

Руководство для Технических Бригад

Синхронное катание

Сезон 2023–2024

В случае противоречий между руководством и техническими правилами и коммюнике, технические правила и коммюнике имеют больший приоритет

ПРОЦЕДУРА ПРИСВОЕНИЯ УРОВНЕЙ
ВО ВРЕМЯ ТРЕНИРОВОК И ОФИЦИАЛЬНЫХ ТРЕНИРОВОК
Чтобы избежать любого пристрастия, во время тренировок не должно быть обсуждений уровней или качества исполнения (плоский поворот, пивот слишком короткий и т.д)
Следите только за тем, что Команда пытается выполнить в Элементе, Черте/Дополнительной черте, без записи уровней
Сценарий: во время тренировок, может быть, четыре Фигуриста которые не выполняют Черту или Дополнительную Черту правильно, но во время соревнований, возможно, только три Фигуриста допустят ошибку, а не четыре. Это основная причина того, почему не нужно обсуждать уровни во время тренировок.
КАК НАЗЫВАТЬ
ТС1 не должен иметь записи, которые были сделаны во время тренировок. Можно обращаться к официальным документам ИСУ между выступлениями команд, если требуется.
ТК и ТС2 могут иметь официальные документы ИСУ и записи, сделанные во время тренировок.
Записи, сделанные во время тренировок, могут быть использованы только для того, чтобы ускорить процесс ревью. Например: подтвердить количество шагов/поворотов и количество Черт.
Для Предназвания: ТС2 должен предназначать элемент и сделать это четко. Дождитесь ТС1, чтобы он назвал Элемент и уровень Элемента до того, как предназначать следующий Элемент. Позвольте ТС1 сделать свою работу, и чтобы у него было время подумать перед тем, как назвать уровень.
Для Называния Элементов: Используя сильный и четкий голос, ТС1 должен назвать то, что исполнено, а не то, что он запомнил с тренировок во время того, как Команда выполняет Элемент, говорите то, что вы не взяли (например: нет смещения, нет смены позиции, нет крюка и т. д.)
Оба ТС2 и ТК должны записывать уровни (Элемент и уровень), который называет ТС1.
НАЗЫВАНИЕ РЕВЬЮ
Если любой член ТБ заметил причину для ревью, тогда он должен сказать «РЕВЬЮ»
ТС2 и ТК должны вести запись всех ревью и ПАДЕНИЙ.
ПРОЦЕСС РЕВЬЮ
После каждой команды Оператор ввода данных (ОВД) информирует о том, сколько Элементов было выполнено и сколько ревью было названо, например: «8 Элементов, 3 ревью»
ОВД называет первый Элемент для ревью – Элементы просматриваются для ревью в том порядке, в котором были исполнены
ТК сначала говорит какой Элемент был поставлен на ревью, названный уровень, и спрашивает у того, кто назвал ревью, его причину
Этот человек должен назвать причину ревью, и обсуждаться должна только эта причина. Не должно быть охоты на другие ошибки во время процесса ревью.
Примечание: до того, как ОВД откроет каждый Элемент для ревью, необходимо дать указания, что смотреть и в какой скорости воспроизведения, например: Элемент №2, ревью позиции поддержки, обычная скорость». ОВД не будет включать видео до того момента, как ТК не попросит об этом.
Как управлять дискуссией между членами ТБ во время просмотра ревью:
ТК управляет обсуждением между Техническими Специалистами, включая финальное обсуждение, основанное на большинстве голосов между тремя членами ТБ.
До того, как Элементы будут авторизованы, ТК спрашивает бригаду, есть ли еще что-то дополнительное для обсуждения.
Когда ОВД читает Элементы и уровни, ТК и ТС2 должны сверять что то, что читается соответствует их записям.
До того, как Элементы будут авторизованы, ТК спросит ТС2, согласен ли он. И если он согласен, то ТК говорит: «Элементы авторизованы»
КАК НАЗЫВАТЬ ПАДЕНИЯ
Для любых ПАДЕНИЙ – Падение (и ревью) называется тогда, когда случается падение.
ТС1 называет Падение и должен сказать: «Падение одного человека (или больше) в Элементе» ИЛИ «Падение одного человека (или больше) в Соединении» и «Ревью»
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ ФИГУРИСТАМ/ТРЕНЕРАМ после соревнований
Любой запрос обратной связи от Тренера/Фигуриста должен быть удовлетворен
Вся информация связанная с окончательными уровнями, которые были поставлены, должна находиться у ТК для того, чтобы он смог дать обратную связь при запросе
Так как ТК является ответственным лицом в Технической Бригаде, ТК должен предоставить обратную связь. ТК также может пригласить одного или обоих ТС для того, чтобы дать обратную связь вместе.
ЧТО ДЕЛАТЬ В СЛУЧАЕ ОШИБОК
Если ошибка не была в вычислениях/калькуляции, НИКАКИЕ изменения не могут быть внесены после объявления оценок.
До объявления оценок ТБ может продолжить ревью и/или изменить уровень (Элемент и/или уровень)

Если Элементы были авторизованы и оценки еще НЕ были объявлены, ТК должен сразу же предупредить Рефери о том, что нужно остановить объявление оценок для того, чтобы исправить ошибку.

НЕЛЬЗЯ менять Элементы или уровни после того, как оценки были объявлены.

Если Рефери заметил, что один из Элементов пропущен, он может попросить ТК проверить информацию.

ЧТО ДЕЛАТЬ В СЛУЧАЕ ПРОТЕСТОВ, ЗАПРОСОВ СМИ

ТК должен говорить от лица всей Технической Бригады (исключая протесты)

ЧТО ДЕЛАТЬ С ВОПРОСАМИ, КОТОРЫЕ НЕ ОСВЕЩЕНЫ В КОММЮНИКЕ ИЛИ РУКОВОДСТВЕ ДЛЯ ТЕХНИЧЕСКИХ БРИГАД

Как общее руководство, лучше всего использовать здравый смысл, если вы столкнулись со сценарием, не включенным ни в один из официальных документов. Решение должно приниматься в пользу Команды.

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 Исключения: Креативный и Смешанный Элементы (не будет снижений) Рефери должен проинформировать Технического Контролера о том, что Команда выступает с меньшим количеством, чем требуется/было запланировано Международные соревнования:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если Техническая Бригада не была проинформирована, о том, что команда выступает в меньшем количестве фигуристов, чем запланировано, тогда Техническая Бригада должна применить снижение. - Если команда выступает в меньшем количестве, чем требуется, Техническая Бригада должна применить снижение <p>Чемпионаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если команда выступает в меньшем количестве, чем требуется, Техническая Бригада должна применить снижение
15 Фигуристов	3 Фигуриста	
14 Фигуристов	3 Фигуриста	
13 Фигуристов	3 Фигуриста	
12 Фигуристов	3 Фигуриста	
11 Фигуристов	2 Фигуриста	
10 Фигуристов	2 Фигуриста	
9 Фигуристов	2 Фигуриста	
8 Фигуристов	2 Фигуриста	

ПРИНЦИПЫ ПРИСВОЕНИЯ УРОВНЕЙ И ПОНИЖЕНИЯ

БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ для ЭЛЕМЕНТОВ

Сценарий	Уровень	Примечания/Примеры
Если техническая бригада определила, что в Элементе было падение, если есть заболевшие фигуристы, или случилось прерывание.	Элемент, Черта (черты), Дополнительная Черта называется, если исполнены правильно	Элемент оценивается, основываясь на оставшихся фигуристах, которые продолжают исполнение элемента
Если Элемент не соответствует техническим требованиям в Правилах, требованиям к составу хорошо сбалансированной программы или базовым требованиям	Элемент без уровня	Даже если эти требования не выполнены одним или более фигуристом (например: один фигурист остановился, или если в ПП выполняется пересечение из КП)
Если два из следующих Элементов (NHE, SySp, TwE) следуют друг за другом без значительного различия между этими двумя Элементами	Первый Элемент называется + Без Уровня для второго Элемента	NHE, TwE и SySp могут быть выполнены в любом порядке, если между этими Элементами есть значительное различие, например: другая форма Элемента в начале следующего Элемента ИЛИ видимый переход между Элементами

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ ЭЛЕМЕНТОВ (Таблицы)

Если требования к уровню сложности выполнены/была попытка исполнения	Элемент называется	Уровень присваивается, если требования, указанные в таблице с группами сложности выполнены.
--	--------------------	---

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

Если Основные требования к Элементу, указанные в каждом Элементе не выполнены/не было попытки исполнения ¼ командой или более	Понизить Элемент на 1 уровень за каждое невыполненное требование	Базовый уровень – минимальный Включая специальные требования к определенным типам Пересечений
---	--	--

Если первая попытка исполнения GL, SySp, fm, Pa не удалась, и фигуристы делают вторую попытку	Засчитать ошибку и проигнорировать вторую попытку	Пример неудачной попытки: позиция fm не принята или попытка исполнения поддержки/вращения/парного пивота не удалась
---	---	---

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ЭЛЕМЕНТОВ		
ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ (выполнение в одно и то же время)		
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» (!)	Если fm начинаются в разное время и часть первого fm НЕ наслаивается на начало следующего fm ПРИМЕЧАНИЕ: Хореографическая ошибка не называется, в случае ошибок в унисоне, или при плохом исполнении
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ		
Если Основные Требования для Черт и Специальные Требования не выполняются/не было попытки исполнения ¼ команды или более	Черта не будет засчитана	
Если в требованиях к Черте есть формулировка «Все фигуристы, ½ или ¼ команды», и количество спортсменов не соответствует требованиям	Черта не будет засчитана	Артистический Элемент – когда ½ команды должны совершить пивот, но пивот совершает меньше, чем ½ команды
Если Черта повторяется в одном и том же Элементе	Черта будет засчитана	Только одна правильно исполненная и самая сложная Черта будет засчитана
Если две или более Черты исполняются одновременно	Черты будут засчитаны	Во время Элемента Круг одновременно исполняются две черты: 1. Переплетение (дважды) 2. Смена положения (выполнено как переплетение один раз) - Обе Черты будут засчитаны, если переплетение делается три раза - Только Черта «Переплетение» будет засчитано, если переплетение делается два раза
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ (Точка Пересечения и Дорожка Шагов)		
Если Базовые требования к Дополнительной Черте не выполнены	Дополнительная черта без уровня	Даже если не выполнены одним фигуристом
Если требования к группе сложности Дополнительной Черты не выполнены	Дополнительная черта называется	Уровень присваивается в соответствии с требованиями, указанные в таблице
Если Дополнительная Черта повторяется в одном и том же Элементе (Дорожка шагов)	Дополнительная черта называется	Только одна правильно исполненная и самая сложная Дополнительная Черта будет засчитана
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ – смотрите Ошибки для Поворотов/Шагов и Точки Пересечения		
КОРОТКАЯ ПРОГРАММА (КП)		
Если исполняется непредписанный, дополнительный, или повторяющийся Элемент	DED3	Смотрите Правило 991 пункт 3
ПАДЕНИЯ		
Если техническая бригада определила, что в Элементе было падение	Уровень Элементу + Уровень Дополнительной Черте (если требуется) + DED за Падение	DED называется за каждого упавшего Фигуриста Элемент должен оцениваться, основываясь на тех фигуристах, на которых не повлияло падение
DED 4 – ЗАПРЕЩЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТ/ЧЕРТА/ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА/ДВИЖЕНИЯ (Юниоры/Сеньоры/Новисы)		
Если Запрещенное движение является Элементом	Элемент без уровня + DED4	
Если запрещенное движение включено в Черту	Элемент называется + Черта не засчитывается + DED4	
Если запрещенное Движение включено в Дополнительную Черту	Элемент называется + Дополнительная черта без уровня + DED4	
Если запрещенное движение включено в Соединение	DED4	

Ошибки во время исполнения поворотов/петель/твиззлов в Элементах, Чертах, Дополнительных Чертах		
<p>ЭЛЕМЕНТЫ: если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки (не по причине падения)</p> <p>ЧЕРТЫ и ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ: если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки, ИЛИ разные типы ошибки (не по причине падения)</p> <p>Ошибки в исполнении поворотов/петель/твиззлов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Входная или выходная дуга на двух ногах (не считая твизла) - Свободная нога касается льда - Тройки (работа коленом) во время части твиззла или во время всего твиззла - Поворот выполнен на месте (минимум 360° на одном месте в твиззле) - Поворот/шаг выполнен через прыжок - Нет входной или выходной дуги (по прямой) (за исключением твиззлов) - Поворот, выполненные юзом (когда лезвие движется вдоль льда) - Не было попытки исполнения поворота/шага (не из-за падения) - Команда выполняет одновременно разные повороты/шаги 	<p>ЭЛЕМЕНТЫ Каждый Поворот/шаг/твиззл/петля не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у ¼ команды или более</p> <p>ЧЕРТЫ и ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ Каждый поворот/шаг/твиззл/петля не будет засчитан, если тип ошибки один и тот же у ¼ команды или более</p> <p>ИЛИ Каждый поворот/шаг/твиззл/петля не будет засчитан, если ¼ команды или более допустили разные множественные ошибки</p> <p>Исключение: Твиззловый Элемент – смотрите понижение</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Повороты, выполненные через зубец, или повороты с неглубокими ребрами будут считаться правильно исполненными поворотами - Понижение за множественные ошибки может применяться только один раз, если не было сделано других снижений
Если в серии из трех различных сложных поворотов только два сложных поворота были выполнены правильно	Будет засчитано как серия из двух сложных поворотов	Даже если правильно исполненные повороты не следуют друг за другом (между ними был неправильно исполнен другой поворот (повороты))
Если требуется, чтобы повороты были узнаваемыми	Черта засчитывается	Повороты должны быть исполнены на одной ноге. Правильное ребро входа и выхода не требуется.

КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Cr)		
Элемент начинается тогда, когда образуются пары и/или группы		
Если команда исполняет кратковременную Парную или Групповую поддержку	Элемент без уровня	Требуются стационарные поддержки, скользящие и вращающиеся
Если фигурист падает и не успевает к началу поддержки для того, чтобы его подняли	Элемент подтверждается	Даже если падение было в Соединении или после формирования пар/групповых поддержек
Если была попытка исполнения поддержки, но фигуристы не смогли ее выполнить (сбой или позиция не была принята)	Элемент подтвержден	

КАК ОЦЕНИВАТЬ ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА

Первая позиция, которую примет каждый фигурист, будет определять уровень (сложная или простая, большая часть торса над уровнем головы)

Техническая бригада начинает оценивать позицию поддержки с того момента, как все фигуристы примут зафиксированную позицию

Для Команды из 16 фигуристов:

- GL4 – Все поднимаемые фигуристы должны начинать GL в сложной позиции
- GL3 – как минимум ½ фигуристов начинает GL в сложной позиции
- GL2 – Большинство фигуристов начинают GL в простой позиции

Понижение будет применяться каждый раз, если была допущена следующая ошибка (ошибки) в каждой групповой поддержке (ошибка может произойти во время первой позиции или второй позиции (если вторая позиция является чертой))

Небольшие ошибки

- Поднимаемый фигурист принял позицию поддержки, но не удержал ее
 - ПРИМЕЧАНИЕ: Корпус может опускаться ниже уровня головы во время Смены позиции поднимаемого фигуриста ИЛИ во время Взаимодействия между Групповыми Поддержками и/или поднимаемыми фигуристами

Серьезные ошибки


- Сбой в Групповой поддержке - когда он случился после того, как поднимаемый фигурист принял первую позицию в воздухе
- Позиция поддержки не принята – была попытка исполнения поддержки, но поднимаемый фигурист не смог принять **первую или** вторую 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	Элемент понижается два раза (<<)	
Три небольших ошибки	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 сбой происходит после того, как поднимаемый фигурист принял и зафиксировал позицию вращения	GL3	Элемент нужно начинать оценивать с GL4 (если все поднимаемые фигуристы начали в сложной позиции) + Элемент понижается на один уровень (за одну серьезную ошибку)
Если была попытка исполнения GL4, но в одной из Групповых Поддержек фигурист не принял первую позицию поддержки	GL2	Элемент нужно начинать оценивать с GL3 (если как минимум ½ команды начали в сложной позиции) + Элемент понижается на один уровень (за одну серьезную ошибку)
Если по причине падения не получилось поднять поддержку (неважно, было падение до формирования групп, или после формирования групп)	Элемент называется, как выполнен + Падение	Оцениваются оставшиеся групповые поддержки, на которые не повлияло падение. Падение определяется по тому месту, где оно случилось – в соединении или в элементе.
Не получилось поднять поддержку не по причине падения	Элемент без уровня	Даже если одна GL делает ошибку

ТИПЫ ПОЗИЦИЙ В ПОДДЕРЖКАХ		
Вариация спирали не будет считаться Сложной позицией		Поднимаемый фигурист не демонстрирует СИЛЬНЫЙ прогиб в спине, в форме, как минимум, полукруга.
Позиция шпагата – колени фигуриста/фигуристов могут быть прямыми, или немного согнутыми		
ЧЕРТЫ ЭЛЕМЕНТА ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА - ПРИМЕЧАНИЯ		
Если GL с вращением не вращается во время исполнения Черты	Черта не засчитывается	Даже если только одна GL не вращается
Если вторая позиция, требуемая для Черты не принята требуемым количеством фигуристов	Черта не засчитывается	Даже если только один фигурист не принял правильную вторую позицию
Если вторая позиция, требуемая для Черты принята, но не удержана	Черта засчитывается + <	Даже если только один фигурист не удержал правильную вторую позицию
Если команда выполняет четыре позиции продольного шпагата в одно и то же время	Черта не засчитывается	Разрешено выполнять одновременно максимум две позиции продольного шпагата
Если поднимаемые фигуристы отдыхают на плечах поддерживающих фигуристов	Черта засчитывается	Поднимаемые фигуристы могут останавливаться на плечах поддерживающих фигуристов во время любой части GL (вход/выход, во время первой или второй позиции, если она используется как Черта)
Смена позиции поднимаемого фигуриста		
Если поднимаемый фигурист опускается ниже уровня головы поддерживающих фигуристов во время перехода из первой позиции во вторую	Черта засчитывается	Исключение: Уровень 1 не требует приближения спиной к спине
Если выполняется один и тот же тип позиции поддержки и обе сложные позиции сильно отличаются друг от друга	Черта засчитывается	<p>Две позиции будут считаться различными, даже если во время каждой из позиций поднимаемый фигурист остается в горизонтальном положении на животе</p> <p>Будет засчитано: Поднимаемый фигурист начинает в U-позиции, затем меняет позицию на бильман</p> <p>Если меняется только положение корпуса поднимаемого фигуриста, то черта не будет засчитана.</p> <p>Не будет засчитано: во время первой позиции корпус поднимаемого фигуриста находится вертикально, фигурист выполняет затяжку 170° стоя, во второй позиции фигурист остается в положении затяжки 170°, но корпус горизонтально, и он лежит на спине.</p>
Сложный вход		
Если нет непрерывного движения, которое влияет на принятие основной позиции	Черта не засчитывается	Непрерывное движение подъема может быть выполнено с небольшой паузой между сложным входом и основной позицией поддержки для того, чтобы фигуристы стабилизировались для принятия основной позиции.
Взаимодействие между Групповыми Поддержками и/или поднимаемыми фигуристами		
Если поднимаемый фигурист опускается ниже уровня головы поддерживающих фигуристов во время Черты	Черта засчитывается	

ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ (I)		
Типы ошибок для требования приближение спиной к спине. Если ¼ Команды или более допустили один и то же тип ошибки (не по причине падения): - Фигуристы не удерживали хват до начала ротейшен в рі - Фигуристы не выполнили пивот как минимум на 90° (для квадрата, треугольника, или V) - Фигуристы не остаются спиной к спине до начала ротейшен в рі, если не выполняются непрерывные ротейшен 360°/270	Элемент понижается на один уровень за каждый тип ошибки Минимальный уровень - Базовый	Исключение: Уровень 1 не требует приближения спиной к спине
ТРЕБОВАНИЯ К КАЖДОМУ ТИПУ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ		
Для всех пересечений		
Если Команда просто скользит на двух ногах, чтобы сделать хват после исполнения Черта	Элемент понижается на один уровень	Только скользить на двух ногах для того, чтобы возобновить хват не разрешено
Если Команда остается в кораблике и с хватом до начала рі	Элемент называется	Только скользить на двух ногах для того, чтобы возобновить хват не разрешено. Кораблик, Ина Бауэр, Выпад и т.д. разрешены.
Угловое Пересечение		
Если «дополнительные ротейшен» не выполнены ходом спиной и/или содержат дополнительные обороты (больше, чем разрешено)	Рі понижается на один уровень	
Если ¼ Команды не имеет хват до начала «дополнительных ротейшен»	Элемент понижается на один уровень	Два разрыва без хвата = четыре фигуриста
Если исполнение Черты закончилось во время, НО требуемый хват был возобновлен ПОСЛЕ того, как ведущие фигуристы начали наслаиваться (и как результат «дополнительные ротейшен» начались позднее, чем требуется)	Элемент понижается на один уровень + Черта засчитывается + рі понижается на один уровень	Для Элемента: требуемый хват был сделан слишком поздно. Для Черты: Черта должна быть завершена во время фазы Приближения (Как только линии наслоились, фаза приближения закончилась) Для рі: дополнительные ротейшен начались поздно
Если Черта закончилась ПОСЛЕ того, как ведущие фигуристы начали наслаиваться (и как результат «дополнительные ротейшен» начались позднее, чем требуется)	Элемент понижается на один уровень + Черта не засчитывается + рі понижается на один уровень	Для Элемента: требуемый хват был сделан слишком поздно. Для Черты: Черта не завершена во время фазы Приближения (Как только линии наслоились, фаза приближения закончилась) Для рі: дополнительные ротейшен начались поздно
Коллапсирующие пересечения		
Если ¼ Команды не имеет хват до начала рі, или не имеет хват до начала пивота на 90° при заходе пивотом	Элемент понижается на один уровень	Два разрыва без хвата = четыре фигуриста
Если все углы формации не пересекаются одновременно	Элемент понижается на один уровень	Если два или более угла не пересекаются одновременно
Пересечение хлыст		
Если ¼ Команды не имеет или не удерживает хват до последних 90° пивота	Элемент понижается на один уровень	Два разрыва без хвата = четыре фигуриста
Требуемое расстояние между двумя крайними фигуристами одной или каждой из линии не достигнуто, или не удержано во время последних 90° пивота	Элемент понижается на один уровень	Расстояние должно быть сохранено во время последних 90° пивота и до момента, когда заводящие фигуристы станут спиной к оси пересечения
Если заводящие фигуристы скользят вдоль оси пересечения вместо того, чтобы быть почти что стационарными	Элемент понижается на один уровень	Небольшое отклонение у заводящих фигуристов разрешено.
Если Черта закончилась во время и/или после последних 90° пивота и ¼ Команды не сделала хват	Черта не засчитана	Черта должна быть завершена до требуемого хвата

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ – ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (pi)		
Если ВСЕ фигуристы завершили pi до оси пересечения ИЛИ начали pi после оси пересечения	pi B	Если все фигуристы сделали попытку исполнения pi
<p>Если ¼ Команды или более допустили один и тот же тип ошибки ИЛИ разные типы ошибок во время ротейшен (не по причине падения)</p> <ul style="list-style-type: none"> - pi завершены до оси пересечения - pi начинаются после оси пересечения - Дополнительные pi - pi в разных направлениях в одной и той же линии - Пауза во время pi (не непрерывное) включая дополнительные ротейшен (Угловое пересечение) - Толчок лицом во время исполнения pi спиной - Любая часть pi выполняется на одном и том же месте - Остановка или стационарное исполнение 	<p>pi понижается на один уровень за каждую ошибку (один и тот же тип ошибки) ИЛИ pi 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 piB 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> <p>Дополнительные pi:</p> <p>i) Больше градусов поворота, чем требуется для уровня</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если ротейшен на 720° спиной заканчивается лицом, или наоборот <p>ii) Больше ротейшен, чем требуется для уровня</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если в коллапсирующем пересечении исполняется три ротейшен <p>Пауза во время ротейшен pi (не непрерывное)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пауза помогает фигуристам проходить в коридоры или пауза может стать причиной столкновения

ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ ДЛЯ РАЗНЫХ ПЕРЕСЕЧЕНИЙ		
Угловое пересечение		
Если «дополнительные ротейшен» начались сильно до того, как ведущие фигуристы начали наслаиваться	Pi понижается на один уровень	«Дополнительные ротейшен» являются частью требований к pi и должны начинаться непосредственно перед тем, как линии начнут наслаиваться
Коллапсирующее пересечение		
Если первый pi ротейшен заканчивается до того, как углы начнут пересекаться у ¼ Команды, или более, а второй pi ротейшен заканчивается внутри пересечения	Pi понижается на один уровень	
Если второй pi ротейшен с захода спиной заканчивается лицом внутри квадрата/треугольника	Pi понижается на один уровень	Ротейшен с захода спиной должны заканчиваться спиной
Если второй pi ротейшен с захода спиной заканчивается спиной внутри пересечения, но потом команда скользит лицом до выезда из пересечения без паузы	Pi понижается на один уровень	Если выполняются pi ротейшен спиной, тогда фигуристы должны продолжить скользить спиной ИЛИ фигуристы должны сделать паузу после pi ротейшен спиной ИЛИ потом фигуристы поворачиваются лицом для выезда из пересечения
Хлыст		
Если фигуристы выполняют больше, чем 360° до того, как пересекутся	Pi понижается на один уровень	
Черты pi		
Коллапсирующее Пересечение		
Если каждое из требуемых ротейшен pi включает одну из Черт	Засчитывается только одна Черта	Как минимум одно из требуемых ротейшен pi должно включать все Черты

ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ (МЕ) – как оценивать МЕ - понижения		
Первое fm, которое выполняет каждый фигурист, будет определять уровень Техническая бригада начинает оценивать fm с того момента, как все фигуристы примут зафиксированную позицию		
Для Команды из 16 фигуристов: - ME4 – как минимум 13 фигуристов должны начинать fm в сложной позиции - ME3 – как минимум 8 фигуристов должны начинать fm в сложной позиции - ME2 – как минимум 9 фигуристов должны начинать fm в простой позиции, или не смогли выполнить сложную позицию fm		
Понижение будет применяться каждый раз, если была допущена следующая ошибка (ошибки)		
Для fm без Черты, где требуется 3 секунды в правильной позиции и на правильном ребре:		
1. Правильная позиция fm не удержана как минимум на три секунды (потеря позиции) 2. Правильное ребро не удержано как минимум на три секунды (потеря ребра) 3. Fm было удержано меньше чем на три секунды в правильной позиции на правильном ребре (мало времени)		
Для fm с Чертой: Первая позиция fm до (или во время) Черты, где требуется 2 секунды в правильной позиции и на правильном ребре:		
<i>Черты: Смена положения ноги, Смена направления вращения, Смена типа fm, Смена ребра, Смена положения во время исполнения fm</i>		
1. Правильная позиция fm не удержана как минимум на две секунды (потеря позиции) 2. Правильная позиция fm не удерживается во время Смены (Позиции, Ребра и т.д.) 3. Правильное ребро не удержано как минимум на две секунды (потеря ребра) 4. Fm было удержано меньше чем на две секунды в правильной позиции на правильном ребре (мало времени)		
Для fm с Чертой: Вторая позиция Черты, где требуется 2 секунды на правильном ребре:		
<i>Черты: Смена положения ноги, Смена направления вращения, Смена типа fm, Смена ребра, Смена положения во время исполнения fm</i>		
1. Правильное ребро не удержано как минимум на две секунды (потеря ребра) 2. Fm было удержано меньше чем на две секунды в правильной позиции на правильном ребре (мало времени)		
Ошибки суммируются - Если были допущены разные типы ошибок, то они будут суммироваться вместе для определения окончательного снижения		
Одна и та же ошибка должна быть допущена ¼ команды или более для применения снижения		
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	
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ		
Если требования к времени исполнения fm выполнены, но фигуристы остаются в позиции fm	Элемент называется	Будет считаться, что позиция fm завершена, как только будут выполнены минимальные требования к времени. Фигуристы могут оставаться в позиции fm после завершения МЕ или fm
Падение (падения): если было падение после того, как fm посчиталось завершённым (минимальные требования к времени выполнены)	Элемент называется + падение в Соединении	

ЧЕРТЫ МЕ		
Техническая бригада засчитывает количество правильно исполненных Черт		
Как оценивать вторую часть fm по время следующих Черт: <i>Смена положения ноги, Смена направления вращения, Смена типа fm, Смена ребра, Смена положения во время исполнения fm</i>		
Если вторая позиция fm, требуемая для Черты, не принята	Черта не засчитывается	Позиция не принята
Если вторая позиция fm, требуемая для Черты, принята, но не зафиксирована ИЛИ Если позиция после Смены Позиции или Смены Ребра не зафиксирована	Черта засчитывается + <	Потеря позиции во время Черты
Если во время Смены направления вращения фигуристы выполняют дополнительные повороты/смены ребра	Черта не засчитывается	(т.е. беговые или дополнительные толчки)
Смена положения во время исполнения fm		
Если у ¼ Команды нет хвата до ИЛИ после смены	Черта не засчитывается	Два разрыва = четыре фигуриста
Если ¼ Команды не начинают скользить по своей траектории до ИЛИ после смены	Черта не засчитывается	
Если ¼ Команды не удерживает позицию fm или ребро на две секунды после смены	Черта не засчитывается	Отсчет двух секунд начнется для позиции/ребра начнется с того момента, как фигуристы возобновят хват
Пересечение/проезд между		
Черта должна быть выполнена одновременно	Черта засчитывается	
ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА (NHE)		
ПРИМЕЧАНИЕ К ЧЕРТАМ		
Черты могут быть выполнены отдельно, или вместе с другими чертами, за исключением Пивота		
Пивот		
Отсчет градусов пивота закончится, когда движение пивота остановится на две секунды или больше, при смене конфигурации или при смене направления вращения		
Если выполняется Черта + Смена Конфигурации и/или Смена Положения	Черта не засчитывается	
Хореографическая серия		
Если хореографическая серия начинается одновременно с пивотом	Черта засчитывается	

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Pa)		
Отсчет количества градусов начнется с момента начала пивота, когда все поддерживаемые фигуристы будут находиться в фиксированной позиции		
ТРЕБОВАНИЯ К ПАРАМ	Уровень	Примечания
Ошибки в Парном Элементе, допущенные поддерживаемым фигуристом - Голова и/или тело выше уровня колена - Колено, рука и/или голова касается льда (но при этом это не считается падением) - Если фигурист, не скользит на лезвии во время необходимого вращения - Две ноги во время входа или выхода	Считается как одна пара с ошибкой	Фигурист не скользит на лезвии: лезвие поддерживаемого фигуриста отрывается от льда, или поддерживаемый фигурист скользит на ботинке Исключение: при смене ребра во время черты Смена Ребра
Для применения снижения ошибки (одни и те же, или разные) должны быть допущены как минимум ¼ Команды (2 пары) или более		
Подсчет количества ошибок для команд, состоящих из 14–16 фигуристов		
Если две или три пары допускают ошибку (две пары для команды из 11–13 фигуристов)	Понижается на один уровень	
Если четыре или пять пар допускают ошибку (три пары для команды из 11–13 фигуристов)	Понижается на два уровня	
Если шесть пар допускают ошибку (четыре пары для команды из 11–13 фигуристов)	Понижается на три уровня	
Если все пары допускают ошибку	PaB	
Тодес назад внутрь		
Если тело поддерживаемого фигуриста выше уровня колена поддерживающего фигуриста	Черта не засчитывается	
Смена ребра		
Если поддерживаемый фигурист начинает тодес на ребре ПВВ, и затем меняет ногу на ребро ЛВН	Черта засчитывается	
ЭЛЕМЕНТЫ С ПИВОТОМ (PB и PL)		
Если ¼ команды или более не в хвате большую часть времени исполнения Пивота Блока	Элемент без уровня	
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПИВОТУ		
Ошибки пивота Если как минимум ¼ команды или более сделала следующее: - Остановила пивот как минимум на две секунды или более (пивот остановился) - Сменила конфигурацию - Сменила направление вращения	Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до завершения пивота	Техническая Бригада должна учитывать количество правильно выполненных поворотов/шагов/твиззлов, соединительных шагов, которые произошли до того, как пивот остановился
ПРИМЕЧАНИЯ		
Если блок/линия не совершают пивот минимум на 90°	Элемент без уровня	Для PB1/PL1 измерение пивота начинается на первой дуге первого поворота и заканчивается с остановкой пивота Элемента
Для PB3/PL3 – «+ Один сложный поворот на одной ноге»	Поворот будет засчитан	Поворот может быть частью серии
СМЕНА ЦЕНТРА ПИВОТА – ИЗМЕРЕНИЕ ГРАДУСОВ - БЛОК		
Измерение градусов пивота начнется во время и/или после смены центра пивота		
Для PB2/PL2: Отсчет градусов пивота заканчивается тогда, когда Блок/Линия останавливают пивот		
Для PB3 и PB4/PL3 и PL4: пивот заканчивается после выезда из последнего требуемого поворота		
Если смена центра пивота выполнена по рисунку в форме полукруга, или дуги, когда фигуристы пересекают свою собственную траекторию	Смена центра пивота не засчитывается PB1/PL1 наивысший уровень	Смена центра пивота не будет засчитана независимо от того, сколько градусов было выполнено до и/или после смены центра пивота

ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ (SySp)		
Если простая позиция вращения выполнена неправильно	Элемент понижается на один уровень	Если у ¼ Команды или более позиция неправильная
Если сложная позиция вращения выполнена неправильно	Элемент называется + Черта не засчитывается	Если у ¼ Команды или более позиция неправильная
Если количество оборотов во вращении меньше трех	Элемент без уровня	Если фигуристы выполняют разное количество оборотов, техническая бригада должна считать обороты по наименьшему количеству
Если позиция вращения, требуемая для Черты не принята и/или не зафиксирована на требуемое количество оборотов	Элемент называется + Черта не засчитывается	Техническая бригада должна учитывать количество оборотов, выполненных в правильной позиции вращения
Если правильная позиция вращения, требуемая для Черты принята, но количество оборотов меньше, чем требуется	Черта не засчитывается	

СМЕЩАЮЩИЙСЯ ЭЛЕМЕНТ (TrE)		
ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К СМЕЩЕНИЮ		
Если смещение/вращение остановилось на две секунды или более (смещение закончилось)	Уровень будет присвоен по тому, что было выполнено до окончания смещения	Черты, выполненные после остановки смещения не будут засчитаны при присвоении уровня
Смена направления вращения		
Если вращение остановилось на две или более секунды	Черта не засчитывается	

ТВИЗЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ (TwE)		
<p>Между твиззлами разрешены максимум четыре постановки ноги</p> <ul style="list-style-type: none"> - Когда фигуристы стоят на двух ногах (выезд из твиззла не считается), это будет считаться как одна постановка ноги - Нет ограничений по количеству поворотов или движений, исполненных на одной ноге - Пятая постановка ноги должна быть въездом в твиззл 		
Для TwE3 и TwE4 – если выполняются две черты или более из одной группы	Будет засчитана только одна черта из каждой группы	
<p>Ошибки при исполнении Твизлов: один и тот же тип ошибки должен быть допущен ¼ команды или более в любом из твиззлов (не по причине падения):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Касание свободной ногой льда во время вращения (не включая въезд и выезд) - Работа колена (тройки вместо твиззла) - Как минимум 360° твиззла выполнена на одном месте - Не было попытки исполнения твиззла - Команда выполняет разные твиззлы в одно и то же время - Шестая постановка ноги является въездом в твиззл - Твиззл выполнен как петля 	<p>Элемент понижается на один уровень за каждый тип допущенной ошибки</p> <p>Элемент понижается на один уровень если ¼ Команды или более допустили несколько разных ошибок</p> <p>TEB – низший уровень</p>	<p>Для Команды из 16 фигуристов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если 4 фигуриста допускают ошибку в твиззле №1 + 4 фигуриста допускают ту же ошибку в твиззле №2 = одна ошибка - Если 4 фигуриста допускают ошибку в твиззле №1 + 4 фигуриста допускают другую ошибку в твиззле №2 = две ошибки - Если 4 фигуриста допускают ошибку в твиззле №1 + 2 фигуриста допускают ту же ошибку в твиззле №2 + 2 фигуриста допускают другую ошибку в твиззле №2 = две ошибки - Если одна ошибка допущена двумя фигуристами в твиззле №1 + 2 фигуриста допустили ту же, или другую ошибку в твиззле №2 = одна ошибка <p>Вход и выход из твиззла может быть выполнен на двух ногах</p>

ПРИМЕЧАНИЯ К ЧЕРТАМ Твиззлого Элемента		
Группа А		
Непрерывное движение рук		
Если Команда использует обе Черты – Непрерывное движение рук и Захват ноги одновременно	Обе черты будут засчитаны	Непрерывное движение рук разрешено выполнять на любом уровне . Движение только одной рукой разрешено, если эта Черта выполняется одновременно с чертой Захват ноги.
Группа D		
Третий твиззл		
Если ¼ Команды или более допустили ошибку	Черта не засчитывается	
Если во время третьего твиззла выполняются Черты	Черта засчитывается + другие Черты не засчитываются	Черты должны быть выполнены во время первого или второго твиззла
Черты Группы D		
Если вход в твиззл слишком долгий (с прыжком или без), и фигуристы уже сменили положение/конфигурацию/форму Элемента до начала вращения	Черта не засчитывается	Фигуристы уже оказались на новом месте до начала твиззла

ПРИМЕЧАНИЯ К ОБЩИМ ЧЕРТАМ		
Смена положения (B, C, L, W, NHE, TrE, TwE)		
<ul style="list-style-type: none"> - Каждый фигурист должен активно двигаться по направлению к своему новому месту (Фигуристы могут оставаться на новом месте, или могут вернуться на свое старое место) - Замедляться для того, чтобы пропустить другого фигуриста/линию для смены положения, нельзя - Смена положения относится либо к движению линии/спицы, ЛИБО к движению отдельных фигуристов внутри одной и той же линии/спицы, которые меняются местами, оставаясь при этом в одной фигуре и одной конфигурации <ul style="list-style-type: none"> - 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 		
Различные конфигурации (AE, B, C, L, W, NHE, TrE, TwE)		
Для Блока		
<ul style="list-style-type: none"> - Блок, который совершает только пивот для того, чтобы продемонстрировать новую конфигурацию не будет засчитан как черта «Различные конфигурации» - Для команд, состоящих из 12-ти фигуристов – смена из четырех линий по три фигуриста в каждой на три линии по четыре фигуриста в каждой (или наоборот) не будет считаться чертой Различные конфигурации 		
Прыжок и/или выброс (B, C, L, W) / Прыжок или Танцевальный Прыжок (Pa, ME, TwE) / Прыжок (NHE)		
<ul style="list-style-type: none"> - Необходимо выполнить узнаваемый прыжок (смотрите определение) – может быть с недокрутом, отрыв/приземление может быть на две ноги - Разрешена небольшая пауза между приземлением из прыжка и началом Pa, ft, или твиззла - Должно быть движение вверх/вниз 		
Смена положения, Различные конфигурации, Различные формы элемента		
Форма/конфигурация Элемента может исчезнуть на короткое время во время Смены положения, Смены конфигурации и смены Формы Элемента (Исключение: AL и L, где разрешена только одна или две линии)		