

**Коммюнике No. 2563
(Изложение)**

СИНХРОННОЕ КАТАНИЕ

Это Коммюнике заменяет Коммюнике ИСУ 2501

Включены:

Группы Сложности Элементов, Черт и Дополнительных Черт (на сезон 2023/2024)

Seoul,
25 мая, 2023
Lausanne,

Jae You Kim, President

Freda Schmid, Director General

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.
3. Останавливаться или быть стационарным (по причине постановки) не разрешено во время любой части Элемента, если этот Элемент не является начальным Элементом/движением и/или последним Элементом/движением программы.

Исключения: Креативный Элемент – Поддержки И Элемент Без Хвата, Элементы произвольного катания (fe), исполняемые в качестве Черт

ДЛЯ ВСЕХ ЭЛЕМЕНТОВ/ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ/ЧЕРТ

СЛОЖНЫЕ ПОВОРОТЫ/ШАГИ = Скобка, крюк, выкрюк, петля, твизл в два оборота или более.

АРТИСТИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ		
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ ABV/ACV/ALV/AWV	УРОВЕНЬ 1 AB1/AC1/AL1/AW1	УРОВЕНЬ 2 AB2/AC2/AL2/AW2
Элемент, который не соответствует требованиям для уровня 1 или 2, но соответствует Базовым требованиям.	Одна Черта	Две черты

ЧЕРТЫ	
1. Различные конфигурации	2. Пересечение/проезд между
3. Элементы произвольного катания	4. Пивот
5. Сцепление	6. Переплетение

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

Каждая Черта должна быть выполнена в одно и то же время требуемым количеством фигуристов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- 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)

1. Различные конфигурации

- Все Фигуристы должны участвовать в каждой конфигурации
- Должно быть как минимум две различные конфигурации одного 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:** Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна 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

- Как минимум $\frac{1}{2}$ Команды должна пересекаться/проезжать между
- Должно быть выполнено как минимум два раза одними и теми же, или разными Фигуристами
- Может быть выполнено одновременно или в разное время

5. Пивот (AB, AL, AW)

- Как минимум $\frac{1}{2}$ Команды должна выполнять пивот
- Пивот должен быть непрерывным и как минимум на 90°
- Пивот должен быть выполнен в линиях, минимум по три Фигуриста
- AL:** пивот должен быть выполнен только в конфигурациях одна или две линии
- AW:** центр пивота спицы должен поменяться

6. Переплетение (AC)

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна выполнить переплетение дважды, индивидуально и последовательно.

КРЕАТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

1. Все фигуристы должны участвовать в Поддержке (Парная или Групповая поддержка)
2. Кратковременные поддержки не разрешены
3. Стационарные Групповые/Парные поддержки разрешены

ЭЛЕМЕНТ ГРУППОВАЯ ПОДДЕРЖКА - Сеньоры

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ GLB	УРОВЕНЬ 1 GL1	УРОВЕНЬ 2 GL2	УРОВЕНЬ 3 GL3	УРОВЕНЬ 4 GL4
Все фигуристы должны выполнить попытку исполнения Групповой Поддержки.	Простые позиции	Простые позиции	Как минимум $\frac{1}{2}$ Групповых Поддержек должны использовать Сложную позицию	Все Групповые Поддержки должны использовать Сложную позицию
ОПЦИИ: Скользящая или Вращающаяся Траектория				
Фигуристы без попытки исполнения поддержки не разрешены.	Одна Черта из любой Группы	Две разные Черты из любой Группы	Три разные Черты: - Как минимум по одной Черте из каждой Группы	Четыре разные Черты: - Одна черта из Группы А - Обе черты из Группы В - Одна черта из Группы С Если выбирается скользящая траектория, тогда должна быть включена Черта №1 из Группы А
Поднимаемый фигурист должен быть удержан надо льдом на любой высоте	Большая часть туловища поднимаемого Фигуриста должна быть над уровнем головы поддерживающих Фигуристов			

ЧЕРТЫ	
Группа А	Группа С
1. Смена позиции поднимаемого фигуриста 2. Два различных типа позиций поднимаемого фигуриста	1. Зеркальный рисунок 2. Два поддерживающих фигуриста 3. Взаимодействие между Групповыми Поддержками и/или поднимаемыми фигуристами
Группа В	
1. Сложный Подъем 2. Сложный Спуск	

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Все Групповые Поддержки должны использовать одинаковый тип траектории

Опция 1 – Скользящая Траектория – Не ограничена следующим (вращение разрешено)

Линейная траектория – Групповые Поддержки перемещаются по прямой линии

Дугообразная траектория - Групповые Поддержки перемещаются по дуге

Траектория в форме буквы «S» - Групповые Поддержки перемещаются по двум разным дугам, которые образуют форму серпантина

Комбинированная траектория - Групповые Поддержки перемещаются по любым траекториям

Опция 2 – Вращающаяся Траектория

Поддержки должны скользить и вращаться как минимум на 360°.

ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТАНОВКЕ

- Разрешено синкопированное исполнение Групповых Поддержек и Черт

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Все групповые поддержки должны выполнять одну и ту же Черту (Черты), однако разрешены различные движения/различные позиции поднимаемых фигуристов

- Для Вращающейся Траектории: Все черты должны быть выполнены во время вращения на 360°. Исключение: во время исполнения черт Сложный Вход и Сложный Выход вращение не требуется

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

Группа А

1. Смена Позии Поднимаемого Фигуриста

- Каждый поднимаемый Фигурист должен продемонстрировать два различных типа позиции
- Переход из одной позиции в другую должен быть выполнен непрерывным движением
 - 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 может 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

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

2. Два различных типа позиций поднимаемого фигуриста

- 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

Группа В

1. Сложный подъем (варианты сложного подъема не ограничены примером)

- Сложное непрерывное движение, которое влияет на принятие основной позиции поднимаемым фигуристом
- Подъем **только** двумя или тремя фигуристами, без каких-то сложных движений не будет считаться сложным входом

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 принять позицию поддержки

2. Сложный спуск (варианты сложного спуска не ограничены примером)

- Сложное непрерывное движение, которое влияет на исполнение выхода из Групповой Поддержки.
- Спуск **только** двумя или тремя фигуристами, без каких-то сложных движений не будет считаться сложным спуском

НЕОЖИДАННЫЙ СПУСК

- Неожиданный спуск без явной подготовки

ВОЛЬТ

- Поднимаемый фигурист должен совершить вольт во время спуска

Группа С

1. Зеркальный рисунок (Только для вращающейся траектории)

Для Сеньоров-12: если в каждой поддержке по три поддерживающих фигуриста: Зеркальный рисунок будет засчитан, если часть команды использует вращение по часовой стрелке или против часовой стрелки, а другая часть команды вращается в противоположном направлении

- Групповые Поддержки должны вращаться в разных направлениях (по часовой стрелке и против часовой стрелки) во время пересечения друг с другом, при этом поднимаемые фигуристы должны находиться в фиксированной позиции, или могут исполнять черту смена позиции поднимаемого фигуриста.
- Требуется совершить вращение как минимум в 360°, и необходимо:
 - Начать вращение до того, как поддержки пересекутся
 - Продолжать вращение во время пересечения

2. Два поддерживающих фигуриста

- Во время входа и выхода: любое количество фигуристов могут участвовать
- Оставшиеся фигуристы должны исполнять fe/fm в то время, когда они не являются частью Групповой Поддержки

3. Взаимодействие между Групповыми Поддержками и/или поднимаемыми фигуристами

- Одна Групповая поддержка и/или одни поднимаемые фигуристы должны соединяться/делать хват/приблизиться/проезжать или взаимодействовать другим способом с другой Групповой поддержкой и/или другими поднимаемыми фигуристами креативным образом
- Использование только отдельных фигуристов для взаимодействия не будет считаться чертой
- Групповые Поддержки, проезжающие мимо друг друга, или поднимаемые/поддерживающие фигуристы, только держащиеся друг за друга, не будет считаться чертов
- Поднимаемый фигурист: корпус может опускаться ниже уровня головы поддерживающих фигуристов при выполнении черты

ТИПЫ ПОЗИЦИЙ В ПОДДЕРЖКАХ

1. **Простые Позиции:** Поднимаемый Фигурист поддерживается в положении стоя, лежа на животе, на боку или на спине, без демонстрации Гибкой или Балансирующей Позиции

2. **Сложные Позиции:** Поднимаемый Фигурист поддерживается в положении стоя, лежа на животе, на боку или на спине, в Гибкой и/или Балансирующей Позиции

СЛОЖНЫЕ ПОЗИЦИИ

Требования к балансирующей позиции (не ограничено примерами)

- Поддержка только шеи и ног поднимаемого Фигуриста будет считаться Балансирующей позицией
- **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 (бедро + ноги/колени)
- **Позиция в форме U**
 - Поднимаемый Фигурист должен принять позу, с сильным ПРОГИБОМ в спине в форме полукруга или круга
 - Поддерживающие фигуристы: в зависимости от положения поднимаемого фигуриста: поддерживаться должна только нижняя часть тела (бедро + ноги/стопы) или только верхняя часть тела (бедро+ плечи/руки)



Требования к гибкой позиции (не ограничено примерами)

- **Позиция шпагат**
 - Необходимо продемонстрировать полный шпагат (180°). Ноги Поднимаемого фигуриста могут быть немного согнуты.
- **Затяжка 135°**
- **Прогиб назад/складка назад**
 - Поднимаемый Фигурист должен продемонстрировать СИЛЬНЫЙ ПРОГИБ в спине в форме круга или полукруга
- **Позиция Бильмана**

ЭЛЕМЕНТ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ IВ	УРОВЕНЬ 1 I1	УРОВЕНЬ 2 I2	УРОВЕНЬ 3 I3	УРОВЕНЬ 4 I4
Пересечение, которое не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Любое пересечение с подготовкой лицом ИЛИ спиной	Вариант А - Две линии - Одна черта Вариант В - “V” - Одна черта Вариант С - Квадрат или треугольник	Вариант А - Квадрат или треугольник Вариант В - Одна черта - Угловое Вариант С - Хлыст	Вариант А - Угловое - Одна черта Вариант В - Хлыст - Одна черта
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 на пересечение

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Все Фигуристы должны находиться в положении «спина к спине» в хвате до начала вращений в точке пересечения (если не происходят ротейшен спиной на 360°/720°)
- Исключение – Уровень 1. Пересечения могут быть выполнены с приближением лицом либо спиной, 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 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»

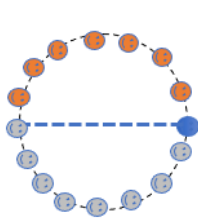
- Все фигуристы должны быть в хвате до того момента, как начнутся ротейшен в точке пересечения
- Если используется приближение пивотом:
 - Все фигуристы
 - Каждая линия должна совершить пивот на 90° до того, как начнутся ротейшен
- Углы Пересечения должны пересекаться примерно в одно и то же время

Две линии

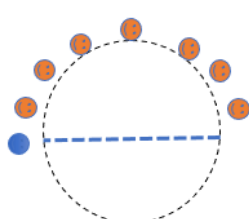
- Все фигуристы должны быть в хвате до того момента, как начнутся ротейшен в точке пересечения
- Обе линии должны быть параллельными друг другу во время фазы приближения

Хлыст

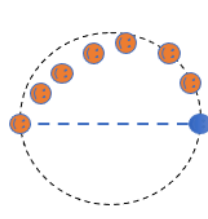
- Все фигуристы должны быть в хвате до начала пивота на 90°
- Требуемое расстояние между крайними фигуристами каждой из линии:
 - Не должно быть больше диаметра Круга, составленного из всех Фигуристов (учитывая используемый хват). См. рисунок ниже.
 - Должно быть сохранено во время пивота на 90° и до момента, когда заводящие фигуристы станут спиной к оси пересечения
 - 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.



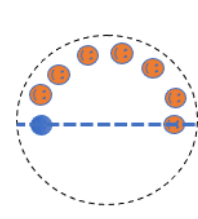
ТБ: Приемлемо



ТБ: Не приемлемо



Техническая Бригада: оба варианта



ПРИМЕЧАНИЕ: В Произвольной Программе Сеньоров Пересечение №2 – Требуемый хват не обязателен

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТЕ

1. Вариация Захода

(i) Движения фигурного катания

- Должны быть выполнены как минимум $\frac{1}{2}$ команды
- К движениям фигурного катания относятся Элементы произвольного катания (fe) и Движения произвольного катания (fm)
- Комбинация пар, линий и/или индивидуальных фигуристов, которые выполняют как минимум два различных движения фигурного катания
 - Каждый тип движения фигурного катания должен быть выполнен как минимум $\frac{1}{4}$ команды

(ii) Сложный рисунок

- Должен быть выполнен всей командой
 - Комбинация пар, линий и/или индивидуальных фигуристов, которые используют движения из всего словаря фигурного катания, демонстрируя неожиданный рисунок для того, чтобы сформировать форму Пересечения
- Требования к Черте, Пересечению и ротейшен в точке пересечения должны быть выполнены последовательно без остановок или пауз от начала Вариации захода и до начала ротейшен в точке пересечения
 - Скольжение только на двух ногах до/во время возобновления хвата не разрешено
 - Для Углового пересечения и пересечения Двумя линиями:
 - Черта должна быть выполнена во время фазы приближения и должна быть завершена до того, как хват будет возобновлен и до того, как начнется первый ротейшен
 - Для Коллапсирующих пересечений (которые используют заход пивотом) «V» и для Хлыста
 - Черта должна быть завершена до того, как начнется пивот на 90°
 - Для Коллапсирующих пересечений без пивота
 - Черта может начаться до того, как начнется фаза приближения и должна быть завершена до того, как хват будет возобновлен и до того, как начнутся ротейшен в точке пересечения

ПРИМЕЧАНИЕ: В Произвольной Программе Сеньоров, Пересечение №2 – Вариация входа должна быть завершена до начала движений, которые будут исполнены в точке пересечения

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ					
LEVEL BASE p1B		УРОВЕНЬ 1 p11	УРОВЕНЬ 2 p12	УРОВЕНЬ 3 p13	УРОВЕНЬ 4 p14
<p>Все фигуристы должны сделать попытку исполнения p1</p> <p>Для Пересечения №2 в Произвольной Программе Сеньоров:</p> <p>Все фигуристы должны сделать попытку исполнения движения (p1 не требуются)</p>	<p>Угловое «V»</p> <p>Две линии</p>	- 360° лицом или спиной	<p>Вариант А</p> <p>- 360° спиной</p> <p>- Одна черта</p> <p>Вариант В</p> <p>- 720° спиной</p>	- 720° спиной	- 720° спиной
	<p>Хлыст</p>	- 720° лицом	- 720° спиной	- 720° спиной	- 720° спиной
	<p>Коллапсирующие</p>	Один или два отдельных ротейшен на 360° лицом или спиной	<p>Вариант А</p> <p>- Два отдельных ротейшен 360° спиной</p> <p>- Одна черта</p> <p>Вариант В</p> <p>- Два отдельных ротейшен 720° спиной</p>	- Два отдельных ротейшен 720° спиной	- Два отдельных ротейшен 720° спиной

ЧЕРТЫ p1	
Группа А	Группа В
1. Непрерывное движение рук	1. Ротейшен на одной ноге
2. Кисть (кисти) над плечами	

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 не разрешены
- Ротейшен в точке пересечения (p1):
 - 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 (p1)

ПРИМЕЧАНИЕ: В Произвольной Программе Сеньоров, Пересечение №2 (p1B)

- Движения, которые исполняются в точке пересечения, могут быть любым образом, отдельными фигуристами или парами
- Как минимум 1/2 Команды должны выполнять одинаковые движения

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

- Дополнительная Черта и Черты ротейшен p1 должны быть выполнены одновременно всеми фигуристами

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К p1 ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ТИПОВ ПЕРЕСЕЧЕНИЙ

Угловое Пересечение

- Ротейшен должны начаться до оси пересечения и должны продолжиться после того, как фигуристы пересекутся

Дополнительные ротейшен

- Перед основными ротейшен в p1 должны быть «дополнительные ротейшен» (отдельно или слитно выполненные)
 - Должны начаться до того, как Линии начнут наслаиваться друг на друга, или самое позднее - в момент наслаивания
 - Должны быть выполнены в том же направлении скольжения, что и ротейшен в p1

Для p11 и p12 Вариант А – можно выполнить максимум 1080° до основного ротейшен в p1

Для рi2 Вариант В, рi3 и рi4 – можно выполнить максимум 720° до основного ротейшен в рi 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 завершен 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

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ ТОЧКИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ

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

Угловое

- Последний ротейшен в рi должно включать Черту (Черты)

Коллапсирующее

- Как минимум одно из ротейшен рi должно включать Черту (Черты)

Хлыст

- Ротейшен в рi должно включать Черту (Черты)

Группа А

1. Непрерывное движение рук

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

2. Кисть (кисти) над плечами

- Обе кисти должны быть зафиксированы над плечами до начала ротейшен рi и удержаны до завершения требуемых ротейшен

Группа В

1. Ротейшен на одной ноге

- Фигуристы должны быть на одной ноге во время требуемых ротейшен
- Комбинация тройка назад + моухок (шаг ритбергера) не будут засчитаны в этой черте

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)
Элемент, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4, но соответствует Базовым Требованиям	Одна черта	Две черты	Три черты	Четыре черты

ЧЕРТЫ	
ЛИНЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ	ВРАЩАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ
БЛОК/ЛИНИЯ	КРУГ/КОЛЕСО
1. Смена положения	1. Смена положения
2. Нет	2. Смена направления вращения
3. Различные конфигурации	3. Различные конфигурации
4. Нет	4. Сцепление
5. Прыжки и/или выбросы	5. Прыжки и/или выбросы
6. Пивот	6. Пивот (W)
7. Три различных хвата	7. Три различных хвата
8. Нет	9. Переплетение (C)

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

- Черты должны быть выполнены одновременно необходимым количеством фигуристами

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Одна и та же Черта должна быть выполнена необходимым количеством фигуристов
- Элемент должен совершать движение до, во время и после исполнения Черт

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена положения (В, С, L, W)

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

2. Смена направления вращения (С, W)

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

3. Различные конфигурации (В, С, L, W)

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

4. Сцепление (С, W)

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

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

5. Прыжок и/или Выброс (В, С, L, W)

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна выполнить узнаваемый Прыжок, или Выброс, выбранный из следующего списка: аксель, флип, прыжок в шпагат, лутц, сальхов, тулуп.

6. Пивот (В, L, W)

- Все фигуристы должны участвовать
- Пивот минимум на 90° , с узнаваемыми поворотами и шагами
- Должен быть исполнен в линиях, состоящих из как минимум трех фигуристов
- Смена положения и Смена конфигурации не разрешены во время Пивота
- **Линия:** Пивот должен быть исполнен только в одной или двух линиях
- **Колесо:** должна произойти смена центра пивота спицы

7. Три различных типа хватов (В, С, L, W)

- Все фигуристы должны участвовать
- Все фигуристы должны демонстрировать один и тот же хват в одно и то же время
- Расстояние между фигуристами должно увеличиваться и уменьшаться каждый раз при демонстрации нового хвата

8. Переплетение (С)

- Все фигуристы должны переплетаться дважды, индивидуально, непрерывно и последовательно

ЭЛЕМЕНТ ДВИЖЕНИЕ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ МЕВ	УРОВЕНЬ 1 МЕ1	УРОВЕНЬ 2 МЕ2	УРОВЕНЬ 3 МЕ3	УРОВЕНЬ 4 МЕ4
Все фигуристы должны совершить попытку исполнения одного fm	Одна черта из любой группы	Две различные черты из любой группы	Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должны выполнить сложную позицию fm - Три различные черты, по одной черте из каждой группы	Более чем $\frac{3}{4}$ команды должны выполнить сложную позицию fm - Четыре черты, по одной черте из каждой группы

ЧЕРТЫ	
Группа А	Группа С
1. Смена положения ноги	1. Смена положения во время fm
2. Смена направления вращения	
3. Смена типа fm	
Группа В	Группа D
1. Смена ребра	1. Конфигурация блока
2. Сложный вход	2. Пересечение/проезд между

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна начать fm одновременно, а другая часть (другие части) команды (как минимум $\frac{1}{4}$ команды) может начать fm позднее
- Как минимум $\frac{1}{4}$ команды должна принять позицию fm одновременно

Короткая Программа: $\frac{1}{4}$ команды должна быть на одной и той же ноге/ребре во время одного и того же типа fm

Произвольная Программа: $\frac{1}{4}$ команды должна выполнять один и тот же тип fm или подтип fm

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

- Если fm начинается 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
- Черты должны быть выполнены в одно и то же время требуемым количеством фигуристов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна выполнять Черту (Черты) (За исключением Конфигурации Блока)
- Одна и та же Черта должна быть выполнена требуемым количеством Фигуристов, однако, разрешены различные типы движений, если при этом как минимум $\frac{1}{4}$ команды выполняют одинаковые движения (За исключением Короткой Программы)

ТИПЫ ПОЗИЦИИ fm	
Простые fm	Сложные fms
<ol style="list-style-type: none"> 1. Выпад – по прямой или на ребре 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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
Позиции fm без смены ребра должны быть удержаны на три секунды Позиции fm со сменой ребра должны быть удержаны как минимум на 2 секунды до и после смены ребра	

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

ГРУППА А

- Свободная нога может опускаться при смене позиции/ноги/направления вращения
Исключения: Спираль со Сменой ребра и со Сменой позиции ноги
- Дополнительные шаги, или соединительные шаги НЕ разрешены при смене позиции/ноги/направления вращения

Для МЕ1 и МЕ2:

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

Для МЕ3:

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

Для МЕ4:

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

1. Смена положения 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 направления вращения

- Необходимо выполнить fm в одном направлении вращения и затем fm (того же типа, или другого типа) в противоположном направлении вращения (по часовой стрелке и против, или в другой последовательности)

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

Для fm на двух ногах – Фигуристы должны использовать одно и то же ребро в каждом из направлений вращения

3. Смена типа fm

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

Для МЕ1, МЕ2 и МЕ3: Смена ноги разрешена

Для МЕ4: Смена ноги НЕ разрешена

Для Короткой Программы: Фигуристы, выполняющие черту, должны использовать одинаковый тип fm

Группа В

1. Смена ребра

- Один и тот же тип позиции fm должен быть правильным и должен быть удержан до и после смены ребра

2. Сложный вход

Примеры Сложного Входа (варианты исполнения не ограничены примерами):

а) Сложный поворот (повороты)

- Сложный поворот должен быть узнаваемым
- Ребро выезда из сложного поворота должно быть ребром въезда в fm

б) Прыжок или Танцевальный Прыжок

- Приземление должно осуществляться на ту же ногу/ребро, на которой будет выполняться fm

Группа С

1. Смена положения во время исполнения fm

- Фигуристы должны быть выстроены в линии, состоящие как минимум из ¼ Команды
- Один и тот же тип позиции fm должен быть правильным и удержан во время и после смены положения
- Фигуристы должны быть в хвате до и после Смены Положения
- Требуется, чтобы каждый Фигурист скользил по собственной траектории/дуге до и после Смены Положения
- Каждый Фигурист должен пересечь траекторию «соседнего» Фигуриста, относительно которого, меняет положение

Группа D

1. Конфигурация блока

- Все фигуристы должны участвовать
- Первое fm должно начаться в конфигурации блока

2. Пересечение/Проезд между друг другом

- Как минимум ½ команды должны быть в позиции fm до и во время пересечения/проезда между друг другом
- Позиции fm могут опуститься, если в это же время исполняются другие Черты

ЭЛЕМЕНТ БЕЗ ХВАТА

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ ННЕВ	УРОВЕНЬ 1 ННЕ1	УРОВЕНЬ 2 ННЕ2	LEVEL 3 ННЕ3	LEVEL 4 ННЕ4
Элемент Без Хвата, который не соответствует требованиям для уровня 1, 2, 3 или 4	Одна черта	Две черты	Три черты	Четыре черты

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА – Дорожка Шагов

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

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Юноши, девушки: твизл должен быть включен в Элемент Без Хвата

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 до и после выполнения Черт

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Все фигуристы должны исполнять одинаковую Черту
- 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

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

2. Диагональная Ось

- Все фигуристы должны скользить по одной и той же диагональной оси, используя одинаковые повороты/шаги/твизлы/соединительные шаги/движения, двигаясь одновременно
- Вход и выход каждого из поворотов на одной ноге должен располагаться на одной и той же диагональной оси

Для ННЕ1 и ННЕ2

- Необходимо правильно выполнить как минимум два поворота

Для ННЕ3 и ННЕ4

- Необходимо выполнить Хореографическую Серию

3. Различные конфигурации

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

4. Прыжок

- Должен быть узнаваемый прыжок, выбранный из следующего списка: аксель, флип, прыжок в шпагат, ритбергер, лутц, сальхов, тулуп
- Могут быть выполнены разные движения, но при условии, что $\frac{1}{2}$ команды выполняет одинаковое движение

5. Пивот

- Должен быть выполнен в конфигурации Блока
- Блок должен совершить пивот на 90°
- Повороты/Шаги/Твизлы/соединительные шаги/движения должны быть одинаковыми
- Смена положения и Смена конфигурации не разрешена

Для ННЕ1 и ННЕ2

- Минимум два правильно исполненных поворота

Для ННЕ3 и ННЕ4

- Необходимо выполнить Хореографическую серию

Хореографическая серия (Для Черт Диагональная ось и Пивот)

- Требуется как минимум два различных узнаваемых движения, выбранных из следующего списка: шарлотта, танцевальный прыжок, гидроблейдинг, ина бауэр, выпад, пистолетик, слайд, спирали, кораблик
- Два правильно выполненных сложных поворота должны использоваться для того, чтобы соединить различные движения вместе
- Требуется разнообразие движения рук

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	- Четыре поворота/шаг, два разных типа	- Шесть поворотов/шагов, четыре разного типа И Вариант А: - Одна серия, состоящая из трех «сложных поворотов/шагов» разного типа Вариант В: - Две различные серии каждая из серий состоит из двух «сложных поворотов/шагов» различного 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				

К, в, т, с, пет, тр, моух, чок

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 (выполнение в одно и то же время)

- 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
Все пары должны совершить попытку исполнения парного пивота	Вариант А - Поддерживаемый фигурист находится в спирали как минимум 360° Вариант В Поддерживаемый фигурист находится в тодесе, как минимум 360°	Вариант А - Поддерживаемый фигурист находится в затяжке 135° как минимум 720° Вариант В Поддерживаемый фигурист находится в тодесе, как минимум 720°	- Поддерживаемый фигурист находится в тодесе как минимум 720° - Одна черта	- Поддерживаемый фигурист находится в тодесе как минимум 720° - Две различные черты – по одной черте из каждой группы

ЧЕРТЫ	
ГРУППА А	ГРУППА В
1. Тодес назад внутрь	1. Вариация входа
2. Смена ребра	2. Хват за одну руку
3. Различные направления вращения	3. Удержание свободной ноги
4. Стационарный пивот	4. Высвобождение хвата

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Все пары должны исполнять одну и ту же позицию
- Все поддерживаемые фигуристы должны быть на одной ноге и на одном ребре во время входа и выхода из тодеса
- Колено/рука/голова не должны касаться льда

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

- Черта (Черты) должна выполняться одновременно требуемым количеством фигуристов

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. Тодес назад внутрь

- Должен быть выполнен на дуге назад внутрь, в правильной позиции Тодеса на протяжении требуемого вращения

2. Смена ребра

- Необходимо сменить ребро после фиксации первой позиции тодеса и удержать каждое ребро как минимум на 360°
- Прыжок/маленькая подпрыжка и т. д. разрешены для смены ребра

3. Различные направления вращения

- ½ команды должна вращаться в другом направлении вращения

4. Стационарный пивот

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

Группа В

1. Вариация входа

- Должны участвовать все поддерживаемые фигуристы
Элемент произвольного катания (fe)

- Разрешено выполнить смену ребра, ноги, или поворот между fe и дугой въезда в тодес

2. 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

3. Удержание свободной ноги

- Все поддерживаемые Фигуристы должны 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

4. Высвобождение хвата

- Все поддерживающие фигуристы должны отпустить одну руку, как минимум на 180°, как только позиция Тодеса будет принята

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ РВВ	УРОВЕНЬ 1 РВ1	УРОВЕНЬ 2 РВ2	УРОВЕНЬ 3 РВ3	УРОВЕНЬ 4 РВ4
Блок должен покрыть как минимум 30 метров И совершить пивот как минимум на 90°	Вариант А - Минимум два поворота на одной ноге и/или на двух ногах Вариант В - Один «сложный поворот на одной ноге» И ДЛЯ ОБОИХ ВАРИАНТОВ - Шаги и/или соединительные шаги разрешены	Вариант А - Серия: как минимум, из двух «сложных поворотов на одной ноге» Вариант В - Два «сложных поворота на одной ноге» И ДЛЯ ОБОИХ ВАРИАНТОВ - Шаги и/или соединительные шаги разрешены - Смена центра пивота минимум один раз - Минимум 45° до и после смены центра пивота	- Серия из двух различных типов «сложных поворотов на одной ноге» (без смены ребра) - Один «сложный поворот на одной ноге» - Шаги и/или соединительные шаги разрешены - Смена центра пивота минимум один раз - Минимум 90° до и 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° до и после смены центра пивота
Исключение: РВ1 Вариант В и РВ2: твизл в 1½ оборота будет считаться сложным поворотом				

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Пивот должен выполняться с правильно исполненными поворотами/шагами

Для РВ1 и РВ2:

- 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 РВ3 и РВ4:

- 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 заканчивается твизлом, то 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

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

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

ЛИНИЯ – ЭЛЕМЕНТ С ПИВОТОМ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ PLB	УРОВЕНЬ 1 PL1	УРОВЕНЬ 2 PL2	УРОВЕНЬ 2 PL3	УРОВЕНЬ 4 PL4
Линия (линии) должна покрыть как минимум 30 метров И совершить как пивот как минимум на 90°	<ul style="list-style-type: none"> - Пивот в конфигурации одна или две параллельные линии, с поворотами - Шаги и/или соединительные шаги разрешены 	<ul style="list-style-type: none"> - Пивот в конфигурации одна линия или две параллельные линии - Минимум два поворота на одной ноге и/или два поворота на двух ногах - Шаги и/или соединительные шаги разрешены - Смена центра пивота минимум один раз - Минимум 45° до и после смены центра пивота 	<ul style="list-style-type: none"> - Пивот в конфигурации две параллельные линии - Серия из как минимум двух различных типов «сложных поворотов на одной ноге» (без смены ребра) - Один «сложный поворот на одной ноге» - Шаги и/или соединительные шаги разрешены - Смена центра пивота минимум один раз - Минимум 45° до и после смены центра пивота 	<ul style="list-style-type: none"> - Пивот в конфигурации две параллельные линии - Серия из как минимум четырех различных типов «сложных поворотов на одной ноге» (без смены ребра) - Смена центра пивота минимум один раз - Минимум 90° до и после смены центра пивота

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Пивот должен выполняться с правильно исполненными поворотами/шагами

Для PL1 и PL2:

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

Для PL3 и PL4:

- 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

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 PL2, PL3, PL4: отсчет пивота начинается с первой дуги первого требуемого поворота
- Смена конфигурации не разрешена

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

- Все фигуристы должны выполнять шаги/повороты/ребра/соединительные шаги в одно и то же время во время пивота

ЭЛЕМЕНТ СИНХРОННОЕ ВРАЩЕНИЕ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ SySpB	УРОВЕНЬ 1 SySp1	УРОВЕНЬ 2 SySp2	УРОВЕНЬ 3 SySp3	УРОВЕНЬ 4 SySp4
Все фигуристы/пары должны совершить попытку исполнения Вращения, как минимум в три оборота	Одна черта	Две черты	Три черты	Четыре черты

ЧЕРТЫ	
1. Смена ноги	5. Вариация входа
2. Смена позиции вращения	6. Все фигуристы выполняют одинаковое вращение
3. Сложная позиция вращения	7. Три разных типа позиций вращения
4. Различные типы вращений	

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 $\frac{1}{4}$ Команды

Типы вращений: сольное вращение или парное вращение

- Максимум два различных типа вращения могут выполняться одновременно

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
- Каждая черта должна быть выполнена одновременно необходимым количеством фигуристов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Одна и та же Черта (черты) должна быть выполнена необходимым количеством фигуристов (Движение должно быть одинаковым)

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена ноги

- Все Фигуристы должны выполнить, как минимум, три оборота на каждой ноге

2. Смена позиции вращения

- 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
- Требуется два оборота в каждой правильной позиции вращения

3. Сложная позиция вращения

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должны показать сложную позицию вращения
- Сложная позиция вращения должна быть удержана на три оборота
- Фотографии ниже изображают примеры сложных позиций вращения

ПОЗИЦИИ ЛИБЕЛЫ			ПОЗИЦИИ СТОЯ		
Camel Forward 	Camel sideways 	Camel upward 	Upright straight and sideways 	Upright Biellmann 	Upright layback 
ПОЗИЦИИ СИДЯ			НЕ БАЗОВЫЕ ПОЗИЦИИ		
Sit forward 	Sit sideways 	Sit behind 			

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 (варианты не ограничены примерами)

- Все фигуристы должны выполнить черту
- Различные типы сложного входа могут быть использованы если при этом $\frac{1}{4}$ команды выполняет один и тот же тип входа

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

Элемент произвольного катания

- Смена ребра, ноги или поворот разрешен между fe и въездной дугой во вращение
- Качалка** – это быстрое вращательное движение, во время которого свободная нога Фигуриста поднимается вверх выше уровня бедра и потом опускается, а голова опускается до уровня бедра, или колена опорной ноги
- Должна быть выполнена на той же ноге, на которой будет начинаться вращение

Движение произвольного катания

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

Танцевальный прыжок

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

6. Фигуристы выполняют одинаковое вращение

- Все Фигуристы/Пары должны выполнять абсолютно одинаковое вращение (от захода и до выезда)
- Если выполняются сольные вращения – все фигуристы должны быть в правильных позициях вращения
- Если выполняются парные вращения – могут быть одинаковые, или две разные правильные позиции вращения

7. Три разных типа позиций вращения

- Все фигуристы должны продемонстрировать три позиций вращения, которые сменяются друг за другом
- Каждая позиция вращения должна быть продемонстрирована всеми фигуристами одновременно
- Требуется минимум два оборота в каждой правильной позиции

ЭЛЕМЕНТ СО СМЕЩЕНИЕМ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ TrEВ	УРОВЕНЬ 1 TrE1	УРОВЕНЬ 2 TrE2	УРОВЕНЬ 3 TrE3	УРОВЕНЬ 4 TrE4
Все фигуристы должны участвовать в Смещающемся Элементе (Круг и/или Колесо). Элемент должен совершить попытку смещения и должен прокрутиться на 360°	Одна черта	Две черты	Три черты	Четыре черты

ЧЕРТЫ	
1. Смена Положения	6. Сцепление
2. Смена местами двух формаций	7. Пересечение (Только для Колеса)
3. Смена направления вращения	8. Два непрерывных ротейшен на 360° спиной
4. Различные формы Элемента	9. Переплетение (Только для Круга)
5. Различные конфигурации	

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

Требования к конфигурации круга:

- TrE3 и TrE4 – если выполняются два круга, то оба круга должны быть равны настолько, насколько возможно

Требования к конфигурации колеса:

- TrE3 и TrE4 – во время смещения каждая спица должна состоять как минимум из четырех Фигуристов

Требования к конфигурации круг + колесо:

- Количество фигуристов должно соответствовать минимальным требованиям к каждому из элементов

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К СМЕЩЕНИЮ

- Элемент должен непрерывно вращаться во время смещения

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

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

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Элемент должен вращаться и смещаться до, во время и после исполнения Черт
- Одна и та же черта должна быть выполнена требуемым количеством фигуристов
- Если используется черта Различные конфигурации, тогда другие черты могут быть выполнены в любой из конфигураций, либо во время смены

ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

1. Смена положения

- Все Фигуристы должны поменяться местами
- 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

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

3. Смена направления вращения

- Минимум $\frac{1}{2}$ команды должны выполнять эту черту
- Фигуристы должны сменить направление вращения одновременно
- Черта может быть выполнена любым образом

4. Различные формы Элемента

- Все фигуристы должны участвовать в обеих формах

- Должно быть две различных и узнаваемых формы Элемента

5. Различные конфигурации

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

6. Сцепление

- Круг - как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна участвовать в сцеплении один раз. Сцепление должно быть выполнено индивидуально и непрерывно.
- Колесо - все спицы должны выполнить сцепление. Сцепление должно быть непрерывным.

7. Пересечение/Проезд между (Только Колесо)

- Как минимум $\frac{1}{2}$ команды должна участвовать
 - Должно быть выполнено минимум два раза, одними и теми же, или другими фигуристами
 - Может быть выполнено одновременно или в разное время

8. Два непрерывных ротейшен на 360° спиной

- Все фигуристы должны выполнять черту
- Хват между двумя ротейшен не разрешен
- Все фигуристы должны выполнять одни и те же повороты
- Черта должна выполняться либо как серия **из двух поворотов на одной ноге (т. е. двукратные тройки назад)**, или с помощью твизла 720° спиной
 - Оба ротейшен должны быть непрерывными и выполненными в одном направлении вращения

Для уровня 3 и 4: необходимо выполнить одновременно с любой другой чертой

9. Переплетение (Только Круг)

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

ТВИЗЛОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ

ГРУППЫ СЛОЖНОСТИ				
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ TwEВ	УРОВЕНЬ 1 TwE1	УРОВЕНЬ 2 TwE2	УРОВЕНЬ 3 TwE3	УРОВЕНЬ 4 TwE4
Все фигуристы должны выполнить попытку исполнения хотя бы одного твизла	<ul style="list-style-type: none"> - Два твизла, оба в одном или в разных направлениях вращения - Минимум один оборот в каждом из твизлов 	<ul style="list-style-type: none"> - Два твизла, оба твизла в разных направлениях вращения Вариант А: - Минимум по два оборота в каждом из двух Твизлов - Две разные Черты из любой Группы Вариант В: - Минимум три оборота в одном твизле и один оборот во втором твизле - Две разные Черты из любой Группы 	<ul style="list-style-type: none"> - Два твизла, оба твизла в разных направлениях вращения - Минимум три оборота в одном твизле и два оборота в другом твизле - Три разные Черты (по одной черте из каждой группы) 	<ul style="list-style-type: none"> - Два твизла, оба твизла в разных направлениях вращения - Минимум по три оборота в каждом из двух Твизлов - Четыре разные Черты (по одной черте из каждой группы)

ЧЕРТЫ	
Группа А	Группа С
1. Непрерывное движение рук	1. Третий твизл
2. Кисти (кисть) над плечами	2. Оба Твизла на одной (1) ноге
3. Руки соединены спереди	3. Взаимодействие между твизлами
	4. Вход прыжком или танцевальным прыжком
Группа В	Группа D
1. Смена позиции свободной ноги	1. Смена положения
2. Свободная нога отведена в сторону	2. Различные конфигурации
3. Удержание лезвия или ботинка	3. Различные формы Элемента

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЭЛЕМЕНТУ

- Все Фигуристы должны выполнять один и тот же твизл (твизлы)
- Разрешено максимум четыре постановки ноги между каждым твизлом (включая вход Прыжком или Танцевальным прыжком)
- Пятая постановка ноги должна быть твизлом

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

- Все фигуристы должны выполнять каждый твизл и каждую черту одновременно

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЧЕРТАМ

- Черта должны быть выполнена всеми фигуристами одновременно (движения должны быть одинаковыми)
- Черты должны быть выполнены во время первых двух твизлов

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

2. Кисть/кисти над плечами

- Кисти должны начать движение вверх в фиксированную позицию на уровне плеч вместе с началом твизла, и должны быть удержаны до окончания требуемых вращений

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 полностью 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 быть как минимум, три оборота

2. Оба Твизла выполняются на одной и той же ноге

- Оба твизла должны быть выполнены на одной ноге без смены ноги между твизлами
- Нет ограничений по количеству поворотов или движений, выполненных на одной ноге между твизлами

3. Взаимодействие между твизлами

- Каждый фигурист должен демонстрировать взаимодействие между первыми двумя твизлами

4. Вход прыжком или танцевальным прыжком

- Прыжок должен быть узнаваемым
- Твизл, который следует за танцевальным 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 **первый** твизл, включая вход прыжком или танцевальным прыжком
- Необходимо выполнять твизл в момент, когда фигуристы проходят между друг другом для того, чтобы сменить положение, конфигурацию, или форму элемента.

1. Смена положения

- Необходимо поменяться местами
- Должна быть выполнена без смены конфигурации или формы элемента

2. Различные конфигурации

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

3. Различные формы Элемента

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