время исполнения ротейшен в точке пересечения (рi) спиной на 360° и/или спиной на 720°</li> <li>- Как минимум 360° из ротейшен в точке пересечения (рi) выполнена на месте</li> <li>- Ротейшен спиной, которые заканчиваются вперед, или ротейшен вперед, которые заканчиваются спиной</li> </ul> | <p>рi понижается на один (1) уровень за каждую ошибку (один и тот же тип ошибки)</p> <p><b>ИЛИ</b></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 <b>р1</b> , <b>р2</b> , <b>р3</b> и <b>р4</b> : если все Фигуристы закончат <b>р1</b> ротейшен до того как пройти в пересечение                                                  | <b>р1В</b> будет присвоен, если все фигуристы сделали попытку исполнения <b>р1</b> ротейшен |                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Коллапсирующее пересечение</b>                                                                                                                                                    |                                                                                             |                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Все уровни:</b> Если $\frac{1}{4}$ команды или более закончили первый <b>р1</b> ротейшен до того, как углы пересеклись, а второй <b>р1</b> ротейшен выполнен правильно            | <b>Р1</b> понижается на один уровень                                                        |                                                                                                                                                                                                    |
| Если выполняется более чем два отдельных ротейшен<br><b>Пример: для р2, р3 и р4:</b> если первые два <b>р1</b> ротейшен выполнены правильно, но есть дополнительный ротейшен в конце | <b>Р1</b> понижается на один уровень                                                        | Разрешено максимум два отдельных ротейшен                                                                                                                                                          |
| <b>Для р2, р3 и р4:</b> Первый <b>р1</b> ротейшен выполнен правильно, но второй <b>р1</b> ротейшен начинается спиной, а заканчивается вперед                                         | <b>Р1</b> понижается на один уровень                                                        |                                                                                                                                                                                                    |
| Если второй <b>р1</b> ротейшен заканчивается спиной внутри пересечения, но потом команда скользит лицом до выезда из пересечения                                                     | <b>Р1</b> понижается на один уровень за каждый тип ошибки                                   | - Если выполняются <b>р1</b> ротейшен спиной, тогда фигуристы должны продолжить скользит спиной<br>- Если выполняются <b>р1</b> ротейшен вперед, тогда фигуристы должны продолжить скользит вперед |
| <b>Хлыст</b>                                                                                                                                                                         |                                                                                             |                                                                                                                                                                                                    |
| Если <b>р1</b> ротейшен содержат больше оборотов, чем требуется для уровня                                                                                                           | <b>Р1</b> понижается на один уровень                                                        |                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Угловое пересечение</b>                                                                                                                                                           |                                                                                             |                                                                                                                                                                                                    |
| Если <b>р1</b> ротейшен не началось до момента наслоения, или самое позднее, во время наслоения                                                                                      | <b>Р1 понижается на один уровень</b>                                                        |                                                                                                                                                                                                    |
| Если команда превышает максимально разрешенное количество ротейшен до последнего ротейшен                                                                                            | <b>Р1</b> 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 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------|
| <b>КОРОТКАЯ ПРОГРАММА</b>                                                                 |                 |            |
| <b>Сеньоры 12 и Сеньоры 16:</b> будет засчитана только Дополнительная Черта Дорожка Шагов | NHE + s уровень |            |
| <b>Юниоры:</b> будут засчитаны только Черты                                               | NHE уровень + s |            |
| <b>ПРОИЗВОЛЬНАЯ ПРОГРАММА</b>                                                             |                 |            |
| <b>Сеньоры 12 и Сеньоры 16:</b> будут засчитаны только Черты                              | NHE уровень + s |            |
| <b>Юниоры:</b> 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



| <b>ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Pa)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Отсчет количества градусов начнется с момента начала пивота, когда все поддерживаемые фигуристы будут находиться в фиксированной позиции                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>ТРЕБОВАНИЯ К ПАРАМ</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>Уровень</b>                                     | <b>Примечания</b>                                                                                                                                                                                                                                |
| - 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 поддерживаемый Фигурист не находится на одной ноге во время входа или выхода из Спирали или Тодеса (и это НЕ засчитывается как падение)<br>- Если колено/рука поддерживаемого Фигуриста касается льда во время выхода из тодеса и это НЕ расценивается как Падение<br>- 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<br>- Если Фигурист, в фиксированной позиции Тодеса, не удерживает правильную позицию на требуемое количество оборотов | Будет считаться как ошибка, допущенная одной парой | <b>Правильная позиция:</b> Тело поддерживаемого Фигуриста и голова должны находиться в положении близко ко льду, при этом голова поддерживаемого фигуриста должна находиться на уровне колена поддерживающего фигуриста, или ниже уровня колена. |
| <b>Ошибки суммируются – Если допущены разные типы ошибок, то они будут суммироваться вместе для определения окончательного снижения</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Для применения снижения одна и та же ошибка должна быть допущена как минимум ¼ Команды (2 пары) или более</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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 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 <b>все пары</b> допускают ошибку                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | PaB                                                |                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Подсчет количества ошибок для команд, состоящих из 11-13 фигуристов</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 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 <b>все пары</b> допускают ошибку                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | PaB                                                |                                                                                                                                                                                                                                                  |

| <b>ЭЛЕМЕНТЫ С ПИВОТОМ (PB и PL)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Сценарий</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>Уровень</b>                                                                                                           | <b>Примечания</b>                                                                                                                                                      |
| 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              |
| <b>ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПИВОТУ</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <b>Ошибки пивота (Блок)</b><br>Если ¼ команды или более сделала следующее: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Остановила пивот как минимум на две секунды или более</li> <li>- Сменила конфигурацию</li> <li>- Сменила направление вращения</li> </ul>                                                                                                                                                                      | Пивот будет считаться законченным<br><br>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 |
| <b>Ошибки пивота (Линия)</b><br>Если ¼ команды или более сделала следующее: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Остановились или стали неподвижными (Фигуристы на медленном крае)</li> <li>- Остановила пивот как минимум на две секунды или более</li> <li>- Сменила направление вращения</li> </ul>                                                                                                                        |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <b>СМЕНА ЦЕНТРА ПИВОТА – ИЗМЕРЕНИЕ ГРАДУСОВ - БЛОК</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <b>Для PB2</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>До смены центра пивота</b> – начинается с первой дуги первого требуемого поворота, как только Фигуристы будут катиться по своей траектории, и продолжается до момента смены центра пивота</li> <li>- <b>После смены центра пивота</b> – начинается как только фигуристы начнут катиться по своей траектории и заканчивается с остановкой пивота</li> </ul>                            |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <b>Для PB3 и PB4</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>До смены центра пивота</b> – начинается с первой дуги первого требуемого поворота, как только Фигуристы будут катиться по своей траектории, и продолжается до момента смены центра пивота</li> <li>- <b>После смены центра пивота</b> – начинается как только фигуристы начнут катиться по своей траектории и заканчивается после выезда из последнего требуемого поворота</li> </ul> |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <b>СМЕНА ЦЕНТРА ПИВОТА – ИЗМЕРЕНИЕ ГРАДУСОВ - ЛИНИЯ</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <b>Для PL2</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>До смены центра пивота</b> – начинается с первой дуги первого требуемого поворота, как только Фигуристы будут катиться по своей траектории, и продолжается до момента смены центра пивота</li> <li>- <b>После смены центра пивота</b> – начинается как только фигуристы начнут катиться по своей траектории и заканчивается с остановкой пивота</li> </ul>                            |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <b>Для PL3 и PL4</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>До смены центра пивота</b> – начинается с первой дуги первого требуемого поворота, как только Фигуристы будут катиться по своей траектории, и продолжается до момента смены центра пивота</li> <li>- <b>После смены центра пивота</b> – начинается как только фигуристы начнут катиться по своей траектории и заканчивается после выезда из последнего требуемого поворота</li> </ul> |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
| Если смена центра пивота выполнена по рисунку в форме полукруга, или дуги, когда фигуристы пересекают свою собственную траекторию                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Смена центра пивота не засчитывается<br><br>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                                         |

| <b>ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ (SySp)</b>                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                      |                                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ПРИМЕЧАНИЯ К ЧЕРТАМ</b>                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                      |                                                                                      |
| <b>Одно и то же Вращение</b><br>Все Вращения должны быть одного «типа», включая вход, позицию (позиции) во время вращения и выход.<br>Если используются Парные Вращения, тогда оба Фигуриста в паре могут исполнять разные позиции во вращения, но все пары должны быть одинаковыми. |                                                                                                                      |                                                                                      |
| <b>СМЕЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ (TrE)</b>                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                      |                                                                                      |
| Сценарий                                                                                                                                                                                                                                                                             | Уровень                                                                                                              | Примечания                                                                           |
| <b>ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К СМЕЩЕНИЮ</b>                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                      |                                                                                      |
| Если ¼ команды или более допущены следующие ошибки:<br>- Остановка смещения на две секунды или более<br>- Фигуристы остановились или стали неподвижными на две секунды или более<br>- Остановка вращения на две секунды или более                                                    | Смещение будет считаться законченным<br><br>Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до окончания смещения | Черты, выполненные после остановки смещения не будут засчитаны при присвоении уровня |
| <b>ПРИМЕЧАНИЯ К ЧЕРТАМ</b>                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                      |                                                                                      |
| <b>Смена местами двух формаций</b><br>- Может быть два отдельных круга или два отдельных колеса, или комбинация круга и колеса                                                                                                                                                       |                                                                                                                      |                                                                                      |
| <b>Различные формации Элемента (Круг/Колесо)</b><br>- Все фигуристы должны начать в одной форме Элемента и поменять форму Элемента на другую                                                                                                                                         |                                                                                                                      |                                                                                      |
| <b>Сцепление</b><br>- Круги/Колеса могут сцепляться в момент начала смещения и сцепление будет засчитано, если ½ Команды/все спицы совершили сцепление                                                                                                                               |                                                                                                                      |                                                                                      |

| <b>ТВИЗЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Twe)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Между твиззлами разрешены максимум четыре постановки ноги<br>- Когда фигуристы стоят на двух ногах (выезд из твиззла не считается), это будет считаться как одна постановка ноги<br>- Нет ограничений по количеству поворотов или движений, исполненных на одной ноге                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ошибки при исполнении Твизлов:</b><br>Один и тот же тип ошибки должен быть допущен ¼ команды или более в любом из твиззлов (не по причине падения):<br>- Касание свободной ногой льда во время вращения (не включая въезд и выезд)<br>- Работа колена во время всего Твиззла, или его части/Тройки вместо Твизла<br>- Как минимум 360° твиззла выполнена на одном месте<br>- Не было попытки исполнения твиззла<br>- Команда выполняет разные твиззлы в одно и то же время | <b>Элемент</b> понижается на один (1) уровень за каждый тип допущенной ошибки<br><br>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)<br>- Каждый тип ошибки наказывается отдельно независимо от количества правильно исполненных Черт<br><br>Вход и выход из твиззла может быть выполнен на двух ногах |
| <b>ПРИМЕЧАНИЯ К ЧЕРТАМ</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Третий твиззл</b><br>- 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, которые меняются местами, **оставаясь при этом в одной фигуре и одной конфигурации**
  - 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°