РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ ПО СИНХРОННОМУ КАТАНИЮ СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ-9

2026-2027

30 Сентября 2026

Общие положения

Данное руководство предназначено для помощи Судей и Рефери, обслуживающих соревнования по Синхронному катанию-9. Оно содержит ответы на неясные ситуации и должно использоваться как вспомогательный инструмент в дополнение к критериям судейства.

Приведённые здесь рекомендации представляют собой вспомогательные инструменты интерпретации для правил Синхронного катания-9 и общих положений Правил по синхронному фигурному катанию 2026 года.

Если ситуация неясна и не разрешается с помощью данного руководства или любых других опубликованных документов ИСУ решение должно приниматься в пользу Команды.

Определения

Fm= движения произвольного катания

FTM= Движение всей командой

DF= Сложная черта

WBP=Содержание хорошо сбалансированной программы

<table>
<tr><th colspan="3">Ошибки, падения, снижения и прерывания</th></tr>
<tr><td>Падения - рефери</td><td colspan="2">- Убедиться, что любое падение соответствует определению в Правилах.
- Использовать видеоповтор для проверки падения в случае сомнений.
- При множественных падениях одного и того же фигуриста убедиться, что фигурист полностью восстановил равновесие, прежде чем засчитывать следующее падение.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Падение - Судьи</td><td colspan="2">Падения являются серьёзными ошибками и должны быть отражены в итоговых оценках в зависимости от влияния ошибки.</td></tr>
<tr><td><u>Технические судьи</u>

- Если падение происходит в FTM, оно может быть отражено в оценке за FTM, Синхронность или Словарь катания, в зависимости от серьёзности ошибки. Та же логика применяется к падениям, происходящим во время исполнения Формы, DF или Рисунка.
- Если падение происходит вне FTM/Формы/DF/Рисунка, оно может быть отражено во всех критериях, на которые оно влияет, например, в Синхронности.</td><td><u>Артистические судьи</u>

- Необходимо убедиться, что серьёзная ошибка отражена в наиболее затронутом критерии, независимо от места падения</td></tr>
<tr><td>Прерывания - рефери</td><td colspan="2">- Все прерывания одним или несколькими фигуристами продолжительностью более 10 секунд получают снижение.
- Время каждого фигуриста должно засекаться отдельно, и снижения суммируются.
- Необходимо использовать видеоповтор для помощи в измерении времени прерываний.
- Рекомендуется использовать функцию +10 на экране Рефери для отсчёта времени прерывания.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Прерывания - судьи</td><td colspan="2">Прерывания любой продолжительности считаются ошибками и должны учитываться в итоговых оценках.</td></tr>
<tr><td><u>Технические судьи</u>

- В зависимости от того, когда и как долго происходит прерывание, может быть затронут один или до всех шести критериев.</td><td><u>Артистические судьи</u>

- В зависимости от того, когда и как долго происходит прерывание, может быть затронута одна или обе оценки.</td></tr>
</table>

Разъединение	- Все фигуристы должны находиться близко друг к другу и не должны разъединяться без необходимости. Цель — поддерживать компактное и чёткое построение в течение всего времени. - Разнообразие интервалов поощряется при условии, что цель коротких, намеренных разъединений в хореографии состоит в том, чтобы подчеркнуть артистизм и креативность. - Большие расстояния или разъединения, которые сохраняются долго и/или не являются намеренными в хореографическом замысле, считаются серьёзными ошибками, так как создают разрыв в программе. Например, подготовка к определённым типам пересечений может требовать краткого разъединения для формирования фигуры пересечения. - Долгое разъединение следует считать серьёзной ошибкой (см. таблицу оценок для информации о максимальных оценках) и учитывать соответствующим образом в итоговых оценках как за Технику, так и за Артистизм.
Продолжительность музыки	- Все программы имеют максимальную продолжительность, но не имеют минимальной продолжительности. - За нарушение времени программы снимается -1.0 балла за каждые 5 секунд превышения.
Продолжительность катания	- Время должно отсчитываться с момента, когда фигурист начинает двигаться или кататься, до полной остановки в конце программы. - Если Команда не завершает программу в пределах разрешённого диапазона времени, применяется снижение за каждые 5 секунд недостатка или превышения. - Любые FTM, начатые после требуемого времени (плюс разрешённые 10 секунд), не будут идентифицированы и будут считаться неисполненными.

<table>
<tr><th colspan="5">Минимальные требования</th></tr>
<tr><td>Минимальные оценки</td><td colspan="4">Судьи по технике обязаны определить минимальное требование для каждой Формы, FTM, DF и Рисунка, как указано в WBP, и применить минимальные оценки, если требование не выполнено/отсутствует.</td></tr>
<tr><td></td><td>Фрма
- Минимальные оценки 39/29/19 используются только в том случае, если одна или несколько из требуемых четырёх форм явно отсутствуют.
- Плохо исполненные формы всё равно считаются исполненными и будут отражены в качестве форм.</td><td>FTM
- Минимальная оценка 19 используется только в том случае, если есть явная ошибка в минимальных требованиях FTM, перечисленных в WBP.</td><td>DF
- Минимальные оценки 39/29/19 используются только в том случае, если одна или несколько требуемых DF явно отсутствуют.
- Плохо исполненные DF всё равно считаются исполненными и будут отражены в качестве DF.
- Короткая Программа Юниоров: поскольку в WBP требуется только 3 DF, оценки за DF для этой программы в категории Юниоров могут превышать 39, даже если включены только 3 DF.</td><td>Рисунок
- Минимальные оценки 39/29/19 используются только в том случае, если один или несколько требуемых Рисунков явно отсутствуют.
- Плохо исполненные Рисунки всё равно считаются исполненными и будут отражены в качестве Рисунков.</td></tr>
<tr><td>Минимальные требования</td><td colspan="4">- Соответствие минимальным требованиям означает, была ли узнаваема попытка выполнения требований WBP Командой.
- Если есть падение, минимальные требования считаются выполненными, если судья может распознать, что требование было включено в хореографию, но частично или полностью пропущено из-за падения.
- Например, если есть падение непосредственно перед FTM и все фигуристы исполняют FTM, кроме упавшего фигуриста, ясно, что была попытка исполнения FTM и оно соответствует минимальным требованиям. Оценивайте только то, что исполняется остальной частью Команды, а не фигуристом(ами), на которых повлияло падение(я).
- Только намеренные ошибки в хореографии должны штрафоваться за несоответствие минимальным требованиям. Ошибки исполнения должны отражаться в качестве Формы/FTM/DF/Рисунка</td></tr>
</table>

Ограничение на повторение	- **Только FTM, DF и Рисунки, перечисленные в WBP для каждой программы, будут засчитаны в каждый критерий оценки Сложности. Дополнительные DF/Рисунки учитываются в Словаре катания, Синхронности, Оригинальности и Исполнении.** - Требуемые DF и Рисунки могут повторяться. - FTM не могут повторяться. Если FTM повторяются, оценка за FTM будет ограничена 19, поскольку это больше не соответствует минимальным требованиям. - При оценке того, является ли что-то повторением, следует руководствоваться здравым смыслом. Оценки Команды не должны понижаться за стремление к максимальной хореографической свободе, и судьям рекомендуется применять понижение за повторение FTM только в том случае, если это явно намеренное повторение FTM. - Примеры: o Пересечение/проезд между во время перехода при исполнении Движений фигурного катания не означает, что Пересечение/Креативное пересечение повторяется. o Исполнение двух поворотов и движений тела не означает, что повторяется Хореографическая серия.

Другие вопросы	
Формы – Общее	- Как минимум четыре базовые формы (Блок, Круг, Линия, Колесо) требуются для каждой программы и могут быть продемонстрированы некоторыми или всеми фигуристами при условии соблюдения минимального количества фигуристов в линии/круге/спице и т.д. согласно Правилам по виду спорта. - **Судьи по технике должны сосредоточиться на:** o качестве форм o интервалах o количестве и сложности изменений конфигурации одной и той же Формы o разнообразии/использовании всех форм на протяжении программы.
Черты сложности - Общее	- DF, учитываемые в оценке за Черты сложности, должны быть выбраны из списка в WBP. Возможные другие Черты сложности, включённые в программу, будут учитываться только в оценках за Синхронность, Оригинальность и Исполнение. - DF оцениваются по качеству исполнения, разнообразию и сложности. - Сложность определяется как включающая множество слоёв словаря фигурного катания (включая, но не ограничиваясь, хватами, движениями корпуса и поворотами). Она также может быть определена как прыжок без какой-либо подготовки, Пересечение без какой-либо подготовки и т.д.
Рисунки – Общее	- Не существует минимального количества фигуристов, требуемого для исполнения Рисунка, но он должен быть распознаваемым. - Критерий Рисунок/Использование льда основан не только на количестве, но скорее на качестве рисунков и намеренном использовании льда (Техника) или намеренном и креативном использовании рисунков внутри FTM и на протяжении всей хореографии программы (Оригинальность).
Хваты – Общее	- Использование разных хватов не будет считаться разными движениями во время FTM и поэтому не должно понижаться, а скорее это может повысить оценки в других критериях

Квалификационная программа	
Уличные танцы	- Требуемая тема — Уличные танцы. Рефери должен применять снижение за несоответствие требованиям к музыке, если большая часть музыки не соответствует этим требованиям. - Должна использоваться широкая интерпретация Уличных танцев, и она считается допустимой. - Переходы между разными песнями, используемыми в программе, и в начале/конце музыки могут использоваться без понижения, даже если они не соответствуют требованиям. - Рефери должен рассматривать программу в целом и применять снижение только в том случае, если большая часть музыки не соответствует требованиям темы.
Движения всей команды (FTM)	
Креативный танец	- Любые движения до/после FTM считаются переходами и отражаются соответствующим образом в оценках. - Максимальная креативность поощряется.
Хореографическая серия	- Фигуристы могут использовать разные рёбра и направления скольжения при условии, что все исполняют один и тот же поворот/движение (например, скобку). - Максимальная креативность поощряется.
Движение произвольного катания	- Должны быть выполнены требования к времени, указанные в Правилах. - Синкопа разрешена. - Максимальная креативность должна поощряться. - Фигуристы могут использовать разные ноги, рёбра, направления и движения при условии, что все они исполняют одну и ту же позицию fm (например, ласточку).
Пересечение	- Все фигуристы должны исполнять **одно и то же** движение(я) на оси пересечения (pi — точка пересечения). - В зависимости от выбранного движения, фактическое движение может происходить непосредственно перед, во время или после оси пересечения. - Например, входное ребро прыжка может начаться до оси пересечения, но сам прыжок может произойти после оси пересечения. Движение всё ещё считается на оси пересечения, так как входное ребро началось и происходит во время пересечения оси пересечения. Это будет соответствовать минимальным требованиям и должно применяться ко всем другим движениям. - Общее исполнение, время и размещение движения будут оцениваться в различных критериях.
Групповая поддержка	- Синкопа разрешена. - Позиции поднятого(ых) фигуриста(ов) должны быть одинаковыми. Позиции поддерживающего(их) фигуриста(ов) могут различаться из-за разного количества поддерживающих фигуристов в каждой группе.

	Технические судьи - «Креативность» для входа и/или позиции — это широкое определение, и её следует оценивать как присутствующую или нет. - Креативная/сложная позиция — это позиция, которая может считаться уникальной или сложной для исполнения и удержания фигуристом. -	**Артистические судьи** - Качество креативности будет отражено в оценке за Оригинальность. - Креативность определяется как всё, что является инновационным, новым, уникальным, необычным, целенаправленным и т.д. Она не обязательно должна быть сложной (это отражается в сложности для оценки за технику).
Требуемые рисунки		
Зеркальный рисунок	- Для этого рисунка не требуется определенное количество фигуристов, главное, чтобы он был узнаваемым.	

Короткая программа	
Требуемое количество ударов в минуту: 110-120	Требуемое количество ударов в минуту (BPM) музыки в короткой программе составляет 110-120 ударов в минуту. Рефери применит снижение за несоответствие требованиям к музыке, если большая часть музыки не соответствует этим требованиям. • Применяется правило +/- 10: музыка 100-130 BPM допустима и не должна привести к снижению. • Переходы между разными песнями, используемыми в программе, и в начале/конце музыки могут использоваться без снижения, даже если они не соответствуют требованиям. • Рефери должен рассматривать программу в целом и применять снижение только в том случае, если большая часть музыки не соответствует этим требованиям. •
Движения всей команды (FTM)	
Вращение	- Все фигуристы должны исполнять одно и то же вращение от начала до конца. - Парные вращения не разрешены, так как они не соответствуют минимальным требованиям FTM. Команды могут исполнять соло или групповые вращения.
Дорожка Шагов	- Не все повороты/шаги должны быть сложными. Вариация и уровень сложности/качества оцениваются в словаре катания. - Серия определяется как минимум два поворота (на одной ноге), где выходное ребро первого поворота является входным ребром второго поворота. - Любые поворот(ы) и петля могут быть включены при условии, что выходное ребро предыдущего поворота является входным ребром следующего поворота (например, ВН крюк – НН чоктау – ВВ выкрюк). - Повороты/шаги должны быть распознаваемыми. - Максимальная креативность поощряется. - Фигуристы могут использовать разные рёбра и направления скольжения при условии, что все исполняют один и тот же поворот/движение (например, скобку).
Креативное пересечение	- «Креативность» для входа — это широкое определение, и её следует оценивать как присутствующую или нет. - В зависимости от выбранного движения, само движение может происходить непосредственно перед, во время или после оси пересечения.
Черты сложности	
	Юниоры: Команда Юниоров может исполнять только 3 DF и не будет ограничена оценкой 39 за DF.
Элементы произвольного катания	- Требуется только один fm - Дополнительные fm могут быть включены

Произвольная программа	
Движения всей команды (FTM)	
Серия твиззлов	- Может состоять из более, чем 2 Твизлов. - Максимум 4 постановки ноги могут быть исполнены между каждым Твизлом.
Серия движений произвольного катания	- Может быть два и более fms. - Каждый frm должен удерживаться на 3 секунды или, если есть смена, 2 секунды до и 2 секунды после смены. - Нет ограничений или требований к поворотам/шагам/связующим шагам между исполнением двух fms, но FTM должен исполняться в тесной связи друг с другом. - Выпад может быть использован как frm на двух ногах. - «Пистолетик» на двух ногах или слайд не разрешены. - Фигуристы могут использовать разные рёбра и направления скольжения при условии, что все исполняют одну и ту же позицию frm (например, ласточку).
Креативная поддержка	- Пары, группы или любая комбинация разрешены. - Разные движения и/или позиции разрешены. - Синкопа разрешена. - Если поддержка не удерживается как минимум на 3 секунды, минимальные требования не выполнены. o Если 3 секунды не достигнуты из-за падения или сбоя, то минимальное требование считается выполненным, а падение/сбой считается серьёзной ошибкой.
Креативный танец	- Любые движения до/после FTM считаются переходами и отражаются соответствующим образом в оценках. - Максимальная креативность поощряется. - Зеркальный рисунок разрешен, включая вариант, когда часть Команды начинает у противоположного борта, а остальная часть Команды — у другого. Если используются противоположные борта, это не будет считаться большим разъединением/серьёзной ошибкой только для этого FTM.
Черты сложности	
Серия из как минимум трех поворотов	- Любые поворот(ы) и петля могут быть включены при условии, что выходное ребро предыдущего поворота является входным ребром следующего поворота (например, ВН крюк – НН чоктау – ВВ выкрюк). - Повороты/шаги должны быть распознаваемыми. - Максимальная креативность поощряется. - Фигуристы могут использовать разные рёбра и направления катания при условии, что все исполняют один и тот же поворот/движение (например, скобку).