

**Коммюнике No. 2787  
(Изложение)**

**СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ**

**Включены:  
Группы Сложности Элементов, Черт и Дополнительных Черт  
для Синхронного катания 12-16  
на сезон 2026/2027**

(Это Коммюнике заменяет Коммюнике ИСУ 2695)

05 мая, 2026

**Jae You Kim**, Президент

**Colin Smith**, Генеральный Директор

## Содержание:

Краткое содержание основных изменений.....	3
Информация по всем элементам.....	4
Артистический Элемент (AB/AC/AL/AW) .....	4
Креативный Танцевальный Элемент (CrD) .....	5
Креативный Элемент (CrL) .....	5
Смешанный Элемент (Mi) .....	5
Элемент Групповая Поддержка (GL) .....	6
Элемент Пересечение (I) .....	8
Точка пересечения (pi) .....	9
Линейные Элементы (B/L), Вращающиеся Элементы (C/W) .....	11
Элемент Движение (ME) .....	12
Элемент Без Хвата (NHE) .....	14
Дорожка Шагов (s) .....	15
Парный Элемент (Pa) .....	16
Элемент с Пивотом (PB и PL) .....	18
Элемент Синхронное Вращение (SySp) .....	19
Смещающийся Элемент (TrE) .....	21
Твиззловый Элемент (TwE) .....	22

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ОСНОВНЫХ ИЗМЕНЕНИЙ

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Эта информация не является исчерпывающим списком **ВСЕХ** изменений, внесенных в группы сложности Элементов синхронного катания, и настоятельно рекомендуется внимательно прочитать все Коммюнике. Дополнительная информация может быть предоставлена в Правилах вида спорта, Коммюнике ИСУ, Руководстве для Технических бригад и/или в публикуемых вопросах и ответах.

- **Хореографическая серия**
  - Должна включать два правильно исполненных сложных поворота **различного типа**
- **Креативный Элемент – Основное (Cr)**
  - Некоторые требования к Элементам отсутствуют в сезоне 2026/27, что разрешено Техническими правилами по синхронному катанию
- **Добавлен новый Креативный Танцевальный Элемент (CrD)**
- **Элемент Групповая Поддержка (GL)**
  - Разрешено выполнять одновременно две или более позиции продольного шпагата
  - Оставшиеся фигуристы должны выполнить как минимум одно Движение фигурного катания (SM), когда не участвуют в поддержке
  - Удалены некоторые Черты
- **Элемент Пересечение (I)**
  - Обновлена таблица с группами сложности
  - Вариация входа удалена, однако она будет отражаться судьями в GOE
- **Дополнительная Черта Пересечения (pi)**
  - Квадрат/треугольник – требования к черте для получения pi4 усложнены
- **Элемент Движение (ME)**
  - Добавлен новый тип Сложного fm – Сложная вариация спирали
  - Определение (Технические правила по синхронному катанию): Фигурист скользит вперед, или назад на ребре в позиции арабеска. Свободная нога должны быть поднята выше уровня головы, и поддерживаться (либо самим фигуристом, либо другим фигуристом), или не поддерживаться. Свободная нога и опорная нога должны быть полностью прямыми, свободная нога должна подниматься назад.
- **Элемент без хвата (NHE)**
  - Черта Пивот обновлена
  - Продвинутое Новисы должны совершить попытку исполнения как минимум по одному Твиззлу в каждом направлении вращения
- **Парный Элемент (Pa)**
  - Новое распределение Черт
  - Новые позиции и Черты для Юниоров
- **Элемент Синхронное вращение**
  - Черта Смена Позиции требуется для Уровня 4
  - Больше свободы при смене центра вращения
- **Твиззловый Элемент (TwE)**
  - Требуются Твиззлы в каждом направлении вращения
  - Взаимодействие будет засчитано только для Уровней 1, 2 и 3

## Информация по ВСЕМ Элементом

### Черты/Вариация входа

Все fm и fe (поддержки, циркули, вращения), в которых требуется удержание позиции должны быть визуально удержаны в правильном фиксированном положении

### Хореографическая серия

- Как минимум два различных движения должны быть визуально удержаны в правильном фиксированном положении (время удержания и выполнение по дуге и на правильном ребре не требуется). Движения должны быть выбраны из следующего списка: Прыжки не из списка, шарлотта, гидроблейдинг, ина бауэр, выпад, пистолетик, слайд, спирали, кораблик, затяжка.
- Должны быть включены как минимум два различных типа правильно выполненных сложных поворота
- Минимум два различных движения рук
  - Если используется хват, тогда Фигуристы только 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)

## БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ВСЕХ ЭЛЕМЕНТОВ:

1. Элемент должен соответствовать определениям и требованиям, входящим в состав Технических Правил по Синхронному катанию на коньках (за исключением Креативного Элемента)
2. Элемент должен соответствовать техническим требованиям, указанным в Коммюнике с составом хорошо сбалансированной программы на сезон 2026/27.

## 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	4. Пересечение / Проезд между
2. Элементы произвольного катания (fe)	5. Пивот
3. Сцепление	6. Переплетение

## ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

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

- Прыжки не из списка не будут засчитаны

### 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 всех спиц должно быть непрерывным и должно быть выполнено одно за другим.

### 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 ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (CrD)

### БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

1. Все фигуристы должны участвовать и сделать попытку исполнения запланированных движений.

## КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ (CrL)

### БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

1. Все требования к Поддержкам, указанные в Технических требованиях по синхронному катанию приостановлены, за исключением раздела 3.2 а, пункт 4) (основные определения поддержек) и раздела 3.2 а, пункта 4 а) (определение акробатических поддержек).

### Поддержки

- Стационарные поддержки разрешены
- Дополнительные поддержки/кратковременные поддержки разрешены в качестве хореографии, до или после того, как все фигуристы приняли участие в требуемой поддержке
- Все фигуристы должны участвовать в поддержке
- Элемент начинается тогда, когда Фигуристы начинают формировать пары/группы для поддержки
- Элемент заканчивается тогда, когда:
  - Поднимаемые фигуристы (поднимаемый фигурист) были приземлены и пары/группы (пара/группа) распадаются  
ИЛИ
  - Cr является последним Элементом, и при этом поднимаемый фигурист (фигуристы) остаются поднятыми над льдом в конечной позе

## 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)

## 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	Одна Черта	Две Черты	Три Черты: - По одной Черте из трех разных Групп	Четыре Черты: - По одной черте из каждой группы
Элемент Групповая поддержка должен иметь как минимум три Групповые поддержки, в которых должны участвовать ВСЕ фигуристы				
Поднимаемый фигурист должен быть удержан надо льдом на любой высоте		Как минимум в одной из позиций поднимаемого фигуриста в каждой Групповой Поддержке большая часть туловища поднимаемого фигуриста должна быть над уровнем головы поддерживающих Фигуристов		

ЧЕРТЫ	
Группа А	Группа С
1. Вариация входа	1. Смена уровня/высоты поддержки
<b>Группа В</b>	2. Вращение
1. Смена позиции поднимаемого фигуриста	3. Зеркальный рисунок (GL1 и GL2 только)
<b>Группа В</b>	
1. Сложная позиция поднимаемого фигуриста	

### ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

Все групповые поддержки должны выполнить попытку скольжения

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 (включая вариацию входа)
- Типы позиций поднимаемого фигуриста: базовая позиция, сложная позиция

### Для GOE:

- Оставшиеся фигуристы должны выполнить как минимум одно SM, если они не участвуют в Групповой Поддержке в какой-то момент во время исполнения Элемента

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

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

### ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

#### Группа А

#### 1. Вариация входа (варианты входа не ограничены примером)

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

#### 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 минимум на 360° ИЛИ поддерживающий фигурист 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

## Группа В

### 1. Смена Позииции Поднимаемого фигуриста

Каждый поднимаемый Фигурист должен продемонстрировать две различные зафиксированные позиции

- Поднимаемый фигурист может переходить из одной позиции в другую позицию через другие промежуточные позиции
- Поднимаемый фигурист может коротко коснуться льда между двумя зафиксированными позициями и должен совершать непрерывное движение между двумя зафиксированными позициями
- Короткое касание льда не будет считаться спуском с поддержки, или разрушением поддержки

Разрешены следующие комбинации:

**Для GL1 и GL2:** две различные базовые позиции

**Для GL3:** одна базовая позиция + одна сложная позиция (или наоборот)

**Для GL4:** две различные сложные позиции

- верхняя часть тела и/или нижняя часть тела должны использовать разные оси, при этом разница между осями двух позиций должна быть больше, чем 45°

## Группа С

### 1. Сложная позиция поднимаемого фигуриста

- Смотрите список сложных позиций ниже

## Группа D

### 1. Смена уровня/высоты поддержки

- Поднимаемый фигурист должен менять зафиксированную позицию над уровнем головы поддерживающих фигуристов на зафиксированную позицию на уровне ниже плеч поддерживающих фигуристов или наоборот
- Поднимаемый фигурист может коротко коснуться льда между двумя зафиксированными позициями и должен совершать непрерывное движение между двумя уровнями
- Короткое касание льда не будет считаться спуском с поддержки, или разрушением поддержки

### 2. Вращение

- Поднимаемый фигурист может быть удержан на любом уровне  
**GL1, GL2** – необходимо совершить вращение на 360°  
**GL3, GL4** – необходимо совершить вращение более чем на 360°

### 3. Зеркальный рисунок (Только для GL1, GL2)

- 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 или черту смена уровня/высоты поддержки.

## ТИПЫ СЛОЖНЫХ ПОЗИЦИЙ В ПОДДЕРЖКАХ (не ограничиваются примерами)

### Балансирующие позиции

#### Гибкие позиции

#### Позиция, которая удерживается фигуристом самостоятельно

- Поднимаемый фигурист держит свой вес сам, с опорой на одну или две точки опоры.  
**GL4** – поднимаемый фигурист использует одну из своих рук для того, чтобы удержать свой вес
- Если убрать одну из точек опор, поднимаемый фигурист упадет

#### Другие сложные позиции

- Любая другая позиция поднимаемого фигуриста, которая действительно является сложной, но не подходит ни под одно указанное определение Сложных позиций

## Для GOE

- Необходимо избегать странных/неэстетичных позиций. Это будет наказано в GOE.

## ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ IВ	УРОВЕНЬ 1 I1	УРОВЕНЬ 2 I2	УРОВЕНЬ 3 I3	УРОВЕНЬ 4 I4
Соответствует только Базовым требованиям <b>Базовые требования:</b> Все фигуристы должны пересекаться индивидуально	- Две линии - «V» - Квадрат/Треугольник - Хлыст	- Две линии - «V»	- Квадрат / треугольник	- Угловое - Хлыст
Приближение может быть выполнено «лицом к лицу»		Приближение должно быть выполнено «спиной к спине»		

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

### Специальные требования к определенным типам пересечений

#### Угловое

- Все фигуристы должны быть в хвате, самое позднее, 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 2.5 метров с момента, как ведущие фигуристы обеих линий начнут наслаиваться друг на друга

#### Коллапсирующие (Квадрат/Треугольник) и «V»

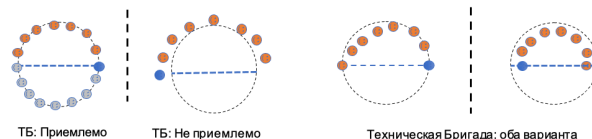
- Все фигуристы должны быть в хвате, самое позднее до того момента, как начнутся ротейшен в точке пересечения
- Все углы Пересечения должны пересекаться примерно в одно и то же время

#### Две линии

- Все фигуристы должны быть в хвате, самое позднее 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 достигнуть хвата до начала последней части пивота на 90° (последняя часть из 180°)
- Линии в форме полукруга не должны начинать выпрямляться до того, как заводящие фигуристы станут спиной к оси пересечения
- Каждая линия должна показать полукруг в тот момент, когда заводящие фигуристы находятся спиной к оси пересечения
- Расстояние между крайними фигуристами каждой линии не должно быть больше диаметра круга, составленного из всех Фигуристов (учитывая используемый хват).



- "Вытягивать» линии запрещено

- 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.

#### Для GOE:

- Рисунок должен «скрыть» форму пересечения, которая появится в конце рисунка и как можно ближе к достижению хвата, требуемого до начала ротейшен

## ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ (pi) – ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ					
LEVEL BASE piB		УРОВЕНЬ 1 pi1	УРОВЕНЬ 2 pi2	УРОВЕНЬ pi3	УРОВЕНЬ 4 pi4
Для всех пересечений: Все фигуристы должны сделать попытку исполнения pi	Угловое «V» - Две линии	360° лицом или спиной	<b>Вариант А</b> 360° спиной + одна черта <b>Вариант В</b> 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
	Коллапсирующие	Один или два отдельных ротейшен на 360° лицом или спиной	<b>Вариант А</b> Два отдельных ротейшен 360° спиной + одна черта <b>Вариант В</b> 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 (pi) и Черты pi должны быть выполнены одновременно

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЕ (pi)

- Все фигуристы должны исполнять одну и ту же Дополнительную Черту (pi), и одни и те же движения
- Дополнительные обороты во время ротейшен (включая дополнительные ротейшен в Угловом пересечении) больше, чем требуется для уровня, не разрешены
- Ротейшен в точке пересечения (pi):
  - Должны начаться до того, как фигуристы начнут пересекаться
  - Должны продолжаться во время того, как фигуристы пересекаются
  - 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 каждое из ротейшен в одном и том же направлении вращения (по часовой стрелке или против часовой стрелки)

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К pi ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ТИПОВ ПЕРЕСЕЧЕНИЙ

#### Угловое Пересечение

- Перед основными ротейшен в pi должны быть «дополнительные ротейшен» (отдельно или слитно выполненные)
  - Фигуристы должны начать ротейшен, самое позднее до того, как Линии начнут наслаиваться друг на друга
  - Должны быть непрерывными, и выполнены в том же направлении скольжения и вращения, что и ротейшен в pi
  - Фигуристы должны находиться спиной к спине до начала «дополнительных ротейшен», после окончания «дополнительных ротейшен» и во время начала ротейшен в pi
  - Фигуристы должны толкнуться или поменять ногу между «дополнительными ротейшен» и pi ротейшен

**Для pi1 и pi2 Вариант А** – можно выполнить максимум 1080° до основного ротейшен в pi

**Для pi2 Вариант В, pi3** – два отдельных ротейшен спиной по 360 каждый или ротейшен спиной 720 на двух ногах до основного ротейшен в pi

**Для pi4** – один непрерывный ротейшен спиной 720°, выполненный как твизл до основного ротейшен в pi

### **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 или внутри пересечения, или после выхода фигуристов из пересечения
- Между ротейшен  $ri$  может быть небольшая (минимальная) пауза для смены ноги/ребра или направления вращения
- Третий ротейшен не разрешен

### **Хлыст**

- Все ротейшен  $ri$  должны быть исполнены в том же направлении вращения, в котором вращаются линии в фазе приближения
- Требуется непрерывный ротейшен в  $720^\circ$ : не больше, чем  $360^\circ$  из этих  $720^\circ$  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  $ri$  (последний ротейшен, который следует за «дополнительными ротейшен»)

#### **Коллапсирующее**

- $ri2$  &  $ri3$ : Черта (черты) должны быть выполнены во время первого ротейшен  $ri$
- $ri4$ : Черты должны быть выполнены во время обоих ротейшен  $ri$

#### **Хлыст**

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

### **Группа А**

#### **1. Непрерывное движение рук**

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

#### **2. Кисти над плечами**

- Обе кисти должны начать двигаться к зафиксированной позиции над плечами во время начала ротейшен  $ri$  и удержаны до завершения требуемых ротейшен

### **Группа В**

#### **1. Ротейшен на одной ноге**

- Должен быть твизл (непрерывное вращение)

**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 №5

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

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

Черта должна быть выполнена одновременно необходимым количеством фигуристов

**ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ**

- Все фигуристы должны участвовать
  - В: один закрытый и/или открытый 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/В должны непрерывно вращаться до, во время и после исполнения Черты (Черт)
- В/Л должны непрерывно продвигаться по льду до, во время и после исполнения Черты (Черт)

**ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ****1. Смена хвата (только для уровней 1 и 2)**

- Все фигуристы должны использовать как минимум два четких различных хвата

**2. Смена положения**

- Различные движения разрешены
- Должна быть выполнена без смены Конфигурации Элемента

**3. Смена направления вращения (С, W)**

- Как минимум 1/2 команды должна выполнить черту

**4. Смена конфигурации**

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

**5. Хореографическая серия**

- Требуемые движения должны быть сгруппированы вместе, а не разбросаны отдельно по элементу

**6. Сцепление (С, W)**

- Круг - как минимум 1/2 команды должна участвовать в сцеплении. Отдельными фигуристами, непрерывно и последовательно.
- Колесо – все спицы должны выполнить сцепление, непрерывно и последовательно.

**7. Прыжок и/или Выброс (В, С, L)**

- Как минимум 1/2 команды должна выполнить одинаковый Прыжок из списка, и/или Выброс.
  - В, С, L: Перекидной будет засчитан только для Уровней 1 и 2

**8. Пивот (В, L)**

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

## 9. 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 (выполнение в одно и то же время)

- Если fm начинаются в разное время, тогда часть первого fm должна быть выполнена с наложением на следующее fm
- Fm не могут быть выполнены абсолютно раздельно, 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

## Для GOE:

- Фигуристы должны оставаться в пределах ½ длины ледовой площадки во время того, как они исполняют fm (включая Черты)

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

## ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  команды должна выполнять одинаковую Черту (Черты (Исключение: Группа D – Блок)

### 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, во время 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, толчки и соединительные шаги НЕ разрешены при смене направлении вращения

**Для fm на одной ноге** – фигуристы должны поменять ногу 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
- 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 до того, как пересечет траекторию «соседнего» Фигуриста
- Необходимо выполнить перехват

### Группа D

#### 1. Конфигурация блока

- Все фигуристы должны быть в позиции fm во время того, как находятся в конфигурации закрытого блока (во время вариации входа не требуется, чтобы фигуристы находились в конфигурации блока). Форма блока должна быть визуальным образом удержана.

#### 2. Пересечение и/или проезд между друг другом

- Фигуристы должны быть в позиции fm во время пересечения/проезда между
- 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

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ ННЕВ	УРОВЕНЬ 1 ННЕ1	УРОВЕНЬ 2 ННЕ2	LEVEL 3 ННЕ3	LEVEL 4 ННЕ4
Соответствует только Базовым требованиям	Одна черта	Две черты	Три черты	Четыре черты

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА** – Дорожка Шагов (В соответствии с требованиями к хорошо сбалансированной программе)

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

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

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

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Все фигуристы должны участвовать в Блоке, в соответствии с требованиями к Хорошо Сбалансированной программе
- **Продвинутые Новисы:** необходимо выполнить попытку исполнения хотя бы по одному Твиззлу в каждом направлении вращения

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Все фигуристы должны исполнять одинаковую Черту (Черты) с одинаковыми движениями, если другого не сказано в требованиях к Черте
- Черты должны исполняться отдельно, или вместе с другими Чертами, Исключение: Черта Пивот
- Блок должен продвигаться вдоль/по льду да, после, и во время и после Черты (Черт)

### ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

#### 1. Смена положения

- Различные движения разрешены
- 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

- Повороты / Шаги / Твиззлы / Соединительные шаги / движения должны быть выполнены одновременно вдоль диагональной оси

**ННЕ1 и ННЕ2:** Необходимо правильно выполнить как минимум два поворота

**ННЕ3 и ННЕ4:** Необходимо выполнить Хореографическую Серию

#### 4. Прыжок

- Должен быть узнаваемый прыжок, выбранный из прыжков из списка
- Разрешено максимум два различных типа прыжка

**ННЕ1:** Перекидной разрешен

**ННЕ2 и ННЕ3:** прыжок в шпагат, прыжок в один оборот или комбинация прыжка в шпагат и прыжка в 1 оборот

**ННЕ4:** Как минимум  $\frac{1}{4}$  команды должны выполнить аксель, или прыжок в два и более оборота. Остальные фигуристы должны включить прыжок в шпагат или прыжок в 1 оборот

#### 5. Пивот

- Блок должен совершить пивот на 90°
- Повороты/Шаги/Твиззлы/соединительные шаги/движения должны быть выполнены одновременно
- Смена положения и Смена конфигурации не разрешены

**ННЕ1 и ННЕ2:** Минимум два правильно исполненных поворота

**ННЕ3 и ННЕ4:** Необходимо выполнить как минимум два различных типа правильно исполненных сложных поворота

## 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 <b>И</b> <b>Вариант А:</b> Одна серия, выполненная на одной ноге, состоящая из трех «сложных поворотов/шагов» разного типа <b>Вариант В:</b> Две различные серии каждая из серий состоит из двух «сложных поворотов/шагов» разного типа	Восемь поворотов/шагов. Шесть разного типа <b>Две различные серии, состоящие из:</b> - Три «сложных поворота/шага» различного типа - Два «сложных поворота/шага» различного типа	Десять поворотов/шагов. Восемь разного типа <b>Две различные серии каждая из серий состоит из трех «сложных поворотов/шагов» различного типа</b>
Все повороты/шаги должны быть исполнены правильно, на одних и тех же 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)
- Каждая из серий должна включать только повороты и шаги на одной ноге

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

Все повороты/шаги должны быть исполнены всеми фигуристами одновременно

## ПАРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

### БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Если Парный Элемент исполняется с нечетным количеством фигуристов, один оставшийся Фигурист должен совершить попытку исполнения части Парного Элемента за поддерживающего фигуриста

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ PaB	УРОВЕНЬ 1 Pa1	УРОВЕНЬ 2 Pa2	УРОВЕНЬ 3 Pa3	УРОВЕНЬ 4 Pa4
<b>СЕНЬОРЫ</b>				
Соответствует только Базовым требованиям	Поддерживаемый фигурист находится в тодесе, как минимум 360° + Одна черта	Поддерживаемый фигурист находится в тодесе, как минимум 360° + 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 по одной из каждой группы
<b>ЮНИОРЫ</b>				
Соответствует только Базовым требованиям	Поддерживаемый фигурист находится в позиции fm как минимум 360° + Одна черта	Поддерживаемый фигурист находится в позиции fm как минимум 360° + Две черты	Поддерживаемый фигурист находится в позиции fm как минимум 720° + Три черты по одной из каждой группы	Поддерживаемый фигурист находится в позиции fm как минимум 720° + Четыре черты по одной из каждой группы

Парный Элемент Юниоров – Типы позиций fm	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кораблик</li> <li>2. Ина Бауэр</li> <li>3. Гидроблейдинг</li> <li>4. Вариация Спирали (базовая или сложная) Свободная нога должна быть удержана самостоятельно, или с помощью партнера, или без поддержки свободной ноги</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Затяжка 135 или выше Свободная нога должна быть прямой и может быть удержана спереди, сбоку или сзади</li> <li>6. Спираль без поддержки свободной ноги Свободная нога должна быть прямой и может быть удержана сзади, спереди или сбоку</li> </ol>

ЧЕРТЫ			
<b>СЕНЬОРЫ</b>			
ГРУППА А	ГРУППА В	ГРУППА С	ГРУППА D
1. Вариация входа	1. Смена ребра	1. Различные направления вращения	1. Смена ребра
	2. Удержание свободной ноги	2. Перемещение по льду	2. Полет
<b>ЮНИОРЫ</b>			
ГРУППА А	ГРУППА В	ГРУППА С	ГРУППА D
1. Вариация входа	1. Fm на одной ноге	1. Разные направления вращения 2. Смена позиции fm	1. Поворот 2. Пивот с зубцом воткнутым в лед

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

Черта должна выполняться одновременно требуемым количеством фигуристов

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Во всех парах у поддерживаемых фигуристов должна быть одинаковая позиция
- Все поддерживаемые фигуристы должны быть на одной ноге и на одном ребре начиная со входа и заканчивая выходом из тодеса/fm (для fm на одной ноге) включая сам выход, если другого не сказано в требованиях к Черте

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Все пары должны выполнить одну и ту же Черту (Черты) с одинаковыми движениями (Исключение: Различные направления вращения)

## ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

### Группа А

#### Юниоры и Сеньоры

##### 1. Вариация входа

- Должна быть выполнена хотя бы поддерживаемым фигуристом
- **Движения** необходимо выбрать из следующего списка: бабочка, парная поддержка, парное вращение, вольт, выброс, слайд.
  - Поддерживаемый фигурист может только сменить ребро, ногу или сделать поворот между движением и въездной дугой в Парный Элемент
- **Неожиданный вход без видимой подготовки**
  - Смена ребра или ноги **плюс** один поворот разрешены между неожиданным входом и въездной дугой в Парный Элемент

### Группа В

#### Сеньоры

##### 1. Сложная позиция

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

##### 2. Удержание свободной ноги

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

#### Юниоры

##### 1. Fm на одной ноге

- Поддерживаемый фигурист должен быть на одной ноге во время требуемого вращения

### Группа С

#### Сеньоры

##### 1. Различные направления вращения

- ½ команды должна вращаться в противоположном направлении вращения

##### 2. 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

#### Юниоры

##### 1. Различные направления вращения

- ½ команды должна вращаться в противоположном направлении вращения

##### 2. Смена позиции fm

- Необходимо исполнить два разных типа fm
- Переход от одного типа fm к другому должен быть непрерывным
- Первая позиция fm может исчезнуть на короткое время для того, чтобы принять вторую позицию

**Pa1 и Pa2:** Смена ноги разрешена

**Pa3 и Pa4:** Смена ноги НЕ разрешена

### Группа D

#### Сеньоры

##### 1. Смена ребра

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

##### 2. Полет

- Поддерживаемый фигурист должен продолжать вращаться во время отрыва ото льда в любой момент во время исполнения требуемого количества оборотов в тодесе
- Пары могут продолжать исполнять тодес или могут сделать выход после Черты

#### Юниоры

##### 1. Поворот

- Поддерживаемый фигурист выполняет поворот на одной ноге после принятия первой позиции fm
  - Первая позиция fm может исчезнуть на короткое время, если это необходимо для выполнения поворота
  - Фигуристы могут освободить хват, или сделать перехват, если необходимо во время

исполнения поворота

- После поворота позиция fm может быть той же самой или другой

**Pa1 и Pa2:** Смена ноги разрешена

**Pa3 и Pa4:** Смена ноги НЕ разрешена

## 2. Стационарный пивот с зубцом воткнутым в лед

- Все поддерживающие фигуристы остаются стационарными с зубцом, воткнутым в лед, на протяжении как минимум 360 вращения, с того момента, как позиция fm будет принята

## БЛОК или ЛИНИЯ – ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ PBV/PLV	УРОВЕНЬ 1 PB1/PL1	УРОВЕНЬ 2 PB2/PL2	УРОВЕНЬ 3 PB3/PL3	УРОВЕНЬ 4 PB4/PL4
Блок должен совершить пивот как минимум на 90°  Соответствует только Базовым требованиям	<b>Вариант А</b> - Минимум два поворота <b>Вариант В</b> - Один «сложный поворот на одной ноге» <b>+ для обоих вариантов:</b> - Повороты, шаги, соединительные шаги разрешены	<b>Вариант А</b> - Серия: как минимум, из двух «сложных поворотов на одной ноге» <b>Вариант В</b> - Два «сложных поворота на одной ноге» <b>+ для обоих вариантов:</b> - 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
<b>Исключение: PB1 Вариант В и PB2: твизл в 1½ оборота будет считаться сложным поворотом</b>				

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

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 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 PB/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

### Базовые требования

Элемент синхронное вращение заканчивается, когда фигуристы останавливают вращение и переходят в следующий Элемент

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 -По одной черте из трех различных групп	Четыре черты - По одной черте из каждой группы

ЧЕРТЫ	
Группа А	Группа С
1. Вариация входа	1. Смена ноги
2. Одинаковое вращение	2. Смена направления вращения
	3. Смена позиции вращения
Группа В	Группа D
1. Сложная позиция	1. Смена конфигурации//формы элемента
	2. Смена типа вращения

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

- 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 Позиций Вращения:** либела, сидя, стоя

- Максимум два различных «типа позиций вращения» могут выполняться одновременно
- Вариация каждого «типа позиций вращения» разрешены, если каждая вариация выполняется как минимум ¼ 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

#### Группа А

##### 1. Вариация входа

- Можно выбрать движения из следующего списка: Бабочка, тодес, fm, качалка, прыжок из списка, стационарная парная поддержка, слайд
- Смена ребра/ноги или поворот разрешен между движением и въездной дугой во вращение
- Исключение: Смена ноги не разрешена между качалкой или fm и входом во вращение
- Разрешено выполнять различные движения, если при этом ¼ команды выполняет одно и то же движение
- **ПРИМЕЧАНИЕ:** внутренний ина бауэр, внутренний кораблик, выпады и перекидные будут засчитаны только для уровней 1 и 2
- Неожиданный вход без видимой подготовки
- Смена ребра или ноги **плюс** один поворот разрешены между неожиданным входом и въездной дугой во вращение

##### 2. Одинаковое вращение

- Должно быть только сольное вращение
- Все фигуристы должны исполнять одинаковый тип позиции вращения (позиций вращения)

#### Группа В

##### 1. Сложная позиция вращения

- Как минимум ½ команды должны показать одинаковую правильную сложную позицию вращения

- Если вращение выполняется в парах, один Фигурист в каждой паре должен быть в сложной позиции вращения

### Группа С

#### 1. Смена ноги (Только для SySp1 и SySp2)

- Должна быть выполнена во время вращения

#### 2. Смена направления вращения

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  команды должна сменить направление вращения

#### 3. Смена позиции вращения

##### Для SySp1 и SySp2

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

**SySp3:** Как минимум  $\frac{1}{2}$  команды должны показать три различных типа правильных позиций вращения

**SySp4:** Все фигуристы должны показать три различных типа правильных позиций вращения

### Группа D

- Фигуристы могут менять центр вращения во время исполнения элемента
  - Максимум четыре постановки ноги разрешены во время смены центра вращения
  - Пятая постановка ноги должна быть въездом во вращение
- Фигуристы должны сохранять непрерывное движения во время смен для того, чтобы продолжить вращение

#### 1. Смена Конфигурации / Формы элемента

- Должно быть как минимум две разные и узнаваемые конфигурации ИЛИ формы элемента

#### 2. Смена типа вращения

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  команды должны поменять тип вращения с парного на сольное или наоборот

## ЭЛЕМЕНТ СО СМЕЩЕНИЕМ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ TrEB	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 круге (кругах) или колесе (колесах), или одновременно и в круге (кругах), и в колесе (колесах)

### ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К СМЕЩЕНИЮ

- Элемент должен продолжать вращаться во время смещения

### 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
- Должна быть выполнена без смены формы элемента и/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

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  команды должна участвовать в обеих конфигурациях
- Должно быть две различных и узнаваемых конфигурации одного и того же Элемента

#### 4. Смена формы Элемента

- Как минимум  $\frac{1}{2}$  команды должна 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 на 360 спиной не разрешен

- Все фигуристы должны выполнять одни и те же повороты  
**TrE1 и TrE2:** необходимо выполнить два отдельных ротейшен на 360° спиной (двукратные тройки и/или твиззлы)  
**TrE3 и TrE4:** необходимо выполнить ротейшен на 720° или более спиной в виде твизла. Ротейшен должен быть выполнен 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	- 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
Соответствует только Базовым требованиям				

ЧЕРТЫ	
Группа А	Группа С
1. Непрерывное движение рук	1. Третий твизл
2. Кисти над плечами	3. Взаимодействие между твизлами
3. Кисти 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 (выполнение в одно и то же время)

- Все фигуристы должны выполнять одну и ту же серию твиззлов и одинаковые черты одновременно

## ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Каждый твиззл должен быть выполнен в направлении вращения, отличном от предыдущего твиззла
- Разрешено максимум четыре постановки ноги между каждым твизлом (включая вход Прыжком и третий твиззл)
  - Пятая постановка ноги должна быть въездом в твизлом

## ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Черты могут выполняться во время любого твиззла

## ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Все фигуристы должны выполнять одну и ту же Черту с одинаковыми движениями, если иного не сказано в требованиях

### 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 (в любом направлении вращения), и должен быть выполнен в направлении вращения, обратном относительно предыдущего твизла

### **2. Взаимодействие между твизлами**

- **Для Уровня 1, 2 и 3:** Все фигуристы должны продемонстрировать взаимодействие только между первыми двумя твизлами
- Только хват, или только 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

## **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