

Коммюнике No. 2639 (Изложение)

СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ

Это Коммюнике заменяет Коммюнике ИСУ 2563

Включены:

Группы Сложности Элементов, Черт и Дополнительных Черт (на сезон 2024/2025)

27 мая, 2024

Jae You Kim, Президент

Colin Smith, Генеральный Директор

Обновление от 2 декабря 2024 года

БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ВСЕХ ЭЛЕМЕНТОВ:

1. Элемент должен соответствовать определениям и требованиям, входящим в состав Технических Правил по Синхронному катанию на коньках.
2. Элемент должен соответствовать техническим требованиям, указанным в Коммюнике с составом хорошо сбалансированной программы.

Хореографическая серия

- Требуется как минимум два различных узнаваемых движения, выбранных из следующего списка: шарлотта, прыжки не из списка, гидроблейдинг, ина бауэр, выпад, пистолетик, хореографический слайд, спирали, кораблик
- Должны быть включены как минимум два правильно выполненных сложных поворота
- Минимум два различных движения рук
 - Если используется хват, тогда Фигуристы на краях линии/спицы должны выполнить требования

Движения фигурного катания (SM)

- К Движениям фигурного катания относятся Элементы фигурного катания (fe) и/или Движения фигурного катания (fm)

Инновационные движения (IM)

- К инновационным движениям относятся креативные и/или неожиданные движения (движение)

АРТИСТИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ ABV/ACV/ALV/AWV	УРОВЕНЬ 1 AB1/AC1/AL1/AW1	УРОВЕНЬ 2 AB2/AC2/AL2/AW2
Соответствует только Базовым требованиям	Одна Черта	Две черты

ЧЕРТЫ

1. Смена конфигурации	3. Пересечение/проезд между
2. Элементы произвольного катания (fe)	4. Пивот
3. Сцепление	5. Переплетение

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

Черта должна быть выполнена в одно и то же время (единым движением) требуемым количеством фигуристов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

AL: Линия должна состоять минимум из двух фигуристов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должны исполнять одинаковую Черту (Черты) с одинаковыми движениями, если иное не указано в требованиях к черте
- AC/AW должны вращаться до, во время и продолжать вращаться после исполнения Черты (черт)
- AB/AL должны продвигаться вдоль/по льду до, во время и должны продолжать продвигаться по льду после исполнения Черты (черт)

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена конфигурации

- Все Фигуристы должны участвовать в каждой конфигурации, за исключением тех фигуристов, которые исполняют fe
- Должно быть как минимум две различные узнаваемые конфигурации одного и того же Элемента

2. Элементы Произвольного Катания (fe)

- Минимум один Фигурист должен выполнить Элемент Произвольного Катания (fe)
- Разрешены различные движения
- Фигурист (фигуристы) должен находиться в формации Элемента до начала исполнения черты

3. Сцепление (AC/AW)

- **AC:** Должны участвовать в сцеплении один раз. Сцепление должно быть выполнено индивидуально и непрерывно.
- **AW:** Все спицы должны выполнить сцепление. Сцепление должно быть непрерывным.

4. Пересечение/Проезд между

- Должно быть выполнено как минимум два раза (двумя разными движениями) одними и теми же, или разными Фигуристами

5. Пивот (AB, AL)

- Пивот должен быть непрерывным и как минимум на 90°
Смена конфигурации или смена мест не разрешены

6. Переплетение (AC)

- Необходимо выполнить переплетение дважды, индивидуально и последовательно.

КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (Cr)

БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

1. Стационарные поддержки разрешены

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

Все фигуристы должны участвовать в поддержке

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

Элемент начинается тогда, когда Фигуристы начинают формировать пары/группы для поддержки

Элемент заканчивается тогда, когда:

- Все поднимаемые фигуристы (поднимаемый фигурист) были приземлены и пары/группы (пара/группа) распадаются
ИЛИ
- Программа заканчивается и Cr является последним Элементом, и при этом поднимаемый фигурист (фигуристы) остаются поднятыми над льдом в конечной позе

ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА - Сеньоры

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ GLB	УРОВЕНЬ 1 GL1	УРОВЕНЬ 2 GL2	УРОВЕНЬ 3 GL3	УРОВЕНЬ 4 GL4
Соответствует только Базовым требованиям	Простые позиции	Простые позиции	Как минимум $\frac{1}{2}$ Групповых Поддержек должны использовать Сложную позицию	Все Групповые Поддержки должны использовать Сложную позицию
	Минимум три Групповые Поддержки			
	Одна Черта из любой Группы	Две Черты	Три Черты: - Как минимум по одной Черте из двух разных Групп	Четыре Черты: - Черта из Группы А - Обе черты из Группы В - Одна черта из Группы С
Поднимаемый фигурист должен быть удержан над льдом на любой высоте	Большая часть туловища поднимаемого Фигуриста должна быть над уровнем головы поддерживающих Фигуристов (Исключение: во время исполнение Черты Смена Позиции поднимаемого фигуриста)			

ЧЕРТЫ	
Группа А	Группа С
1. Смена позиции	1. Зеркальный рисунок
Группа В	2. Две различные позиции поднимаемого фигуриста
1. Вариация Подъема 2. Вариация Спуска	3. Два поддерживающих фигуриста

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

Если используется синкопированная хореография, то Групповые поддержки должны быть исполнены в два подхода (в любой комбинации)

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

Все фигуристы должны участвовать в подъеме в Групповую поддержку

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Все групповые поддержки должны выполнять одну и ту же Черту (Черты) с одинаковыми ИЛИ

разными движениями (разрешены различные движения/различные позиции поднимаемых фигуристов)

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Группа А

1. Смена Позиции

Каждый поднимаемый Фигурист должен продемонстрировать две различные позиции

- Поднимаемый фигурист может переходить из одной позиции в другую позицию через другие промежуточные позиции при этом корпус может опускаться ниже уровня головы поддерживающих Фигуристов

- Поднимаемый фигурист не должен касаться льда между двумя позициями

Разрешены следующие комбинации:

Для GL1 и GL2: две различные простые позиции

Для GL3: одна простая позиция + одна сложная позиция (или наоборот)

Для GL4: две различные сложные позиции (заметно разные позы), верхняя часть тела и/или нижняя часть тела должны использовать разные оси, при этом разница между осями двух позиций должна быть больше чем 45°

Для GL3 и GL4: максимум две Групповые Поддержки могут быть в позиции продольного шпагата одновременно, а оставшиеся поднимаемые фигуристы должны быть в других позициях

Группа В

1. Вариация подъема (варианты подъема не ограничены примером)

- Непрерывное движение, которое влияет на принятие основной позиции поднимаемого фигуриста

- Подъем **только** двумя или тремя фигуристами, без каких-то сложных движений не будет считаться чертой Вариация входа

НЕОЖИДАННЫЙ ПОДЪЕМ

- Неожиданный подъем без явной подготовки

ПРЕД-ПОДДЕРЖКА

- Должна быть выполнена без касания льда между пред поддержкой и основной поддержкой

Групповая пред-поддержка (только для GLB, GL1, GL2)

- Должна быть выполнена с зафиксированной позицией, и позиция пред поддержки должна отличаться от основной поддержки

Парная пред-поддержка

- Для GL3 и GL4 – должна вращаться ИЛИ поддерживающие фигуристы должны быть в позиции fm в любой момент во время парной пред поддержки

ВОЛЬТ

- Поднимаемый фигурист должен совершить вольт, после которого должен принять позицию поддержки

2. Вариация спуска (варианты спуска не ограничены примером)

- Непрерывное движение, которое влияет на исполнение выхода из Групповой Поддержки.

- Спуск **только** двумя или тремя фигуристами, без каких-то других движений не будет считаться чертой Вариация спуска

НЕОЖИДАННЫЙ СПУСК

- Неожиданный спуск без явной подготовки

ВОЛЬТ

- Поднимаемый фигурист должен совершить вольт во время спуска

Группа С

Все Групповые поддержки должны совершить вращение как минимум на 360°

Исключение: Вращение совершать не нужно, если в каждой Групповой Поддержке поднимаемый фигурист находится в позиции, которая является и Балансирующей и Гибкой одновременно.

1. Зеркальный рисунок (Только для GL1, GL2, GL3)

- Групповые Поддержки должны вращаться в противоположных направлениях во время пересечения друг с другом, при этом поднимаемые фигуристы должны сохранять свою позицию, или могут исполнять черту смена позиции.

- Вращение должно начаться до того, как поддержки пересекутся и должно продолжаться во время пересечения

2. Два различных типа позиций поднимаемого фигуриста

- Позиции должны быть выполнены одновременно
- Максимум две Групповые Поддержки могут использовать одну и ту же позицию поднимаемого фигуриста

Для GL1 и GL2: две различные простые позиции

Для GL3: одна простая позиция + одна сложная позиция (или наоборот)

Для GL4: две различные сложные позиции и туловище поднимаемого фигуриста должно использовать разные оси для каждой позиции

3. Два поддерживающих фигуриста

- Во время входа и выхода: любое количество фигуристов могут участвовать

Для GOE: Оставшиеся фигуристы должны взаимодействовать (друг с другом и/или с Групповой поддержкой) и выполнить как минимум одно fe во время вращения (дополнительные SM (движения фигурного катания) могут быть включены)

ТИПЫ СЛОЖНЫХ ПОЗИЦИЙ В ПОДДЕРЖКАХ (не ограничиваются примерами)

Балансирующие позиции

Поднимаемый фигурист использует нестабильную позицию (см. определение в технических правилах)

Балансирующая позиция не будет засчитана, если используются только два фигуриста для поддержки И позиция поднимаемого фигуриста не влияет на баланс или нестабильность.

Балансирующая позиция на боку

- Поддержка поднимаемого фигуриста происходит только за одну сторону его корпуса (как минимум одна рука/кисть и нога не должны поддерживаться)
- Свободная нога должна быть поднята как минимум на 90° выше, чем опорная нога

Балансирующая позиция шпагат сидя

- Поднимаемый фигурист должен сидеть в позиции продольного шпагата – полный шпагат не требуется
- Поддерживающие фигуристы должны быть выстроены примерно в одну линию
- Поддерживаться должна только нижняя часть тела (бедра + ноги/коленки)

Балансирующая позиция в форме U

- Поднимаемый Фигурист должен удерживать свое тело в прогибе в форме буквы U направленной вверх. При этом нельзя поддерживать ничего, что находится выше бедер

Гибкие позиции

Позиция шпагат (продольный или поперечный)

- Необходимо продемонстрировать полный шпагат (180°). Ноги Поднимаемого фигуриста могут быть немного согнуты.

Затяжка 135°

Позиция в форме U (арка назад)

- Поднимаемый Фигурист должен продемонстрировать СИЛЬНЫЙ ПРОГИБ/АРКУ в спине как минимум в форме полукруга

Позиция Бильман

Позиция в форме кольца (полного кольца или полукольца)

- Необходимо продемонстрировать прогиб назад, и при этом одна нога или обе ноги должны почти касаться головы (на расстоянии длины лезвия от головы)

Позиция, которая удерживается фигуристом самостоятельно

Поднятый фигурист держит свой вес сам

ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ IВ	УРОВЕНЬ 1 I1	УРОВЕНЬ 2 I2	УРОВЕНЬ 3 I3	УРОВЕНЬ 4 I4
Соответствует только Базовым требованиям Базовые требования (за исключением ПП Сеньоров Пересечение №2): Все фигуристы должны пересекаться индивидуально Базовые требования для ПП Сеньоров к Пересечению №2: Все фигуристы должны пересекаться индивидуально, в парах, или в комбинации обоих вариантов (пересекаться группами не разрешено)	- Две линии - «V»	- Квадрат / треугольник - Угловое - Хлыст	Простой рисунок + - Квадрат / треугольник - Угловое - Хлыст	Комплексный рисунок + - Квадрат / треугольник - Угловое - Хлыст
<i>Подготовка лицом к лицу</i>		<i>Подготовка спиной к спине</i>		
Примечание: смотрите ниже специальные требования для каждого типа Пересечения				

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА – Точка пересечения (В соответствии с требованиями к составу хорошо сбалансированной программе)

ЧЕРТА

1. Вариация захода

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

Все Фигуристы должны находиться в положении «спина к спине» в хвате

Специальные требования к определенным типам пересечений

Угловое

- Все фигуристы должны быть в хвате до того момента, как заводящие фигуристы начнут наслаиваться и/или до того, как начнутся «дополнительные ротейшен»
- Коридор между двумя линиями не должен быть больше приблизительно трех метров с момента, как ведущие фигуристы обеих линий начнут наслаиваться друг на друга до того момента как начнутся ротейшен в точке пересечения

Коллапсирующие (Квадрат/Треугольник) и «V»

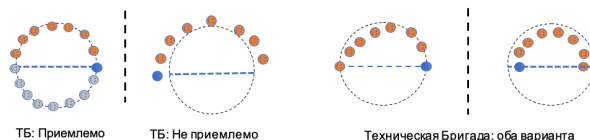
- Все фигуристы должны быть в хвате до того момента, как начнутся ротейшен в точке пересечения
- Углы Пересечения должны пересекаться примерно в одно и то же время

Две линии

- Все фигуристы должны быть в хвате до того момента, как начнутся ротейшен в точке пересечения
- Обе линии должны быть параллельными друг другу во время фазы приближения

Хлыст

- Каждая линия в форме полукруга должна совершить пивот не более чем на 180° до того момента, как заводящие фигуристы станут спиной к оси пересечения
- Все фигуристы должны быть в хвате, самое позднее, до начала последней части пивота на 90°
- Линии в форме полукруга не должны начинать выпрямляться до того, как заводящие фигуристы станут спиной к оси пересечения
- Расстояние между крайними фигуристами каждой линии должно быть сохранено во время последних 90° пивота и до того момента, когда заводящие фигуристы станут спиной к оси пересечения
 - Расстояние между крайними фигуристами каждой линии не должно быть больше диаметра круга, составленного из всех Фигуристов (учитывая используемый хват).
 - Использовать два круга для формирования двух требуемых полукругов не разрешено



- Как только заводящие фигуристы стали спиной к оси пересечения, они могут скользить только по направлению к оси пересечения. Скользить вдоль оси пересечения для того, чтобы вытягивать линию запрещено. Небольшое отклонение у заводящих фигуристов разрешено.

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТЕ

1. Вариация Захода (EV)

(i) Простой рисунок

- Форма пересечения становится узнаваемой во время подготовки
- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна выполнить попытку исполнения как минимум одного узнаваемого SM (движения фигурного катания)
- Каждая линия должна выполнить SM (движение фигурного катания)
- Если выполняется несколько различных SM
 - Как минимум $\frac{1}{4}$ команды должна сделать попытку выполнения каждого SM
- SM должно быть завершено во время фазы подготовки

(ii) Комплексный рисунок

- Должен быть выполнен всей командой
- Должна быть необычная или сложная подготовка для формирования формы пересечения
 - Должен «скрыть» форму пересечения, которое появится в конце рисунка и как можно ближе к достижению хвата, требуемого до начала рi
- Должно быть по крайней мере два различных типа SM
- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды (одни и те же или разные фигуристы) должны выполнить попытку исполнения каждого SM
- SM должны быть выполнены как минимум в двух отдельных и разных случаях
 - Первое SM сигнализирует о начале комплексного рисунка
 - Последнее SM завершает рисунок и должно быть завершено в последний момент перед тем, как фигуристы схватятся
- Для углового пересечения – вариация входа должна быть завершена до того, как линии начнут наслаиваться друг на друга
- Для хлыста – вариация входа должна быть завершена до последнего пивота на 90°

ОСНОВНЫЕ требования к Простому и Сложному Рисункам

- Пара (пары), линия (линии) и/или индивидуальные фигуристы, или комбинация всех трех могут быть использованы
- Требуемые SM должны быть выполнены одновременно
- Окончание вариации входа должно быть связано с началом ротейшен рi непрерывным образом и без прерывания (Исключение: пересечение хлыстом)
 - Не разрешаются дополнительные лишние постановки ног или пауза между вариацией входа и моментом, когда фигуристы берут хват

Пересечение №2 в ПП Сеньоров

- Если вариация входа НЕ выполняется: требуется, чтобы фигуристы были спина к спине до начала пересечения (с хватом или без хвата)
- Если вариация входа выполняется: не требуется, чтобы фигуристы были спиной к спине и/или делали хват до начала пересечения
 - Вариация входа должна быть закончена как можно ближе к началу SM/IM (Движениям фигурного катания/Инновационным движениям), которые выполняются во время пересечения
- Форма пересечения должна быть узнаваемой в конце сложного рисунка и до начала SM/IM (Движениям фигурного катания/Инновационным движениям), которые выполняются во время пересечения

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ					
LEVEL BASE piB		УРОВЕНЬ 1 pi1	УРОВЕНЬ 2 pi2	УРОВЕНЬ pi3	УРОВЕНЬ 4 pi4
Для всех пересечений, за исключением ПП Сеньоров №2: Все фигуристы должны сделать попытку исполнения pi	Угловое «V» Две линии	360° лицом или спиной	Вариант А 360° спиной + одна черта Вариант В 720° спиной	720° спиной + одна черта	720° спиной + две черты, по одной черте из каждой группы
	Хлыст	720° лицом	720° спиной	720° спиной + одна черта	720° спиной + две черты, по одной черте из каждой группы
Для Пересечения №2 в ПП Сеньоров: Все фигуристы должны сделать попытку исполнения движения SM или IM (pi не требуются)	Коллапсирующие	Один или два отдельных ротейшен на 360° лицом или спиной	Вариант А Два отдельных ротейшен 360° спиной + одна черта Вариант В Два отдельных ротейшен 720° спиной	Два отдельных ротейшен 720° спиной + одна черта	Два отдельных ротейшен 720° спиной + две черты, по одной черте из каждой группы

ЧЕРТЫ pi	
Группа А	Группа В
1. Непрерывное движение рук	1. Ротейшен на одной ноге
2. Кисть (кисти) над плечами	

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ (выполнение в одно и то же время)

- Дополнительная Черта и Черты ротейшен pi должны быть выполнены одновременно
- ПП Сеньоров, Пересечение №2 (piB)**
- SM/IM должны быть выполнены в одно и то же время, или синкопировано
 - Если используется синкопа, то как минимум один фигурист из каждой линии должны пересечься с другим фигуристом на оси пересечения одновременно

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ

- Все фигуристы должны исполнять одну и ту же Дополнительную Черту, и одни и те же движения
- Дополнительные обороты во время ротейшен (больше, чем требуется для уровня), не разрешены
- Ротейшен в точке пересечения (pi):
 - Должны начаться до того, как фигуристы начнут пересекаться
 - Должны продолжаться во время пересечения
 - Не должны заканчиваться до того, как фигуристы начнут пересекаться
 - Должны быть выполнены быстро и непрерывно, без пауз
 - Не должны быть выполнены на одном и том же месте
 - Фигуристы, находящиеся в одной и той же Линии, должны выполнять одинаковые ротейшен в точке пересечения (pi)

ПП Сеньоров, Пересечение №2 (piB)

- Как минимум одно SM или IM требуется во время прохождения через ось пересечения (вместо pi ротейшен)
- Могут быть выполнены любым образом: индивидуально, или в парах, или и в парах и индивидуально
- Как минимум 1/2 Команды должны выполнять одинаковые движения SM или IM
- Должны начинаться до оси пересечения и закончиться после оси пересечения
- Не должны заканчиваться до того, как фигуристы начнут пересекаться
- Не должны быть выполнены на одном и том же месте

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К рІ ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ТИПОВ ПЕРЕСЕЧЕНИЙ

Угловое Пересечение

- Перед основными ротейшен в рІ должны быть «дополнительные ротейшен» (отдельно или слитно выполненные)
 - Фигуристы должны начать ротейшен до того, как Линии начнут наслаиваться друг на друга, или самое позднее - в момент наслаивания
 - Должны быть непрерывными, и выполнены в том же направлении скольжения, что и ротейшен в рІ
 - Разрешена небольшая пауза между «дополнительными ротейшен» и ротейшен в рІ
- Для рІ1 и рІ2 Вариант А** – можно выполнить максимум 1080° до основного ротейшен в рІ
- Для рІ2 Вариант В, рІ3** – два отдельных ротейшен спиной по 360 каждый до основного ротейшен в рІ
- Для рІ4** – один непрерывный ротейшен спиной 720°, выполненный как твиззл до основного ротейшен в рІ

Коллапсирующие – Квадрат/Треугольник

- Первый ротейшен должен начаться до того, как начнется пересечение и должен закончиться внутри пересечения
- Второй ротейшен должен начаться внутри пересечения и может быть завершён внутри пересечения, или после выхода фигуристов из пересечения
- Между ротейшен может быть небольшая (минимальная) пауза для смены ноги/ребра или направления вращения
- Третий ротейшен не разрешен

Хлыст

- Все ротейшен должны быть исполнены в том же направлении вращения, что и линии в фазе приближения
- Требуется непрерывный ротейшен в 720°: не больше, чем 360° из этих 720° могут быть выполнены до того, как Фигуристы пересекутся

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ ТОЧКИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ

Одна и та же Черта должна быть выполнена всеми фигуристами, движения должны быть одинаковыми)

Угловое

- Черта (черты) должны быть выполнены во время ротейшен в рІ (последний ротейшен, который следует за «дополнительными ротейшен»)

Коллапсирующее

- Черта (черты) должны быть выполнены во время первого ротейшен в рІ

Хлыст

- Черта (черты) должны быть выполнены во время ротейшен в рІ

Группа А

1. Непрерывное движение рук

- Движение должно начаться во время начала ротейшен рІ и должно продолжаться до окончания требуемых ротейшен рІ
- Движение должно быть непрерывным и без фиксированных позиций

2. Кисть (кисти) над плечами

- Одна или обе кисти должны начать двигаться к зафиксированной позиции над плечами до начала ротейшен рІ и удержаны до завершения требуемых ротейшен

Группа В

1. Ротейшен на одной ноге

- Должен быть твиззл (непрерывное вращение)

СМЕШАННЫЙ ЭЛЕМЕНТ

БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

1. Для того, чтобы элемент был засчитан (получил фиксированную стоимость), все фигуристы должны участвовать в элементе
2. Если используются пары, то они могут быть только частью формации других Элементов (Блок, Круг, Линия, Колесо)

ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ (Блок и Линия), ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ (Круг и Колесо)

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
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)
Соответствует только Базовым Требованиям	Одна черта	Две черты	Три черты	Четыре черты - Необходимо выполнить Черту №4

ЧЕРТЫ	
ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ	ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ
БЛОК/ЛИНИЯ	КРУГ/КОЛЕСО
1. Смена положения	1. Смена положения
2. Нет	2. Смена направления вращения
3. Смена конфигурации	3. Смена конфигурации
4. Хореографическая серия	4. Хореографическая серия
5. Нет	5. Сцепление
6. Прыжки и/или выбросы	6. Прыжки и/или выбросы (Круг)
7. Пивот	7. Нет
8. Нет	9. Переплетение (С)

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

Черта должна быть выполнена одновременно необходимым количеством фигуристов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Все фигуристы должны участвовать
 - В: один закрытый блок
 - С, L, W: количество фигуристов в каждом круге, линии, спице должно быть равным настолько, насколько это возможно.

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Все фигуристы должны выполнять одни и те же Черты с одинаковыми движениями, если другого не сказано в требованиях к Черте
- Черты могут быть выполнены отдельно, или одновременно. Исключение: пивот.
- С/W должны непрерывно вращаться до, во время и после исполнения Черты (Черт)
- В/L. должны непрерывно продвигаться по льду до, во время и после исполнения Черты (Черт)

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена положения

- Различные движения разрешены, если как минимум $\frac{1}{2}$ команды выполняет одинаковое
- Должна быть выполнена без смены Конфигурации Элемента

2. Смена направления вращения (С, W)

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна выполнить черту

3. Смена конфигурации

- Фигуристы должны участвовать в обеих конфигурациях
- Должны быть отчетливо видны две различные конфигурации одной и той же формы Элемента

4. Хореографическая серия

5. Сцепление (С, W)

Круг - Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна участвовать в сцеплении. Отдельными фигуристами, непрерывно и последовательно.

Колесо – Все спицы должны выполнить сцепление, непрерывно и последовательно.

6. Прыжок и/или Выброс (В, С, L)

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна выполнить одинаковый Прыжок из списка, и/или Выброс.
- Перекидной будет засчитан только в В/С/L Уровней 1 и 2

7. Пивот (В, L)

- Пивот минимум на 90° , с узнаваемыми поворотами и шагами
- Смена положения и Смена конфигурации не разрешены во время Пивота

8. Переплетение (С)

- Необходимо выполнить переплетение дважды, индивидуально, непрерывно и последовательно

ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ МЕВ	УРОВЕНЬ 1 МЕ1	УРОВЕНЬ 2 МЕ2	УРОВЕНЬ 3 МЕ3	УРОВЕНЬ 4 МЕ4
Соответствует только Базовым требованиям.	Как минимум ½ команды должны выполнить базовую позицию fm + Одна черта	Более чем ¾ команды должны выполнить базовую позицию fm + Две черты	Как минимум ½ команды должны выполнить сложную позицию fm + Три черты, по одной черте из трех разных групп	Более чем ¾ команды должны выполнить сложную позицию fm + Четыре черты, по одной черте из каждой группы

ЧЕРТЫ	
Группа А	Группа С
1. Смена положения свободной ноги	1. Смена стороны
2. Смена типа fm	
Группа В	Группа D
1. Смена ребра	1. Конфигурация блока
2. Смена направления вращения	2. Пересечение и/или проезд между
3. Вариация входа	

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

- Если fm начинаются в разное время, тогда часть первого fm должна быть выполнена с наложением на следующее fm
- Fm не могут быть выполнены абсолютно отдельно, одно за другим
- Черта должна быть выполнена в одно и то же время требуемым количеством фигуристов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Как минимум ½ команды должна начать fm одновременно, а другая часть (другие части) команды (как минимум ¼ команды) может начать fm позднее
- Как минимум ¼ команды должна принять позицию fm одновременно

Короткая Программа: ¼ команды должна быть на одной и той же ноге/ребре во время одного и того же типа fm

Произвольная Программа: ¼ команды должна выполнять один и тот же тип fm или подтип fm

ТИПЫ ПОЗИЦИИ fm	
Базовые типы позиций fm	Сложные fms
1. Выпад 2. Пистолетик 3. Кораблик 4. Инна Бауэр 5. Вариация спирали Свободная нога может быть удержана самостоятельно, или с помощью партнера, или может быть без поддержки 6. Затяжка 135° Свободная нога может быть удержана самостоятельно, или с помощью партнера. Свободная нога может быть удержана спереди, сбоку или сзади 7. Спираль без поддержки свободной ноги Свободная нога должна быть прямой и удержана сзади, с боку или спереди	1. Спираль без поддержки свободной ноги 135° Свободная нога должна быть прямой и удержана сзади, с боку или спереди 2. Затяжка 170 Свободная нога может быть удержана спереди или сбоку 3. Бильман

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Как минимум ½ команды должна выполнять одинаковую Черту (Черты), если другого не сказано в требованиях к Черте
- Разрешены различные типы движений, если при этом как минимум ¼ команды выполняют одинаковые движения (За исключением Короткой Программы)

ГРУППА А

- Свободная нога может опускаться (но без касания льда) при смене позиции или ноги
- Дополнительные шаги, или соединительные шаги НЕ разрешены при смене позиции или ноги

Для ME1 и ME2:

- Первая позиция fm должна быть базовой/сложной, вторая правильная позиция может быть простой или сложной

Для ME3:

- Первая позиция fm должна быть сложной, вторая правильная позиция может быть простой или сложной

Для ME4:

- Первая позиция fm должна быть сложной, вторая правильная позиция должна быть сложной

1. Смена положения свободной ноги

- Должна произойти во время одного и того же типа fm, фигуристы должны продолжать скользить на той же ноге
- Переход от одной позиции к другой должен быть непрерывным

2. Смена типа fm

- Необходимо выполнить два различных типа fm
- Переход от одного типа fm к другому типу fm должен быть непрерывным

Для ME1 и ME2: Смена ноги разрешена

Для ME3 и ME4: Смена ноги НЕ разрешена

Группа В

1. Смена ребра

- Фигуристы должны скользить на одной и той же ноге до и после смены ребра
- Один и тот же тип позиции fm должен быть правильным и должен быть удержан до и после смены ребра

2. Смена направления вращения

- Необходимо выполнить fm в одном направлении вращения и затем **та же самая позиция fm должна быть выполнена** в противоположном направлении вращения (по часовой стрелке и против, или в другой последовательности)
- Необходимо скользить на одном и том же ребре в каждом из направлений
- Дополнительные шаги, или соединительные шаги НЕ разрешены при смене направлении вращения

Для fm на одной ноге – Фигуристы должны поменять ногу. Ногу можно поменять только для смены направления вращения

Для fm на двух ногах – дополнительные шаги не разрешены между каждым из fm

3. Вариация входа

- Необходимо выполнить одно из следующих fm: гидроблейдинг, пистолетик, ина бауэр наружу, кораблик наружу
 - Позиция fm должна быть правильной, и должна быть удержана достаточно долго для того, чтобы fm можно было распознать
 - Позиция fm должна отличаться от основной позиции fm
 - Как минимум $\frac{1}{4}$ команды должна выполнить один и тот же вход (одинаковая позиция fm)
- Дополнительные шаги и/или смена ноги НЕ разрешены между fm выполненным в качестве вариации входа и основным fm

Группа С

1. Смена стороны

- Фигуристы должны быть выстроены в линии, состоящие как минимум из $\frac{1}{4}$ Команды
- Один и тот же тип позиции fm должен быть правильным и удержан
- Требуется, чтобы каждый Фигурист скользил по собственной траектории/дуге до того, как пересечет траекторию «соседнего» Фигуриста
- Необходимо выполнить перехват

Группа D

1. Конфигурация блока

- Все фигуристы должны достичь зафиксированную позицию fm во время того, как находятся в конфигурации закрытого блока (во время вариации входа не требуется, чтобы фигуристы находились в конфигурации блока)

2. Пересечение и/или проезд между друг другом

- Все фигуристы должны быть в позиции fm до и во время исполнения Черты
- Позиции fm могут пропасть, если в это же время исполняются другие Черты
- Может быть выполнено любым образом: индивидуальными фигуристами, парами, группами или любой комбинацией отдельных фигуристов, пар, и/или групп фигуристов.

ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА

БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Короткая Программа Юниоров: все Черты должны быть выполнены в конфигурации Открытый Блок

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ NHEB	УРОВЕНЬ 1 NHE1	УРОВЕНЬ 2 NHE2	LEVEL 3 NHE3	LEVEL 4 NHE4
Соответствует только Базовым требованиям	Одна черта	Две черты	Три черты	Четыре черты

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА – Дорожка Шагов

ЧЕРТЫ	
1. Смена положения	4. Прыжок
2. Смена конфигурации	5. Пивот
3. Диагональная ось	

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

- Каждая Черта должна быть выполнена требуемым количеством Фигуристов одновременно
- Останавливаться или быть стационарным (по причине постановки) разрешено до и после выполнения Черт

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Все фигуристы должны участвовать в Блоке, в соответствии с требованиями к Хорошо Сбалансированной программе
- Открытый Блок: это такая форма блока, в которой Фигуристы расставлены только как рамка
 - Внутри блока не должно быть ни одного фигуриста

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Все фигуристы должны исполнять одинаковую Черту с одинаковыми движениями, если другого не сказано в требованиях к Черте
- Черты должны исполняться отдельно, или одновременно, за исключением Пивота
- Блок должен продвигаться вдоль/по льду да, после, и во время и после Черты (Черт)

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена положения

- Различные движения разрешены, если как минимум $\frac{1}{2}$ команды выполняет одинаковое движение
- Должна быть выполнена без смены Конфигурации Элемента

2. Смена конфигурации

- Все Фигуристы должны участвовать в обеих конфигурациях
- Должны быть отчетливо видны две различные конфигурации одной и той же формы Элемента

3. Диагональная Ось

- Все фигуристы должны скользить по одной и той же диагональной оси, используя одинаковые повороты/шаги/твизлы/соединительные шаги/движения, двигаясь одновременно

Для NHE1 и NHE2

- Необходимо правильно выполнить как минимум два поворота

Для NHE3 и NHE4

- Необходимо выполнить Хореографическую Серию

4. Прыжок

- Должен быть узнаваемый прыжок, выбранный из прыжков из списка
 - Перекидной разрешен только для NHE1 и NHE2
- Могут быть выполнены разные прыжки, но при условии, что каждая $\frac{1}{2}$ команды выполняет одинаковый прыжок

5. Пивот

- Блок должен совершить пивот на 90°
- Повороты/Шаги/Твизлы/соединительные шаги/движения должны быть выполнены

- одновременно
 - Смена положения и Смена конфигурации не разрешены
- Для ННЕ1 и ННЕ2**
- Минимум два правильно исполненных поворота
- Для ННЕ3 и ННЕ4**
- Необходимо выполнить Хореографическую серию

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ДОРОЖКА ШАГОВ – Используется в ННЕ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ sB	УРОВЕНЬ 1 s1	УРОВЕНЬ 2 s2	УРОВЕНЬ 3 s3	УРОВЕНЬ 4 s4
Все фигуристы должны совершить попытку исполнения как минимум двух поворотов/шагов	Четыре поворота/шага. Два разных типа	Шесть поворотов/шагов. Четыре разного типа И Вариант А: Одна серия, выполненная на одной ноге, состоящая из трех «сложных поворотов/шагов» разного типа Вариант В: Две различные серии каждая из серий состоит из двух «сложных поворотов/шагов» разного типа	Восемь поворотов/шагов. Шесть разного типа Две различные серии, состоящие из: - Три «сложных поворота/шага» различного типа - Два «сложных поворота/шага» различного типа	Десять поворотов/шагов. Восемь разного типа Две различные серии каждая из серий состоит из трех «сложных поворотов/шагов» различного типа
Все повороты должны быть исполнены правильно всеми фигуристами одновременно, на одних и тех же четких и распознаваемых ребрах и дугах, в одном и том же направлении скольжения				

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ

При выполнении двух различных серий сложных поворотов/шагов, серии должны быть выполнены на разных ногах (правая и левая)

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

Все повороты должны быть исполнены всеми фигуристами одновременно

ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Если Парный Элемент исполняется с нечетным количеством фигуристов, и один из фигуристов остался без партнера, тогда этот один оставшийся Фигурист должен совершить попытку исполнения части Парного Элемента за поддерживающего фигуриста

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ РаВ	УРОВЕНЬ 1 Ра1	УРОВЕНЬ 2 Ра2	УРОВЕНЬ 3 Ра3	УРОВЕНЬ 4 Ра4
Соответствует только Базовым требованиям	Вариант А Поддерживаемый фигурист находится в позиции спирали как минимум 360° Вариант В Поддерживаемый фигурист находится в тодесе, как минимум 360° И для обоих вариантов + Одна черта	Вариант А Поддерживаемый фигурист находится в затяжке 135° как минимум 720° Вариант В Поддерживаемый фигурист находится в тодесе, как минимум 720° И для обоих вариантов + Две черты	Поддерживаемый фигурист находится в тодесе как минимум 720° + Три Черты по одной из каждой группы	Поддерживаемый фигурист находится в тодесе как минимум 720° + Четыре Черты Одна из группы А Две из группы В Одна из группы С

ЧЕРТЫ		
ГРУППА А	ГРУППА В	ГРУППА С
1. Вариация входа	1. Смена ребра	1. Вариация Выхода
	2. Смена руки	
	3. Различные направления вращения	
	4. Сложная позиция	
	5. Хват за одну руку	
	6. Удержание свободной ноги	
	7. Стационарный пивот с зубцом, воткнутым в лед	
	8. Перемещение по льду	

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

Черта должна выполняться одновременно требуемым количеством фигуристов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Все пары должны исполнять одну и ту же Черту (Черты) с одинаковыми движениями (Исключение: Различные направления вращения)
- Все поддерживаемые фигуристы должны быть на одной ноге и на одном ребре во время входа и выхода из тодеса, если другого не сказано в требованиях к Черте
- Колено/рука/голова не должны касаться льда

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Все пары должны выполнить одну и ту же Черту (и одинаковое движение) (Исключение: Различные направления вращения)

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Группа А

1. Вариация входа

Элемент произвольного катания (fe) необходимо выбрать из следующего списка: бабочка, узнаваемая парная поддержка, узнаваемое парное вращение, вольт, выброс.

- Поддерживаемый фигурист должен исполнить бабочку, показать позицию в поддержке, вольт, прыжок
- Поддерживаемый фигурист может сменить ребро, ногу или сделать поворот между fe и въездной дугой в тодес

Неожиданный вход

- Вход без видимой подготовки
- Смена ребра или ноги плюс один поворот разрешены между неожиданным входом и въездной дугой в тодес

Группа В

1. Смена ребра

- Необходимо сменить ребро после фиксации первой позиции тодеса
- Необходимо остаться на той же самой ноге

2. Смена руки

- Все поддерживающие Фигуристы должны держаться одной рукой до начала смены руки. Поддерживаемый фигурист в это время должен находиться в позиции тодеса.

3. Различные направления вращения

- ½ команды должна вращаться в противоположном направлении вращения

4. Сложная позиция

- Поддерживающие фигуристы должны быть в сложной позиции как минимум 360° в позиции тодеса
- Сложная позиция – это позиция, во время которой фигурист показывает гибкость и/или необычную или креативную позицию тодеса

5. Хват за одну руку

- Оба фигуриста должны держаться только за одну руку до того, как позиция тодеса будет принята, и такой хват должен быть удержан во время всего необходимого вращения в позиции Тодеса

6. Удержание свободной ноги

- Поддерживаемый фигурист должен удерживать свободную ногу (лезвие/ботинок или голеноstop) перед тем, как опуститься и принять положения тодеса. Свободная нога должна быть удержана во время всего необходимого вращения в позиции Тодеса

7. Стационарный пивот с зубцом воткнутым в лед

- Все поддерживающие фигуристы остаются стационарными с зубцом, воткнутым в лед, на протяжении всего требуемого вращения, с того момента, как позиция тодеса будет принята

8. Перемещение по льду

- Началом перемещения будет считаться тот момент, когда все поддерживаемые фигуристы примут позицию тодеса
- Все пары должны перемещаться во время как минимум ½ вращения, требуемого для уровня

Группа С

1. Вариация выхода

Выход поддержкой

- Все поддерживаемые фигуристы должны быть оторваны ото льда непосредственно из позиции тодеса, и подняты в воздух в раскрутку перед приземлением
- После раскрутки, поддерживаемый фигурист может быть приземлен на две ноги после того, как примет вертикальное положение

Неожиданный выход

- Выход без видимой подготовки
- Поддерживаемый фигурист может быть приземлен на две ноги после того, как примет вертикальное положение

БЛОК или ЛИНИЯ – ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ РВВ/PLB	УРОВЕНЬ 1 РВ1/PL1	УРОВЕНЬ 2 РВ2/PL2	УРОВЕНЬ 3 РВ3/PL3	УРОВЕНЬ 4 РВ4/PL4
Блок должен совершить пивот как минимум на 90° Соответствует только Базовым требованиям	Вариант А - Минимум два поворота Вариант В - Один «сложный поворот на одной ноге» + для обоих вариантов: - Повороты, шаги, соединительные шаги разрешены	Вариант А - Серия: как минимум, из двух «сложных поворотов на одной ноге» Вариант В - Два «сложных поворота на одной ноге» + для обоих вариантов: - Повороты, шаги, соединительные шаги разрешены - Смена центра пивота минимум один раз	- Серия из двух различных типов «сложных поворотов на одной ноге» (без смены ребра) +Один «сложный поворот на одной ноге» - Повороты, шаги, соединительные шаги разрешены - Смена центра пивота минимум один раз - Минимум 45° после смены центра пивота	- Серия из четырех различных типов «сложных поворотов на одной ноге» (без смены ребра) - Смена центра пивота минимум один раз - Минимум 90° после смены центра пивота
Исключение: РВ1 Вариант В и РВ2: твизл в 1½ оборота будет считаться сложным поворотом				

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

Все фигуристы должны выполнять шаги/повороты/ребра/соединительные шаги одновременно

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Пивот должен выполняться с одинаковыми и правильно исполненными поворотами/шагами
- Для Блока в форме **Пирамиды**: задняя линия должна быть длиннее передней линии блока (или наоборот). Линия (линии) между передней и задней линиями не должны быть длиннее «задней» линии или короче «передней» линии
- Для Блока в форме **Алмаза**: центральная линия (линии) в блоке должны быть самыми длинными

Для Уровней 1 и 2:

- Все фигуристы должны использовать одно и то же направление скольжения и должны выполнять одинаковые повороты/ шаги/ ребра /соединительные шаги, двигаясь в одно и то же время, на одной и той же ноге

Для Уровней 3 и 4:

- Если все линии используют одинаковое направление скольжения: все фигуристы должны выполнять одинаковые повороты/ шаги/ ребра /соединительные шаги, двигаясь в одном направлении в одно и то же время, на одной и той же ноге
- Если линии используют разное направление скольжения: все фигуристы выполнять одинаковые повороты/ шаги/ ребра /соединительные шаги.
- Все Фигуристы в одной и той же линии должны скользить на одной и той же ноге, ребре, в одном и том же направлении
 - Если РВ/PL заканчивается твизлом, то линия (линии) могут добавлять дополнительные обороты для твизла для того, чтобы закончить элемент в одном направлении скольжения

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПИВОТУ

Пивот должен:

- Пивот должен быть продолжительным и выполнен как единое движение
- Пивот должен быть исполнен только в одном направлении вращения
- Для всех Уровней: отсчет пивота начинается с первой дуги первого требуемого поворота
- Смена конфигурации не разрешена

ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ SySpB	УРОВЕНЬ 1 SySp1	УРОВЕНЬ 2 SySp2	УРОВЕНЬ 3 SySp3	УРОВЕНЬ 4 SySp4
Соответствует только Базовым требованиям	Одна черта	Две черты	Три черты	Четыре черты - Необходимо выполнить Черту №3

ЧЕРТЫ	
1. Смена ноги	4. Различные типы вращений
2. Смена позиции вращения	5. Вариация входа
3. Сложная позиция вращения	6. Все фигуристы выполняют одинаковое вращение

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

- Вход и выход из вращения должен быть выполнен всеми фигуристами в одно и то же время (включая Черты)
- Каждая черта должна быть выполнена одновременно необходимым количеством фигуристов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

Типы Позичий Вращения: либела, сидя, стоя

- Максимум два различных «типа позичий вращения» могут выполняться одновременно
- Вариация каждого «типа позичий вращения» разрешены, если каждая вариация выполняется как минимум $\frac{1}{4}$ Команды

Типы вращений: сольное вращение или парное вращение

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Одна и та же Черта (черты) с одинаковыми движениями должна быть выполнена всеми фигуристами, если другое не указано в требованиях к Черте.

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена ноги

- Минимум два оборота на каждой ноге

2. Смена позиции вращения

- Минимум два оборота в каждой правильной позиции вращения

Для SySp1 и SySp2

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна выполнить Смену Позичии
- Требуется показать два различных типа правильной позиции вращения
- Эта позиция может быть такой же, или отличаться от остальной части Команды
- Требуется как минимум два оборота в каждой правильной позиции вращения

Для SySp3 и SySp4

- Все фигуристы должны показать три различных типа правильных позичий вращения

3. Сложная позиция вращения

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должны показать одинаковую правильную сложную позицию вращения
- Фотографии ниже изображают примеры сложных позичий вращения (варианты не ограничены примерами)
- Если вращение выполняется в парах, один Фигурист в каждой паре должен быть в сложной позиции вращения, а другой фигурист может быть в базовой позиции.

4. Различные типы вращений

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должны выполнять один и тот же тип вращения находясь в правильной позиции
- Оба вращения – парное и сольное должны выполняться одновременно

5. Вариация входа

- Разрешено выполнять различные движения, если при этом $\frac{1}{2}$ команды выполняет одно и то же движение

Серия сложных поворотов на одной ноге

- Серия должна включать как минимум два узнаваемых «сложных поворота на одной ноге»
- Дуга выезда из последнего поворота должна быть дугой въезда во вращение

Бабочка

- Смена ребра, ноги или поворот разрешен между fe и въездной дугой во вращение

Качалка

- Должна быть выполнена на той же ноге, на которой будет начинаться вращение

Движение произвольного катания (fm)










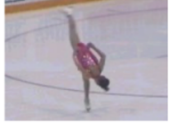






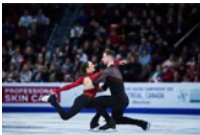

- Поворот или смена ребра разрешены между fm и въездной дугой во вращение

Неожиданный вход

- Неожиданный вход без видимой подготовки
- Смена ребра/ноги или поворот разрешены между неожиданным входом и въездной дугой во вращение

6. Фигуристы выполняют одинаковое вращение

- Должно быть сольное вращение
- Все фигуристы должны быть в одинаковых правильных позициях вращения

Сложные позиции сольного вращения (варианты не ограничены примерами)					
ПОЗИЦИИ ЛИБЕЛЫ			ПОЗИЦИИ СТОЯ		
Camel Variation  <p>Колено должно быть выше уровня бедра</p>	Camel sideways 	Camel upward 	Upright straight and sideways 	Upright Biellmann 	Upright layback 
ПОЗИЦИИ СИДЯ			НЕ БАЗОВЫЕ ПОЗИЦИИ		
Sit forward 	Sit sideways 	Sit behind 			
Сложные позиции сольного вращения (варианты не ограничены примерами)					
Sit Forward 	Sit Behind 	Sit Back 	Sit Lay Back 	Sit Holding the Free Foot 	Split like position 

ЭЛЕМЕНТ СО СМЕЩЕНИЕМ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ TrEВ	УРОВЕНЬ 1 TrE1	УРОВЕНЬ 2 TrE2	УРОВЕНЬ 3 TrE3	УРОВЕНЬ 4 TrE4
Соответствует только Базовым требованиям	Одна черта	Две черты	Три черты	Четыре черты - Необходимо выполнить Черту №7

ЧЕРТЫ	
1. Смена положения	5. Сцепление
2. Смена местами двух формаций	6. Пересечение (Только для Колеса)
3. Смена конфигурации	7. Два непрерывных ротейшен на 360° спиной
4. Смена формы элемента	8. Переплетение (Только для Круга)

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ (выполнение в одно и то же время)

- Черта должна быть выполнена одновременно требуемым количеством фигуристов
- Если одновременно исполняются два круга/колеса тогда оба круга/колеса должны смещаться в одно и то же время

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Смещение должно быть выполнено в одном круге/колесе, в двух кругах/колесах, или во время одновременного исполнения круга/кругов и колеса/колес

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Все фигуристы должны выполнять одинаковую Черту (Черты) с одинаковыми движениями, если другое не сказано в требованиях к Черте
- Черты могут выполняться одновременно, или отдельно
- Элемент должен смещаться до, во время и после исполнения Черты (Черт)
- Если используется черта Смена конфигурации, тогда другие Черты могут быть выполнены в любой из конфигураций, либо во время смены Конфигурации

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена положения

- Различные движения разрешены, если как минимум $\frac{1}{2}$ команды выполняет одинаковое движение
- Должна быть выполнена без смены Формы Элемента или Конфигурации Элемента

2. Смена местами двух формаций

- Черта может быть исполнена любым образом, пересечением или проездом между
- Отдельные фигуристы могут менять свое местоположение, переходя из одного круга в другой (по очереди, двигаясь по траектории в форме цифры 8)

3. Смена конфигурации

- Все Фигуристы должны участвовать в обеих конфигурациях
- Должно быть две различных и узнаваемых конфигурации одного и того же Элемента

4. Смена формы Элемента

- Все фигуристы должны участвовать в обеих формах
- Должно быть две различных и узнаваемых формы Элемента

5. Сцепление

Круг - как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна участвовать в сцеплении один раз. Сцепление должно быть выполнено индивидуально, последовательно и непрерывно.

Колесо - все спицы должны выполнить сцепление. Сцепление должно быть непрерывным и последовательным.

6. Пересечение/Проезд между (Только Колесо)

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна участвовать
 - Должно быть выполнено минимум два раза (два разных действия), одними и теми же, или другими фигуристами.

7. Два непрерывных ротейшен на 360° спиной

- Хват между двумя ротейшен не разрешен
- Все фигуристы должны выполнять одни и те же повороты

Уровень 1 и 2: необходимо выполнить два ротейшен на 360° спиной (двукратные тройки)

и/или твиззлы)

Уровень 3 и 4: необходимо выполнить ротейшен на 720° или более спиной в виде твизла. Эта Черта должна быть выполнена одновременно с другой Чертой.

8. Переплетение (Только Круг)

- Все фигуристы должны переплестись два раза, индивидуально, непрерывно и последовательно.

ТВИЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ TwEB	УРОВЕНЬ 1 TwE1	УРОВЕНЬ 2 TwE2	УРОВЕНЬ 3 TwE3	УРОВЕНЬ 4 TwE4
Все фигуристы должны выполнить попытку исполнения хотя бы одного твизла Соответствует только Базовым требованиям	- Одно и то же, или разные направления вращения - Два твизла, - Минимум один оборот в каждом из твизлов + 1 Черта	- Разные направления вращения - Два твиззла - Минимум по два оборота в каждом твиззле + 2 Черты	- Разные направления вращения - Два твиззла - Минимум по три оборота в каждом твиззле + 3 Черты из трех различных групп	- Разные направления вращения - Два твиззла - Минимум по четыре оборота в каждом твиззле + 4 Черты из четырех различных групп

ЧЕРТЫ	
Группа А	Группа С
1. Непрерывное движение рук	1. Третий твизл
2. Кисти над плечами	3. Взаимодействие между твизлами
3. Руки соединены спереди	4. Вход прыжком
Группа В	Группа D
1. Смена позиции свободной ноги	1. Смена положения
2. Свободная нога отведена в сторону	2. Смена конфигурации
3. Удержание лезвия или ботинка	3. Смена формы элемента

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

- Все фигуристы должны выполнять каждый твизл и каждую черту одновременно

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Твиззлы необходимо выполнять на разных ногах
- Разрешено максимум четыре постановки ноги между каждым твизлом (включая вход Прыжком)
 - Пятая постановка ноги должна быть твизлом

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Все фигуристы должны выполнять одну и ту же Черту (Черты) с одинаковыми движениями, если другое не указано в требованиях к Черте

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Группа А - Верхняя часть тела/кисти:

1. Непрерывное движение рук

- Движение должно начаться вместе с началом твизла и должно продолжаться на протяжении всего требуемого вращения
- Движение должно быть непрерывным и без фиксированных позиций
- Движение может быть выполнено одной рукой, если вторая рука в это время держит лезвие или ботинок свободной ноги.

2. Кисти над плечами

- Кисти должны начать движение вверх в фиксированную позицию над плечами вместе с началом твизла, и должны быть удержаны до окончания требуемых вращений
- Движение может быть выполнено одной рукой, если вторая рука в это время держит лезвие или ботинок свободной ноги.

3. Кисти соединены спереди

- Обе кисти должны начать движение в фиксированную позицию вместе с началом твизла и должны быть удержаны до окончания требуемых вращений
- Обе руки должны быть прямыми и удержаны спереди на любом уровне

Группа В – Свободная нога

1. Смена позиции свободной ноги

- Позиция свободной ноги должна измениться во время твизла
- Обе позиции должны быть разными и узнаваемыми
- Нет требований к количеству оборотов в каждой из позиции

2. Свободная нога отведена в сторону

- Свободная нога должна начать движение в позицию отведения на 45° вместе с началом твизла, и должна быть удержана в таком положении до окончания требуемых вращений

3. Удержание лезвия, или ботинка свободной ноги

- Фигуристы должны удерживать лезвие или ботинок свободной ноги в момент начала твизла, и это положение должно быть удержано до окончания требуемых вращений

Группа С – Вход/Выход

1. Третий Твизл

- Должен иметь столько же оборотов, или больше, сколько оборотов выполняется в серии твизлов

2. Взаимодействие между твизлами

- Все фигуристы должны продемонстрировать взаимодействие между первыми двумя твизлами
- Хват, или проезд между других фигуристов не будет соответствовать требованиям к Черте
- Различные движения разрешены, если как минимум ½ команды выполняют одинаковое движение

3. Вход прыжком

- Прыжок должен быть узнаваемым, и из списка прыжков
 - Перекидной разрешен только для TwE1 и TwE2
- Твизл, который следует за прыжком, должен начаться на той же ноге, на которую произошло приземление
- Поворот или смена ребра не разрешены после приземления и до начала твизла не разрешены

Группа D – Черты Элемента:

- Должны начаться во время входа в твизл, включая вход прыжком
- Необходимо выполнять твизл в момент, когда фигуристы проходят между друг другом

1. Смена положения

- Должна быть выполнена без смены конфигурации или формы элемента

2. Смена конфигурации

- Все фигуристы должны участвовать в обеих конфигурациях
- Необходимо продемонстрировать две разные и узнаваемые конфигурации одного и того же Элемента

3. Смена формы элемента

- Все фигуристы должны участвовать в обеих формах
- Необходимо продемонстрировать две разные и узнаваемые формы Элемента