

Коммюнике No. 2392 (Изложение)

СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ

**Данное Коммюнике заменяет Коммюнике ИСУ 2317
Возможны изменения после Конгресса ИСУ 2021**

**Включены:
Группы Сложности Элементов, Черт и Дополнительных Черт**

ПРИМЕЧАНИЕ:

Из-за пандемии Covid-19, следующие Коммюнике ИСУ останутся действительными на сезон 2021/2022:

- **2322 - Шкала Стоимости Элементов Синхронного катания**
- **2236 - Состава Хорошо Сбалансированных Программ**
- **2238 - Категория Новисы**

Для всех категорий сохранятся те же самые требования к Составу Программ на сезон 2021-2022, как для Короткой, так и для Произвольной Программ.

Tubbergen,
4 мая, 2021
Lausanne,

Jan Dijkema, President

Fredi Schmid, Director General

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ ЭЛЕМЕНТОВ, ЧЕРТ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

ТРЕБОВАНИЯ К ПОКРЫТИЮ ЛЕДОВОЙ ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ЭЛЕМЕНТОВ

Минимальные требования к покрытию ледовой площадки: Некоторые Элементы (PB, PL, B, C, L, W, NHE, TC и TW и т.д.) должны соответствовать требованиям к минимальному покрытию ледовой площадки (см. базовые требования в данном Коммюнике)

Требования к Элементам относительно ограничения по использованию ледовой площадки (30 метров) касаются и всех Черт, исполненных во время этих Элементов.

Остановка: Фигуристы находятся на одном (1) месте, без движения лезвий (лезвия)

Неподвижные фигуристы: Фигуристы находятся на одном (1) месте, и их лезвие (лезвия) продвигаются (скользя или используя зубцы)

АРТИСТИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые требования:

1. Элемент должен, в первую очередь, соответствовать следующим требованиям:

- Блок – все фигуристы в конфигурации блока, минимум три (3) линии
- Круг - все фигуристы в конфигурации круг, максимальное количество кругов три (3)
- Линия - все фигуристы в конфигурации одна (1) или две (2) Линии
- Колесо - все фигуристы в конфигурации колесо, максимальное количество отдельных колес три (3)

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ ABV/ACV/ALV/AWV	УРОВЕНЬ 1 AB1/AC1/AL1/AW1	УРОВЕНЬ 2 AB2/AC2/AL2/AW2
Элемент, который не соответствует требованиям для уровня 1 или 2, но соответствует Базовым требованиям	Элемент должен соответствовать Базовым требованиям И должен включать Одну (1) Черту	Элемент должен соответствовать Базовым требованиям И должен включать Две (2) черты

ЧЕРТЫ

1. Хореографическая Последовательность
2. Элементы произвольного катания
3. Сцепление
4. Пересечение/Переплетение
5. Пивот
6. Две (2) различные конфигурации

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТАМ

- AC/AW начинается, когда конфигурация становится узнаваемой и круг/колесо начинает вращаться, при участии всех Фигуристов
- AB/AL начинается, когда конфигурация становится узнаваемой и блок/линия начинает продвигаться вдоль/по льду, при участии всех Фигуристов

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Остановка не разрешена
- Черта (черты) должна быть частью Артистического Элемента, и должны быть исполнены во время этого Элемента
- AC/AW должны вращаться до, во время и после исполнения Черты (черт)
- AB/AL должны продвигаться вдоль/по льду до, во время и после исполнения Черты (черт)
- Черты могут быть исполнены внутри Элемента, или в непосредственной близости к Элементу

Например:

- Черты, выполняемые в центре Колеса, или рядом с центром Колеса, или между, как минимум, двумя (2) Колесами, не будут считаться чертами, выполненными отдельно от элемента (и будет разрешено)
 - Разрешено отсоединение фигуристов от Элемента (например, но не ограничивается примером: быстрый край спицы или линии Блока) для того, чтобы выполнить Черту, и затем вернуться на то же самое, или другое место в Элемент
 - Черты, выполненные около, или в центре Круга или между, как минимум, двумя (2) Кругами, не будут считаться чертами, выполненными отдельно (разрешено)
- Форма Артистического Элемента может исчезнуть на короткий промежуток во время исполнения некоторых Черт (т.е. быть неправильное количество Фигуристов допустимо на короткое время для того, чтобы поощрить креативность)

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Хореографическая Последовательность

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна выполнять Хореографическую Последовательность в одно и то же время
- Должно быть несколько последовательных движений (одинаковых, или различных)

2. Элементы произвольного катания

- Минимум один (1) Фигурист должен выполнить Элемент Произвольного Катания (fe)
- Поддержки будет засчитана только в категории Сеньоры и Юниоры

3. Сцепление

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна участвовать в сцеплении (только один (1) раз)
- Сцепление будет засчитано только в Артистическом Круге и Артистическом Колесе

4. Пересечение/Переплетение

- Как минимум $\frac{1}{2}$ Команды должна пересекаться или переплетаться (только один (1) раз)
- Переплетение должно быть исполнено одновременно
- Пересечение может быть выполнено в одно и тоже или разное время

5. Пивот

- Как минимум $\frac{1}{2}$ Команды должна выполнять пивот в линиях, состоящих из как минимум трех (3) Фигуристов
- Пивот должен быть выполнен одновременно $\frac{1}{2}$ командой или более
- Пары не разрешены

6. Две (2) различные конфигурации

- Все фигуристы должны участвовать в обеих конфигурация
- Должно измениться количество Линий, Спиц, или Кругов

КРЕАТИВНЫЙ Элемент – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Креативный Элемент – Поддержка

Произвольная Программа Сеньоров - сезон 2021-2022:

Для того, чтобы Элемент был подтвержден (получил фиксированную стоимость):

1. Все Фигуристы должны участвовать для создания картины Креативного Элемента – Поддержки
2. Поднимаемый Фигурист (Фигуристы) должен быть удержан над льдом как минимум на более, чем три (3) секунды
3. Поддержка (поддержки) должна скользить все время
4. Фигуристам запрещено останавливаться или становиться неподвижными

Креативный Элемент – Пересечение

Для того, чтобы Элемент был подтвержден (получил фиксированную стоимость):

1. Все Фигуристы должны пересекаться либо в одно время, либо в разное время (например, коллапсирующее пересечение), или спортсмены могут пересекаться и одновременно и в разное время
2. Форма пересечения не ограничена Двумя (2) Линиями, Угловым Пересечением, Коллапсирующим Пересечением (квадрат, треугольник), Хлыстом, Комбинированным Пересечением
3. Количество Фигуристов в каждой линии (каждой части) Пересечения может быть разным
4. Фигуристам запрещено останавливаться или становиться неподвижными

Элемент **ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА** (Вращающаяся Поддержка, которая одновременно скользит и вращается)

Только для Сеньоров – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны участвовать в Элементе либо в качестве поднимаемого Фигуриста, либо в качестве поддерживающего Фигуриста, или исполняя элемент произвольного катания (fe)
2. Как минимум одна (1) Групповая Поддержка должна совершить попытку скольжения и попытку вращения

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ GLB	УРОВЕНЬ 1 GL1	УРОВЕНЬ 2 GL2	УРОВЕНЬ 3 GL3	УРОВЕНЬ 4 GL4
Групповая Поддержка, которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	<p>Групповые Поддержки должны соответствовать базовым требованиям и включать:</p> <p>Как минимум две (2) Групповые Поддержки, которые вращаются как минимум на 180° и включают на выбор одну (1) Черту из группы А, Группы В или Группы С</p> <p>ИЛИ</p> <p>Как минимум три (3) Групповые Поддержки, которые вращаются как минимум на 180° без Черт</p>	<p>Групповые Поддержки должны соответствовать базовым требованиям и включать:</p> <p>Как минимум Две (2) Групповые Поддержки, которые вращаются, как минимум, на 360° и включают любые две (2) Черты из Группы А, Группы В или Группы С</p> <p>ИЛИ</p> <p>Как минимум Четыре (4) Групповые Поддержки, которые вращаются, как минимум на 360° без Черт</p>	<p>Групповые Поддержки должны соответствовать базовым требованиям и включать:</p> <p>Как минимум Три (3) Групповые Поддержки, которые вращаются, как минимум, на 360° и включают три (3) Черты:</p> <p>Одна (1) Черта из Группы А И на выбор из: Любая Одна (1) Черта из Группы В плюс Одна (1) Черта из Группы С ИЛИ Обе Черты из Группы В</p>	<p>Групповые Поддержки должны соответствовать базовым требованиям и включать:</p> <p>Четыре (4) Групповых Поддержки, которые вращаются, как минимум, на 360° И включают четыре (4) Черты:</p> <p>Одна (1) Черта из Группы А И Обе Черты из Группы В ПЛЮС Одна (1) Черта из Группы С</p>

ЧЕРТЫ

Группа А

1. Балансирующая Позиция
2. Гибкая Позиция

Группа В

1. Сложный Подъем
2. Сложный Спуск

Группа С

1. Зеркальный рисунок
2. Вращение в Обе Стороны
3. Две (2) Различные Позиции

Для GLB, GL1, GL2, GL3, GL4 (остальные Фигуристы)

- Оставшиеся Фигуристы должны исполнять элемент произвольного катания (fe)
- Элементы произвольного катания (fe), должны быть исполнены одновременно с Групповыми Поддержками
- Останавливаться или быть неподвижными во время исполнения элементов произвольного катания не разрешено

ПРИМЕЧАНИЕ: при выполнении различных типов fe's может потребоваться различное время для их исполнения.

- Оставшиеся Фигуристы должны постоянно скользить и им не разрешается останавливаться или становиться неподвижными
- Если Фигурист (Фигуристы) принимал участие в основной Групповой Поддержке, тогда этот Фигурист (эти Фигуристы) не обязан выполнять элемент произвольного катания (fe)

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Для GLB: Поднимаемый фигурист должен быть поднят надо льдом (на любую высоту)
- Для GL1, GL2, GL3 и GL4: Большая часть туловища поднимаемого Фигуриста должна быть над уровнем головы поддерживающих Фигуристов
 - Не требуется, чтобы руки/кисти поддерживающих Фигуристов были над их головами, если при этом большая часть туловища поднимаемого Фигуриста находится над головами поддерживающих Фигуристов
- Все Групповые Поддержки и оставшиеся Фигуристы (если таковые имеются) должны находиться в пределах тридцати метров (30 м) друг от друга
- Все Групповые Поддержки должны скользить и вращаться в одно и то же время

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Одна и та же Черта (если исполняется)
 - должна быть выполнена ВСЕМИ Групповыми Поддержками для присвоения уровня
 - должна быть выполнена одновременно
- Черты должны быть выполнены во время вращения Групповой Поддержки, но это не касается черт сложный вход и сложный выход
 - ВСЕ черты должны быть выполнены в одном направлении вращения (За исключением черт, исполненных во время Зеркального Рисунка (см. требования к черте ниже))
- «Основная» позиция Групповой Поддержки относится к позиции, удержанной поднимаемым Фигуристом на требуемое количество оборотов.

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Группа А

1. Балансирующая позиция

- Команды могут использовать более одной (1) Балансирующей позиции, разрешена смена позиции
- Любая балансирующая позиция должна быть удержана как минимум на 180° для GL1 и минимум на 360° для GL2, GL3 и GL4
- Балансирующая позиция будет засчитана, если тело Фигуриста (фигуристов) поддерживается следующим образом (черта не ограничена следующими примерами):

Позиция на боку

- Поддерживается только одна (1) сторона тела, например: одна (1) рука + одно (1) бедро + одна (1) нога (ближе к щиколотке)
- Свободная нога должна быть поднята на 90° относительно опорной ноги

Позиция сидя в поперечном шпагате

- Поддерживается только нижняя часть тела (бедра + ноги/ступни)

Позиция продольного шпагата

- Фигуристы в каждой Групповой Поддержке (которые исполняются для уровня) должны использовать один и тот же хват
- Поднимаемый Фигурист должен удерживаться только за кисть (кисти)/запястье (запястья) и только за лодыжки, близко к ботинку
- Центральный поддерживающий Фигурист должен удерживать поднимаемого Фигуриста одной (1) или обеими руками/запястьями. Если поддержка осуществляется только при помощи одной (1) руки, тогда свободная рука

поддерживающего Фигуриста не должна поддерживать любую другую часть тела поднимаемого Фигуриста

- Другие поддерживающие Фигуристы должны держать поднимаемого фигуриста одной (1) или обеими руками за лодыжки близко к ботинку поднимаемого Фигуриста. При поддержке одной (1) рукой свободная рука поддерживающего Фигуриста не должна поддерживать любую другую часть тела поднимаемого Фигуриста
- Выполнение в одно и то же время балансирующей и гибкой поддержки не разрешено (если брать во внимание хват)

Позиция, когда поддерживается только шея и ступни

- Если фигурист лежит ровно на спине или на животе, и при этом поддерживается за ноги/ступни, а также плечи, то такая позиция не будет считаться балансирующей

2. Гибкая позиция

- Любая Гибкая Позиция должна удерживаться как минимум на 180° для GL1 и минимум на 360° для GL2, GL3 и GL4
- Гибкие позиции могут включать, но не ограничены примером: продольный шпагат, поперечный шпагат, затылка 135°, прогиб назад в форме полукруга, или в форме полного круга

Позиция продольного шпагата

- Фигуристы в каждой Групповой Поддержке (которые исполняются для уровня) должны использовать один и тот же хват
- Поднимаемый Фигурист удерживается за кисть(кисти) и/или запястье (запястья) и/или руки и за лодыжки/ноги
- Если центральный Фигурист поддерживает только одну (1) руку поднимаемого фигуриста, то свободная рука этого поддерживающего Фигуриста может поддерживать любую другую часть поднятого Фигуриста
- Другие поддерживающие Фигуристы могут держать поднятого Фигуриста одной (1) или обеими руками
- Ноги поднимаемого Фигуриста могут быть согнуты в коленях, однако необходимо удерживать позицию полного шпагата (180°)
- Выполнение в одно и то же время балансирующей и гибкой поддержки не разрешено (если брать во внимание хват)

Позиция с прогибом назад в форме полукруга, или в форме полного круга

- Поднимаемый Фигурист удерживает одну (1) ногу назад, или в сторону, прогибаясь при этом в спине в форме полукруга, или в форме полного круга

Пример: позиция, похожая на бильман (позиции могут быть не ограничены только этим примером)

- Поднимаемый Фигурист должен показать дугу в спине, или с боку во время того, как он удерживает свою ногу
- Позиция полукруга должна образовываться как прогибом в спине/корпусе, так и в ноге (ногах)
- Для того, чтобы продемонстрировать приемлемую позицию полукруга используя позицию, похожую на Бильман, стопа поднимаемого Фигуриста должна быть удержана сзади, и за линией талии

При использовании Гибкой/Балансирующей позиции, поддерживающие Фигуристы должны быть выстроены одним из следующих образов:

а) Поддерживающие Фигуристы выстроены в одну прямую (1) линию

- Допускается, чтобы три (3) или более поддерживающих Фигуриста находились в другой конфигурации во время входа/выхода
- Фигуристы должны находиться в одной прямой (1) линии во время требуемого вращения (в зависимости от уровня)

б) Два поддерживающих Фигуриста

- Три (3) поддерживающих фигуриста могут поднять одного фигуриста в поддержку

- Два (2) поддерживающих Фигуриста должны удерживать поднимаемого Фигуриста во время всего требуемого вращения

Группа В

1. Сложный подъем

- Для **GL3** и **GL4**: Гибкая/Балансирующая поза должны быть приняты сразу после сложного входа
- Подъем **только** двумя (2) Фигуристами не будет считаться сложным входом

Примеры сложного подъема (варианты сложного подъема не ограничены примером):

а) Поддерживающие фигуристы находятся в позиции **fm**

- Два (2) поддерживающих Фигуриста находятся в позиции **fm** во время подъема
- Допускается любая позиция **fm** (любой уровень)
- Позиция **fm** должна быть удержана поддерживающими Фигуристами до тех пор, пока поднимаемый Фигурист не окажется на уровне выше их голов

б) Парная поддержка, групповая пред-поддержка, или вольт без касания льда до подъема в основную поддержку

- Групповая пред-поддержка, парная поддержка или вольт должны быть исполнены непосредственно перед подъемом в поддержку, без касания льда

Парная поддержка

- Поднимаемый фигурист может опираться на плечи поддерживающего Фигуриста во время исполнения Парной Поддержки и затем может опереться на плечи других поддерживающих Фигуристов после исполнения парной поддержки и до того, как примет основную позицию поддержки

Групповая пред-поддержка

- Позиция поднимаемого фигуриста в групповой пред-поддержке должна отличаться от основной позиции Групповой Поддержки (см. Черту «Две (2) Различные позиции в группе С» для требований к двум разным позициям)
- Позиция в пред-поддержке должна быть зафиксированной, и должна быть удержана на любом уровне. Если она удерживается на уровне плеч, то поднимаемый фигурист не может опираться на плечи поддерживающих Фигуристов
- Поднимаемый фигурист может быть опущен до уровня плеч поддерживающих фигуристов из зафиксированной позиции групповой пред-поддержки, а затем может быть снова поднят в основную позицию поддержки
- Поднимаемый фигурист не может останавливаться и опираться на плечи поддерживающих Фигуристов во время опускания из пред-поддержки и поднятия в основную позицию поддержки
- Процесс опускания и поднятия до уровня плеч поддерживающих Фигуристов должен быть выполнен непрерывным движением. Нет требований к продолжительности паузы во время подъема-спуска-подъема, но это движение должно быть непрерывным

Вольт

- Фигурист, который совершает вольт должен принять основную позицию сразу после вольта
- Поднимаемый фигурист может опираться на плечи поддерживающих Фигуристов до того, как примет основную позицию поддержки

2. Сложный спуск

- Примеры сложного спуска (не ограничены следующими примерами)
 - Спуск в виде колеса или как сальто
 - Спуск вращением из горизонтального положения

- Требуется, чтобы поднимаемый фигурист при спуске совершил поворот минимум на 270° по горизонтальной оси, параллельной льду (т.е. «скрутиться» вниз)
- Поднимаемый Фигурист должен скатываться из «основной» позиции без прерываний
- Поднимаемый Фигурист не может быть опущен до уровня плеч прежде, чем начнет скатываться из основной позиции
- Парная поддержка не будет считаться сложным спуском
- Как только поднимаемый Фигурист коснется льда, поддержка будет считаться законченной

Группа С

1. Зеркальный рисунок

- Одна (1) или две (2) Групповых Поддержки должны вращаться в одном (1) направлении вращения, а другая одна (1) или две (2) Групповые Поддержки (*зависит от уровня, который команда пытается достичь*) должны вращаться в противоположном направлении вращения
- Групповые Поддержки, вращающиеся в противоположных направлениях, должны пройти мимо друг друга во время вращения
- Как минимум, часть вращения должна происходить во время того, как Групповые Поддержки проходят мимо друг друга
- **Для GL3 и GL4:** Поднимаемый Фигурист должен быть в Гибкой/Балансирующей позиции во время того, как Групповые Поддержки будут пересекаться

2. Вращение в обоих направлениях вращения

- Команды могут выбрать порядок и направление вращения
- Для GL1: необходимо повернуться на как минимум 180° в обоих направлениях
- Для GL2, GL3, GL4: необходимо повернуться как минимум на 360° в одном направлении + как минимум 180° в другом направлении, или наоборот
- Для GL2, GL3, GL4: Любые другие Черты (Черта) должны быть исполнены во время вращения на 360°

3. Две (2) Различные Позиции

- Движение тела, которое требует физической силы или растяжки
 - Переход из одной (1) позиции в другую должен быть выполнен непрерывным движением
 - Смена позиции должна происходить во время требуемого вращения (как минимум)
 - Поддержка может вращаться более чем на $180^\circ/360^\circ$ для завершения смены позиции поднимаемого Фигуриста
- Новая позиция должна значительно отличаться от основной позиции
- Чтобы показать различие между основной позицией и второй позицией, поднимаемый Фигурист должен показать минимальный поворот:
 - 180° по горизонтальной оси, где туловище поднимаемого фигуриста совершает поворот по оси, параллельной льду (считается только для GL1 и GL2)
 - 90° если вращение по вертикали, где туловище поднимаемого фигуриста совершает поворот
 - 90° если используются обе оси
- Чтобы показать заметную разницу в позиции поднимаемого фигуриста, необходимо продемонстрировать следующее:

Примеры:

- а) Когда поднимаемый Фигурист находится в продольном шпагате, корпус должен повернуться на 90° относительно вертикальной оси, чтобы показать положение поперечного шпагата

- b)** Когда поднимаемый фигурист лежит, а затем садится вертикально (или наоборот), вместе с вращением корпуса на 90° (пример использования двух осей)
- Туловище поднимаемого Фигуриста должно быть удержано над уровнем головы поддерживающих Фигуристов до и после смены позиции. Во время перехода от одной позиции в другую корпус поднимаемого Фигуриста может опускаться ниже уровня головы поддерживающих Фигуристов
 - При смене одной (1) Гибкой позиции на другую Гибкую позицию: поднимаемый Фигурист может на непродолжительное время выйти из первой Гибкой позиции, но только при условии, что переход в следующую Гибкую позицию будет выполнен непрерывным действием
 - Тот же самый принцип будет действовать при использовании двух (2) различных Балансирующих позиций, а также при исполнении комбинации Гибкой позиции и Балансирующей позицией (или наоборот)

Для GL3 и GL4;

- a. Если смена позиции происходит НЕ в другую Гибкую или Балансирующую позицию, тогда нужно, чтобы Групповая Поддержка совершила сначала оборот на 360° с Гибкой/Балансирующей позицией, а затем можно сделать смену позиции. В этом случае, потребуется выполнить дополнительное вращение в новой позиции для того, чтобы Черта была засчитана
- b. Если смена позиции происходит в другую Гибкую или Балансирующую позицию, тогда поднимаемый Фигурист может сменить позицию во время основного поворота на 360°

ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые требования:

1. Все Фигуристы должны пересекаться с другими Фигуристами
2. Линии должны быть равными настолько, насколько это возможно

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ IB	УРОВЕНЬ 1 I1	УРОВЕНЬ 2 I2	УРОВЕНЬ 3 I3	УРОВЕНЬ 4 I4
Пересечение, которое не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Пересечение должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать: Любое Пересечение (включая пересечение двумя линиями, в форме "L", Комбинированное Пересечение и Пересечение в форме "V")	Пересечение должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать на выбор из: Пересечение в форме Квадрат или Треугольник	Пересечение должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать: Пересечение хлыстом	Пересечение должно соответствовать Базовым Требованиям И должно включать Угловое пересечение

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА - Точка Пересечения

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Фигуристам запрещено останавливаться или становиться неподвижными
- Все Фигуристы должны находиться в положении «спина к спине», в хвате во время фазы приближения (За исключением Уровня 1)
 - Спина к спине – это когда плечи Фигуристов параллельны оси пересечения и не поворачиваются во время фазы приближения
 - Продолжительные Ротейшен на $360^{\circ}/720^{\circ}$ или больше с захода спиной разрешены во время фазы приближения для всех пересечений кроме Пересечения Хлыстом
 - Доталкивания на ход вперед во время исполнения ротейшен на 360° с захода спиной не разрешены
- Все Фигуристы должны оставаться в хвате во время фазы приближения с того момента, как фигура Пересечения стала узнаваемой и до начала исполнения ротейшен точки пересечения
Исключения:
 - Если во время фазы приближения исполняются продолженные повороты на $360^{\circ}/720^{\circ}$ или больше с захода спиной, то хват не требуется
 - Угловое пересечение – смотрите требования к этому типу пересечения

Специальные требования к определенным типам Пересечений

Квадрат/Треугольник

- Все линии должны быть равными настолько, насколько это возможно
- Все фигуристы должны быть в положении «спина к спине» и с хватом во время начала фазы приближения и до того, как начнутся ротейшен точки пересечения
 - Если используется приближение пивотом спиной к спине, тогда каждая линия должна совершить пивот на 90° (скользя при этом ходом назад) до того, как Фигуристы начнут пересекаться
- Использование беговых шагов не разрешено, как только углы начинают пересекаться
- Все углы должны пересекаться в одно и то же время

Комбинированное пересечение

- Разрешено приближение спина к спине, или лицом к лицу
- Разрешено несколько Кругов, Колес или Линий
 - В круге должно быть минимум четыре (4) Фигуриста
 - В колесе должно быть минимум три (3) Фигуриста в спице
 - В линии должно быть минимум четыре (4) Фигуриста
- Если используется Круг или Колесо: Круг/Колесо должны вращаться без остановки
- Если используется Блок или Линия: Блок/Линия должны продвигаться по ледовой площадке

Пересечение в форме буквы «L»

- Линии должны быть равны настолько, насколько возможно
- Разрешено приближение спина к спине, или лицом к лицу
- Если используется приближение пивотом, тогда каждая линия должна совершить пивот на 90° до того, как Фигуристы начнут пересекаться

Пересечение двумя (2) линиями

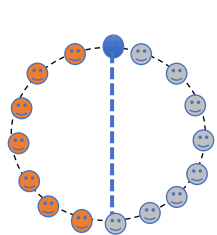
- Линии должны быть равны настолько, насколько возможно
- Разрешено приближение спина к спине, или лицом к лицу
- Обе линии должны быть прямыми и параллельными друг другу во время фазы приближения к оси пересечения
- Все Фигуристы/Обе Линии должны пересекаться в одно и то же время

Пересечение в форме «V»

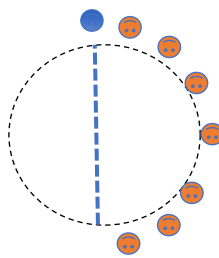
- Обе (2) линии должны быть равны настолько, насколько возможно
- Приближение пивотом спина к спине
- Обе линии/все Фигуристы должны пересекаться одновременно

Пересечение хлыстом

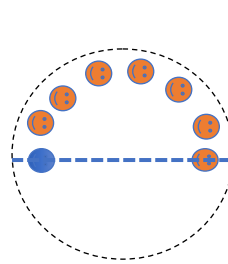
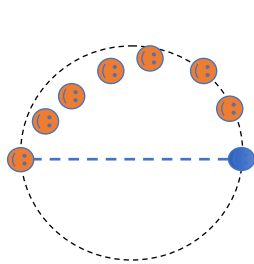
- Должно быть две (2) линии, равные настолько, насколько возможно
- Считается, что в пересечении хлыстом используется заход пивотом спиной
- Обе Линии должны достигнуть форму дуг (как минимум форму полукруга). Форма дуги должна сохраняться как минимум на протяжении вращения линий на 90° до тех пор, пока заводящие фигуристы не окажутся спиной к оси пересечения. Форма полукруга будет засчитана тогда, когда дистанция между двумя (2) крайними Фигуристами (одной и той же линии) не больше диаметра Круга, составленного из всех Фигуристов (учитывая используемый хват) (см. Рисунок ниже)



Техническая Бригада: Приемливо



Техническая Бригада: Не приемливо



Technical Panel: Both are Acceptable

- Из формы полукруга, как только заводящие Фигуристы окажутся спиной к оси пересечения:

- Дуга должна продолжительно выпрямляться/ «раскатываться» до тех пор, пока не начнутся ротейшен рі (*смотрите Дополнительную Черту*)
- Обе линии должны выпрямляться/ «раскатываться» одновременно
- Цель состоит в том, чтобы обе Линии/все Фигуристы выпрямили линии и пересеклись в одно и то же время
- Хват должен быть удержан
- Ротейшен на $360^\circ/720^\circ$ не разрешены во время фазы приближения
- Линии должны вращаться в разных направлениях
- Во время фазы выхода Фигуристы в каждой линии на быстром крае (от двух (2) до трех (3) Фигуристов в каждой линии) должны двигаться со скоростью, большей чем у остальных фигуристов их линии. В результате должна образоваться V - образная форма.

Угловое пересечение

- Должно быть две (2) линии, равные настолько, насколько возможно
 - Хват должен быть установлен до того момента, когда заводящие фигуристы перекроют друг друга, но только в том случае, если Фигуристы не выполняют продолжительные ротейшен с хода спиной
 - Коридор между двумя (2) Линиями не должен быть больше трех (3) метров с момента, как ведущие Фигуристы обеих Линий начнут наслаиваться друг на друга
 - НЕ требуется, чтобы фигуристы скользили во время всей фазы приближения в пределах коридора в три (3) метра до момента наслаивания
 - Коридор между двумя (2) Линиями может уменьшаться незначительно сразу после начала наслаивания
 - Во время фазы приближения Линии должны оставаться параллельными «оси точки пересечения»
- Например:** если «ось пересечения» параллельна длинному борту, тогда Линии должны быть параллельны длинному борту во время фазы приближения
- Если расстояние между двумя линиями не больше трех (3) метров, то после начала наслаивания допускается небольшой разворот линий относительно друг друга (меньше, чем на 45°)
 - Обе Линии/все Фигуристы должны пересекаться в одно и то же время

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (pi) – Является чертой для Элемента Пересечение

Базовые требования:

1. Все фигуристы должны совершить попытку исполнения ротейшен pi

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ piB	УРОВЕНЬ 1 pi1	УРОВЕНЬ 2 pi2	УРОВЕНЬ 3 pi3
Любая точка пересечения (pi), которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2 или 3, но соответствует Базовым Требованиям	Продолженный ротейшен на 360° или больше с заходом вперед <i>Примечание: смотрите ниже требования к точке пересечения (pi) для отдельных типов пересечения</i>	Продолжительный ротейшен на 360° или больше с заходом назад <i>Примечание: Смотрите ниже требования к точке пересечения (pi) для отдельных типов пересечения</i>	Продолжительный ротейшен на 720° или больше с заходом спиной <i>Примечание: Смотрите ниже требования к точке пересечения (pi) для отдельных типов пересечения</i>

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ

- Ротейшен в точке пересечения (pi) должны начаться до и продолжаться во время того, как Фигуристы начнут пересекаться
 - Ротейшен в точке пересечения (pi) не должны заканчиваться до того, как Фигуристы начнут пересекаться
 - Фигуристы, находящиеся в одной и той же Линии, должны выполняться одинаковые ротейшен в точке пересечения (pi)
 - Все с хода вперед, или с хода назад
 - В одном и том же направлении вращения
- ПРИМЕЧАНИЕ:** для pi1: исполнение различных ротейшен в точке пересечения (pi). Разрешается, чтобы ½ Команды исполняла pi ротейшен с хода вперед, а другие ½ Команды исполняла pi ротейшен с хода назад
- Для pi2 и pi3: ротейшен pi должны начаться и закончиться на ход назад
 - Как только все Фигуристы пересеклись, разрешается завершить ротейшен pi (для уровня pi2 и pi3) на ход вперед
 - **Исключение:** pi3, исполняемое в пересечении Хлыстом должно начаться и закончиться на ход назад
 - Ротейшен в точке пересечения (pi) должно быть исполнено быстро и непрерывно, без пауз
 - Доталкивание на ход вперед (толчки) не разрешено во время исполнения продолженного ротейшен в точке пересечения (pi) вперед или спиной на 360° и/или спиной на 720°
 - Ротейшен в точке пересечения (pi) на 360° и/или 720° могут:
 - состоять из поворотов и/или вращающихся соединительных шагов
 - быть выполнены на одной (1) или на двух (2) ногах
 - Ротейшен в точке пересечения (pi) не могут быть исполнены на месте (без продвижения)

Коллапсирующие Пересечения/Комбинированные Пересечения (где все Фигуристы пересекаются в разное время)

- Для того, чтобы получить определённый уровень, должно быть исполнено нужное количество ротейшен, и они должны быть исполнены правильно
- **Уровень 1 и 2:** необходимо выполнить как минимум два (2) ротейшен одного и того же уровня
- **Уровень 3:** необходимо выполнить как минимум один (1) ротейшен спиной на 720°

- плюс два (2) ротейшен спиной, каждый по 360° или больше
- Каждый из требуемых ротейшен должен быть исполнен отдельно. Двойной твиззл спиной будет считаться как ротейшен спиной на 720°
- Минимум два (2) или три (3) отдельных ротейшен могут быть выполнены в одном направлении вращения (по часовой стрелке, или против часовой стрелки) или в разных направлениях вращения
- Необходимые для определенного уровня ротейшен должны быть завершены внутри Пересечения
 - **Уровень 1:** Как минимум один (1) ротейшен (вперед или спиной) должен быть завершен внутри пересечения
 - **Уровень 2:** Два (2) ротейшен спиной должны быть завершены внутри пересечения
 - **Уровень 3:** Ротейшен спиной на 720° должен начаться до того, как Линии начнут пересекаться, и должен закончиться внутри пересечения. Два (2) следующих ротейшен спиной на 360° должны начаться внутри Пересечения, однако, последний (третий (3)) ротейшен спиной на 360° может быть завершен после выхода фигуристов из Пересечения
- Между ротейшен может быть небольшая пауза для смены ноги/ребра или направления вращения
- Беговые шаги не разрешены между ротейшенами

Пересечение в форме «L» и в форме «V»

- Ротейшен должны начаться до, или самое позднее во время того, как Фигуристы начнут пересекаться
- **Уровень 1 и 2:** Должны быть исполнены как минимум два (2) вращения одного и того же уровня
- **Уровень 3:** Должен быть выполнен как минимум один (1) ротейшен с хода спиной на 720°, который начнется до того, как первые Фигуристы пересекутся. Затем должны быть исполнены ротейшен спиной на 360°. Столько ротейшен, сколько понадобится до тех пор, пока последние Фигуристы не проедут в свои коридоры

Пресечение Хлыстом

- Все ротейшен, выполненные во время Пересечения должны быть исполнены в том же направлении вращения, что и Линии в фазе приближения, т.е. если фигуристы в одной (1) из Линий двигаются по часовой стрелке, то и все ротейшен должны быть исполнены тоже в направлении по часовой стрелке
- **Для рi3:** Разрешен только один (1) ротейшен спиной на 720°, выполненные без пауз
 - Максимум первые 360° из этих 720° разрешено выполнить до того, как Фигуристы пересекутся

Угловое Пересечение

- Ротейшен должны начаться до того, как Линии начнут наслаиваться друг на друга, или самое позднее - в момент наслаивания
- Как только Линии начнут наслаиваться друг на друга, Фигуристы должны вращаться без пауз, продвигаясь к оси пересечения
- **Для рi3:** Продолжительные ротейшен спиной должны быть как минимум 360° (разрешены доталкивания спиной между каждым продолженным ротейшен на 360°/720°, которые не используются для прохождения в коридор во время пересечения)
- Во время фазы подготовки фигуристы могут выполнять сколько угодно непрерывных ротейшен на 360°/720°, но при этом последний ротейшен с помощью которого фигуристы проходят в свои коридоры должен быть выполнен как продолжительный ротейшен на 720°

ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ (Блок и Линия) и ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ (Круг и Колесо) – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования

1. Элемент должен соответствовать требованиям:

- Блок – Все фигуристы в конфигурации закрытого Блока, минимум три (3) линии (B)
- Круг - Все фигуристы в конфигурации Круг, максимальное количество кругов три (3). Как минимум четыре (4) фигуриста в каждом Круге (C)
- Линия - Все фигуристы в конфигурации одна (1) или две (2) Линии. Если используется конфигурация две (2) линии, то они должны быть равны настолько, насколько это возможно (L)
- Колесо - Все фигуристы в конфигурации Колесо, максимальное количество отдельных Колес три (3). Как минимум три (3) фигуриста в каждой Спице (W)

2. Покрытие ледовой площадки:

- Линейные элементы (Блок/Линия) должны покрыть минимум тридцать метров (30m)
- Вращающиеся Элементы (Круг/Колесо): Все фигуристы должны совершить оборот на как минимум 360° в одном (1) направлении вращения, или в сумме в обоих направлениях вращения

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ (ВВ/СВ/ЛВ/ВВ)	УРОВЕНЬ 1 (В1/С1/Л1/В1)	УРОВЕНЬ 2 (В2/С2/Л2/В2)	УРОВЕНЬ 3 (В3/С3/Л3/В3)	УРОВЕНЬ 4 (В4/С4/Л4/В4)
Элемент, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Элемент должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать Одну (1) черту	Элемент должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать Две (2) черты	Элемент должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать Три (3) черты	Элемент должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Четыре (4) черты

Черты

ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ		ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ	
БЛОК	ЛИНИЯ	КРУГ	КОЛЕСО
1. Две (2) различные конфигурации	1. Две (2) различные конфигурации	1. Две (2) различные конфигурации	1. Две (2) различные конфигурации
2. Три (3) различных хвата	2. Три (3) различных хвата	2. Нет	2. Три (3) различных хвата
3. Четыре (4) различных добавочных черты	3. Четыре (4) различных добавочных черты	3. Четыре (4) различных добавочных черты	3. Четыре (4) различных добавочных черты
4. Смена положения	4. Смена положения	4. Смена положения	4. Смена положения
5. Четыре (4) поворота/шага	5. Нет	5. Нет	5. Нет
6. Круговой рисунок	6. Нет	6. Нет	6. Нет
7. Нет	7. Высвобождение хвата	7. Нет	7. Высвобождение хвата
8. Нет	8. Две (2) различные оси	8. Нет	8. Нет
9. Нет	9. Нет	9. Смена Направления Вращения	9. Смена Направления Вращения
10. Нет	10. Нет	10. Сцепление	10. Сцепление
11. Нет	11. Нет	11. Переплетение	11. Нет

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТАМ

СВ, С1 и С2 - должно быть не менее четырех (4) Фигуристов в каждом Круге
С3 and С4 - должно быть как минимум два (2) Круга, равные настолько, насколько возможно

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Остановка не разрешена
- Круг/Колесо - элемент должен вращаться до, во время и после исполнения Черт
- Блок/Линия - элемент должен продвигаться вдоль/по льду до, во время и после исполнения Черт

Черты должны выполняться одновременно всеми фигуристами, если иное не указано ниже:

- Черта №1 не может исполняться одновременно с чертами №4, 7, 10, 11
- Черта №4 не может исполняться одновременно с чертами №1, 7, 10, 11
- Черта №5 (В) не может исполняться одновременно с чертами №1, 2, 3, 4

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Две (2) различные конфигурации (В, С, L, W)

- Должно измениться количество кругов/линий/спиц (в зависимости от элемента)
- Черта может быть выполнена любым способом

2. Три (3) различных хвата (В, L, W)

- Все Фигуристы должны использовать три (3) различных типа хвата
- Хваты должны быть различного типа

Например: три (3) разных варианта хвата за локоть не будут засчитаны

3. Четыре (4) различные добавочные черты (В, С, L, W)

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должны исполнять дополнительную черту
 - Две (2) разные добавочные черты из одной и той же или разных групп разрешено выполнять одновременно (каждая должна быть исполнена $\frac{1}{2}$ команды)
- Должно быть как минимум четыре (4) различных добавочные черты, при этом будут учтены только максимум по две (2) черты из каждой группы

Группы добавочных черт

- i. fm такие как: Шарлотта, Кораблик, Выпад, Пистолетик, Инна Бауэр и т.д. (или другие разрешенные fm, указанные в списке, или не указанные в списке, или движения такого вида, как например Хореографический Слайд)
- ii. Зубцовые шаги или Небольшие Подпрыжки или Танцевальные Прыжки меньше одного (1) оборота
- iii. Движения тела

4. Смена положения (В, С, L, W)

ОСНОВНОЕ

- Все Фигуристы и/или спицы должны выполнить Смену Положения с другими Фигуристами и/или спицами
- Все Фигуристы/Спицы должны выполнить Смену Положения одновременно
- Фигуристы могут разбиваться на пары, или небольшие линии
- Фигуристы могут объезжать вокруг других Фигуристов/спиц
- Фигуристы могут вернуться на то же самое место, с которого они начинали после выполнения смены положения
- Фора Элемента может исчезнуть на короткий промежуток времени при исполнении этой черты (т.е. допускается неправильное количество Фигуристов на короткий промежуток времени для креативности)

Блок или Линия

- Смена Положения относится к Линии в целом и/или к порядку отдельных Фигуристам в одной и той же линии
- Может быть исполнена в парах, линиях и/или индивидуальными Фигуристами

Примеры смены положения в блоке/линии (исполнение не ограничено приведенными примерами):

- Линии могут меняться местами друг с другом
 - Фигуристы/пары внутри линии могут меняться местами друг с другом, при условии, что все Фигуристы/пары меняют свое положение и остаются в той же Линии
- Если линия состоит из нечетного количества Фигуристов, то разрешено, чтобы некоторые Фигуристы оставались на том же самом месте после завершения Смены Положения

Круг

- Смена Положения относится к порядку Фигуристов внутри одного и того же Круга
- Может быть исполнена в парах, линиях и/или индивидуальными Фигуристами
- Фигуристы должны оставаться в том же самом круге при смене положения
- Переплетение не будет считаться Сменой Положения

Колесо

- Смена Положения может относиться к спице в целом и/или к порядку отдельных Фигуристов внутри одной и той же спицы

Примеры смены положения в колесе (исполнение не ограничено приведенными примерами):

- Спицы могут поменять свое положение друг с другом
 - Фигуристы внутри спицы могут поменять свое положение относительно друг друга при условии, что все Фигуристы меняют свое положение
 - Фигуристы из одной (1) спицы могут поменять свое положение с Фигуристами из другой спицы, если при этом все Фигуристы, оставшиеся в своих спицах, тоже поменялись местами
 - Комбинация двух (2) вышеприведенных примеров разрешена, если это будет выполнено одновременно
- Если один (1) или два (2) Фигуриста перемещаются с одного конца спицы на противоположный конец спицы, то это не будет считаться Сменой Положения
- Если спица, или небольшая линия состоит из нечетного количества Фигуристов, то разрешено, чтобы некоторые Фигуристы оставались на том же самом месте после завершения Смены Положения

5. Четыре (4) поворота/шага (B)

- Все Фигуристы должны исполнять один и тот же узнаваемый поворот/шаг, в одно и то же время
- Выбор поворотов из: чоктау, крюк, скоба
- Один и тот же шаг/поворот может быть повторен четыре (4) раза
- Повороты/шаги должны быть исполнены один за другим. Между поворотами/шагами разрешено делать смену ноги или одну (1) смену ребра, другие соединительные шаги не разрешены между поворотами
- Хват должен сохраняться во время исполнения всех четырех (4) шагов/поворотов

6. Круговой рисунок (B)

- Блок должен проехать более чем 270° по кругу в одном (1) направлении вращения
- Линии Блока должны оставаться параллельными дуге кругового рисунка настолько, насколько это возможно

7. Высвобождение хвата (L, W)

- Все Фигуристы должны высвободить хват как минимум на три (3) секунды
- Во время высвобождения хвата каждый Фигурист должен поворачиваться / вращаться, ИЛИ использовать оба направления скольжения (вперед и спиной) т.е. скольжение только вперед или только спиной не разрешено
- Фигуристы должны совершить оборот в 360°

- Смена направления со скольжения вперед на скольжение спиной НЕ будет считаться поворотом/вращением на 180°

8. Две (2) различные оси (L)

- Линия должна использовать две (2) отчетливо разные оси: вдоль длинного борта, вдоль короткого борта, и/или по диагонали
- Следование за лидером или пивот не будут считаться сменой оси

9. Смена направления вращения (С, W)

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна изменить направление вращения в одно и то же время

10. Сцепление (С, W)

Круг

- Как минимум $\frac{1}{2}$ Команды должна участвовать в сцеплении
- Сцепление представляет собой фигуру, состоящую как минимум из двух (2) отдельных Кругов, вращающихся в разных направлениях вращения
- Два (2) отдельных Круга могут располагаться рядом друг с другом, или друг за другом

Колесо

- Все спицы должны участвовать в сцеплении хотя бы один (1) раз
- Сцепление должно состоять из, как минимум, двух (2) отдельных Колес, которые вращаются в противоположных направлениях
- Два (2) отдельных Колеса могут располагаться рядом друг с другом, или друг за другом

11. Переплетение (С)

- Переплетение должно происходить в конфигурации один (1) круг внутри другого круга
 - Круги должны быть равными настолько, насколько это возможно
 - Круги должны вращаться в разных направлениях вращения
- Все Фигуристы должны переплестись как минимум один (1) раз
- Переплетение должно происходить одновременно у всех Фигуристов
- Пары или небольшие линии не разрешены
- Движение одного спортсмена вокруг другого спортсмена не будет считаться переплетением

СМЕШАННЫЙ Элемент (Mi) - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования к Элементу:

1. Для того, чтобы элемент был засчитан (получил фиксированную стоимость), все фигуристы должны участвовать в элементе и выбранные элементы должны взаимодействовать друг с другом
2. Как минимум два (2) различных Элемента Синхронного Катания должны выполняться примерно в одно и то же время и взаимодействовать друг с другом
3. Остановка не разрешена
4. Выбор из элементов: Блок, Круг, Пересечение, Линия, Элемент Движение, Парный Элемент, Элемент Синхронное Вращение и Колесо

Элемент ДВИЖЕНИЕ - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны совершить попытку исполнения хотя бы одного (1) fm

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ МЕВ	УРОВЕНЬ 1 МЕ1	УРОВЕНЬ 2 МЕ2	УРОВЕНЬ 3 МЕ3	УРОВЕНЬ 4 МЕ4
Элемент Движение, в котором fm не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать Одну (1) черту	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать Две (2) черты	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать Три (3) черты Обязательно одну из следующих черт: Черта №1 или Черта №3	Элемент Движение должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Четыре (4) черты

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА: Движения Произвольного Катания (fm)

ЧЕРТЫ:

1. Смена Положения
2. Сложный вход
3. Пересечение/Проезд между друг другом
4. Два (2) различных типа fm (Только Произвольная Программа)

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Все fm должны исполняться в пределах тридцати метров (30м) относительно друг друга, включая Черты, исполняемые в этом Элементе
- Будет оцениваться первое fm, исполненное каждым Фигуристом
- fm будет оцениваться, как только все Фигуристы примут позиции
 - Другие fm могут быть исполнены после первого fm
- Команда может выбрать один (1) из следующих вариантов исполнения:
 - a. Все fm начинаются и заканчиваются в одно и то же время
 - b. Все fm начинаются в одно и то же время и могут заканчиваться в разное время
 - c. Все fm могут начинаться в разное время, но должны заканчиваться в одно и то же время
- Как минимум ¼ Команды, выполняющие один и тот же тип fm, и выполняющие его на одной и то же ноге, на одном и то же ребре или в одном и том же направлении скольжения должны начать и закончить fm в одно и то же время, и выполнить смену ребра в одно и то же время, если это применимо.

Короткая программа - Требования к Элементу Движение

- Все Фигуристы должны выполнить один и тот же тип fm
 - fm должно быть исполнено на одном и том же ребре, в одном и том же направлении скольжения
 - Разрешено выполнение fm на разных ногах, если при этом одно и то же fm (на одной и той же ноге, в одном и том же направлении, на одном и том же ребре) выполняется как минимум ¼ Команды

ПРИМЕЧАНИЕ: Черта №4 не разрешена (Два (2) различных типа fm на одной (1) ноге)

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена положения

- Должна быть выполнена как минимум $\frac{1}{2}$ Команды одновременно
- Фигуристы, исполняющие смену положения должны быть выстроены в линии, состоящие как минимум из $\frac{1}{4}$ Команды или более
- Фигуристы должны быть в хвате до и после Смены Положения
 - Разрыв хвата и возобновление хвата должно происходить одновременно
- Требуется, чтобы каждый Фигурист скользил по собственной траектории/дуге до и после Смены Положения
- Каждый Фигурист должен пересечь траекторию «соседнего» Фигуриста, относительно которого, меняет положение
- Правильная позиция fm (присвоенного уровня технической бригадой) должна сохраняться до, во время и после Смены Положения

Для ME4 – Смена Положения должна быть выполнена в позиции fm на одной (1) ноге

2. Сложный Вход

- Как минимум $\frac{1}{2}$ Команды должна выполнить сложный вход в любую позицию fm
- Сложный Вход должен быть выполнен одновременно
- Выпад, или любое движение на двух (2) ногах не будет считаться Сложным Входом

Примеры Сложного Входа (варианты исполнения не ограничены примерами):

а) Сложный поворот на одной (1) ноге

- Позиция fm должна приниматься сразу после выполнения узнаваемого сложного поворота/поворотов на одной (1) ноге (после поворота и до принятия позиции fm не разрешено выполнять другие шаги/толки, касаться льда свободной ногой)
- Команда может использовать один и тот же сложный поворот, или разные сложные повороты (повороты), но если при этом как минимум $\frac{1}{4}$ Команды выполняют один и тот же сложный поворот (одно и то же ребро и направление скольжение. Ноги могут быть разными)
- Сложными поворотами на одной (1) ноге считаются следующие повороты: крюк, выкрюк, скобка, петля или твизл в 1,5 оборота или более
- Ребро выезда из сложного поворота должно быть ребром въезда в fm
- Нет требований к продолжительности времени между выездом из сложного поворота и принятием положения fm

б) Прыжок или Танцевальный Прыжок

- Если используется прыжок или танцевальный прыжок, то приземление должно осуществляться на ту же ногу, на которой будет выполняться fm
- Команда может использовать один и тот же прыжок/танцевальный прыжок, или разные прыжки/танцевальные прыжки, но если как минимум $\frac{1}{4}$ Команды выполняют один и тот же прыжок/танцевальный прыжок (Ноги могут быть разными)

3. Пересечение/Проезд между друг другом

- Минимум $\frac{1}{2}$ команды должны выполнить fm, которые пересекаются/проходят между друг другом
- fm могут пересекаться/проходить между друг другом в одно и то же или в разное время
- Ласточки на ход назад, пересекающиеся друг с другом запрещены (будут засчитаны как запрещенный элемент)
- Правильная позиция fm (присвоенного уровня технической бригадой) и ребро должны сохраняться до, во время и после Пересечения/Проезда мимо друг друга

Пересечение: это движение относится только к отдельным Фигуристам. Во время этого движения один (1) Фигурист проходит между двумя (2) другими Фигуристами, двигающимися по одному.

Все пересекающиеся Фигуристы будут учитываться при подсчете количества Фигуристов, выполняющих черту

Проезд между друг другом: это движение относится к паре (парам) или группе (группам) Фигуристов. Во время этого движения:

- а) Фигурист (двигающийся отдельно, в паре, или в группе) проезжает между двумя (2) другими парами или группами Фигуристов
- б) Пара или группа Фигуристов проезжает между двумя (2) фигуристами, двигающимися по одному

Только те Фигуристы (фигурист), которые проезжает между другими Фигуристами будут учитываться при подсчете количества Фигуристов, выполняющих черту

4. Два (2) различных типа fm (только Произвольная программа)

- Должно быть как минимум два (2) различных типа fm
 - Каждый тип fm должен быть выполнен на одной (1) ноге
 - Каждый тип fm должны выполнять, как минимум 1/4 Команды
- Смотрите определение «типов fm» в Дополнительной Черте Движения Произвольного Катания
- Часть Команды (как минимум 1/4 Команды) могут выполнять один (1) тип fm, и другая часть команды (как минимум 1/4 Команды) могут выполнять другой тип fm
 - Каждый из типов fm может быть выполнен используя разные ноги, разные ребра, разные направления движения
 - Если один и тот же тип fm выполняется на разных ногах, то должно быть как минимум 1/4 Команды, выполняющих fm на одной и той же ноге
 - Если один и тот же тип fm выполняется на разных ребрах, то должно быть как минимум 1/4 Команды, выполняющих fm на одном и том же ребре
 - Если один и тот же тип fm выполняется в разных направлениях скольжения, то должно быть как минимум 1/4 Команды, выполняющих fm в одном и то же направлении скольжения

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ДВИЖЕНИЕ ПРОИЗВОЛЬНОГО КАТАНИЯ (fm) - Является Чертой для Элемента Движение

Базовые требования:

1. Все Фигуристы должны выполнить попытку исполнения fm

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ fmB	УРОВЕНЬ 1 fm1	УРОВЕНЬ 2 fm2	УРОВЕНЬ 3 fm3
Любое fm, которое не соответствует уровням 1, 2 или 3, но соответствует Базовым Требованиям	<ul style="list-style-type: none"> - Кораблик Внутрь (со сменой, или без смены ребра) - Спираль без поддержки свободной ноги - Вариация Спирали - Инна Бауэр Внутрь 	<ul style="list-style-type: none"> - Ласточка с одной (1) сменой ребра (свободная нога должна быть полностью выпрямлена назад и не должна поддерживаться) - Спираль только со сменой позиции свободной ноги со сменой или без смены ребра (свободная нога должна быть полностью выпрямлена и не должна поддерживаться при смене в положение вперед, в бок, или назад) - Вариация Спирали со сменой ребра - Затяжка 135° (свободная нога полностью выпрямлена вперед, в бок или назад, может поддерживаться рукой, или не поддерживаться) - Кораблик Наружу - Инна Бауэр Наружу 	<ul style="list-style-type: none"> - Ласточка 135° без поддержки свободной ноги, с одной (1) сменой ребра (свободная нога должна быть полностью выпрямлена назад и не должна поддерживаться) - Бильманн - Спираль 135° со сменой положения свободной ноги со сменой или без смены ребра (свободная нога должна быть полностью выпрямлена и не должна поддерживаться) - Затяжка 170° (свободная нога полностью выпрямлена вперед, в бок или назад, может поддерживаться рукой, или не поддерживаться) - Затяжка 135° с одной (1) сменой ребра - Кораблик Наружу в обоих направлениях - Инна Бауэр Наружу в обоих направлениях - Комбинация Инна Бауэр Наружу в одном направлении + Кораблик Наружу в противоположном направлении

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ

- «Тип fm» - это термин, который относится к каждому из fm (движению произвольного катания), перечисленному в таблице выше
 - Бильманн и Кораблик считаются различными типами fm. Бильманн ПВН и Бильманн ПВВ считаются одним и тем же типом fm
 - Каждый тип fm должен выполняться как минимум $\frac{1}{4}$ Команды
- «Различными fm» называются те fm, которые являются «одним типом fm», исполняемыми как минимум двумя (2) из восьмью (8) методов исполнения
 - Ласточка наружу и ласточка внутрь считаются «различными fm»
 - Ласточка вперед и ласточка назад считаются «различными fm»
 - Ласточка на правой ноге и ласточка на левой ноге считаются «различными fm»
 - Каждое из «различных fm» должно выполняться как минимум $\frac{1}{4}$ Команды
- «Одно и то же fm» - это один и тот же тип fm, выполняемый в одной и той же позиции, на одном и то же ребре, на одной и той же ноге и в одном и том же направлении скольжения
 - Одно и то же fm должно выполняться как минимум $\frac{1}{4}$ Команды

Fm с одной (1) позицией без смены ребра

- Правильная позиция fm и правильное ребро/дуга должны быть удержаны как минимум

на три (3) секунды

Fm с одной (1) или несколькими сменами ребра и/или позиции (позиций) свободной ноги:

- Каждая правильная позиция должна быть удержана на две (2) секунды и на правильном ребре/дуге

Fm, которые используют оба направления движения – по часовой стрелке и против часовой стрелки:

- Каждая правильная позиция должна быть удержана на две (2) секунды и на правильном ребре/дуге
- При смене направления движения с «по часовой стрелке» на «против часовой стрелки» (или наоборот)
 - Дополнительные шаги, повороты (поворот) или соединительные шаги НЕ разрешены, кроме тех, с помощью которых фигурист сможет быстро поменять направление скольжения

Элемент БЕЗ ХВАТА - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны быть в закрытом Блоке
2. Блок должен покрыть как минимум тридцать метров (30м)

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ NHEB	УРОВЕНЬ 1 NHE1	УРОВЕНЬ 2 NHE2	LEVEL 3 NHE3	LEVEL 4 NHE4
Элемент Без Хвата, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Элемент Без Хвата, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать Одну (1) Черту	Элемент Без Хвата, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать Две (2) Черты	Элемент Без Хвата, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать Три (3) Черты	Элемент Без Хвата, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать Четыре (4) Черты

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА – дорожка Шагов

ЧЕРТЫ

1. Смена Положения
2. Диагональная ось
3. Пивот
4. Две (2) различные конфигурации

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Элемент Без Хвата не может идти следом за Твизловым Элементом.
- Как минимум один (1) из Элементов из текущего списка Хорошо Сбалансированной Программы должен быть между Твизловым Элементом и Элементом Без Хвата

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Каждая Черта должна быть исполнена всеми Фигуристами одновременно
- Остановка во время исполнения Черт не разрешена
- Черты должны исполняться раздельно, но если используется черта «Две (2) различные конфигурации!», тогда другие Черты могут быть исполнены в любой из Конфигураций
- Блок должен продвигаться вдоль/по льду да, после, и во время и после Черты (Черт)

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена положения

- Все Фигуристы и/или Линии должны участвовать и все должны меняться местами с другими Фигуристами и/или Линиями (это должно быть сделано единым действием)
- Может быть выполнено любым образом
 - Фигуристы могут вернуться на свои места после Смены Положения
 - Форма NHE может исчезнуть во время исполнения Черты (т.е. может быть неправильное количество Линий на короткий промежуток времени)
 - Смена Положения относится к Линии в целом и/или к порядку отдельных Фигуристам в одной и той же линии
 - Может быть исполнена в парах, линиях и/или индивидуальными Фигуристами
Примеры смены положения в блоке/линии (исполнение не ограничено приведенными примерами):
 - Линии могут меняться местами друг с другом

- Фигуристы/пары внутри линии могут меняться местами друг с другом, при условии, что все Фигуристы/пары меняют свое положение и остаются в той же Линии
- Если линия состоит из нечетного количества Фигуристов, то разрешено, чтобы некоторые Фигуристы оставались на том же самом месте после завершения Смены Положения

2. Диагональная Ось

- Требуется выполнить одну (1) Серии из как минимум двух (2) различных типов сложных поворотов, правильно выполненных на одной (1) ноге
- Вход и выход из поворотов должен располагаться на одной и той же диагональной оси
- Смена ребра между поворотами не разрешена
- Диагональная ось может быть исполнена в любой момент NHE

3. Пивот

- Пивот должен быть выполнен в любой конфигурации блока, состоящего как минимум из трех (3) линий
 - NHE1 – пивот на 90°
 - NHE2 – пивот на 90° с двумя (2) поворотами и/или шагами и соединительными шагами
 - NHE3 – пивот на 90° с двумя (2) различными типами сложных поворотов. Соединительные шаги разрешены
 - NHE4 – пивот на 90° с серией из двух (2) различных типов сложных поворотов, исполненных на одной (1) ноге последовательно. Соединительные шаги могут разрешены до и/или после серии поворотов
- Дуга въезда и дуга выезда всех поворотов/шагов (если выполняются) должны быть выполнены во время пивота блока
- Любое количество соединительных шагов или поворотов может быть включено до, между или после требуемых поворотов для определённого уровня
- Все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/ шаги/ ребра/ соединительные шаги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время во время пивота
- Все фигуристы и линии должны участвовать в пивоте
- Блок должен постоянно продвигаться вдоль льда/по льду во время пивота
- Пивот должен быть выполнен одним (1) движением и непрерывно
- Пивот должен быть выполнен только в одной (1) конфигурации Блока
- Пивот должен быть выполнен только в одном (1) направлении вращения
- Началом пивота считается начало вращения Блока, а завершением пивота – остановка вращения Блока, или когда формация разрушается

Пивот считается завершённым если $\frac{1}{4}$ Команды и более совершили следующее:

- Остановили/Прервали пивот на две (2) секунды или более
- Сменили конфигурацию
- Сменили направление вращения

4. Две (2) различные конфигурации

- Количество Линий должно быть разным в разных конфигурациях
- Должно быть как минимум три (3) Линии
 - Конфигурация восемь (8) Линий по два (2) Фигуриста в каждой не разрешена
- Обе конфигурации должны быть закрытым Блоком
- Конфигурации должны быть узнаваемыми

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ДОРОЖКА ШАГОВ – Применяется к Элементу Без Хвата

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны сделать попытку исполнения как минимум двух (2) поворотов/шагов

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ sB	УРОВЕНЬ 1 s1	УРОВЕНЬ 2 s2	УРОВЕНЬ 3 s3	УРОВЕНЬ 4 s4
Дорожка шагов, которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Четыре (4) поворота/шага (из них два (2) поворота/шага должны быть разного типа) и соединительные шаги	Шесть (6) поворотов/шагов (из них три (3) поворота/шага должны быть разного типа) И на выбор из: Одна (1) серия, состоящая из: - Трех (3) сложных поворотов различного типа, выполненных последовательно на одной (1) ноге ИЛИ Две (2) различные серии (одна на правой ноге, одна на левой ноге), каждая из серий состоит из: - Двух (2) сложных поворотов различного типа, выполненных на одной (1) ноге	Восемь (8) поворотов/шагов (из них четыре (4) поворота/шага должны быть разного типа) И Две (2) различные серии, состоящие из: - Одна (1) серия, состоящая из трех (3) сложных поворотов различного типа, выполненных последовательно на одной (1) ноге ПЛЮС Одна (1) серия, состоящая из двух (2) сложных поворотов различного типа, выполненных на другой ноге	Восемь (8) поворотов/шагов (из них шесть (6) поворотов/шагов должны быть разного типа) И Две (2) различные серии (одна на правой ноге, одна на левой ноге). Каждая серия должна состоять из трех (3) сложных поворотов различного типа, выполненных последовательно на одной (1) ноге

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Все шаги и повороты должны быть исполнены на одних и тех же четких и распознаваемых ребрах и дугах
- Зеркальный рисунок во время Дорожки Шагов разрешен, и повороты/шаги, выполненные во время зеркального рисунка, **будут** учитываться при определении уровня Дорожки Шагов

1. Серии и Различных Типов Сложных Поворотов

- Список сложных поворотов включает: крюк, выкрюк, скоба, петля, твиззл 1,5 и более оборота

Одна (1) серия различных типов сложных поворотов:

- Состоит из двух (2) или трех (3) различных типов сложных поворотов (в зависимости от выбранного уровня), выполненных последовательно на одной (1) ноге, где выездная дуга из первого (1) поворота является въездной дугой на второй (2) поворот

Две (2) серии сложных поворотов:

- Состоит из двух (2) или трех (3) различных типов сложных поворотов (в зависимости от выбранного уровня), выполненных последовательно на разных ногах. В каждой из серии сложных поворотов выездная дуга из первого (1) поворота является въездной дугой на второй (2) поворот

- Две (2) Серии Различных Типов Сложных поворотов на каждой ноге должны быть разными
 - Одна и та же серия поворотов не может быть повторена на другой ноге
 - **Две (2) серии Различных Типов Сложных Поворотов** будут считаться одинаковыми, если они состоят из одинаковых поворотов, выполненных в том же порядке, на тех же ребрах, в том же направлении скольжения
- Пример 1 (правильный пример, демонстрирующий повороты с разным направлением скольжения):**
- 1ая серия – крюк назад наружу, скобка вперед наружу, твиззл назад внутрь
 - 2ая серия – крюк вперед наружу, скобка назад наружу, твиззл вперед внутрь
- Пример 2 (правильный пример, демонстрирующий повороты с разным дугами въезда):**
- 1ая серия – крюк назад наружу, скобка вперед наружу, твиззл назад внутрь
 - 2ая серия – крюк назад внутрь, скобка вперед внутрь, твиззл назад наружу
- Между поворотами смена ребра **НЕ разрешена**
 - В серию различных типов сложных поворотов могут быть включены другие повороты, но они должны быть исполнены до, или после сложных поворотов

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны быть в парах (если команда не выступает с нечетным количеством Фигуристов)
2. Все Пары должны совершить попытку исполнения циркуля (обводки) в одно и то же время

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ PaB	УРОВЕНЬ 1 Pa1	УРОВЕНЬ 2 Pa2	УРОВЕНЬ 3 Pa3	УРОВЕНЬ 4 Pa4
Парный Элемент, которые не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Парный Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Парный Циркуль Один (1) из Фигуристов совершает циркуль, а второй поддерживаемый Фигурист находится в спирали с поддержкой свободной ноги, или без поддержки, как минимум, в течении 1 оборота (360°)	Парный Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Парный Циркуль Один (1) из Фигуристов совершает циркуль, а второй поддерживаемый Фигурист находится в затяжке 135°, как минимум, течении 1 оборота (360°) ИЛИ Один (1) из Фигуристов совершает циркуль, а второй поддерживаемый Фигурист находится в тодесе, как минимум, течении 1 оборота (360°)	Парный Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Парный Циркуль Один (1) из Фигуристов совершает циркуль, а второй поддерживаемый Фигурист находится в тодесе, как минимум, течении 1 оборота (360°) ПЛЮС Одна (1) Черта	Парный Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Парный Циркуль Один (1) из Фигуристов совершает циркуль, а второй поддерживаемый Фигурист находится в тодесе, как минимум, течении 2 оборотов (720°) ПЛЮС Две (2) Черты

ЧЕРТЫ

1. Сложный вход
2. Сложный выход
3. Удержание свободной ноги
4. Хват за одну (1) руку
5. Циркуль с зубцом воткнутым в лед

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Парный Элемент может быть исполнен в любой конфигурации, однако все пары должны оставаться в пределах тридцати метров (30м) относительно друг друга
- Если Парный Элемент исполняется с нечетным количеством Фигуристов, и один (1) из Фигуристов остался без партнера, тогда этот один (1) оставшийся Фигурист должен совершить попытку исполнения части Парного Элемента

ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

1. Поворот на 360°/720° (в зависимости от уровня)
 - Отсчет градусов поворота в циркуле начинается тогда, когда начинается сам циркуль, и ВСЕ поддерживаемые фигуристы приняли позицию и зафиксировали ее
 - Циркуль может быть выполнен на одном (1) месте, или с продвижением

Фигуристы в циркуле (в зависимости от черты)

- Поддерживающие Фигуристы могут удерживать партнершу (партнера) одной (1) или двумя (2) руками
- Зубец поддерживающего Фигуриста не обязательно должен быть воткнут в лед

Поддерживаемые фигуристы

- Поддерживаемый Фигурист должен быть четко на одной (1) ноге, когда он принимает позицию и должен быть четко на одной (1) ноге при выходе из позиции
 - Как только поддерживаемый Фигурист принимает почти что вертикальное положение, разрешено сменить ногу для того, чтобы сделать выезд из циркуля (если используются не вертикальные позиции)

2. Позиция (Спираль ((с поддержкой свободной ноги или без), Затяжка 135°, Тодес)

- Правильная позиция должна быть удержана во время всего требуемого вращения
 - Тодес:
 - Голова поддерживаемого Фигуриста должна быть удержана, как минимум, на уровне колена Фигуриста в циркуле на протяжении 360°/720° в зависимости от уровня
 - Голова и/или свободная рука поддерживаемого Фигуриста не должны касаться льда во время захода, необходимого вращения и/или выхода
 - ЕСЛИ колено поддерживаемого Фигуриста касается льда во время выхода из тодеса и это НЕ считается падением, то это будет считаться ошибкой совершенной одной (1) Парой

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Все пары должны выполнить одну и ту же черту одновременно

1. Сложный вход

- Сложная вариация должна быть выполнена Фигуристом на той же ноге, на том же ребре, на которой исполняется Тодес, или как сложное движение во время принятия положения или вставания на ребро в Тодес
 - Например: если поддерживаемый Фигурист использует спираль или другую сложную вариацию захода в тодес, этот Фигурист должен скользить на той же ноге и на том же ребре, что и во время исполнения Тодеса
- Если выполняется сложный поворот, тогда ребро выезда из сложного поворота должно быть ребром въезда в тодес
- Если используется fm, тогда позиция fm должна быть удержана в зафиксированной узнаваемой позиции

2. Сложный выход

- Сложная вариация должна быть выполнена, когда поддерживаемый Фигурист принимает вертикальное положение и/или как только поддерживаемый фигурист становится вертикально
- Должна быть выполнена на той же ноге, на том же ребре, на которой исполнялся Тодес, или как движение во время выхода из Тодеса
- Поворот/шаг не будут считаться сложным выходом

3. Удержание свободной ноги

- Все поддерживаемые Фигуристы должны удерживать свободную ногу перед тем, как опуститься и принять положения тодеса. Свободная нога должна быть удержана во время всего необходимого вращения в позиции Тодеса
 - Можно удерживать лезвие /ботинок или лодыжку
- Поддерживаемые Фигуристы могут отпустить свободную ногу, как только закончат необходимое вращение в позиции в тодесе

4. Хват за одну (1) руку

- Оба Фигуриста должны держаться только за одну (1) руку до того, как позиция Тодеса будет принята, и такой хват должен быть удержан во время всего необходимого вращения в позиции Тодеса
- Фигуристы могут держаться двумя (2) руками во время выхода из Тодеса

5. Циркуль с зубцом воткнутым в лед

- Поддерживающий фигурист должен проворачиваться в циркуле с зубцом, воткнутым в лед как минимум 180°
- Отсчет градусов в Тодесе начнется, когда зубец поддерживающего Фигуриста будет воткнут в лед И поддерживаемый Фигурист примет положение тодеса
- Отсчет градусов в Тодесе закончится, как только зубец перестанет быть воткнутым в лед и/или поддерживаемый Фигурист начнет вставать

БЛОК - ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны быть в конфигурации закрытого Блока, минимум три (3) линии
2. Блок должен покрыть как минимум тридцать метров (30m)
3. Блок должен совершить попытку пивота

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ РВВ	УРОВЕНЬ 1 РВ1	УРОВЕНЬ 2 РВ2	УРОВЕНЬ 3 РВ3	УРОВЕНЬ 4 РВ4
Блок с пивотом, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	<p>Блок с пивотом должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:</p> <p>ВАРИАНТ А:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пивот как минимум на 90° - Минимум два (2) поворота /шага <p>ИЛИ</p> <p>ВАРИАНТ В</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пивот как минимум на 90° - Один (1) сложный поворот 	<p>Блок с пивотом должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пивот как минимум 180° - Смена центра пивота минимум один (1) раз - Блок должен повернуться, как минимум, на 45° до и после смены центра пивота <p>И НА ВЫБОР:</p> <p>ВАРИАНТ А</p> <ul style="list-style-type: none"> - Серия, как минимум, из двух (2) поворотов, выполненных на одной (1) ноге (с, или без смены ребра), (выбор из: тройка, скобка, выкрюк, крюк или твизл в один оборот или больше) <p>ИЛИ</p> <p>ВАРИАНТ В</p> <ul style="list-style-type: none"> - Два (2) сложных поворота (на выбор из: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота) и соединительные шаги 	<p>Блок с пивотом должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пивот как минимум 180° - Серия, из двух (2) различных типов сложных поворотов, исполненных на одной (1) ноге (без смены ребра), (на выбор из: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота). <p>И</p> <ul style="list-style-type: none"> - Один (1) сложный поворот (может быть частью серии, или может быть исполнен отдельно) - Смена центра пивота минимум один (1) раз - Блок должен повернуться, как минимум, на 45° до и после смены центра пивота 	<p>Блок должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пивот как минимум 270° - Серия из четырех (4) различных типов сложных поворотов, исполненных на одной (1) ноге (без смены ребра) (на выбор из: скобка, выкрюк, крюк или твизл 1,5 или более оборота). - Смена центра пивота минимум один (1) раз - Блок должен повернуться, как минимум, на 90° до и после смены центра пивота

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПИВОТУ

- Блок должен продвигаться по льду постоянно во время исполнения пивота
- Пивот должен быть продолжительным и выполнен как единое движение
- Пивот должен исполняться только в одной (1) конфигурации Блока
- Пивот должен быть исполнен только в одном (1) направлении вращения

Пивот считается завершенным, если ¼ команды совершили следующее:

- Движение пивота остановилось/прервалось на две (2) секунды или более
- Произошла смена конфигурации
- Произошла смена направления вращения

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Фигуристам не разрешено останавливаться или становиться неподвижными

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Пивот с поворотами/шагами и соединительными шагами или серии поворотов

- Все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/ шаги/ ребра /соединительные шаги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время
- Пивот должен выполняться с использованием требуемых поворотов/шагов на узнаваемых и правильных ребрах
- **PВ1 & PВ2:** можно использовать одни и те же, или разные повороты
- **PВ2:** В серии из как минимум двух (2) поворотов (без смены ребра) выездная дуга одного (1) поворота должна быть въездной дугой последующего поворота
 - Соединительные шаги разрешены до и/или после серии поворотов из как минимум двух (2) поворотов (со сменой/или без смены ребра)
- **PВ3:** В серии из двух (2) различных типов сложных поворотов, выполненных на одной (1) ноге (без смены ребра) выездная дуга одного (1) поворота должна являться въездной дугой последующего поворота
 - Разрешены шаги, соединительные шаги между сериями и другими требуемыми сложными поворотами
 - Серия и сложный поворот могут быть выполнены в любом порядке
- **PВ4:** В серии из четырех (4) различных типов сложных поворотов, выполненных на одной (1) ноге (без смены ребра) выездная дуга одного (1) поворота должна являться въездной дугой последующего поворота

2. Пивот на 90°, 180° или 270°

- **PВВ & PВ1:** Отсчет градусов пивота начнется с началом вращения блока, когда Фигуристы начинают катиться по своей траектории. Завершением пивота будет считаться остановка вращения блока
- **PВ2:** Отсчет градусов пивота начнется с первой дуги первого требуемого поворота/шага, когда Фигуристы начинают катиться по своей траектории. Завершением пивота будет считаться остановка вращения блока
- **PВ3 и PВ4:** Отсчет градусов пивота начнется с первой дуги первого требуемого поворота, когда Фигуристы начинают катиться по своей траектории. Завершением пивота будет считаться последняя дуга последнего поворота, требуемого для уровня

3. Смена Центра Пивота

- Смена центра пивота не разрешена по рисунку в форме полукруга, или дуги, когда фигуристы пересекают свою собственную траекторию

ЛИНИЯ - ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны находиться в конфигурации одна (1) или две (2) Линии
 - Если выполняется конфигурация (2) Линии они должны быть равными настолько, насколько это возможно (*за исключением креативности*)
2. Линия должна покрыть не менее тридцати метров (30m)
3. Линия должна совершить попытку исполнения пивота

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ PLB	УРОВЕНЬ 1 PL1	УРОВЕНЬ 2 PL2	УРОВЕНЬ 2 PL3	УРОВЕНЬ 4 PL4
Линия с пивотом, которая не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Линия с пивотом должна соответствовать Базовым Требованиям И должна включать: Пивот минимум на 90° - В конфигурации одна (1) или две (2) Линии, с поворотами/ шагами и соединительными шагами, или без них - Фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную как минимум 2 метрам	Линия с пивотом, должна соответствовать Базовым Требованиям И должна включать на выбор из: Пивот как минимум на 180° - В конфигурации две (2) Линии, с поворотами/ шагами и соединительными шагами - Центр пивота должен поменяться один раз - Каждый фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную как минимум 5 метрам ИЛИ Пивот как минимум на 180° - В конфигурации одна (1) Линия с поворотами/шагам и и соединительными шагами - Фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную как минимум 5 метрам	Линия, совершающая пивот, должна соответствовать Базовым Требованиям И должна включать: Пивот как минимум на 180° - С использованием двух конфигураций: одна (1) и две (2) Линии, с поворотами/шагам и и соединительными шагами - Центр пивота должен поменяться один раз - Каждый фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную как минимум 10 метрам	Линия, совершающая пивот, должна соответствовать Базовым Требованиям И должна включать: Пивот как минимум на 180° - В конфигурации одна (1) Линия с поворотами/шагами и соединительными шагами - Центр пивота должен поменяться один раз - Каждый фигурист на медленном крае должен преодолеть дистанцию, равную как минимум 10 метрам

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Линия (линии) должна постоянно продвигаться вдоль/по льду

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПИВОТУ

- Фигуристам не разрешается останавливаться или становиться неподвижными во время пивота

- Во время пивота Линия (линии) должна все время продвигаться вдоль ледовой площадки
- Пивот должен быть продолжительным и должен быть выполнен как единое движение
- Пивот должен исполняться только в одном (1) направлении вращения

Пивот считается завершенным если $\frac{1}{4}$ Команды и более совершили следующее:

- Фигурист (фигуристы) остановились или стали неподвижны (на медленном крае)
- Пивот остановился на две (2) секунды или более
- Произошла смена направления вращения

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Пивот с поворотами/шагами и соединительными шагами

Все Фигуристы должны использовать одинаковые типы поворотов/шагов в одно и то же время во время пивота

- Нет ограничений по количеству или типу соединительных шагов (т.е. беговых)
- Соединительные шаги могут быть разными
- Повороты/шаги одного и того же типа должны выполняться одновременно
- У поворотов могут быть разные ребра и/или направления скольжения

Ошибки в Поворотах/Шагах (Любая ошибка совершенная $\frac{1}{4}$ команды и более):

- Вход или выход из поворота на двух (2) ногах
- Поворот/шаг выполнен на месте
- Поворот/шаг выполнен через прыжок
- Не было попытки исполнения поворота/шага (не по причине падения)
- Повороты/шаги, которые выполняются одновременно и не относятся к одному и тому же типу поворотов/шагов

2. Пивот на 90° или 180°

- Отсчет пивота начинается с того момента, когда все Фигуристы находятся в Линии (линиях) и Линия (Линии) начинает пивот, и при этом все Фигуристы скользят по своей траектории
- При использовании конфигурации две (2) Линии, обе Линии должны совершать пивот одновременно
- Во время пивота необходимо выполнить требования по покрытию ледовой площадки для каждого из уровней

3. Смена центра пивота

Для всех уровней:

- Фигуристы на медленном крае не должны останавливаться или становиться неподвижными
- Во время пивота Линия (Линии) должна все время продвигаться вдоль/по ледовой площадке
 - Смена центра пивота не должна происходить по траектории в виде дуги/полукруга (т.е. элемент никогда не должен совершать возвратное движение, и не должен пересекать собственную траекторию во время смены центра пивота)

PL3:

- Требуется минимальный пивот на 90° до смены центра пивота
- Пивот должен исполняться со сменой конфигурации из одной (1) линии в две (2) или наоборот
- Нет определенного требования к продолжительности времени, на которое должна быть удержана конфигурация, однако она должна быть узнаваема
- Смена центра пивота может быть исполнена либо в конфигурации одна (1) линия, либо в конфигурации две (2) линии

PL4:

- Требуется минимальный пивот на 90° до смены центра пивота

Элемент СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы/Пары должны совершить попытку исполнения одного и того же вращения

Сольное Вращение

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ SYSpB	УРОВЕНЬ 1 SYSp1	УРОВЕНЬ 2 SYSp2	УРОВЕНЬ 3 SYSp3	УРОВЕНЬ 4 SYSp4
Сольное Вращение, которое не соответствует требованиям к уровню 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Сольное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге как минимум четыре (4) оборота	Сольное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге как минимум пять (5) оборотов	Сольное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге как минимум шесть (6) оборотов ПЛЮС Одна (1) Черта	Сольное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Вращение в положении стоя, выполненное на одной (1) ноге как минимум семь (7) оборотов ПЛЮС Две (2) Черты

ЧЕРТЫ ДЛЯ СОЛЬНОГО ВРАЩЕНИЯ

1. Сложный вход
2. Отведение свободной ноги
3. Кисть (кисти) над плечами Фигуристов
4. Удержание и/или захват свободной ноги

Парное Вращение

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ SYSpB	УРОВЕНЬ 1 SYSp1	УРОВЕНЬ 2 SYSp2	УРОВЕНЬ 3 SYSp3	УРОВЕНЬ 4 SYSp4
Парное Вращение, которое не соответствует требованиям к уровню 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Парное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Оба Фигуриста должны быть в положении стоя на одной (1) ноге как минимум четыре (4) оборота	Парное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Один (1) Фигурист должен быть в положении стоя на одной (1) ноге, а второй Фигурист должен быть в позиции сидя, или в позиции любой спирали/либелы, как минимум пять (5) оборотов	Парное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Фигуристы должны вращаться либо в позиции сидя, или в позиции любой спирали/либелы на одной (1) ноге, как минимум шесть (6) оборотов	Парное Вращение, которое соответствует Базовым Требованиям и включает: Фигуристы должны вращаться либо в позиции сидя, или в позиции любой спирали/либелы на одной (1) ноге, как минимум семь (7) оборотов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ: (ДЛЯ ВСЕХ ВИДОВ ВРАЩЕНИЯ)

- Все вращения должны быть исполнены в пределах тридцати метров (30м) относительно друг друга
- Вход и выход из вращения должен быть выполнен всеми Фигуристами в одно и то же время
- Началом вращения считается спиралеобразная дуга, которая вызывает вращательное движение
- Фигуристы могут заканчивать вращение скольжением, или остановкой на месте

- Отсчет количества оборотов начнется, как только все Фигуристы/Пары примут свою позицию
- В Произвольной Программе разрешены Вариации и Сложные Вариации вращения стоя
- Произвольная Программа: смена ноги разрешена и вращения, выполненные на обеих ногах, будут засчитаны

ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ СОЛЬНОГО ВРАЩЕНИЯ

- Черта (черты) должны быть выполнены всеми Фигуристами одновременно
- Черта №2 и черта №4 не могут быть выполнены в одно и то же время. В этом случае будет засчитана только черта №4

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ СОЛЬНОГО ВРАЩЕНИЯ

Все фигуристы должны выполнять одну и ту же Черту одновременно

1. Сложный вход

- Сложный вход должен быть выполнен до начала вращательного движения
 - Может быть выполнен во время спиралеобразной дуги

Примеры Сложного Входа (не ограничены следующими примерами):

a. Сложный поворот

- Выездная дуга из сложного поворота должна являться спиралеобразной дугой и въездом на вращение
- Сложный поворот должен быть узнаваемый и должен быть исполнен на одной (1) ноге

b. Выполнение fm

- Позиция fm должна быть узнаваемой
- Fm должно быть выполнено на той же ноге, что и вращение (кораблик разрешен)
- Не разрешено касаться свободной ногой между fm и вращением (поворот или смена ребра разрешены)

c. Прыжок или танцевальный прыжок

- Приземление должно осуществляться на ту же ногу, на которой будет выполняться вращение
- Не разрешено касаться свободной ногой между прыжком/танцевальным прыжком и вращением (поворот или смена ребра разрешены)

d. Качалка

- Быстрое вращательное движение, во время которого свободная нога Фигуриста поднимается вверх выше уровня бедра и потом опускается, а голова опускается до уровня бедра, или колена опорной ноги

2. Отведение свободной ноги

- Свободная нога должна быть полностью выпрямлена и отведена в сторону от опорной ноги под углом как минимум в 45° (разрешено небольшое сгибание ноги)
- Свободная нога не должна поддерживаться
- Позиция свободной ноги должна быть принята всем Фигуристами и удержана на протяжении всего количества требуемых оборотов для того уровня, который команда хочет достичь до выхода из вращения

3. Кисть (кисти) над плечами Фигуристов

- Одна (1) или обе кисти должны быть подняты над плечами Фигуристов
- Позиция кисти (кистей) должна быть полностью принята всеми Фигуристами и удержана на протяжении всего количества требуемых оборотов для того уровня, который команда хочет достичь до выхода из вращения

4. Удержание и/или захват свободной ноги

- Свободная нога может быть прямой или согнутой
- Свободная нога может быть удержана одной (1) или двумя руками следующим образом:
 - а. За лезвие или ботинок свободной ноги
 - б. За колено свободной ноги

- Позиция свободной ноги должна быть полностью принята всеми Фигуристами и удержана на протяжении всего количества требуемых оборотов для того уровня, который команда хочет достичь до выхода из вращения

ЭЛЕМЕНТ СО СМЕЩЕНИЕМ (Круг или Колесо) - Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все фигуристы должны находиться в конфигурации Элемента
2. Элемент должен совершить оборот, как минимум, на 360° в сумме
3. Элемент должен совершить попытку смещения

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ ТСВ/TWB	УРОВЕНЬ 1 ТС1/TW1	УРОВЕНЬ 2 ТС2/TW2	УРОВЕНЬ 3 ТС3/TW3	УРОВЕНЬ 4 ТС4/TW4
Смещающийся Круг/Колесо, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Смещающийся Круг/Колесо должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Одну (1) Черту	Смещающийся Круг/Колесо должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Две (2) Черты	Смещающийся Круг/Колесо должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Три (3) Черты Для ТС: - Необходимо выполнить Черту №2, или Черту №3 или Черту №6	Смещающийся Круг/Колесо должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Четыре (4) Черты

ЧЕРТЫ

ЧЕРТЫ для Смещающегося Круга

1. Смена Положения
2. Смена местами двух формаций
3. Сцепление
4. Ротейшен на 360° с захода спиной
5. Смещение минимум 10 метров
6. Переплетение

ЧЕРТЫ для Смещающегося Колеса

1. Смена Положения
2. Смена местами двух формаций (Разрешено только в Произвольной Программе)
3. Сцепление (Разрешено только в Произвольной Программе)
4. Ротейшен на 360° с захода спиной
5. Смещение минимум 10 метров
6. Пересечение (Разрешено только в Произвольной Программе)

Смещающийся Элемент – Круг. Требования к формации элемента

- ТСВ, ТС1 и ТС2 - должно быть как минимум четыре (4) фигуриста в каждом Круге во время смещения
- ТС3 и ТС4 должно быть два (2) Круга, равные настолько, насколько возможно
- Смещение может происходить в конфигурации одни (1) или два (2) круга
 - Если смещение выполняется в конфигурации два (2) круга рядом друг с другом, или круг в круге (в одном и том же или в разных направлениях вращения), тогда оба круга должны смещаться одновременно

Смещающийся Элемент – Колесо. Требования к формации элемента

- Для TWB, TW1 и TW2 - во время смещения каждая спица должна состоять как минимум из трех (3) Фигуристов
- TW3 и TW4 – во время смещения каждая спица должна состоять как минимум из четырех (4) Фигуристов
- TW3 и TW4 - конфигурация на выбор из: 4 спицы, 3 спицы, две параллельные линии или 2 спицы (не S-колесо) или 1 спица, если при этом соблюдаются требования к количеству фигуристов в каждой спице, указанные выше
- Смещение должно выполняться в одном (1) колесе ИЛИ в двух (2) колесах рядом
 - Если смещение выполняется в конфигурации два (2) Колеса, тогда оба Колеса должны смещаться одновременно

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К СМЕЩЕНИЮ

- Фигуристам не разрешено останавливаться или становиться неподвижными
- Смещение должно быть постоянным и непрерывным
- Элемент должен вращаться во время смещения
- Круги/Колеса/Спицы должны быть равными настолько, насколько это возможно

Смещение считается законченным, если $\frac{1}{4}$ Команды и более совершили следующее:

- Смещение остановилось/прервалось на две (2) секунды или более
- Фигуристы остановились или стали неподвижными на две (2) секунды или более
- Вращение элемента остановилось/прервалось на две (2) секунды или более

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Фигуристам не разрешено останавливаться или становиться неподвижными
- Элемент должен вращаться во время исполнения Черт
- Черты (черта) должны исполняться во время смещения и конфигурация (конфигурации) должны смещаться до, во время и после исполнения Черты
- Произвольная Программа – если смещение выполняется в формации два (2) круга или два (2) колеса, тогда Черты должны быть включены в обе формации

Следующие Черты не могут выполняться одновременно:

- Смена Положения (Черта №1) НЕ МОЖЕТ БЫТЬ исполнена одновременно с Чертами:
 - №2 Смена местами двух формаций (ТС/TW)
 - №3 Сцепление (ТС/TW)
 - №6 Переплетение (ТС)
 - №6 Пересечение (TW)

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена положения (ТС/TW)

ОСНОВНОЕ

- Все Фигуристы и/или спицы должны принимать участие и все должны выполнить Смену Положения с другими Фигуристами и/или спицами одновременно (единым действием)
- Фигуристы могут вернуться на то же самое место, с которого они начинали после выполнения смены положения
- Форам Элемента может исчезнуть на короткий промежуток времени при исполнении этой черты (т.е. допускается неправильное количество Фигуристов на короткий промежуток времени для креативности)

Смещающийся Круг

- Смена Положения относится к порядку Фигуристов внутри одного и того же Круга
- Может быть исполнена в парах, линиях и/или индивидуальными Фигуристами
- Фигуристы должны оставаться в том же самом круге при смене положения
- Переплетение не будет считаться Сменой Положения

Смещающееся Колесо

- Смена Положения может относиться к спице в целом и/или к порядку отдельных Фигуристов внутри одной и той же спицы
Примеры смены положения в колесе (исполнение не ограничено приведенными примерами):
 - Спицы могут менять свое положение друг с другом
 - Фигуристы внутри спицы могут менять свое положения относительно друг друга при условии, что все Фигуристы поменяют свое положение
 - Фигуристы из одной (1) спицы могут поменять свое положение с Фигуристами из другой спицы, если при этом все Фигуристы, оставшиеся в своих спицах, тоже поменялись местами
 - Комбинация двух (2) вышеприведенных примеров разрешена, если это будет выполнено одновременно
- Если один (1) или два (2) Фигуриста перемещаются с одного конца спицы на противоположный конец спицы, то это не будет считаться Сменой Положения
- Если спица, или небольшая линия состоит из нечетного количества Фигуристов, то разрешено, чтобы некоторые Фигуристы оставались на том же самом месте после завершения Смены Положения

2. Смена местами двух формаций

- Должно быть два (2) отдельных круга или колеса
- Две (2) формации могут вращаться в одном направлении вращения, или в разных
- Две (2) формации должны поменять свое местоположение относительно друг друга, если сравнивать с начальным местоположением

Примеры (исполнение не ограничено приведенными примерами):

- Круги/колеса могут начинать друг рядом с другом, и сменив свое местоположение, оказаться примерно на противоположной стороне относительно друг друга (если круг №1 начал справа от круга №2, то должен закончить смещение слева от круга №2)
- Круги/колеса могут начинать друг за другом, и сменив свое местоположение, оказаться примерно на противоположной стороне относительно друг друга (если круг №1 начал сзади круга №2, то должен закончить смещение спереди круга №2)
- Круг/колесо могут сменить свое местоположение любым образом, но при этом форма элемента должна сохраняться все время:
 - Переплетение, выполненное один (1) раз, не будет считаться Сменой местами двух формаций

Примеры (исполнение не ограничено приведенными примерами):

- a. Один из кругов/колес может объезжать вокруг другого круга/колеса для того, чтобы оказаться на другой стороне
- b. Один из кругов/колес может проходить сквозь другой круг/колесо для того, чтобы оказаться на другой стороне
- c. Один из кругов/колес может проезжать мимо (обгонять) другой круг/колесо для того, чтобы оказаться на другой стороне
- d. Отдельные фигуристы могут менять свое местоположения, переходя из одного круга в другой (по очереди, двигаясь по траектории в форме цифры 8)

3. Сцепление (ТС/TW)

- Должно быть два (2) отдельных круга или колеса
- Две (2) формации должны вращаться в разных направлении вращения
- Два (2) круга или два (2) колеса должны находиться рядом друг с другом, или следовать друг за другом
- **ТС:**
 - Отдельные Фигуристы должны совершать сцепление и оставаться в том же самом Круге. Пары не разрешены
 - ½ команды должна выполнить сцепление хотя бы один (1) раз с момента начала смещения
 - Два (2) Круга должны быть равными настолько, насколько это возможно

- **TW:**
 - Все Фигуристы должны выполнить сцепление хотя бы один (1) раз с момента начала смещения

4. Ротейшен на 360° с захода спиной (TW и TC)

- Необходимо включить минимум два (2) продолженных ротейшена на 360° с захода спиной
- Могут быть использованы любые типы поворотов/шагов или вращающихся соединительных шагов
- Все фигуристы должны использовать одинаковые повороты/шаги или вращающиеся соединительные шаги в одно и то же время
- Повороты могут быть выполнены на одной (1) или двух (2) ногах
- Переход с заднего хода на передний не будет считаться поворотом на 180°
 - Твизл на 720° будет считаться как два непрерывных ротейшен по 360°
- Два (2) ротейшен должны быть исполнены один за другим
- Каждый из ротейшен по 360° должен начаться с хода назад
- Два (2) ротейшен должны быть выполнены в одном направлении вращения
- Между поворотами не разрешается возобновление хвата

5. Смещение минимум 10 метров (TC/TW)

- Требуемая дистанция для смещения будет замеряться, ориентируясь на центр Элементов и на длину ледовой площадки (или сравнимую дистанцию, если смещение происходит по дуге)
- Если используется два (2) Круга/Колеса, тогда оба круга/колеса должны перемещаться как минимум на требуемую дистанцию
- Отсчет дистанции смещения начинается, как только все Фигуристы находятся в конфигурации Элемента и как только центр Элемента начнет смещаться
 - Если используется два (2) Круга/Колеса, тогда отсчет смещения начнется тогда, когда ОБА круга/колеса начнут смещение
- Отсчет дистанции смещения закончится тогда, когда смещение закончится или когда конфигурация Элемента нарушится
 - Если используется два (2) Круга/Колеса, тогда отсчет смещения закончится тогда, когда хотя бы ОДИН из кругов/колес закончит смещение, или когда конфигурация хотя бы ОДНОГО из кругов/колес распадется

6. Пересечение (TW) (Разрешено только в Произвольной Программе)

ОСНОВНОЕ

- Каждая спица (все Фигуристы внутри спицы) должны пересечься как минимум один (1) раз
- Если пересечение выполняется внутри одного (1) Колеса и одна (1) спица проходит сквозь другие спицы, вращаясь в том же самом направлении, то это не будет засчитано как черта Пересечение

Варианты исполнения (не ограничены примерами):

А. Одно (1) Колесо (состоящее из трех (3), или более спиц)

- Все спицы должны вращаться вокруг одного и того же центра, при этом как минимум одна (1) спица должна вращаться в противоположном направлении

В. Два (2) отдельно стоящих Колеса, вращающиеся в одном и том же направлении вращения

- Каждое колесо может состоять максимум из двух (2) спиц
- Спицы одного (1) колеса должны пересечься со спицами другого колеса

6. Переплетение (ТС)

- Переплетение должно происходить в конфигурации один (1) круг внутри другого круга
 - Круги должны быть равными настолько, насколько это возможно
 - Круги должны вращаться в разных направлениях вращения
- Все Фигуристы должны переплестись как минимум один (1) раз
- Переплетение должно происходить одновременно у всех фигуристов
- Пары или небольшие линии не разрешены
- Движение одного фигуриста вокруг другого фигуриста не будет считаться переплетением

ТВИЗЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ – Определение и Требования (подробнее см. в Правилах)

Базовые Требования:

1. Все Фигуристы должны сделать попытку исполнения двух (2) твиззлов
2. Все Фигуристы должны сделать попытку исполнения одних и тех же твиззлов

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ ТЕВ	УРОВЕНЬ 1 ТЕ1	УРОВЕНЬ 2 ТЕ2	УРОВЕНЬ 3 ТЕ3	УРОВЕНЬ 4 ТЕ4
Твиззловый Элемент, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Твиззловый Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать: Минимум по одному (1) обороту в каждом из двух (2) Твиззлов. <u>В любом направлении вращения.</u>	Твиззловый Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать два (2) твиззла, по одному твиззлу в каждом направлении вращения: Вариант А: Минимум по два (2) оборота в каждом из двух (2) Твиззлов ПЛЮС Одна (1) Черта ИЛИ Вариант В: Как минимум три (3) оборота в одном (1) твиззле и один (1) оборот во втором (2) твиззле ПЛЮС Одна (1) Черта	Твиззловый Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать два (2) твиззла, по одному твиззлу в каждом направлении вращения: Минимум три (3) оборота в одном (1) твиззле и два (2) оборота в другом твиззле ПЛЮС Две (2) Черты из разных Групп	Твиззловый Элемент, должен соответствовать Базовым Требованиям И должен включать два (2) твиззла, по одному твиззлу в каждом направлении вращения: Минимум по три (3) оборота в каждом из двух (2) Твиззлов ПЛЮС Три (3) Черты – по одной (1) Черте из каждой Группы

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Твиззловый Элемент не может идти следом за Элементом. Без Хвата
- Как минимум один (1) из Элементов из текущего списка Хорошо Сбалансированной Программы должен быть между Твиззловым Элементом и Элементом Без Хвата
- Все Фигуристы должны исполнять один и тот же твиззл, включая вход, вращаясь одновременно в одном и том же направлении вращения
- Разрешено максимум четыре (4) постановки ноги между каждыми твиззлами
 - Если Фигуристы стоят на двух (2) ногах (не учитывая выход из Твиззла) – это будет считаться одной (1) постановкой ноги
 - Нет ограничений по количеству поворотов или движений, выполненных на одной (1) ноге для каждой из постановок ног, разрешенными между твиззлами

ЧЕРТЫ

Группа А – Верхняя часть тела/кисти:

1. Кисти (кость) над плечами
2. Руки соединены спереди

Группа В – Свободная нога:

1. Удержание/касание рукой (руками) лезвия, или ботинка свободной ноги
2. Свободная нога отведена в сторону

Группа С – Вход/Выход:

1. Третий Твиззл
2. Вход прыжком или танцевальным прыжком
3. Оба Твиззла на одной (1) ноге

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Черта будет учитываться при присвоении уровня, если она выполнена всеми фигуристами одновременно
- Черты должны быть выполнены во время первых двух (2) твиззлов
- Выбранная Черта из Группы А и В будет учитываться при присвоении Уровня, если позиция будет принята в течение первого полуоборота (180°) Твиззла И удержана до того времени, когда требуемое количество оборотов для Уровня будет исполнено
- Твиззлы должны быть исполнены правильно

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Группа А - Верхняя часть тела/кисти:

2. Кисти соединены спереди

- Обе кисти должны быть полностью прямыми
- Кисти должны удерживаться спереди
- Кисти должны удерживаться на любом уровне
- Кисти должны быть соединены

Группа В – Свободная нога

1. Удержание/касание рукой (руками) лезвия, или ботинка свободной ноги

- Разрешено держать одну (1) руку касаясь лезвия или ботинка, не захватывая его

2. Свободная нога отведена в сторону

- Свободная нога должна быть прямой и отведена вперед, в сторону, или назад, или и в сторону и назад
- Свободная нога должна быть удержана как минимум на 45° или больше относительно вертикальной оси

Группа С – Вход/Выход

1. Третий Твиззл

- Третий твиззл
 - Должен быть как минимум, в три (3) оборота
 - Перед третьим твиззлом можно выполнить не более, чем четыре (4) постановки ноги
- Если выполняется третий (3) Твиззл, то он будет считаться только как Черта

2. Вход прыжком или танцевальным прыжком

- Твиззл, который следует за танцевальным прыжком, должен начаться на той же ноге, на которую произошло приземление
- Твиззл должен следовать непосредственно за прыжком
- Поворот или смена ребра не разрешены после приземления и до начала твиззла
- Во время прыжка или танцевального прыжка должно быть видимое движение вверх/вниз
- Разрешены прыжки более чем в один (1) оборот

3. Оба Твиззла выполняются на одной (1) и той же ноге

- Оба твиззла должны быть выполнены на одной (1) ноге без смены ноги между твиззлами
- Нет ограничений по количеству поворотов или движений, выполненных на одной (1) ноге между твиззлами